

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЛИЦЕЙ № 1 Г. ИНТЫ»
«1 №-А ЛИЦЕЙ ИНТА КАР» МУНИЦИПАЛЬНОЙ ВЕЛОДАН СЪОМКУД
УЧРЕЖДЕНИЕ

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ
«Финансовый гений»

Составитель Попова Д.А.,
учитель истории и обществознания



Инта, 2020 г.

Аннотация

Интеллектуальная игра «Финансовый гений» представляет собой соревнование, которое нацелено на проверку знаний учащихся по таким темам, как «Личные финансы» и «Семейный бюджет». В процессе игры у учащихся необходимо пробудить интерес к вопросам финансовой грамотности.

Введение

Влияние семьи на становление и развитие личности ребенка очень велико. В семье дети усваивают общественные нормы и ценности, модели поведения, в том числе и финансового. Но случается так, что взрослые члены семьи демонстрируют примеры неправильного финансового поведения, которое перенимают младшие члены семьи и используют впоследствии в своей жизни. В таком случае важно, чтобы школа подключилась к формированию адекватных финансовых установок учащихся. Для этого в образовательных учреждениях введен курс «Финансовая грамотность», в рамках которого учащиеся получают систематические знания о личном финансовом планировании, доходах и расходах, семейном бюджете и многих других финансовых категориях. Так как современным учащимся сложно длительное время фокусировать внимание на одном предмете (исследователи говорят о клиповом мышлении), то учителям необходимо искать варианты выхода из подобных ситуаций и делать все возможное, чтобы заинтересовать учащихся. Один из вариантов проверки усвоения материала по темам «Личные финансы» и «Семейный бюджет» – интеллектуальная игра для учащихся 5-6 классов «Финансовый гений».

Новизна и уникальность разработанной интеллектуальной игры в том, что процесс пропитан соревновательным духом, а ход игры случайный и зависит от выпавшего значения игровой кости. Ведущий в начале игры сообщает о том, что победителем станет тот, кто придет к финишу первым (при этом зарабатывать баллы и бонусы не нужно). Двигаясь к финишу, команды должны выполнять задания, от решения которых напрямую будет зависеть исход игры.

Целью интеллектуальной игры является формирование интереса учащихся к вопросам финансовой грамотности, демонстрация полученных знаний и умений в решении простейших вопросов в области экономики семьи и личного финансового планирования. Для достижения цели необходимо выполнить следующие **задачи**:

1. развить навыки сотрудничества со сверстниками в игровой ситуации;
2. сформировать социальную ответственность в принятии финансовых решений;
3. приобрести опыт применения знаний и умений в решении проблемных вопросов в области семейной экономики и личного финансового планирования.

Данную интеллектуальную игру целесообразно проводить в качестве проверки знаний учащихся после изучения темы «Семейный бюджет» и «Личные финансы».

В случае отсутствия технических средств (компьютера, проектора, интерактивной доски) проведение интеллектуальной игры невозможно.

Основная часть

В интеллектуальную игру «Финансовый гений» включены два персонажа – Марк и Анна Рублевы, брат и сестра. Марк – пятиклассник. Анна – шестиклассница. Все задания воспроизводятся от их имён. Участники должны помочь героям игры выполнить домашнее задание, решить спор, высказать мнение по какому-либо вопросу, посчитать семейный бюджет и т.п., за что Марк и Анна предоставляют бонусы в виде возможности сделать ход вперед, либо наказывают за неправильные ответы в виде пропуска хода или возвращения на несколько ходов назад. В мультипликационной игровой форме учащимся нужно показать свои знания по личному финансовому планированию и семейному бюджету. Задача команд – дойти до финиша первыми.

«Финансовый гений» предназначен для учащихся **5-6 классов** (10-12 лет). Допустимое количество участников игры – **2-5 команд игроков по 3-5 человек**.

Для проведения игры понадобится следующий **инструментарий**:

1. компьютер и проектор,
2. интерактивная доска,
3. магниты,
4. презентация PowerPoint «Финансовый гений»,
5. игральная кость,
6. листы А4 и ручки,
7. таймер.

Время, необходимое для проведения игры, – 40-60 мин.

Для проведения игры нужна команда модераторов, состоящая из ведущего (он непосредственно взаимодействует с командами, создает соревновательную атмосферу) и технического ассистента (он отвечает за техническое сопровождение, в том числе за презентацию, следит за временем).

«Финансовый гений» можно проводить в аудитории или в актовом зале в зависимости от возможностей образовательного учреждения. Перед игрой необходимо заранее расставить столы для каждой команды, подготовить интерактивную доску, разложить листы А4 и ручки. Деление на команды можно произвести по желанию учащихся перед началом игры. Затем участники должны выбрать капитана команды и придумать для нее название.

Ведущий должен познакомить команды с **правилами игры и условными обозначениями**.

Правила игры:

- Команды по очереди бросают кость и передвигаются на игровом поле в соответствии с выпавшим числом.
- На слайде с заданиями указаны действия, которые выполняются в зависимости от правильности ответа (сделать ход вперед или назад, пропустить ход).
- На некоторые задания не даны правильные ответы, учащимся нужно высказать свое мнение по проблемному вопросу.

Условные обозначения:

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



- выполните задание



- пройдите по стрелке



- пропустите ход



- свободный ход (без задания)



- перейти на игровое поле



- посмотреть правильный ответ

Для того чтобы выполнить задание, перейти на игровое поле или посмотреть правильный ответ, необходимо нажать на условное обозначение, после чего произойдет переход к нужному слайду.

После знакомства игроков с правилами игры и условными обозначениями технический ассистент переключает слайд на игровое поле (приложение 1). Далее по команде ведущего команды выбирают магниты, которые будут символизировать ту или иную команду, и крепят их на интерактивную доску на значении «START». Затем нужно определить последовательность хода игры команд. Для этого команды тянут жребий.

После всех организационных моментов (организационный момент может длиться не более 10 минут) команды могут приступить к игре.

Игра содержит задания разного типа. На их обсуждение командам отводится по две минуты, после чего капитан команды оглашает ответ. Все остальные действия выполняются в зависимости от условий конкретного задания. К примеру, в задании 21 Анна Рублева просит команду помочь Даше Глазковой распределить доходы и расходы семьи. Если команда справится с заданием, то может сделать ход вперед. В случае неправильного ответа команда должна оставаться на месте. В 30 задание звучит следующим образом: «Сегодня на уроке Марк узнал, что доходы бывают регулярные и нерегулярные. Проверьте правильность распределения доходов Марком. В случае неверно распределенных вами категорий сделайте ход назад». После каждого задания ведущий комментирует правильность или неправильность данного ответа для того, чтобы каждый из участников усвоил пройденный материал.

Команда, которая придет к финишу первой, будет являться победителем.

В конце игры ведущему необходимо поблагодарить игроков за участие и провести рефлексию.

Заключение

В описании игры были затронуты основные вопросы проведения игры «Финансовый гений».

Команде модераторов при проведении игры важно начать показ слайдов в полноэкранном масштабе. В противном случае анимация в презентации не сработает, а идея автора данной методической разработки потеряет смысл.

Список литературы и интернет-ресурсы:

- ❑ Вигдорчик Е.А. Финансовая грамотность: методические рекомендации для учителя. 5–7 классы общеобразоват. орг. / Е.А. Вигдорчик, И.В. Липсиц, Ю.Н. Корлюгова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2015. – 64 с.
- ❑ Липсиц И.В. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5–7 классы общеобразоват. орг. Дополнительное образование: Серия «Учимся разумному финансовому поведению»/ И.В. Липсиц, Е. А. Вигдорчик – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. — 208 с.
- ❑ Логунова Н.Н. Методическая разработка «Сборник задач по финансовой грамотности». URL :<https://infourok.ru/sbornik-zadach-po-finansovoy-gramotnosti-3563419.html> (дата обращения: 02.09.2020).
- ❑ Моторо Н.П., Новожилова Н.В., Шалашова М.М. Сборник математических задач «Основы финансовой грамотности». В 3 т. Т. 2 для 5–9 классов / Н.П. Моторо, Н.В. Новожилова, М.М. Шалашова. – Москва, 2019. – 89 с.
- ❑ Фоксфорд. Учебник / Интернет-энциклопедия по школьным предметам от онлайн-школы «Фоксфорд». URL :<https://foxford.ru/wiki/obshchestvoznanie/obmen> (дата обращения: 13.09.2020).
- ❑ Чумаченко В.В. Основы финансовой грамотности: учеб. пособие для общеобразоват. организаций / В.В. Чумаченко, А.П. Горяев. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2017. – 271 с.

Приложение 1. Игровое поле интеллектуальной игры «Финансовый гений»

