АССОЦИАЦИЯ РАЗВИТИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

Финансовые игры для детей и подростков: как через игру развивать самостоятельность

Анна Деньгина
руководитель Национального центра финансовой грамотности

29 октября 2026 г.



Что такое самостоятельность и при чём тут игра

Самостоятельность — это умение самому принять решение, отвечать за его последствия и при необходимости изменить курс

01
Решаю сам

Выбираю, на что потратить, что отложить ради цели и кому помочь

02
Отвечаю

Принимаю последствия своего выбора, даже если ошибся

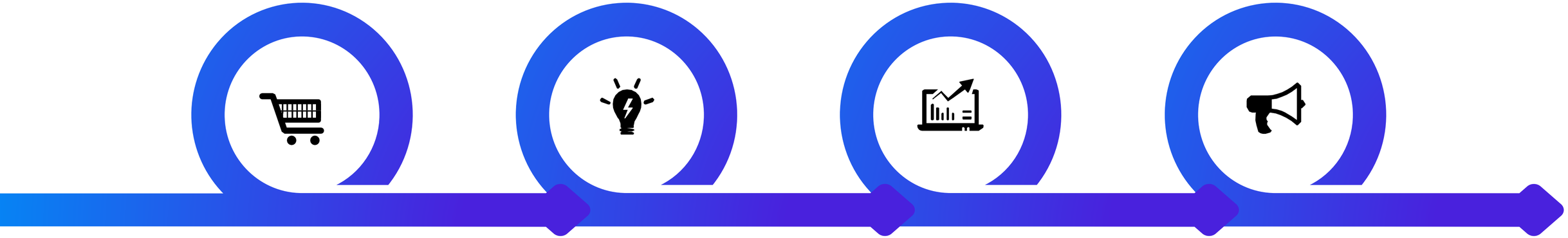
03
Меняю курс

Делаю выводы: в следующий раз коплю иначе, не поддаюсь на «лёгкие деньги»

04
Тренирую в игре

Знаний мало, нужна практика решений. Игра даёт её без реального ущерба

Когда зарождается самостоятельность



01
Около 3 лет

«Я сам»: ребёнок отделяет своё желание от желания взрослого

02
3–6 лет

Инициатива: сам начинаю, сам придумываю

03
6–12 лет

Компетентность: умею, довожу до результата. Финансовые привычки складываются к 7 годам

04
12–18 лет

Идентичность: кто я и что для меня важно

Игра как способ познавать мир

«В игре ребёнок… как бы на голову выше самого себя»

Л. С. Выготский

В игре ребёнок может то, что пока не получается в жизни. Поэтому игра — не отдых от учёбы, а способ учиться



01
Играю понарошку

Пуговица становится монетой, стул — кассой. Ребёнок понимает, что деньги обозначают ценность



02
Держу правило

«Продавец» не отдаёт товар без оплаты. Ребёнок сам управляет собой — так растёт самоконтроль



03
Думаю наперёд

Прикидываю в уме, хватит ли денег, и только потом покупаю — так растёт планирование



04
Роль помогает

В роли часового дошкольники стоят смирно дольше, чем по просьбе взрослого (Мануйленко)

Виды игр и их вклад в самостоятельность

Вид игры	Возраст	Что тренирует	Элемент самостоятельности	Пример игровой ситуации
Сюжетно-ролевая (магазин, банк, семья)	4–7	Произвольность, действие по правилу роли	Решение в роли взрослого	Играем в магазин: «продавец» не отдаёт товар без оплаты
Игра-ритуал с реальными деньгами	4–10	Ожидание, регулярность, видимый результат	Сам распределяю и довожу до цели	Каждую пятницу ребёнок сам раскладывает деньги: на мечту, на траты, на добрые дела
Настольная игра с правилами (путь, карточки)	6–12	Планирование, правила, связь хода и результата	Решение → последствие	Фишка на клетке «Покупка»: купить сейчас или копить дальше
Викторина, проверка утверждений	10–16	Критическое мышление, работа с информацией	Коррекция собственных представлений	«Чем выше процент, тем надёжнее вклад» — правда или миф?
Квест-тренажёр безопасности	10–15	Алгоритм действий в ситуации давления	Не дать собой манипулировать	Незнакомец в чате просит код из СМС за «подарок»
Экономическая симуляция	12–16	Риск, отложенные последствия, стратегия	Выдержать последствия и скорректировать курс	Портфель подешевел на 10%: продать или держаться плана
Деловая командная игра	12+	Переговоры, роли, общий результат	Ответственность перед командой	Команда делит бюджет и договаривается с «поставщиком»
Создание игры	11+	Понимание через конструирование, управление проектом	Авторство	Придумать карточку «акции упали на 20%» так, чтобы игроку пришлось выбирать
Проведение игры для других	14+	Объяснение, организация, рефлексия	Ответственность за других	Объяснить семилетнему, зачем в копилке три отсека

Подростки: просто играть — мало

Когда в игру просто играют

01 Правила и последствия придумал автор игры

02 Игрок выбирает из готовых вариантов

03 Без разбора опыт не переносится в жизнь

04 Подростку тесно в роли ученика

Когда игру создают и проводят

01 Сам придумываю механику — для этого нужно понять тему

02 Сам организую: роли, время, материалы

03 Отвечаю перед игроками, жюри, заказчиком

04 Становлюсь автором — подростку важна эта роль

примеры

Инвест-лаборатория: подростки создают игру

От игрока к автору: подростки придумывают игру, после которой захочется разбираться в деньгах



01. Механика

Игра-путь, карточная игра или викторина — на выбор команды



02. Роли

Геймдизайнер, художник, тестировщик



03. Этапы

Канва игры → бумажный прототип → демонстрация одного хода жюри



04. Группы

11–13 и 14+ работают раздельно, но в одном темпе

Мастер-класс «Стоп, снято!»

примеры

Подростки 12–16 лет создают продукт креативной индустрии — сериал о первых деньгах

01. Кейс

Команда получает вводные: как подросток зарабатывает первые деньги

03. Съёмка

Распределяют роли и записывают серию

02. Сценарий

Сами придумывают историю, героев и их решения

04. Премьера

Все смотрят серии и голосуют за лучшую

Хакатон «Разработай игру»

примеры

01
Задача

Реальный кейс от заказчика

02
Команда

Сама распределяет время и роли, решает, от чего отказаться

03
Защита

Перед экспертами, с внешней оценкой

04
Детали

[Название, дата, площадка, кейс, результат — уточнить]

«Умею решать»: от игры к самостоятельной жизни



Выпускники детского дома, 11 класс

примеры

Игровые форматы

Онлайн-активности и койны, которые можно потратить только на выбранные цели

Проект

Личный финансовый паспорт: доходы, бюджет, резерв, свои правила — и его защита

Наблюдаем за выпускниками

Как они применяют паспорт в самостоятельной жизни. [Что уже видим — уточнить]

«Коплю · Трачу · Помогаю»

примеры



01

Ребёнок 4–10 лет

Сам распределяет деньги: мечта, траты, добрые дела

02

Подросток-волонтёр

Готовит и проводит мастер-класс для младших

03

Добро.рф

Регистрация мероприятия, волонтёрские часы

Волонтёром можно стать с юности

Учу — значит понимаю: кто объясняет младшим, сам разбирается глубже. После мастер-класса обязателен разбор.

3 000
детей

300+
скачиваний методики

60+
мероприятий

18
регионов

250
сказок, написанных детьми

60+
волонтёров на Добро.рф

Поддержка АСИ и АРФГ

Линия самостоятельности: от копилки до своего проекта

3–6 лет

«Я сам выбираю мечту»: копилка и ритуал

01

6–10 лет

«Я сам распределяю и довожу до цели»: регулярная практика, сказки

02

03

10–13 лет

«Я играю и создаю игру»: игра, разбор, конструктор игры

04

14+

«Я создаю и учу других»: сериал, хакатон, паспорт финансовой жизни, волонтёрство

На каждой ступени взрослый отдаёт часть контроля. Неизменны рамка и разбор.



Анна Деньгина

Руководитель Национального
центра финансовой грамотности

email aedengina@ncfg.ru

Сайт коплю-трачу-помогаю.рф

Источники

1. Распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 № 2958-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года»

2. Kaiser T., Lusardi A., Menkhoff L., Urban C. Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors // Journal of Financial Economics. 2022. Vol. 145(2)

3. Ryan R. M., Rigby C. S., Przybylski A. The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach // Motivation and Emotion. 2006. Vol. 30

4. Выготский Л. С., Эльконин Д. Б. Кризис трёх лет и его новообразования (обзор)

5. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. Цит. по: Веракса Н. Е., Веракса А. Н. и др. // Вестник РУДН. Психология и педагогика. 2023. Т. 20, № 3

6. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978. Обзор: Психологическая наука и образование. 2010. № 3

7. Мануйленко З. В. Развитие произвольного поведения у детей дошкольного возраста // Известия АПН РСФСР. 1948. Вып. 14 (изложение)

8. Смирнова Е. О., Гударева О. В. Игра и произвольность у современных дошкольников // Вопросы психологии. 2004. № 1

9. Diamond A., Barnett W. S., Thomas J., Munro S. Preschool Program Improves Cognitive Control // Science. 2007. Vol. 318

10. Эриксон Э. Стадии психосоциального развития. OpenStax Psychology 2e, 9.2 Lifespan Theories

11. Whitebread D., Bingham S. Habit Formation and Learning in Young Children. Money Advice Service, University of Cambridge, 2013

12. Consumer Financial Protection Bureau. Building blocks to help youth achieve financial capability, 2016

13. Yeager D. S., Dahl R. E., Dweck C. S. Why Interventions to Influence Adolescent Behavior Often Fail but Could Succeed // Perspectives on Psychological Science. 2018. Vol. 13(1)

14. Bryan C. J., Yeager D. S., Hinojosa C. P. et al. Harnessing adolescent values to motivate healthier eating // PNAS. 2016. Vol. 113(39)

15. Wouters P., van Nimwegen C., van Oostendorp H., van der Spek E. D. A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games // Journal of Educational Psychology. 2013. Vol. 105(2)

16. Crookall D. Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline // Simulation & Gaming. 2010. Vol. 41(6)

17. Kafai Y. B. Minds in Play: Computer Game Design as a Context for Children's Learning. Lawrence Erlbaum, 1995

18. Kafai Y. B., Burke Q. Constructionist gaming: Understanding the benefits of making games for learning // Educational Psychologist. 2015. Vol. 50(4)

19. Holbert N., Wilensky U. и др. О концептуальной интеграции в конструкционистских играх. Constructionism 2012

20. Hart R. A. Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. Innocenti Essays No. 4. UNICEF, 1992

21. UCL HeadStart. Youth participation: models used to understand young people's participation

22. Fiorella L., Mayer R. E. The relative benefits of learning by teaching and teaching expectancy // Contemporary Educational Psychology. 2013. Vol. 38(4)

23. Celio C. I., Durlak J., Dymnicki A. A Meta-Analysis of the Impact of Service-Learning on Students // Journal of Experiential Education. 2011. Vol. 34(2)

24. The Role of Reflection in the Effects of Community Service on Adolescent Development: A Meta-Analysis // Child Development. 2014

25. Service learning for improving academic success in students: A systematic review // Campbell Systematic Reviews. 2022