

# Финансовая школа для людей пожилого возраста- 2020

*Проект – победитель конкурса на получение субсидий  
Министерства социальных отношений Челябинской области  
социально-ориентированным некоммерческим организациям*

*Кетова Ирина Александровна, к.т.н., доцент, руководитель проекта,  
Смолина Екатерина Петровна, преподаватель-тьютор  
Пожарова Елена Анатольевна, преподаватель-тьютор*

# Проект «Финансовая школа для людей пожилого возраста– 2020»

## Цель проекта:

Развитие системы социальной защиты граждан пожилого возраста путем реализации программы по финансовой грамотности с использованием методик, адаптированных для граждан пожилого возраста.

## Задачи проекта

1. Консультационная поддержка волонтеров-тьюторов из числа сотрудников комплексных центров социального обслуживания населения, осуществление информационного обеспечения их деятельности
2. Разработка и тиражирование настольной игры по финансовой грамотности для пенсионеров
3. Проведение мастер-классов по использованию настольной игры по финансовой грамотности



# Личное финансовое планирование

Ключевая идея темы  
«Личное финансовое  
планирование»:

**Финансовый план** помогает двигаться к целям небольшими шагами, видеть и использовать дополнительные ресурсы своего бюджета, не терять деньги впустую.



# Управление семейным бюджетом

Ключевая идея темы  
«Управление семейным  
бюджетом»

- ❑ Сберегать минимум 10%, чтобы достигнуть целей. Для этого нужны маленькие шаги (например, начинать с 3-5%), дисциплина и регулярные действия.
- ❑ Вести учет, искать пути оптимизации, планировать семейный бюджет. Тогда финансовые цели будут достигнуты!



# Сбережения и инвестиции

Ключевая идея темы  
«Сбережения и  
инвестиции»



**Сберегать – важно!**

Хотите быстрее идти к цели – **сберегайте и используйте, как минимум, депозит или ОФЗ**

**Чем выше доходность, которую вам предлагают, тем выше риски.**



# Кредитование

Ключевая идея темы  
«Кредитование»:

- Выбирайте кредит осознанно чтобы не переплатить
- Следите за кредитной нагрузкой на бюджет, она должна быть не более 25% от доходов
- Регулярно проводите аудит своих долгов, оптимизируйте нагрузку
- Знайте и берегите свою кредитную историю



# Риски и финансовая безопасность

Ключевая идея темы «Риски и финансовая безопасность»

Финансовая подушка безопасности – основа устойчивости семьи.



Пирамиды – легкий способ попасть в тяжелую ситуацию.

**Будьте бдительны** при совершении любых финансовых операций.



# Страхование

Ключевая идея темы  
«Страхование»

**Страхование** – инструмент защиты от последствий неблагоприятных событий, связанных с жизнью, здоровьем, имуществом.

**Заклучить договор** страхования выгоднее чем самостоятельно компенсировать ущерб в случае неприятностей.

**Нужно ответственно** подходить к выбору страхового продукта и страховой компании.



# Пенсионное обеспечение

Ключевые идеи  
темы  
«Пенсионное  
обеспечение»

**Важно самостоятельно** формировать накопления на пенсию в качестве дополнительной пенсии к государственной и корпоративной



**Для самостоятельного** формирования есть все возможности, важно осознанно заниматься этим вопросом



# Защита прав потребителей

Ключевая идея темы  
«Защита прав  
потребителей»

Постарайтесь не допустить нарушения своих прав. Их нужно знать и всегда изучать документы перед тем, как подписать.

А если права нарушены – их нужно защищать. И это реально сделать, если повышать уровень своих знаний и не бояться задавать вопросы.



## НЕ ДЕЛАТЬ !

1. **Не** берите новые кредиты / займы / ипотеку (2 исключения).
2. **Не** покупайте «на все» валюту, гречку, бытовую технику, машины и т.д.
3. **Не** погашайте кредиты и долги за счет средств финансовой «подушки»
4. **Не** вкладывайтесь в рискованные инвестиции.
5. **Не** сливайте пароли, не отвечайте на звонки.  
Мошенники в кризис работают в три смены!



## ДЕЛАТЬ!

1. Запас **наличности** и денег на карте
2. **Снижать расходы** без фанатизма. Часть уйдет автоматически
3. **Ревизия** кладовок, активов, долгов вам и т.д.
4. Рефинансирование и реструктуризация **кредитов**
5. Получить **налоговые вычеты.**
6. **Льготы** и **меры поддержки** государства



# Основные виды финансового мошенничества:

- **финансовые пирамиды;**
- **мошенничество по телефону;**
- **мошенничество с банковской картой**
- **мошенничество через Интернет;**
- **навязывание «услуг», «уникальных»  
товаров, «бесплатных» процедур.**



# Финансовые пирамиды: как распознать?

Обещание высокой  
гарантированной доходности,  
выше ставок по вкладам в банках

Отсутствие лицензии

Обещание доходности  
за короткий срок

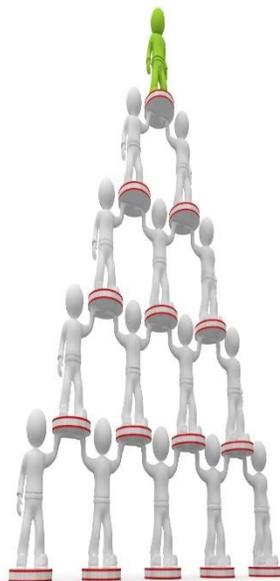
Активная и агрессивная  
реклама

Обязательный  
первоначальный  
взнос

Нет информации об  
источниках доходов

Необходимость быстрого  
принятия решений

Отсутствие информации о  
возможных рисках



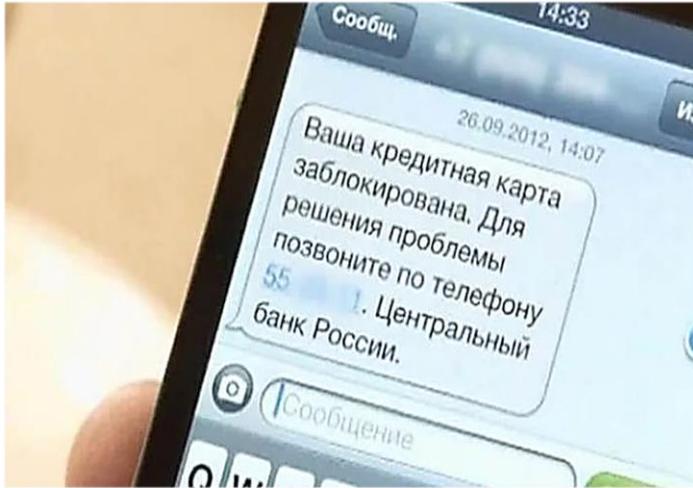
# Финансовые пирамиды

Прежде чем расстаться со своими деньгами, подумайте о том, кому вы их отдаете и на какие цели.

Если в организации, которой вы хотите доверить свои денежные средства, вы обнаружите вышеперечисленных признаки, стоит задуматься, не пытаются ли вас втянуть в очередную **финансовую пирамиду**.



# Мошенничество через телефон: ложные звонки и SMS



Ни в коем случае не звоните по предложенному номеру

В случае необходимости заблокируйте карту

An illustration of a man in a black suit talking on a mobile phone. A blue thought bubble above him contains the text: "АЛЛО, ЗДРАВСТВУЙТЕ, ВАС БЕСПОКОИТ СОТРУДНИК БАНКА! НЕ МОГЛИ БЫ ВЫ НАМ СООБЩИТЬ ...".

АЛЛО, ЗДРАВСТВУЙТЕ,  
ВАС БЕСПОКОИТ  
СОТРУДНИК БАНКА!  
НЕ МОГЛИ БЫ ВЫ  
НАМ СООБЩИТЬ ...

Никогда никому не сообщайте данные банковской карты по телефону

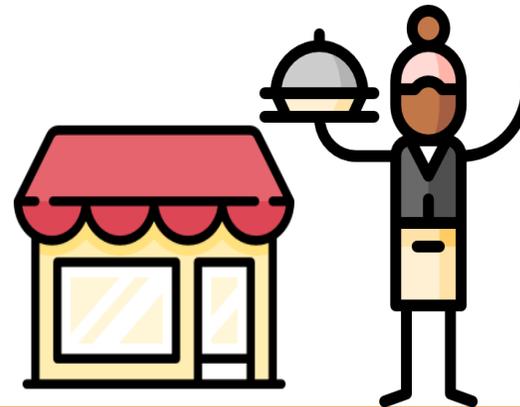


# Мошенничество с банковскими картами

## Где можем столкнуться?



1. При использовании  
банкоматов и терминалов



2. Оплата в магазинах и  
ресторанах



3. Через телефон



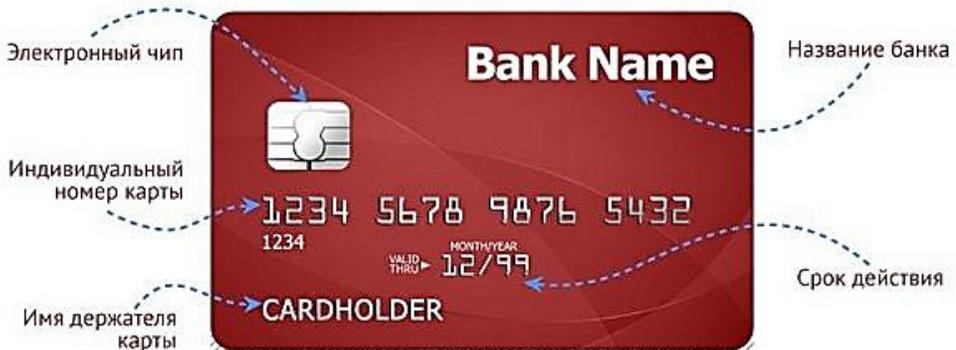
4. В интернете



# Интернет-мошенничество с картами: Что держать в секрете?

## ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЦИФРЫ НА БАНКОВСКОЙ КАРТЕ?

### ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



### ОБОРОТНАЯ СТОРОНА



Никому не сообщайте реквизиты, коды карты и пароль доступа к счёту



# Мошенничество и интернет:

## высокодоходные мероприятия и особо выгодные предложения

Интернет-аукционы,  
уникальные акции и  
распродажи  
Время проведения и  
количество товара сильно  
ограничено

FRESH-INVEST.COM

ГЛАВНАЯ    МАРКЕТИНГ    ВОПРОС-ОТВЕТ    СОГЛАШЕНИЕ

ЛУЧШИЙ ИНВЕСТИЦИОННЫЙ ПРОЕКТ

- ВКЛАДЫ ОТ 10 ДО 15000 РУБ.
- ЕЖЕДНЕВНЫЕ ВЫПЛАТЫ
- +50% К ВКЛАДУ ЗА 24 ЧАСА
- РЕФЕРАЛЬНЫЙ БОНУС 10%

50% за 24 часа

лучший финансовый помощник

823 Участника    Пополнено: 39,150.00 Руб.    Выплачено: 899.00 Руб.    Баланс: 34,336.00 Руб.

ВХОД В АККАУНТ

Логин:

Пароль:

[Регистрация](#)    [Войти](#)

МЫ ПРИНИМАЕМ

Добро пожаловать!

FRESH-INVEST - высокодоходный инвестиционный проект.

Старт проекта 4 Октября в 12.00 по Москве

Вы получаете прибыль за счёт вклада следующих участников.  
Пополнение баланса и вывод средств занимает не более 24 часов.

Вывод денежных средств без комиссии.  
Проекту идёт 10% от общего пополнения.  
Эта сумма отнимается из параметра "Баланс" в статистике.  
Чтобы посмотреть новости проекта и принять участие в конкурсах нажмите [ЗДЕСЬ](#)

Эти аукционы вот-вот закончатся

<p>#2385418   <b>Пакет Epsilon на 20 ставок</b></p> <p>02:20:02</p> <p>1.90 руб.</p> <p>Iaras</p> <p><a href="#">Сделать ставку</a></p>	<p>Возвратный аукцион</p> <p>#2385396   <b>Карта пополнения TeleMoney на 1000..</b></p> <p>01:00:00</p> <p>1.00 руб.</p> <p>Подать заявку</p>	<p>#2378218   <b>Ручка шариковая "S.Quire" в футляре..</b></p> <p>Завершен</p> <p>21.25 руб.</p> <p>IuKod</p> <p><a href="#">Продано</a></p>	<p>#2378254   <b>Неокуб</b></p> <p>Завершен</p> <p>7.00 руб.</p> <p>IVANPETROV</p> <p><a href="#">Продано</a></p>
---	---	--	---

Обещание слишком  
высоких доходов за  
предоставление денег



# Итак, что нужно помнить при приобретении «чудесных» лекарств



Все лекарственные препараты должны быть сертифицированы



Не принимайте спонтанных решений о покупке лекарственных средств



Внимательно читайте документы, которые подписываете



# ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ



# Особенности игровых форм обучения

01

**Применение знаний на практике**, отработка умений и навыков, формирование установок - не только лишь знаний. Навыки и умения – то, что отрабатывается в играх и переносится как реальный опыт в жизнь.

02

**Смоделированные условия.** Игровое пространство является упрощенной версией жизни, что повышает эффективность обучения. С одной стороны, участники оказываются в максимально приближенных к реальности ситуациях, что дает им реальный практический опыт. С другой стороны, это полностью контролируемая ситуация, в которой финансовый тьютор может отсечь одни факторы, сделать акцент на других, на которые он хочет обратить внимание учащихся.



# Особенности игровых форм обучения

03

**Обучение на ошибках.** В игре участник может допустить ошибку, и это не повлияет на его реальную жизненную ситуацию. Но ошибка – это опыт, а опыт полученный в игре может быть таким же полезным, как и опыт полученный в жизни.

04

**Личные выводы участников.** Каждый игрок может вести себя по-своему и каждый получит свой собственный опыт. С одной стороны, это значит, что кто-то возьмет от игры больше, кто-то - меньше. С другой стороны, выводы, сделанные участниками, будут их собственными, прожитыми и пропущенными через себя, а не «спущенными сверху» кем-то.

05

**Эмоциональная вовлеченность.** В условиях игры каждому приходится думать, выбирать, принимать решения - у участников остается гораздо меньше возможностей сидеть в стороне, чем во время лекции. Кроме того, люди эмоционально реагируют на игру, тем самым подкрепляют полученную информацию яркими впечатлениями.



# Общие признаки игр

Можно выделить **общие признаки**, которые будут справедливы для любой игры:

- ✓ **Игроки.** Главные действующие лица, для которых создана игра.
- ✓ **Правила.** Правила – это ограничения, рамки, условия игры. Все игроки должны хорошо понимать, что это игра, и ответственно принимать правила. Если правила будут нарушаться, то игра разрушится.
- ✓ **Добровольность.** В отличие от реальной жизни, от законов существования которой отказаться нельзя, игроки могут отказаться от участия в игре.
- ✓ **Соревнование.** В игре всегда есть какой-то конфликт, проблема, которую нужно решить, цель, которую нужно достичь быстрее.
- ✓ **Начало и конец.** Нельзя начать игру без объяснения правил. От игры не будет пользы, если нет завершения и рефлексии – обобщения полученных во время игры выводов.
- ✓ **Удовольствие.** Удовольствие все равно остается ключевой характеристикой даже образовательных игр.



# Типология игр

По форме можно выделить 3 типа игр:



- Компьютерные

игры, которая проводится при помощи специального программного обеспечения и компьютера.



## Настольные

игры проводятся при помощи небольшого набора предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.



## Игры живого действия

для их проведения нужно большое пространство для перемещения участников, в них также важнее становится коммуникация нежели применение различных предметов.



# Игровое обучающее мероприятие

The image displays a collection of educational cards and a central diagram. The cards include:

- БОНУС** (Bonus): A blue card with a starburst graphic and the word "BONUS".
- РАСХОДЫ** (Expenses): A dark red card with a calculator icon.
- МОШЕННИКИ** (Scammers): A red card with a burglar icon.
- ИНВЕСТИЦИИ** (Investments): A green card with a line graph icon.
- ОТДЫХ В РОССИИ** (Vacation in Russia): A blue card with a world map icon.
- ОТДЫХ ЗА ГРАНИЦЕЙ С ЛЕЧЕНИЕМ** (Vacation abroad with treatment): A purple card with a world map icon.
- ОТДЫХ ЗА ГРАНИЦЕЙ** (Vacation abroad): A light blue card with a world map icon.

The central diagram is a circular flowchart with a central logo that reads "ОСТОРОЖНО, МОШЕННИКИ!" (Beware, Scammers!). It features various financial terms in colored circles: "ДОХОДЫ" (Income), "РАСХОДЫ" (Expenses), "МОШЕННИКИ" (Scammers), "ИНВЕСТИЦИИ" (Investments), "РЫНОК" (Market), "БОНУС" (Bonus), and "СТАРТ" (Start). The diagram also includes icons for a calculator, a lightbulb, and a smartphone.



# Цель обучающего мероприятия

Обучить людей пожилого возраста  
финансовой грамотности для защиты их  
накоплений от мошенников



# Краткая характеристика мероприятия

- **1 Урок** – акцент на способы дополнительных видов дохода;
- 2 Урок** – акцент на защиту от финансовых мошенников;
- 3 Урок** – акцент на способы инвестирования денег;
- 4 Урок** – акцент на способы сохранения денег.



# Комплект обучающего мероприятия

1. Методические рекомендации;

2. Игровой комплект:

- игровое поле;
- набор игровых карточек;
- 4-6 игровых кубиков;
- игровые фишки, 12-16 шт;
- игровые деньги;
- балансовый отчет;
- прейскурант «Хобби»;
- таблица для подведения итогов, 1 экземпляр.



3. Канцелярские принадлежности

# Роли игроков и модераторов

## Игроки

Каждый участник представляет собой человека, который в течение игры реализовывает свои жизненные цели.

Для этого участники ставят перед собой цель – купить путёвку на отдых.

Задача каждого участника: на конец игры накопить на свою мечту.



# Роли игроков и модераторов

## Модератор

— Модератор проводит инструктаж перед началом игры. Модератор следит за передвижением фишек по игровому полю, проверяет соблюдение правил, следит за игровым временем.



# С чего начинается мероприятие

1. Подготовка помещения
2. Разделение на команды
3. Инструктаж





# Игровые поля

ДОХОДЫ



РАСХОДЫ



БОНУС



# Игровые поля



**РЫНОК**

An icon representing a market. It features a pair of white scales of justice. The left pan contains a Russian ruble symbol (₽), and the right pan contains a globe of the Earth. There are several white arrows pointing up and down around the scales, indicating market fluctuations.

**ИНВЕСТИЦИИ**

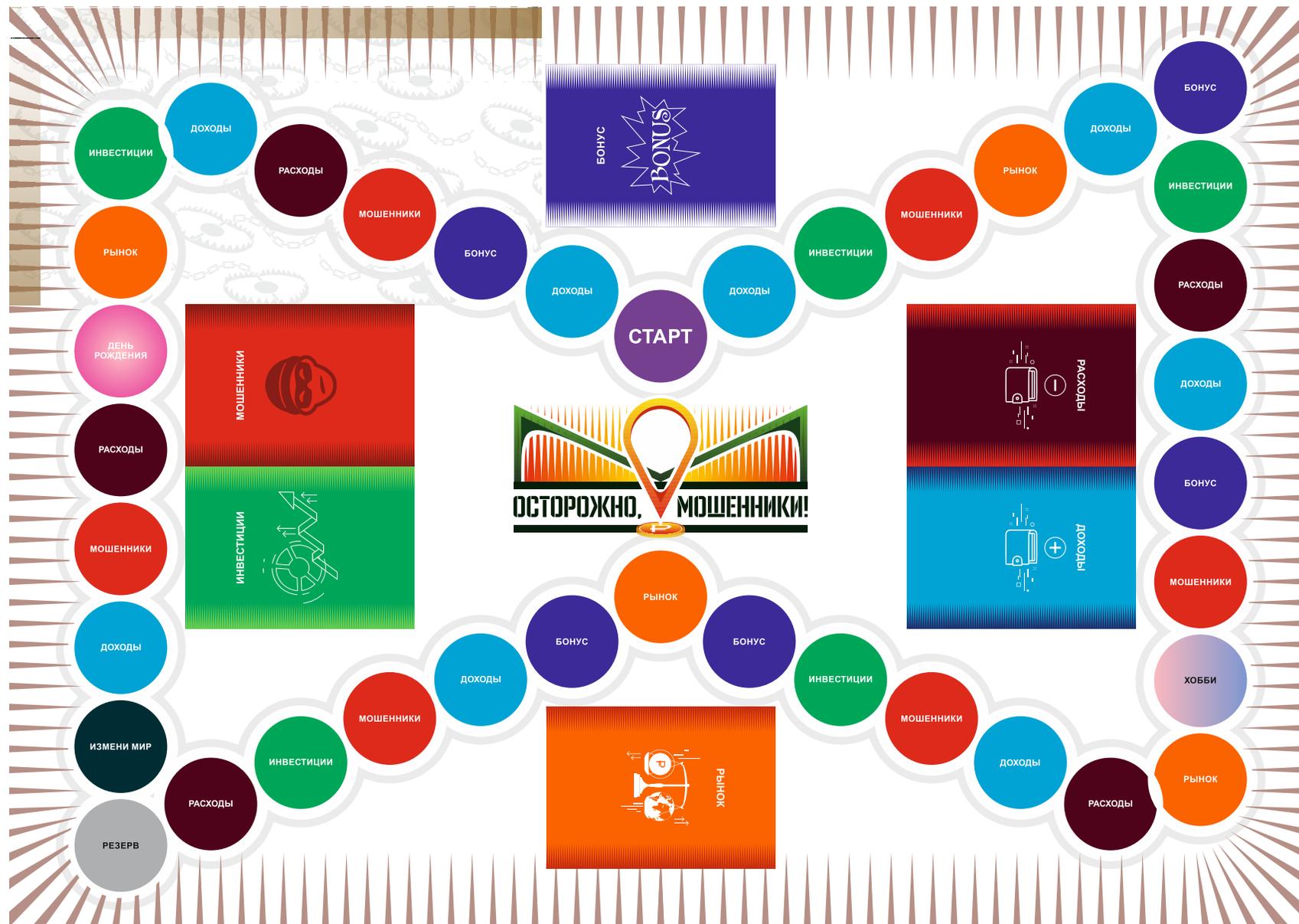
An icon representing investments. It features a white pie chart on the left and a white line graph on the right. The line graph shows an overall upward trend with several peaks and valleys. There are also several white arrows pointing upwards, symbolizing growth and investment.



# Игровые поля



# Игровые поля



## Завершение урока

За 5 минут до окончания урока подведите итоги:  
Каждый участник игры подсчитывает общее количество денег плюс стоимость купленных целей.  
Запишите итоги каждой пары в итоговую таблицу.  
Посчитайте количество денег в каждой команде и определите команду-победителя.



**Вопросы?**

