

**Тамбовское областное государственное
бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Котовский индустриальный техникум»**

Методическая разработка урока в игровой форме «ФинИгра»

Разработала преподаватель специальных дисциплин
Бокарева Евгения Олеговна

Рассмотрено и одобрено на

Утверждаю
зам. директора по УР
Улуханова И.В. _____

заседании ПЦК 38.02.01
«Экономика и бухгалтерский учет
(по отраслям)»
Протокол _____
От « » _____

Председатель ПЦК: _____ О.Н Астафурова

Разработал: _____ Е.О Бокарева

Содержание:

1. Введение.....	3
2. Цели и задачи мероприятия	4
3. Характеристика мероприятия	5
4. Правила проведения	6

1. Введение

Ведущий объявляет о начале мероприятия, представляется. Рекомендуется уделить отдельное внимание представлению самого мероприятия, его темы и образовательной цели. Затем ведущий рассказывает о формате мероприятия и представляет основные правила игры.

Финансовая грамотность в XXI веке представляет собой важнейшую компетенцию современного человека, она так же важна для каждого человека, как и умение читать, писать и считать. Финансовая грамотность помогает эффективно планировать и использовать личный бюджет, принимать решения на финансовом рынке, исходя из своих интересов, избегать излишней закредитованности, ориентироваться в сложных финансовых инструментах и услугах, распознавать угрозы и снижать риски мошенничества со стороны потенциально недобросовестных участников рынка.

Комментарий ведущего: Игроков интерактивной игры ожидает 3 (или два) интеллектуальных раунда:

Участник, у которого ход выбирает вопрос.

После озвучивания мной выбранного вопроса, он появляется на слайде презентации. Только после этого участник, у которого есть вариант ответа, поднимает руку. Если участвует команда, то вы должны выбрать капитана, который будет поднимать руку от имени команды. Ведущий следит, кто был первым и даёт ему право ответа. Говорить свой вариант ответа можно только после разрешения ведущего, иначе ответ не засчитывает. Ответы принимаются только от капитанов. В случае правильного ответа, вы получаете баллы. В случае неверного ответа соответствующие баллы вычитаются! Задача участника – дать как можно больше правильных ответов и набрать максимальное итоговое количество игровых баллов по итогам всех раундов. Сейчас мы проведём жеребьёвку, кто будет первым выбирать вопрос.

Перед следующим раундом первым будет отвечать тот, у кого будет наименьшее число баллов.

1. Цель и задачи мероприятия

Интеллектуальное соревнование нацелено на привлечение внимания школьников к необходимости повышения уровня финансовой грамотности в процессе поиска ответов на вопросы. Соревновательный характер мероприятия способствует вовлечению участников и мотивации к изучению финансовой грамотности.

Участники и ведущий могут не иметь начальной предварительной подготовки. Однако рекомендуется предварительное посещение онлайн-уроков по финансовой грамотности для студентов (dni-fg.ru), так как игра позволяет повторить изученный на уроках материал и закрепить ключевые понятия.

Цель - знакомство с основными понятиями и систематизация существующих знаний участников через погружение в предметный материал в игровой форме.

Задачи:

- повышение мотивации обучающихся к освоению финансовой грамотности путем участия в интеллектуальных состязаниях;
- закрепление знаний, полученных на уроках по финансовой грамотности;
- развитие навыков сотрудничества, работы в команде.

2. Характеристика мероприятия

Формат	онлайн/очно
Технические требования	<p>При онлайн формате: Интернет, компьютер или телефон, приложение для групповой видеосвязи с возможностью демонстрации презентации и чатом, устройство для контроля времени на ответ (смартфон, секундомер и т.п.)</p> <p>При очном формате: Компьютер/ноутбук с установленным программным обеспечением для демонстрации интерактивных презентаций и с устройством вывода изображения для демонстрации участникам (телевизор, проектор или монитор), устройство для контроля времени на ответ (смартфон, секундомер и т.п.)</p>
Количество участников	3-4 участника/команды
Возраст участников	7-11 классы, студенты ПОО и вузов
Ведущий	1
Модератор	0-1 (в зависимости от количества участников и формата проведения)
Продолжительность	60 минут – 85 минут

3. Правила проведения

Интерактивная игра подразумевает активную роль ведущего, использование презентации.

Ведущий зачитывает вопросы, следит за тем, кто первый поднял руку для ответа, ведёт подсчёт набранных баллов. Главная задача – за короткий промежуток времени сформировать у участников интерес к игре, а по ее окончании – базовый понятийный аппарат. Ведущий должен разъяснить участникам правила игры, постараться управлять вниманием аудитории, быть беспристрастным и корректным в общении.

Игра может проводиться как индивидуально, так и в команде. В случае командного проведения, необходимо разделить участников на команды и в каждой команде выбрать капитана, который будет поднимать руку, когда команда сформулировала ответ.

Ведущий проводит предварительную жеребьёвку, кто из участников/команд начинает первым.

Далее запускает презентацию (файлы PowerPoint) с номером, соответствующим раунду игры (1, 2, 3 - финальный).

Появляется слайд со списком из пяти тем, а также в строке каждой темы числами, обозначающими стоимость вопроса (в игровых баллах). Чем выше стоимость, тем сложнее вопрос в рамках темы.

При нажатии на одно из чисел, вы переходите к вопросу соответствующей темы соответствующей стоимости.

Выбирает тему и вопрос участник/команда, у которого в данный момент право хода. Первый выбор осуществляет команда/игрок согласно жеребьевке. Следующий выбор осуществляет игрок/команда, ответивший верно на последний вопрос.

Ведущий зачитывает выбранный вопрос с карточки вопросов и ответов (Приложение 1) и нажимает на экране презентации цифру с номиналом выбранного вопроса. Текст вопроса возникает на экране. После этого момента можно поднимать руку, сигнализируя о готовности правильного

ответа. На ответ даётся 30 секунд после появления текста вопроса на экране. Когда участник/команда готовы ответить, поднимают руку. Ведущий следит, кто первым поднял руку и даёт ему право ответить. Право поднять руку в командах имеет только капитан. Поднятие руки до того, как ведущий закончил зачитывать вопрос и до появления вопроса на экране считается фальстартом и не засчитывается.

При большом количестве участников рекомендуется привлечь модератора для отслеживания фальстартов, кто первым поднял руку для ответа, за временем на ответ (30 сек.), а также вести подсчет баллов. При отсутствии модератора все эти действия выполняет ведущий.

Игрок/капитан команды даёт свой ответ. Ведущий сверяется с правильным ответом в карточке вопросов и ответов (Приложение 1) и

А) в случае неправильного ответа записывает в турнирную таблицу (Приложение 2) стоимость вопроса со знаком минус (соответствующие баллы отнимаются у участника), сообщает о том, что ответ неверный, предлагает оставшимся игрокам ответить. Аналогично, кто первый поднял руку. Рекомендуется тратить на раздумья и ответы в общей сложности до 30 секунд.

Б) в случае правильного ответа записывает в форму для регистрации результатов стоимость вопроса со знаком плюс (соответствующие баллы добавляются участнику)

После ведущий нажимает на слайде вопроса кнопку «Правильный ответ». На появившемся слайде (или с карточки вопрос и ответов) зачитывает правильный ответ, нажимает кнопку «Вернуться к вопросам» на слайде ответа.

Возвращается к слайду с темами. Вопрос, который уже звучал пропадёт из списка вопросов (соответствующая ячейка становится пустой).

Участник/команда, ответивший верно, делает выбор следующего вопроса.

Все баллы заносятся в турнирную таблицу. Это может быть, как таблица на листе бумаги (Приложение 2), так и Excel файл (в таком случае баллы будут считаться автоматически под номером участника). Набранные

баллы за каждый вопрос нужно вносить в столбец с пустыми клетками под номером участника, в отдельную клетку. При неправильном ответе вносится соответствующее число баллов со знаком минус. Соответствующий файл есть среди материалов к игре.

Раунд продолжается до тех пор, пока не закончатся все вопросы.

Ведущий подводит итоги 1 раунда, озвучивает общую сумму игровых баллов участников/команд. После чего объявляет начало 2 раунда.

Презентация 1 закрывается, запускается Презентация 2.

Второй раунд проводится аналогично, за исключением того, что раунд начинает игрок с наименьшим количеством набранных баллов.

Далее объявляется финальный раунд (Презентация 3), порядок проведения аналогичен, раунд также начинает игрок с наименьшим количеством набранных баллов.

В заключении подводятся результаты, награждаются победители (грамоты, кубки – при наличии, оценки «отлично» победившим и т.п.).

Рекомендуемое количество команд/участников 3-4.

В завершении мероприятия все участники награждаются сертификатами (Победителя – «Сертификатом победителя», остальных участников – «Сертификатами участника»).