



Внедрение заданий для оценки финансовой грамотности обучающихся в образовательный процесс

Яковлева Надежда Геннадьевна,
старший преподаватель кафедры общего
образования ЦНППМПР ГАУ ДПО «ИРО ПК»

План вебинара

1

Общая информация

Поддержка образовательных организаций по формированию и оценке функциональной грамотности.

2

Модели внедрения

финансовой грамотности в работу педагога.

3

Практика

Игра, как средство формирования установок по финансовой грамотности.

4

Источники вдохновения

Цифровые ресурсы для формирования финансовой грамотности.

1

Поддержка образовательных
организаций
по формированию и оценке
функциональной грамотности.

Функциональная грамотность и ФГОС

ФГОС ООО

п.4 - освоение **знаний, компетенций, необходимых** как **для жизни в современном обществе**, так и для успешного обучения на следующем уровне образования, а также в течение жизни»

п.35.2 - задачу «формирования **функциональной грамотности** обучающихся (**способности решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации** на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности)...(2

п.27.2. Условия реализации программы основного общего образования должны обеспечивать для участников образовательных отношений возможность:

формирования **функциональной грамотности** обучающихся, ...

ФОП: Система оценки достижения планируемых результатов освоения ФГОС

Основным предметом оценки в соответствии с требованиями ФГОС ООО является

способность к решению учебно-познавательных и учебно-практических задач, основанных на изучаемом учебном материале, с использованием способов действий, отвечающих содержанию учебных предметов, в том числе метапредметных ..., **а также компетентностей, релевантных соответствующим направлениям функциональной грамотности**

Критерии готовности образовательной организации к введению обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования

- сформирована система мониторинга готовности каждого учителя к реализации обновленных ФГОС (пройдены курсы повышения квалификации, утверждены рабочие программы, в календарно-тематическое планирование встроены задания по формированию функциональной грамотности, в педагогическую деятельность включены федеральные онлайн конструкторы, электронные конспекты уроков, соответствующие требованиям обновленных ФГОС, имеется банк приемов по решению в урочной и внеурочной деятельности задач воспитания);

Что такое функциональная грамотность?

Это не новые знания! Это —

компетенции (готовность и способность к решению проблем, к принятию решений);

способность действовать с опорой на жизненный опыт и уже полученные знания по разным предметам;

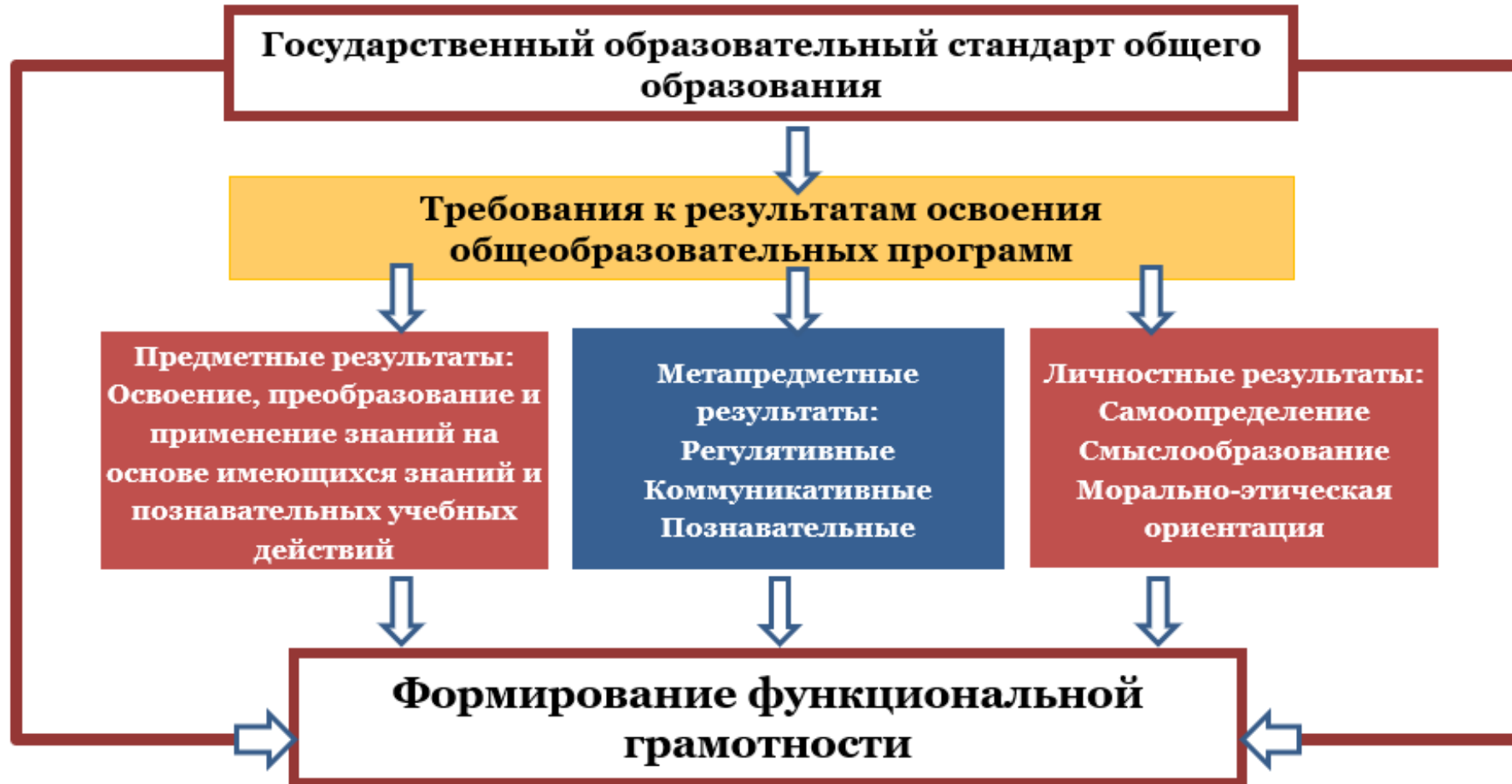
когнитивные навыки (способность к обобщениям, синтезу, интеграции и переносу знаний, умений, навыков).

Поэтому для формирования функциональной грамотности важна не столько теория, сколько практика, то есть выбор **адекватных учебных заданий!**

Чем отличается УЗ от задания на ФГ

Различия	Задания на функциональную грамотность	Учебные задания
Что оценивает задание?	Как учащиеся могут использовать имеющиеся знания и умения для решения реальной проблемы, имеющей определённую личностную, социальную или иную (например, научную, практическую, пользовательскую) ценность.	Как учащиеся освоили изучаемые понятия и способы действий и применяют их в учебных целях
Что главное в задании?	Главное – решить стоящую проблему, причём каким угодно способом, не обязательно связанным с изученным материалом данного предмета и тем более – пройденной темы. Можно использовать и знания, полученные на других предметах, а также бытовые, часто – донаучные знания.	Главное – продемонстрировать владение изученным способом действий
Характерные черты	<ul style="list-style-type: none">•Проблемность•Неопределённость в способах действий•Контекстность•Комплексность, охват оцениваемых компетенций•Межпредметность, широкий охват тем	<ul style="list-style-type: none">•Учебный вопрос•Осваиваемый способ действий•Контекст возможен•Охват предметных умений•Привязка к теме урока
Грубый индикатор	Если «очистить» от контекста, задание, как правило, теряет смысл и/или теряет смысл работа над заданием	Если «очистить» от контекста, явно проступает обычное учебное задание

Модель формирования функциональной грамотности при реализации ФГОС



Структура банка заданий по ФГ.

Состав банка заданий за период 2019-2021 годы – более 2600 заданий
За 2022 год – 1118 заданий

Характеристики задания

Основные:

- Область содержания
- Компетентностная область
- Контекст

Дополнительные:

- Уровень сложности
- Формат ответа
- Объект оценки
- Балл за выполнение

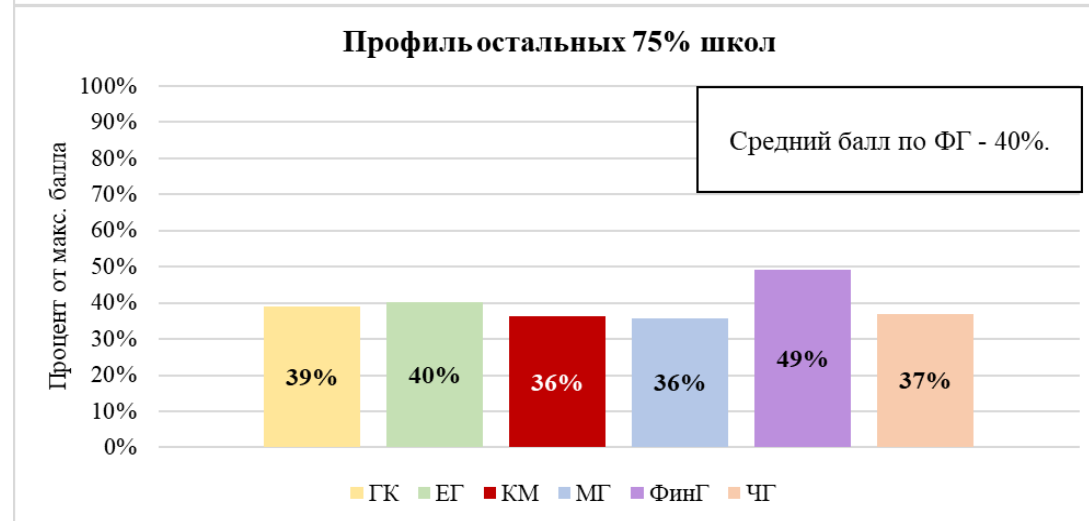
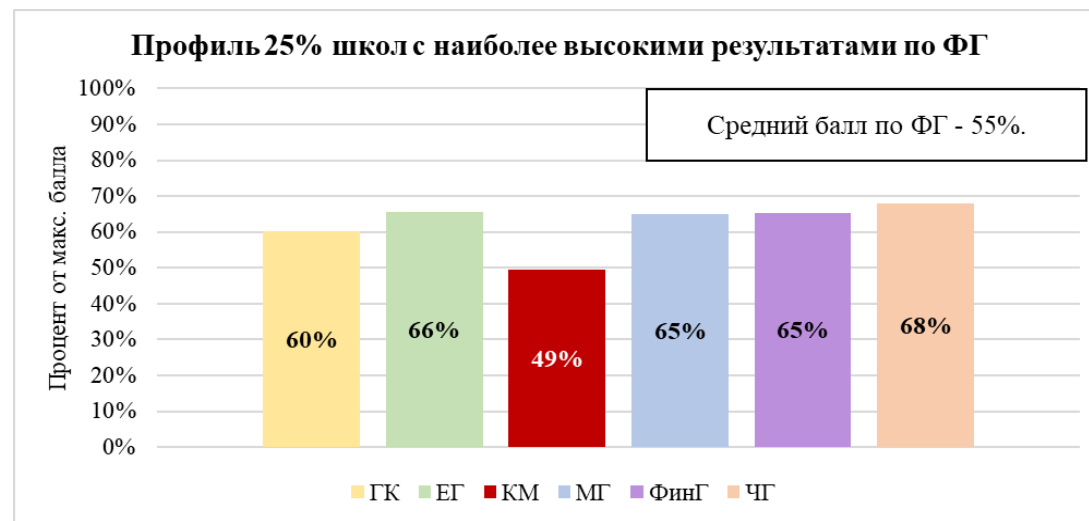
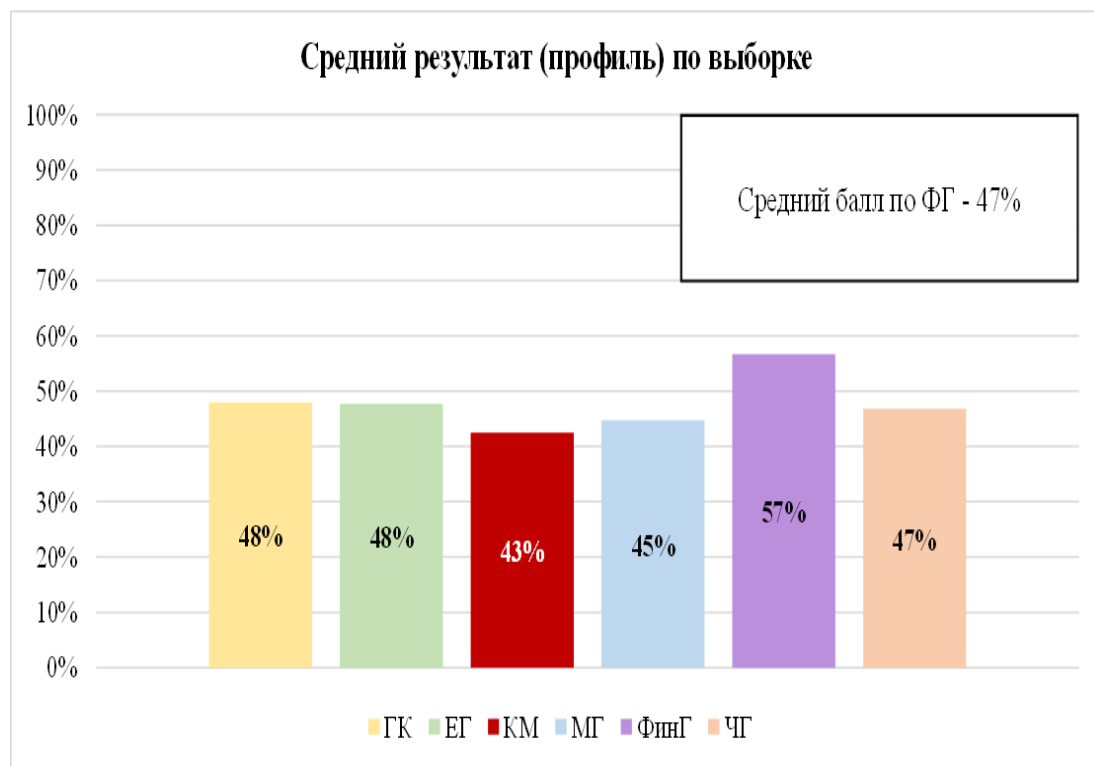
Система оценки

- Критерии
- Варианты ответов
- Оценка 1 или 2 балла

Методические рекомендации

- Общее описание пед. потенциала комплекса
- Характеристики отдельных заданий и описание их выполнения
- Рекомендации по использованию

Сравнение результатов МФГ 2023 по группам образовательных организаций



Что показывают результаты мониторинга функциональной грамотности обучающихся

- Подтверждена актуальность проблемы **формализма знаний** – старой проблемы российской и советской школы.
- Знания у учащихся есть, однако грамотно пользоваться ими они не умеют. Учимся для школы, не для жизни!
- Подтверждён эффект, названный **ситуационностью знаний**.

Ситуационность знаний: если знания не осознаны и не присвоены учащимися, они проявляются только в тех ситуациях, в которых формировались.

Что показывают результаты мониторинга функциональной грамотности **учителей**

Большинство учителей в основном ориентируются на внешние, а не на сущностные черты как самого явления, так и средств формирования функциональной грамотности, демонстрируя тем самым **формальный уровень** понимания проблемы, чаще всего используют хорошо известные им традиционные формы обучения, ориентированные на овладение предметными знаниями и умениями, и проявляют осторожность при использовании инновационных предложений, обеспечивающих перенос имеющихся знаний в незнакомые ситуации для решения различного круга проблем.

Задача повышения уровня как
теоретической, методологической, так и
технологической готовности и
способности учителей

формировать функциональную
грамотность школьников остаётся
актуальной для системы образования.

Задачи образовательных организаций в развитии функциональной грамотности учащихся.














- Разработать программу по развитию функциональной грамотности
- Выделить специалиста, который будет отвечать за реализацию программы по развитию функциональной грамотности
- Спланировать и организовать работу по повышению квалификации учителей по разработке и использованию заданий для формирования функциональной грамотности
- Изучить особенности инструментария и подходы к оценке в федеральном проекте Минпроса РФ «Мониторинг формирования функциональной грамотности обучающихся»
- Проанализировать учебно-методические материалы, которые используют учителя, и обеспечить учителей учебными материалами нового поколения
- Перестроить методическую работу учителей, создать механизмы мотивации учителей, организации их сотрудничества и обмена опытом, а также поощрения их работы
- Организовать работу учителей по использованию банка заданий на платформе РЭШ

Меры по поддержке образовательных организаций по формированию и оценке ФГ.


- Проведение серии онлайн-семинаров и консультаций для региональных команд и образовательных организаций (график будет доступен на сайте «Единое содержание общего образования» после 29 марта 2024 г. <https://edsoo.ru/metodicheskie-seminary/ms-funkczionalnaya-gramotnost-plan/>)
- Размещение на конструкторе рабочих программ ссылок на задания по функциональной грамотности (<https://edsoo.ru/konstruktor-rabochih-programm/>)
- Проведение мониторинга участия образовательных организаций в тестировании обучающихся 8-9 классов по функциональной грамотности с использованием портала «Российская электронная школа»

Ресурсы для работы.


Портал ИСРО <http://edsoo.ru>

Разговоры о важном 				
Виртуальные лабораторные работы 	Функциональная грамотность 	Методические семинары 	Всероссийская олимпиада школьников 	
Горячая линия по вопросам ФГОС 	Методические интерактивные кейсы 	Научные исследования 	Методический журнал «Образ действия» 	Профилактика и коррекция трудностей в обучении 

План семинаров
“Формирование и
оценка
функциональной
грамотности” на 2023-
2024 учебный год

 Смотреть

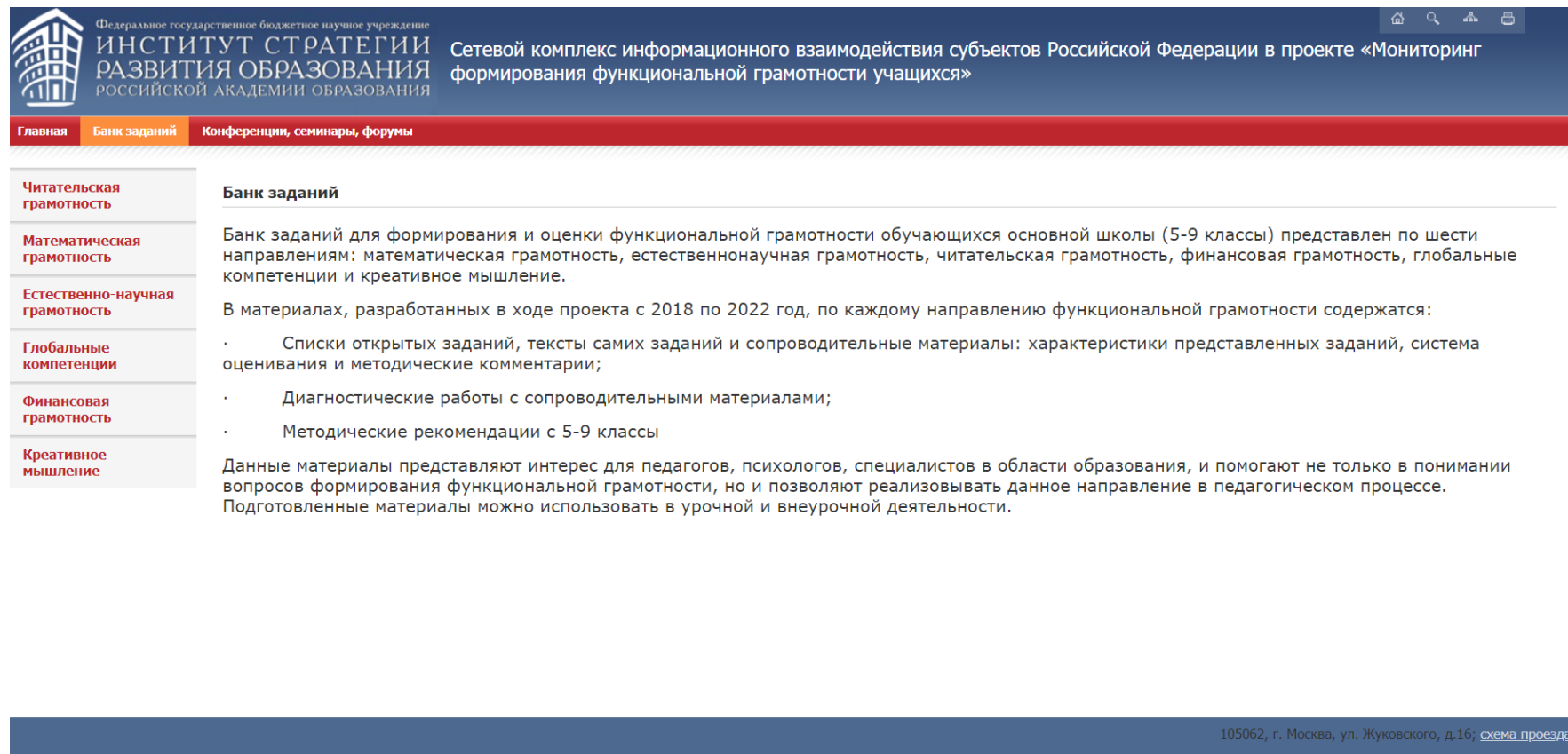
Диагностика по
функциональной
грамотности

 Смотреть

 Архив 2022-2023

Ресурсы для работы.

Портал ИСРО Банк заданий по функциональной грамотности
<http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/>



Федеральное государственное бюджетное научное учреждение
**ИНСТИТУТ СТРАТЕГИИ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Сетевой комплекс информационного взаимодействия субъектов Российской Федерации в проекте «Мониторинг формирования функциональной грамотности учащихся»

Главная Банк заданий Конференции, семинары, форумы

Читательская грамотность

Математическая грамотность

Естественно-научная грамотность

Глобальные компетенции

Финансовая грамотность

Креативное мышление

Банк заданий

Банк заданий для формирования и оценки функциональной грамотности обучающихся основной школы (5-9 классы) представлен по шести направлениям: математическая грамотность, естественнонаучная грамотность, читательская грамотность, финансовая грамотность, глобальные компетенции и креативное мышление.

В материалах, разработанных в ходе проекта с 2018 по 2022 год, по каждому направлению функциональной грамотности содержатся:

- Списки открытых заданий, тексты самих заданий и сопроводительные материалы: характеристики представленных заданий, система оценивания и методические комментарии;
- Диагностические работы с сопроводительными материалами;
- Методические рекомендации с 5-9 классы

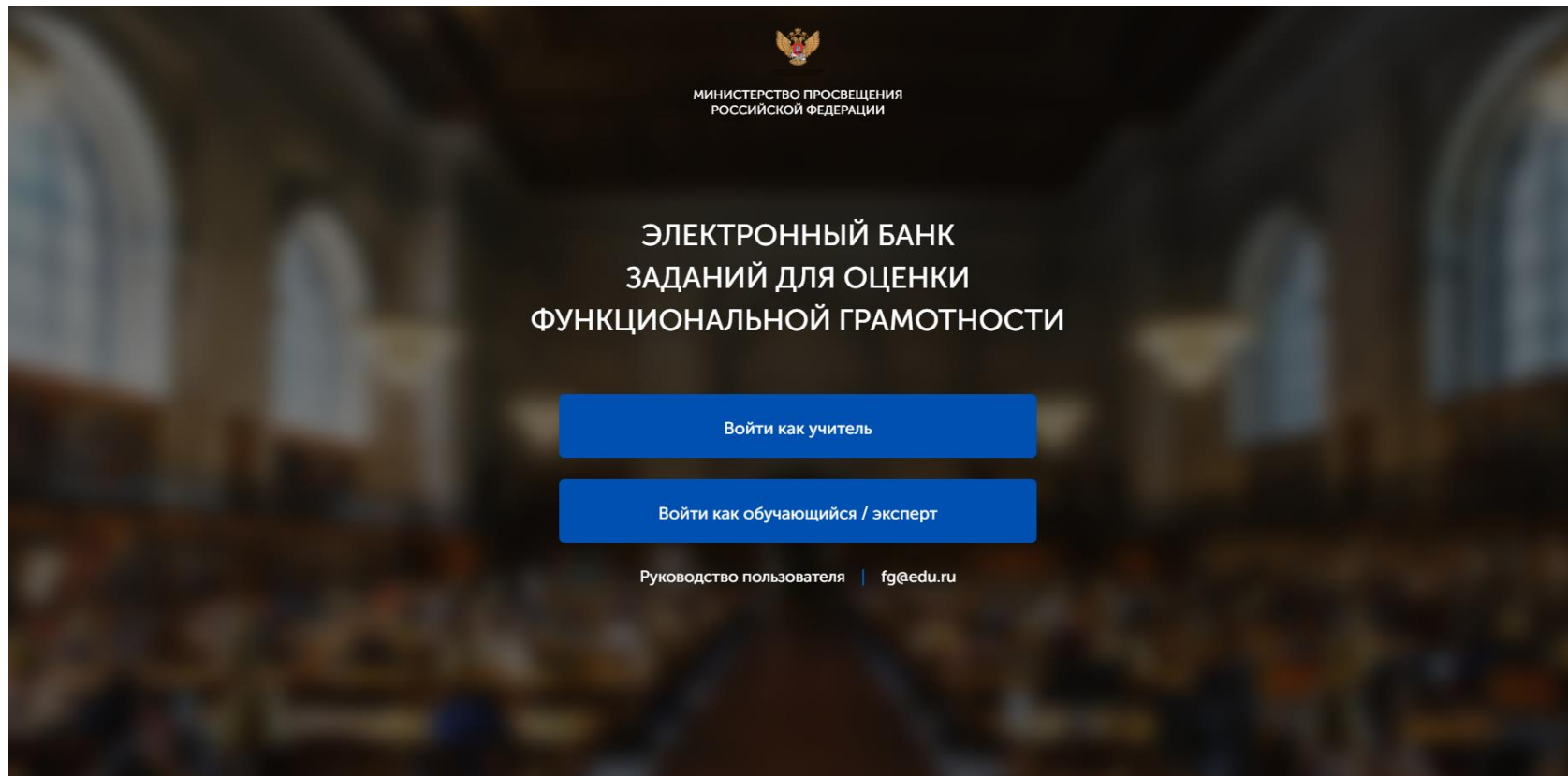
Данные материалы представляют интерес для педагогов, психологов, специалистов в области образования, и помогают не только в понимании вопросов формирования функциональной грамотности, но и позволяют реализовывать данное направление в педагогическом процессе. Подготовленные материалы можно использовать в урочной и внеурочной деятельности.

105062, г. Москва, ул. Жуковского, д.16; [схема проезда](#)

Ресурсы для работы.

Российская электронная школа (РЭШ) – банк заданий

<https://fg.resh.edu.ru/>



Ресурсы для работы.

Центр оценки качества образования ИСРО <http://centeroko.ru/>

Министерство просвещения Российской Федерации
ФГБНУ «Институт стратегии развития образования»
Центр оценки качества образования

О Центре ОКО | Исследования | Публикации | Новости | Контакты

МОНИТОРИНГ ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

- МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ
- ЧИТАТЕЛЬСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ
- ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНАЯ ГРАМОТНОСТЬ
- ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ
- ГЛОБАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ
- КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ

*нажмите, чтобы перейти

ОЦЕНКА ДОСТИЖЕНИЙ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ФГОС

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ ДЛЯ 5-6 КЛАССОВ

*нажмите, чтобы перейти

Поиск по сайту

Найти

Новости

09.02.2024. Начал работать раздел [«Разработка системы диагностических работ для 5-6 классов для оценки освоения ФГОС в соответствии с федеральными рабочими программами по отдельным предметным областям \(по русскому языку, математике, географии, обществознанию\) с учетом критериально-уровневого оценивания»](#).

2

Модели внедрения финансовой грамотности в работу педагога.

Модели внедрения финансовой грамотности.

- **Модель внедрения № 1** «Обучение финансовой грамотности в рамках обязательных предметов школьной программы».
- **Модель внедрения № 2** «Обучение финансовой грамотности в рамках внеурочной деятельности (факультатива, элективного курса, кружка)».
- **Модель внедрения № 3** «Обучение финансовой грамотности в рамках программы воспитания».
- **Модель внедрения № 4.** «Обучение финансовой грамотности в рамках дополнительных программ в общеобразовательной организации или организации дополнительного образования детей».

Модель № 1 «Обучение финансовой грамотности в рамках обязательных предметов школьной программы».

- Учителю-предметнику необходимо изучить УМК по финансовой грамотности для соответствующего класса и использовать в своей работе по обучению конкретному предмету материалы, изложенные в Материалах для учащегося; возможно также использование Рабочей тетради.
- Кроме того, рекомендуется использовать Модули по финансовой грамотности, специально разработанные для ряда обязательных предметов (математика, обществознание (плюс экономика и право), ОБЖ, география, английский язык).

Модель № 1 «Обучение финансовой грамотности в рамках обязательных предметов школьной программы». Материалы.

- Скачать данные материалы можно с сайта издательства «Росучебник» <https://rosuchebnik.ru/metodicheskaja-pomosch/materialy/predmet-finansovaya-gramotnost/>
- Для уроков истории <https://fingram-history.ocs.ru> и информатики <http://finformatika.ru> разработаны электронные УММ (учебно-методические материалы).
- Подготовлены также материалы для уроков литературы «Учимся финансовой грамоте на ошибках и успехах литературных героев» <http://литфин.рф>
- Для предмета «Индивидуальный проект» разработан и апробирован УМК <http://education.vashifinancy.ru/napravleniya-proekta/obuchenie-v-sisteme-osnovnoj-programmy>

Модель № 2 «Обучение финансовой грамотности в рамках внеурочной деятельности».

- В соответствии с ФГОС начального, основного и среднего общего образования образовательная программа общеобразовательной организации содержит две части.
- В рамках второй части (часть основной образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений) есть возможность включать во внеурочную деятельность курсы финансовой грамотности, а в 10-11 классах – элективные и факультативные курсы.
- Рекомендуется включать курсы «Финансовая грамотность» во внеурочную деятельность с использованием УМК в возможных вариантах: 1. 2-4 классы: 16 ч. по программе, представленной в УМК, 5-9 : 34 часа по программе, представленной в УМК

Модель № 3 «Обучение финансовой грамотности в рамках программы воспитания.

- В рамках классных мероприятий классного руководителя.
- В рамках образовательных событий общеобразовательной организации (игры, квесты, ярмарки, соревнования по финансовой грамотности как разовые или периодические мероприятия).
- Образовательная организация может использовать просветительские материалы, методики и вспомогательные образовательные ресурсы, созданные в рамках проекта Минфина России (материалы и сценарии для проведения мероприятий можно найти на сайтах: вашифинансы.рф; ХочуМогуЗнаю.рф; финлагерь.рф).

Модель № 4 «Обучение финансовой грамотности в рамках дополнительных программ в общеобразовательной организации или организации дополнительного образования детей».

- В систему дополнительного образования могут быть включены программы кружка «Финансовая грамотность».
- В отличие от внеурочной деятельности, в кружках могут обучаться дети из разных классов и дети разного возраста. Так, логично объединять детей начальной школы в одну группу, детей 5-7 классов – в другую, детей 8- 9 классов – в третью и 10-11 класс – в четвертую. На одно занятие рекомендуется отводить 30-90 минут, при этом использовать преимущественно интерактивные формы обучения.
- В образовательной организации также может быть организована кружковая работа в форме чемпионата по финансовой грамотности <https://fincup.ru/>

3

Игра, как средство формирования установок по финансовой грамотности.

Убеждения (установки)



Убеждения (установки) – это не просто принятие информации, это **внутреннее согласие** с ней, которое становится основой для принятия решений.

Убеждения складываются у человека на протяжении жизни и могут возникнуть как вследствие собственного опыта, так и чужого.

Но у школьников нет реального жизненного опыта, связанного с управлением личными финансами и использовать опыт других людей они тоже не умеют.

Проблемы в обучении школьников основам финансовой грамотности

Проблемы, с которыми сталкивается педагог при обучении финансовой грамоте:

- Отсутствие мотивации и вовлеченности у школьников.
- Нехватка у школьников реального жизненного опыта, связанного с управлением личными финансами.
- Нехватка методических разработок.

Все эти проблемы могут быть решены при внедрении в обучение **игровых форматов.**

Особенности школьников, обучающихся основам финансовой грамотности

- Они **устали от привычных форматов** занятий. Новые формы привлекут их внимание и способствуют появлению мотивации учиться.
- Они **привыкли играть** на своих гаджетах – им понятен и близок игровой формат.
- Они **хотят примерить на себя разные роли**, побыть взрослым и сделать то, что давно хотел попробовать – это можно сделать в игре.

Особенности игровых форм обучения

1 **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.

2 **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 педагог может отсеять одни факторы, сделать акцент на других, на которые он хочет обратить внимание учащихся.

3 **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.

Особенности игровых форм обучения

4

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» авторитетным учителем.

5

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, школьники эмоционально реагируют на игру, тем самым подкрепляют полученную информацию яркими впечатлениями.

Типология игр

- **Компьютерные** – игры, которая проводятся 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.

Игры живого действия

Деловая игра. Имитируют реальные жизненные ситуации и ставят перед игроками вопросы, требующие решения. Например, участникам приходится выбирать: куда вложить деньги, как развивать свой бизнес, как общаться с банком.

Станционные игры и квесты. Подразумевают выполнение конкретных заданий, полученных от ведущих разных станций, обычно требуют большого пространства, т.к. станции с заданиями размещаются на значительном расстоянии друг от друга.

Интеллектуальные шоу. Отличаются от станционных игр и квестов тем, что проводятся в «сидячем» формате и не требуют большого пространства и такого количества ведущих. Если из станционных игр взять только интеллектуальные конкурсы и разместить команды за столами в одном большом зале, то можно провести интеллектуальное шоу)

Игры живого действия

Разминочные игры. Станционные игры и интеллектуальные шоу состоят из многих мини-игр, своеобразных кирпичиков. Такие мини-игры можно использовать и для того, чтобы настроить школьников перед лекцией или разбавить лекцию в середине.

Кейсы. Это деловая игра в коробке. Участники планируют свои действия по решению заданной проблемной ситуации и получают обратную связь о возможных последствиях от ведущего.

У всех этих интерактивных форм есть свои особенности и различия, но каждая из них по-своему хороша в обучении основам финансовой грамотности. Их можно проводить как в финансовом лагере, так и в виде отдельных мероприятий.

Сравнение разных типов игр

Критерии сравнения	Деловая игра	Интеллектуальное шоу	Станционная игра
Критерий 1. Цель игры	Формирование навыков	Формирование и закрепление знаний	Формирование установок
Критерий 2. Содержание игры	Отражают реальные жизненные ситуации, практические задачи	Построены по принципу «вопрос-ответ»	Широкая тематика заданий, (творчество, изучение какой-либо предметной области и т.д.)
Критерий 3. Игровые задания	Игроки постоянно сталкиваются с проблемными ситуациями, логически взаимосвязанными между собой	Задания на развитие интеллекта, анализ и синтез	Игроки выполняют задания разного типа

Сравнение разных типов игр

Критерии сравнения	Деловая игра	Интеллектуальное шоу	Станционная игра	
Критерий 4. Механика игры	Тип принятия решений	Игроки самостоятельно принимают решения и выполняют действия для разрешения ситуаций в игре	Игроки сами принимают решения, но не выполняют никаких действий	К решению задач может подключаться модератор
	Перемещения между локациями	Может включать	Необязательно для решения образовательной задачи	Обязательно включает

Работа с педагогами

Перед участниками семинара ставится задача: предложить идею игры, формирующей установки для принятия решений в финансовой сфере. Участники семинара были делаются на группы, каждая из которых разрабатывает идею игры, причём формат и тема игры были выбираются ими самостоятельно.

Например на семинаре 3 команды выбрали формат деловой игры, 3 – формат стационарной игры, 1 команда – формат интеллектуальной игры.

Интеллектуальное шоу «Летние каникулы»

У тебя есть мечта? Чтобы осуществить мечту нужны накопления. Попробуй и ты заработать свои первые деньги, используя свои знания.

Цель: обобщение знаний по финансовой грамотности.

Количество участников: от 15 до 30 человек

Количество модераторов: 1

Продолжительность: 45 минут

Описание игры: участникам предлагается разбиться на команды и принять участие в интеллектуальной игре, игра состоит из 5 туров. За каждый правильный ответ команда может заработать монеты. В начале игры всем будут предложены разные варианты отдыха, у которых будет разная стоимость: отдых в деревне, отдых в лагере, отдых на турбазе, отдых на море. В зависимости от того сколько монет заработала команда они смогут выбрать соответствующий вид отдыха. Выигрывает та команда, которая заработает большее количество монет и сможет выбрать самый дорогой вид отдыха.

Формирует установки: чтобы хорошо отдыхать, нужно хорошо работать; деньги можно заработать интеллектуальным трудом.

Деловая игра: «Кредиторы и заёмщики»

Цель: дать знания об основных принципах предоставления заёмных средств, условий получения заёмных средств и обязательств по возврату.

Количество участников: от 5 до 7 команд по 4 человека.

Количество модераторов: 5

Продолжительность: 60 минут

Описание игры: Кредиторы (модераторы) предоставляют договор о займе на нескольких страницах. Текст написан разными шрифтами Кредиторы объясняют заёмщикам содержания договора используя только основную информацию: по срокам, по процентам, по санкциям невыполнения обязательств по возврату, размер и периодичность платежей, полную стоимость кредита. Так же кредиторы пытаются, чтобы заёмщик как можно быстрее подписал договор. Заёмщики должны изучить досконально договор, и, если надо, обратиться к компетентным людям. И только потом подписывать договор. Выигрывает та команда, которая заключает договор на максимально выгодных для себя условиях.

Формирует установки: необходимо читать договор о кредитовании полностью, включая сноски и текст, написанный мелким шрифтом.

Станционная игра «Парк развлечений»

Игра даёт представление о том, как обучающиеся могут экономно потратить деньги и при этом получить удовольствие катаясь на аттракционах.

Цель: формирование умений управлять своими финансами

Количество участников: от 20 до 30 человек.

Количество модераторов: 5

Продолжительность: 45 минут

Описание игры: каждый участник игры получает маршрутный лист, где прописаны наименования аттракционов с указанием цен, а также меню для посещения кафе. Дети получают условные денежные знаки в размере 1000 руб. На эти деньги дети обязательно должны побывать минимум на 3-х аттракционах и покушать в кафе. В конце игры подводится итог – тот, кто выполнил все условия и затратил меньше всех денег стал победителем.

Формирует установки: нет.

Образовательные продукты ПАКК

<https://edu.pacc.ru/>

Образовательные проекты ПАКК

ГЛАВНАЯ КУРСЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ КИНОПАКК ФИНАНСОВЫЙ ЛАГЕРЬ ЛИТЕРАТУРА И ФИНАНСЫ
ФИНАНСЫ И МАТЕМАТИКА СООБЩЕСТВО ПЕДАГОГОВ БИБЛИОТЕКА МАТЕРИАЛОВ ФИНАНСЫ И ИНФОРМАТИКА
СВЕДЕНИЯ ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Г.Р. Держ

edu.pacc.ru

Материалы интерактивного курса по финансовой грамотности для педагогов теперь в Библиотеке

Спасибо за внимание!

Яковлева Надежда Геннадьевна, старший преподаватель
кафедры общего образования ГАУ ДПО "Институт
развития образования Пермского края",
сот. тел.+79097310180

Ссылка на запись вебинара:

<https://my.mts-link.ru/51207829/1640750392/record-new/185651869>