МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«АНТОНОВСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА» Тверская область, Молоковский район, с.Антоновское

Социально – педагогический инновационный проект

ТЕМА:

 «Азбука финансовой грамотности»

Учитель истории и обществознания

 Некрасова Людмила Васильевна

2021

Содержание

[Паспорт проекта 2](#_Toc529787564)

[1. Пояснительная записка 3](#_Toc529787565)

[2. Цели и задачи проекта 3-4](#_Toc529787566)

[3.Сроки и этапы реализации проекта 4-5](#_Toc529787567)

[4. Содержание и формы учебной деятельности, обеспечивающие формирование финансовой грамотности школьников 5-8](#_Toc529787568)

[5. Планируемые результаты реализации проекта 8](#_Toc529787569)

[6. Оценочные и методические материалы 8-9](#_Toc529787570)

[7. Условия реализации программы 9](#_Toc529787571)

[Список литературы 10](#_Toc529787572)

# Паспорт проекта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название проекта | Азбука финансовой грамотности |
|  | Цель, задачи проекта | Цель: формирование у школьников основ финансовой грамотности, разумного финансового поведения и ответственного отношения к личным финансам. Задачи:1. Познакомить учащихся с экономическими понятиями.2. Воспитывать у учащихся активное финансовое поведение.3. Развивать образное экономическое мышление.4. Развивать логическое мышление, умения сравнивать, анализировать, обобщать, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить рассуждения.5. Способствовать повышению профессиональной квалификации учителей в области финансовой грамотности. |
|  | Содержание проекта | -Разработка программ внеурочной деятельности по финансовой грамотности.-Организация занятий внеурочной деятельности.-Проведение Дней ФГ: конкурсы, викторины, деловые игры, открытые занятия.-Экскурсии в финансовые учрежденияс целью знакомства с банковскими продуктами и профориентации школьников.-Подготовка проектов, исследовательских работ.-Участие педагогов в курсах повышения квалификации.-Организация внутрикорпоративного обучения и самообразования. |
|  | Этапы и сроки реализации проекта | I этап (организационный)II этап (основной)III этап (заключительный) |
|  | Планируемые результаты реализации проекта | -Повышение квалификации педагогов по вопросам финансовой грамотности. -Обеспечение устойчивого развития компетенций учащихся в области финансовой грамотности.-Разработка и апробация новых авторских программ по финансовой грамотности.- Обновление содержания образовательной деятельности. |
|  | Данные об авторе проекта | Учитель истории и обществознания Некрасова Людмила Васильевна, тел. 89157238606, Е-mail: n\_lyu\_da@mail.ru  |

# Пояснительная записка

Финансовое просвещение и воспитание детей школьного возраста – сравнительно новое направление в школьной педагогике. Ведь финансовая грамотность является глобальной социальной проблемой, неотделимой от ребенка с ранних лет его жизни.

Современная школа в настоящее время уделяет особое внимание финансовой грамотности. Опыт зарубежных стран показывает, что такая практика позволяет грамотно решать финансовые вопросы не только обществу в целом, но и индивидуально каждому человеку этого общества. В современном мире, где совершаются финансовые махинации, государство проявляет заботу о своих согражданах. В нашей стране, как и во многих странах на национальном уровне реализуются проекты по повышению финансовой грамотности. Финансово грамотные люди в большей степени защищены от финансовых рисков и непредвиденных ситуаций. Они более ответственно относятся к управлению личными финансами. Кому-то удаѐтся повысить свой уровень благосостояния за счет рационального распределения расходов и планирования семейного бюджета.

Повышение финансовой грамотности способствует росту качества финансовых услуг, расширяет возможности граждан более эффективно использовать финансовые услуги.

Актуальность проекта «Азбука финансовой грамотности» определяется острой потребностью разрешения противоречия: между необходимостью введения в школьную практику курса «Финансовая грамотность» и недостаточной проработанностью в педагогической науке проблемы отбора содержания, способов организации обучения школьников и их родителей, подготовки педагогических кадров.

Проект «Азбука финансовой грамотности» определяет цели, задачи, механизм реализации и предполагаемые результаты повышения уровня социализации школьников, обеспечивает внедрение интерактивных методов экономического образования, финансового просвещения и организацию практико-ориентированной образовательной среды в школе путем создания модели раннего экономического образования и развития финансовой грамотности в рамках внеурочной деятельности на период 2021-2024 уч.г.

Данный проект дополняет и расширяет содержание образования, стимулирует к дальнейшему совершенствованию систему непрерывного экономического образования школы. Проект направлен на обучение учащихся 5 – 9 классов в рамках внеурочной деятельности.

На основе кейсовых технологий дети получат навыки работы в группах, научатся осуществлять ситуационный анализ, принимать оптимальные решения в финансовых (экономических) вопросах повседневной жизни.

Особое внимание в проекте «Азбука финансовой грамотности» уделяется обновлению содержания и технологий образования, компетенций педагогических кадров для обеспечения высокого качества образования в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами образования.

# Цели и задачи проекта

**Цель:**формирование у школьников основ финансовой грамотности, разумного финансового поведения и ответственного отношения к личным финансам.

**Задачи:**

1. Познакомить учащихся с экономическими понятиями.

2. Воспитывать у учащихся активное финансовое поведение.

3. Развивать образное экономическое мышление;

4. Развивать логическое мышление, умения сравнивать, анализировать, обобщать, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить рассуждения.

5. Способствовать повышению профессиональной квалификации учителей в области финансовой грамотности.

**Содержание проекта:**

-Разработка программ внеурочной деятельности по финансовой грамотности.

-Организация занятий внеурочной деятельности.

-Проведение Дней ФГ: конкурсы, викторины, деловые игры, открытые занятия.

-Экскурсии в финансовые учрежденияс целью знакомства с банковскими продуктами и профориентации школьников.

-Подготовка проектов, исследовательских работ.

-Участие педагогов в курсах повышения квалификации.

-Организация внутрикорпоративного обучения и самообразования.

3.Сроки и этапы реализации проекта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы,****сроки** | **Содержание работы** | **Прогнозируемые результаты** |
| 1. **Подготовительный этап**
 | 1. Анализ ресурсов для реализации проекта, изучение и анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы по вопросам формирования основ финансовой грамотности.2. Анализ готовности учителей, работающих в школе, к использованию виртуальной интерактивной среды для внеурочной исследовательской и проектной деятельности учащихся.3. Анализ востребованности родителями и учащимися внеурочной деятельности по основам финансовой грамотности.4. Определение цели, задач проекта.5. Подготовка нормативно-правовой документации.6. Разработка программы внеурочной деятельности «Азбука финансовой грамотности».7. Повышение квалификации педагогических работников. | Создание проекта, определение готовности школы к реализации проекта; план реализации проекта; инструментарий мониторинга показателей реализации проекта; формирование нормативно- методической базы реализации проекта;программа внеурочной деятельности «Азбука финансовой грамотности» |
| **2. Основной этап** | 1. Разработка и внедрение инструментария для проведения мониторинга достижения поставленных в инновационном проекте целей и задач.2. Разработка и реализация рабочих программ экономической направленности, финансовой грамотности в рамках внеурочной деятельности.3. Совершенствование образовательного пространства и содержания    образования.4. Развитие сотрудничества с родителями, привлечение их к участию в образовательной деятельности в качестве бизнес – консультантов.5. Вовлечение учащихся школы в проектно-исследовательскую учебно-познавательную деятельность; самостоятельное выполнение учащимися социально-ориентированных проектов.6. Разработка плана мероприятий для работы с родителями учащихся по реализации проекта.7. Проведение различных мероприятий с участниками образовательных отношений. 8. Информирование общественности о реализации проекта через школьный сайт, открытые мероприятия. | Разработка плана мероприятий для работы с родителями по реализации проекта.Реализация программы внеурочной деятельности для учащихся 5-9 классов «Азбука финансовой грамотности».Проведение различных мероприятий. |
| **3.Заключительный этап** | 1. Анализ и обобщение результатов внедрения в образовательную деятельность курса финансовой грамотности для школьников.2. Соотношение результатов реализации Проекта с поставленными целями и задачами.3.Распространение положительного опыта, подготовка методических рекомендаций.4. Участие учащихся в конкурсах исследовательских и проектных работ различного уровня. | Публикация методических материалов и распространение электронного пособия. |

# 4. Содержание и формы учебной деятельности, обеспечивающие формирование финансовой грамотности младших школьников

Освоить азбуку финансовой грамотности и научиться считать деньги учащимся позволит реализация программы внеурочной деятельности.

При реализации курса «Азбука финансовой грамотности» предполагается использование разнообразных технологий, направленных на развитие познавательной активности и формирования метапредметных образовательных результатов (технологии системно-деятельностного подхода).

Методы и формы организации образовательной деятельности на поддержку собственной активности учащихся:

**«Мозаика»**

Этот метод может быть использован при ответе на вопросы или решении задач. Класс делится на группы. В каждой группе число человек соответствует количеству задач. Членам группы случайным образом (например, на каждом столе лежат карточки с номерами номером вниз) присваиваются номера, соответствующие номеру задачи. Ученики пересаживаются таким образом, чтобы за одним столом оказались игроки с одинаковыми номерами, которые вместе решают задачу (задачи), соответствующую их номерам. Все возвращаются в свои команды, и каждый «эксперт» представляет свою задачу остальным членам команды. Из каждой команды к доске вызывают игроков для решения задач, в которых они не были экспертами.

**«Один — два — вместе»**

Тестовые задания с открытым ответом, задания, связанные с объяснением смысла (например, пословиц), могут также выполняться в группах следующим образом. На первом этапе каждый член группы пишет собственный ответ, далее ученики объединяются по двое и на основе индивидуальных ответов составляют общий, стараясь не потерять идеи каждого. На следующем шаге создают группу из двух или трёх пар и вырабатывают общий ответ. По этой методике может быть разработан эскиз постера, если он выполняется группой. В этом случае лучше ограничиться четырьмя участниками.

**«Дерево решений»**

При выполнении заданий по классификации, например, товаров и услуг, или принятию решений, например, выбор варианта семейного отдыха, можно построить дерево решений. Оно обычно строится вершиной вниз.

**«Мозговой штурм»**

В групповых проектах, эффективно начинать работу с мозгового штурма. В зависимости от количества участников идеи могут выдвигаться индивидуально или от группы. Роль ведущего, обязанностью которого является фиксирование идей, может исполнять учитель или ученик. На первом этапе важно чётко сформулировать проблему, которая должна быть решена. На втором этапе идеи выдвигаются, фиксируются, но не оцениваются. Число идей не ограничено. Третий этап посвящён группировке идей, близких по содержанию, оценке и отбору.

**«Да-нет-ка»** – своеобразная игра, которая позволяет детям научиться выделять главный признак предмета, классифицировать вещи по общим показателям, а также быть внимательным к высказываниям других ребят, строить на основе их ответов свои предложения.

**Синектика** – метод аналогий. Он подразделяется на несколько направлений: эмпатию, прямую аналогию и фантастическую. В первом случае детям предоставляется возможность побыть в качестве объекта проблемной ситуации. В прямой аналогии ребенок ищет сходные процессы в других сферах. Фантастическая аналогия отвечает за все, что находится за гранью реальности, и тут можно предложить самые невероятные выходы из сложной ситуации.

**«Мини-исследование»**

Поскольку цель курса *—* вовлечение школьников в реальную жизнь, формирование активной жизненной позиции и ответственности, исследовательская деятельность является, вероятно, самым эффективным методом обучения. Любое исследование предполагает определение цели, сбор, обработку и анализ информации, оценку полученных результатов. Естественно, что учащиеся 2–4 классов находятся на разных этапах освоения этой деятельности. Поэтому в контрольных измерительных материалах предлагаются разные варианты заданий. Для проведения мини-исследования используется один источник, результаты представляются в простой форме, например, в виде таблицы или короткого текста.

**«Кейс»**

Учебные кейсы, которые используются в школе, отличаются от кейсов университетских, которые предполагают разработку ситуации с последующими пошаговыми изменениями, зависящими от принятых решений. Кейс - это ситуация из реальной жизни с разработанными к ней вопросами. Для младших детей ситуация может быть приближенной к реальной, но упрощённой.

**«Аукцион»**

Проверка знаний и умения логически мыслить успешно проходит в форме аукциона. Эта игра мотивирует даже не особенно успешных учеников. Игра проходит по следующим правилам:

• У каждого участника в начале игры 100 баллов (очков, фунтиков, тугриков и т. п.).

• Право ответа на вопрос покупается.

• Стартовая цена простого вопроса *—* 5 баллов, сложного *—* 10 баллов.

• Цена может меняться с шагом 5 баллов.

• Окончательная цена определяется в результате торгов.

• При верном ответе цена вопроса прибавляется к баллам того, кто отвечал, при неверном *—* вычитается.

Роль аукциониста могут выполнять и учитель, и ученик. Кроме них необходима комиссия из нескольких человек (число зависит от количества участников), которая будет проверять начисление баллов самими участниками игры или вести собственные ведомости.

**Игра-викторина «Деньги любят счёт»**

Игра-викторина «Деньги любят счёт» поможет обучающемуся узнать рыночные термины, употребляемые в экономике, развивать логические мышление, любознательность, творческий поиск, развивать умение планировать семейный бюджет, научиться мыслить экономически грамотно.

**Интеллектуальное шоу «Финансовые бои»**

Яркое интеллектуальное шоу, которое обязательно заинтересует школьников в теме финансовой грамотности! Финансовые бои можно проводить в классе или в актовом зале, в рамках урока или организовать масштабные соревнования между классами.

Разные форматы интеллектуальных соревнований между командами помогают прокачать знания по теме банковских услуг, таких как вклады, кредиты и банковские карты, а также развивают находчивость и умение работать в команде.

**Игра «Монополия»**

Монополия — это классическая игра, в которой вы можете покупать, арендовать и продавать свою собственность! В начале игры участники выставляют свои фишки на поле «Вперед», затем перемещают их по игровому полю в зависимости от выпавшего на кубиках количества очков.

Если вы попадаете на Участок Недвижимости, которая пока еще никому не принадлежит, то вы можете купить эту Недвижимость у Банка. Если вы решаете не покупать ее, она может быть продана на Аукционе другому игроку, предложившему за нее самую высокую цену. Игроки, имеющие Недвижимость, могут взимать арендную плату с игроков, которые попадают на их Участок. При строительстве Домов и Гостиниц арендная плата значительно возрастает, поэтому вам следует вести строительсто на как можно большем количестве Участков.

Если вы нуждаетесь в деньгах, вы можете заложить вашу Недвижимость.

В ходе игры вам следует всегда выполнять указания, написанные на карточках «Общественная казна» и «Шанс». Но не расслабляйтесь — в некоторых случаях вас могут посадить в Тюрьму.

Цель: остаться единственным необанкротившимся игроком.

**Станционная игра «Заработать за 60 минут»**

Игра хорошо подходит и для 25, и для 100 игроков. Чтобы заработать «финики» и выйти победителями участникам придется хорошенько потрудиться. На 13 станциях с затейливыми заданиями участники могут проявить не только свои интеллектуальные способности, но и творческие.

В этой игре важна командная работа и продуманный план действий, ведь команды могут «вытеснять» друг друга со станций. Так что ключевые умения финансовой грамотности - планирование своих действий и распределение ресурсов – будут развиваться с самой первой минуты игры.

**Игра-квест «Финансовые звезды»**

Команды участников – это корпорации, целью которых является постройка космического корабля. Игра направлена на то, чтобы участники научились сберегать и увеличивать свои денежные средства, а также управлять финансовыми инструментами, на случай если они захотят осуществить некую задуманную цель в своем будущем.

В игре есть станции, на которых можно зарабатывать деньги; есть финансовые организации, с которыми можно взаимодействовать.

**День финансовой грамотности в школе**

День финансовой грамотности для школьников. Учителя и приглашенные специалисты проводят самые разные мероприятия в рамках дня финансовой грамотности в школе. Очевидно, что проводимые в таких масштабах уроки о деньгах, обязательно приносят свои плоды.

**Деловая игра «Услуги финансовых организаций»**

Задача игры состоит в том, чтобы прожить 6 игровых лет, управляя собственным домохозяйством. Каждая команда-домохозяйство ежегодно получает зарплату и решает, во что вложить денежные средства, чтобы получить доход и улучшить свое благосостояние путем покупки клеток игрового поля. Осторожно! Борьба за игровые клетки предстоит нешуточная! А с банками и микрофинансовыми организациями нужно быть внимательным, иначе придется отстаивать свои права в государственных органах.

Игра хорошо подходит для формирования ответственного потребительского поведения, понимания своих прав и обязанностей и умения справляться со сложными ситуациями.

**Проектные задачи**

Методической особенностью изложения учебных материалов на внеурочных занятиях является такое изложение, при котором новое содержание изучается на проектных задачах.

Метод обучения через проектные задачи базируется на следующих дидактических положениях:

Наилучший способ обучения учащихся, дающий им сознательные и прочные знания и обеспечивающий одновременное их умственное развитие, заключается в том, что перед учащимися ставятся последовательно одна за другой посильные теоретические и практические проектные задачи, решение которых даёт им новые знания;

* С помощью проектных задач, последовательно связанных друг с другом, можно ознакомить учеников даже с довольно сложными теориями;
* Усвоение учебного материала через последовательное решение проектных задач происходит в едином процессе приобретения новых знаний и их немедленного применения, что способствует развитию познавательной самостоятельности и творческой активности учащихся.

Большое внимание уделяется овладению учащимися проектными методами поиска решений, логическими рассуждениями, построению и изучению проектных моделей.  Обсуждение решений проектных задач с учащимися необходимо проводить в виде эвристической беседы.

**Дидактические игры**

Для поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего занятия необходимо применять дидактические игры – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

На занятиях используется наглядный материал («финансовые» задачки, дидактический, демонстрационный материал, схемы, символы, модели).

Освоение содержания опирается на межпредметные связи с курса­ми математики, литературы и окружающего мира. Учебные материалы и задания подобраны в соответствии с возрастными особенностями детей и включают задачи, практические задания, игры, мини-исследования и проекты. В процессе изучения курса формируются умения и навыки ра­боты учащихся с текстами, таблицами, схемами, а также поиска, анализа и представления информации и публичных выступлений.

# 5. Планируемые результаты реализации проекта

-Повышение квалификации педагогов по вопросам финансовой грамотности.

-Обеспечение устойчивого развития компетенций учащихся в области финансовой грамотности.

-Разработка и апробация новых авторских программ по финансовой грамотности.

- Обновление содержания образовательной деятельности.

# 6. Оценочные и методические материалы

**Формы контроля**

**Текущий контроль:**

* устный опрос;
* письменная самостоятельная работа: ответы на вопросы;
* тестовое задание;
* решение задач;
* решение кроссворда и анаграммы;
* мини-исследование;
* графическая работа: построение схем и диаграмм связей;
* творческая работа: постер, компьютерная презентация.

Итоговый контроль:

* викторина;
* тест;
* творческая работа;
* мини-проект.

**Критерии оценивания усвоения программы**

Система оценивания программы «Азбука финансовой грамот­ности» основана на критериальном подходе и предполагает вовлечение учащихся в процесс оценивания, включая самооценку и взаимооценку. В основе критериев лежат универсальные учебные действия.

Критерии оценивания:

1. Знание, понимание основных принципов экономической жизни семьи; понимание и правильное использование экономических терминов.
2. Обработка, анализ и представление информации в виде простых таблиц, схем и диаграмм.
3. Сравнение, обобщение, классификация, установление аналогий и причинно-следственных связей.
4. Исследовательские навыки: определение проблемы, постановка цели, подбор источников информации с помощью учителя.
5. Определение позитивных и негативных последствий решений и действий.
6. Представление результатов: соответствие темы и содержания, структурированный материал, логичное и понятное изложение, умение задавать вопросы и отвечать на них, использование видеоряда.
7. Творческий подход: оригинальность, разнообразие выразитель­ных средств, качество оформления.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вид работы (по 5 баллов) | *A* | *B* | C | D | E | F | G | Всего баллов |
| Тест, кроссворд, анаграмма | \* |  |  |  |  |  |  | 5 |
| Задача | \* |  | \* |  |  |  |  | 5-10 |
| Графическая работа | \* | \* |  |  |  |  | \* | 15 |
| Кейс | \* | \* | \* |  | \* | \* |  | 20-25 |
| Доклад, сообщение | \* |  | \* | \* |  | \* |  | 20 |
| Ролевая игра | \* | \* | \* |  | \* |  | \* | 15-20 |
| Презентация  | \* |  | \* |  |  | \* | \* | 20 |
| Мини-исследование | \* | \* |  |  | \* |  |  | 15 |
| Проект | \* | \* | \* | \* | \* | \* | \* | 15-35 |

# 7. Условия реализации программы

**Материально-технические условия:**

Занятия внеурочной деятельности проводятся в учебном кабинете, с использованием:

* компьютера,
* мультимедийного проектора.

**Мотивационные условия:** Важнейшей особенностью дополнительного образования детей является добровольный выбор ребёнком вида деятельности по интересам. Соответственно, занятия внеурочной деятельности позволяют удовлетворять разнообразные познавательные интересы личности, создают равные «стартовые» возможности каждому ребёнку, оказывает помощь и поддержку одарённым и талантливым учащимся, поднимая их на качественно новый уровень индивидуального развития, что создаёт возможность личностного роста для каждого ребенка с учетом его способностей и мотивации.

Развитие потребностей, мотивов и целей ребенка, в том числе мотивов учения, мотивов к познанию и творчеству, побуждает детей к овладению способами познания, творчества, активности в творческой и учебной деятельности.

**Кадровые условия:**

Анализ уровня методической работы школы, позволяет утверждать о подготовленности педагогов к освоению новшеств, что включает в себя владение современными психолого-педагогическими инклюзивными технологиями, знание психологических особенностей учащихся, владением технологией проектов.

Педагоги активно приобретают свой опыт на практико-ориентированных семинарах, участвуют в мастер-классах, на методических заседаниях, что свидетельствует о готовности педагогического коллектива к формированию финансовой грамотности учащихся.

# Список литературы

1. Альтшуллер Г.С., Верткин, И.М. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности. — Минск: «Беларусь», 1994.

2. Викентьев, И.Л., Кайков, И.К. Лестница идей: Основы ТРИЗ в примерах и задачах. — Новосибирск, 1992.

3. Гин, А.А. Задачки-сказки от кота Потряскина. — М.: «Вита-Пресс», 2002.

4. Гин, С.И. Мир фантазии: Методическое пособие для учителей 2-3 классов.  — М.: «Вита-Пресс», 2002.

5. Гин, С.И. Мир логики: Методическое пособие для учителей 3-4 классов.  — М.: «Вита-Пресс», 2001.

6. Корлюгова Ю. Н. Финансовая грамотность: Учебная программа. 5–9 классы общеобразоват. орг. /— М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. — 16 c.

7. Корлюгова Ю. Н. Финансовая грамотность: методические рекомендации для учителя.2–4 классы общеобразоват. орг. — М.: ВИТА-ПРЕСС,2014. — 64 c.

8. Корлюгова Ю. Н. Финансовая грамотность: Материалы для родителей. 5–9 классы общеобразоват. орг. — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. — 64 c.

9. Корлюгова Ю. Н. Финансовая грамотность: контрольные измерительные материалы.2–4 классы общеобразоват. орг. — М.: ВИТА-ПРЕСС,2014.— 8 c.

10. Вигдорчик Е., Липсиц И., Корлюгова Ю. Финансовая грамотность: учебная программа. 5-7 классы. М.: ВИТА-ПРЕСС, 2015.— 16 с.

11. Липсиц И., Вигдорчик Е. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5-7 классы. М. ВИТА-ПРЕСС, 2015.— 208 с.

12. Федин С. Финансовая грамотность: материалы для учащихся 2-4 классы. М: ВИТА-ПРЕСС, 2015.— 80 с.