

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ ТЕМА: «СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «БЮДЖЕТНЫЕ ГЕРОИ»

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛА:
УЧЕНИЦА 7 КЛАССА

КУЗНЕЦОВА АННА



ЦЕЛЬ

- Создать настольную игру, которая поможет детям школьного возраста (7-12 лет) освоить основы финансовой грамотности, научиться планировать бюджет, распределять средства и принимать осознанные финансовые решения.

ЗАДАЧИ

- Разработка игровой механики, моделирующая реальные финансовые ситуации
- Обеспечение визуальной привлекательности и доступности правил. Разработка методического сопровождения для педагогов и родителей
- Проведение тестирования и доработка игрового баланса



ЭТАПЫ РАБОТЫ

- Определение темы работы
- Постановка цели и задач проекта
- Обсуждение этапов работы над проектом
- Разработка шаблонов настольных игр
- Изучение необходимых элементов для создания настольных игр
- Подготовка необходимого материала
- Создание настольной игры
- Оформление проектной работы
- Презентация и тестирования настольной игры
- Анализ применения настольной игры «Бюджетные герои» в школе





ИСТОРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

ДРЕВНЕЙШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ:

- СЕНЕТ (ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ, ОКОЛО 3500 Г. ДО Н.Э.) - ИГРА С СИМВОЛИКОЙ ПУТЕШЕСТВИЯ ДУШИ В ЗАГРОБНОМ МИРЕ. АРХЕОЛОГИ НАХОДИЛИ ИГРОВЫЕ НАБОРЫ В ГРОБНИЦАХ ФАРАОНОВ.
- КОРОЛЕВСКАЯ ИГРА УР (МЕСОПОТАМИЯ, 2600 Г. ДО Н.Э.) - ОБНАРУЖЕНА БРИТАНСКИМ АРХЕОЛОГОМ ЛЕОНАРДОМ ВУЛИ ПРИ РАСКОПКАХ ШУМЕРСКОГО ГОРОДА УР. ИГРА ИСПОЛЬЗОВАЛА ТЕТРАЭДРИЧЕСКИЕ КОСТИ.
- ГО (ДРЕВНИЙ КИТАЙ, ОКОЛО 2500 Г. ДО Н.Э.) - СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА, РАЗВИВАЮЩАЯ ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ. ВХОДИТ В ЧИСЛО ЧЕТЫРЕХ БАЗОВЫХ ИСКУССТВ КИТАЙСКОГО УЧЕНОГО.



ИЗВЕСТНЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СКВОЗЬ ВЕКА

- Домино. Согласно истории, такое название носило одеяние католических священников, черное снаружи и белое внутри. Игра домино была изобретена примерно в 1120 г. до н.э. и произошла от игровых костей, которые некогда были ввезены из Индии в Китай.
- Шашки являются французским изобретением XIII века. Они являются смесью двух игр: древней мавританской игры Алькерк и шахмат. С 1527 года игра в шашки получила свое распространение в Италии, а дальше разошлась и по всей Европе.
- Нарды. Люди играют в нарды более 7000 лет. Однако изобретатель этой игры неизвестен. Самая древняя из досок для игры в нарды была найдена в Малой Азии и датируется 5000 лет до н.э.
- В древней Руси первая настольная игра называлась Тавлеи (в народе – велеи). Скорее всего Тавлеи пришли от викингов, у которых эта игра носила название «хнефатафл» и представляла собой причудливую смесь из нардов, го, шашек и шахмат.



ОБОСНОВАНИЕ И ПОДБОР МАТЕРИАЛОВ



1. Полностью бумажная игра ~~✗~~
2. Игра из бумаги и пластика ~~✗~~
3. Игра из бумаги и дерева ✓

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА

- Составляющие:
 - Бумага - поддается переработке
 - Дерево - поддается переработке
 - Печать на принтере – не происходит выделения никаких вредных веществ
- Вывод:
 - Экологически чистый продукт



ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Критерии к создаваемой игре:

- Информативность
- Поучительность
- Привлекательность

- Обучение финансовой грамотности



Обучение финансовой грамотности:

- Как зарабатывать деньги
- Как тратить деньги
- Как копить деньги
- Как принимать решения в условиях ограниченного бюджета



ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС

Этап 1. Подготовительный (3 дня)

1. Разработка концепции
2. Создание прототипа

Этап 2. Разработка игровых материалов (7 дней)

1. Создание игрового поля
2. Изготовление карточек
3. Изготовление карточек

Этап 3. Производство (3 дня)

1. Печать компонентов
2. Резка и сборка

Этап 4. Тестирование и доработка (3 дня)

1. Проведение тестовых игр
2. Сбор обратной связи



РАСЧЕТ СЕБЕСТОИМОСТИ

- Себестоимость готовой игры составляет 636,4р

№ п/п	Затраты	Стоимость затрат
1	Электроэнергия	$6,99\text{кВт} \times 7,50\text{р} = 52,4\text{р}$
2	Печать в типографии	$30\text{шт} \times 12\text{р} = 360\text{р}$
3	Деревянные фигурки и кубик	$1\text{шт} \times 224\text{р} = 224\text{р}$
Итого:		$52,4\text{р} + 360\text{р} + 224\text{р} = 636,4$

РЕКЛАМ А

БЮДЖЕТНЫЕ ГЕРОИ

Учись считать деньги – стань Бюджетным героем!

ХОТИТЕ, ЧТОБЫ ВАШ РЕБЕНОК НАУЧИЛСЯ ОБРАЩАТЬСЯ С ДЕНЬГАМИ?

"БЮДЖЕТНЫЕ ГЕРОИ" – ЭТО УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА,
КОТОРАЯ В ПРОСТОЙ И ВЕСЕЛОЙ ФОРМЕ НАУЧИТ ДЕТЕЙ:

- КОПИТЬ НА МЕЧТУ
- РАЗУМНО ТРАТИТЬ КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ
- ПРИНИМАТЬ ФИНАНСОВЫЕ РЕШЕНИЯ
- ПОНИМАТЬ ЦЕННОСТЬ ДЕНЕГ



КАК ИГРАТЬ?

БРОСАЙ КУБИК, ДВИГАЙ ФИШКУ, ВЫПОЛНЯЙ ЗАДАНИЯ!

ЗАРАБАТЫВАЙ "ДЕНЬГИ", ИЗБЕГАЙ НЕНУЖНЫХ ТРАТ
И ПЕРВЫМ ДОСТИГНИ СВОЕЙ ФИНАНСОВОЙ ЦЕЛИ!

ПОЧЕМУ СТОИТ ВЫБРАТЬ "БЮДЖЕТНЫЕ ГЕРОИ"?

- ЯРКИЙ ДИЗАЙН И ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА
 - РАЗВИВАЕТ ФИНАНСОВУЮ ГРАМОТНОСТЬ С 7 ЛЕТ
 - ОТЛИЧНО ПОДХОДИТ ДЛЯ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА
 - МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ШКОЛАХ И РАЗВИВАЮЩИХ ЦЕНТРАХ
- В КОМПЛЕКТЕ: ИГРОВОЕ ПОЛЕ, КАРТОЧКИ, ДЕНЬГИ, ФИШКИ, КУБИК.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. Была разработана уникальная игровая механика, которая в доступной форме знакомит детей с основами финансовой грамотности.
2. Все компоненты игры были тщательно продуманы и оформлены с учетом возрастных особенностей целевой аудитории.
3. Проект имеет значительную практическую ценность. Игру можно использовать:
 - В семейном кругу для финансового воспитания
 - В школьных учреждениях на уроках экономики
 - В развивающих центрах для групповых занятий
4. Тестирование игры показало ее эффективность в обучении детей базовым финансовым понятиям. Участники демонстрировали улучшенное понимание принципов обращения с деньгами после нескольких игровых сессий.
5. Проект обладает потенциалом для дальнейшего развития:
 - Создания дополнительных тематических наборов
 - Разработки мобильного приложения
 - Проведения турниров и конкурсов

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ



Компоненты игры:

Игровое поле: Дорожка из 30-40 клеток, разделенных на локации (дом, школа, магазин, парк, банк).

Карточки:

- Доход (20 штук): Пример: "Помог бабушке в саду. Получи 20 монет."
- Расход (20 штук): Пример: "Купил новые карандаши. Потрать 15 монет."
- События (20 штук): Пример: "Нашел 10 монет на улице. Добавь их в бюджет!"
- Специальные события (10 штук): Пример: "Ты попал на распродажу! Следующий расход будет на 50% дешевле."
- Цели (10 штук): Пример: "Накопить 100 монет"
- на новый велосипед."

Игровые деньги: Бумажные деньги номиналом 1, 5, 10, , 50.

Фишки: По одной фишке для каждого игрока.

Кубик: Стандартный шестигранный кубик.

Подготовка к игре:

1. Разложите игровое поле на столе.
2. Раздайте каждому игроку:
 - Стартовый капитал: 35 монет.
 - Одну карточку "Цель" (игроки не показывают свои цели другим).
 - Фишку для перемещения по полю.
3. Положите стопки карточек ("Доход", "Расход", "События", "Специальные события") рядом с полем.
4. Определите, кто будет ходить первым (например, с помощью броска кубика).

ПРАВИЛА ИГРЫ "Бюджетные герои"



Ход игры:
Игроки ходят по очереди.

В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку на выпавшее количество клеток.

В зависимости от цвета клетки, игрок выполняет действие:

- Зеленая клетка (Доход):
Игрок берет верхнюю карточку из стопки "Доход".
Читает текст вслух и добавляет указанную сумму денег в свой бюджет.
Пример: "Помог бабушке в саду. Получи 20 монет!"

- Синяя клетка (Расход):
Игрок берет верхнюю карточку из стопки "Расход".
Читает текст вслух и тратит указанную сумму денег.

Пример: "Купил новые карандаши. Потрать 15 монет."

- Фиолетовая клетка (Событие):
Игрок берет верхнюю карточку из стопки "События".
Читает текст вслух и выполняет указанное действие.
Пример: "Нашел 10 монет на улице. Добавь их в бюджет!"

- Оранжевая клетка (Специальные события):
Игрок берет верхнюю карточку из стопки "Специальные события".
Читает текст вслух и выполняет указанное действие.
Пример: "Пропусти ход."
После выполнения действия карточка кладется вниз стопки.

Ход переходит к следующему игроку.

Достижение цели:

Игрок должен накопить сумму денег, указанную на его карточке "Цель".

Когда игрок достигает цели, он объявляет об этом и становится победителем.

Дополнительные правила:

1. Нехватка денег:
Если у игрока недостаточно денег для выполнения действия (например, траты), он может:
 - Взять кредит у банка (50 монет), но должен вернуть 60 монет через 3 хода.
 - Пропустить ход и не выполнять действие.
2. Обмен деньгами и карточками:
Игроки могут обмениваться деньгами или карточками, если хотят помочь друг другу.
3. Завершение игры:
Игра заканчивается, когда один из игроков достигает цели или проходит определенное количество кругов.

Советы для игроков:

1. Планируйте свои расходы заранее.
2. Старайтесь копить деньги для своей цели.
3. Помогайте друг другу, но не забывайте о своих интересах.

