

Пояснительная записка

Тема игры: «Турнир финансовых знатоков».

Целевая аудитория: учащиеся 7 – 8 классов.

Цель: выяснение и расширение уровня финансовой грамотности школьников, выделение качеств, необходимых для успешной деятельности в условиях рынка, развитие предпринимательских способностей, лидерских качеств навыков работы в команде, творческого и логического мышления, умение принимать самостоятельные решения и предвидеть возможные последствия своих решений.

Задачи:

- развить познавательный интереса школьников через игровую форму;
- повысить финансовую грамотность и культуру учащихся, опираясь на межпредметные связи;
- сформировать личностное отношение учащихся к финансовым вопросам;
- расширить кругозор учащихся;
- развить коммуникативные качества через работу в группе;
- сформировать навыки самообразования;
- создать ситуации, способствующие развитию навыков оценки и самооценки;
- способствовать формированию умения слушать, анализировать и делать выводы; через групповую форму работы и погружение в материал игры;

Актуальность и результаты игры:

а) ожидаемые результаты игры: по ходу прохождения игры у учащихся расширяется уровень финансовой грамотности, они развивают предпринимательские способности, лидерские качества навыков работы в команде, творческое и логическое мышление, учатся принимать самостоятельные решения и предвидеть возможные последствия своих решений.

б) актуальность игры: учебная игра способствует формированию познавательного интереса, в ходе которой создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной и других сфер; учебная игра, представляет одну из интерактивных форм обучения, в ходе которой идёт более широкое взаимодействие учащихся не только с учителем, а в первую очередь друг с другом, где все участники игры находятся на равных условиях, проявляют доброжелательность и активность, путём взаимной познавательной деятельности; способствует практической отработке полученных знаний, умений и навыков.

Техническое обеспечение игры: программа Power Point 2003 установленная на компьютере, экран, проектор, карточки-купюры различного достоинства.

Рекомендации по использованию игры: данная игра может быть использована учителями и классными руководителями, как ознакомительный материал, направленный на формирование финансовой грамотности у учащихся. Игра может быть использована при проведении классного часа или внеклассного мероприятия по данной теме. Время игры – от 45 минут до 1 часа.

Правила проведения игры

Между учащимися 7 – 8 классов формируются команды в количестве 5 человек. Каждый участник вытягивает карточку фирмы, на которой он будет работать (директора фирмы (принимает все важные решения) и коммерческого директора (контролирует финансы), остальные в роли консультантов). Каждая команда обдумывает название.

Начинает игру та команда, которая первая даст правильный ответ на вопрос: «Каждая фирма запишите на свой счет 100 рублей. Это кредит, который вам дан под 5%. Итого – сколько вы должны вернуть в конце игры? (105 рублей)».

Задача минимум – не разориться. Задача максимум – получить наибольшую прибыль.

Штрафы: за некорректное поведение – 10 рублей.

На экране перед командами представляется игровое поле, на котором прописаны категории заданий и цифры, которые включают задания для команд участниц. Каждая команда выбирает вопрос. Правильный ответ добавляет на счет команды выбранную сумму рублей, неверный ответ отнимает, команда соперников может выкупить вопрос. После того, как команда дала ответ на предложенное им задание, при нажатии на кнопку «Ответ» (на слайде с заданием) появляется правильный ответ, по купюре идёт переход на слайд с игровым полем. Из учителей формируется жюри, которое оценивает ответы команд, подводит итоги игры. В середине проведения игры, проводится игра со зрителями (за правильный ответ 5 руб на счет любимой команды).

В презентации анимация и смена слайдов по щелчку снята, все переходы осуществляются по гиперссылкам, кроме перехода с титульного слайда на второй – переход по щелчку.