



ПРОЕКТ МИНФИНА РОССИИ И ВСЕМИРНОГО БАНКА «СОДЕЙСТВИЕ ПОВЫШЕНИЮ УРОВНЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ НАСЕЛЕНИЯ И РАЗВИТИЮ ФИНАНСОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»



Тема

Интерактивные методики обучения финансовой грамотности в образовательных организациях общего и среднего профессионального образования

Самохина А.К.,
samokhina@list.ru



Cooperative Learning: метод совместной работы

ПРИНЦИПЫ

- ❖ Позитивная взаимозависимость
- ❖ Индивидуальная ответственность
- ❖ Групповое взаимодействие
- ❖ Равное участие каждого
- ❖ Одновременная работа (лицом к лицу)

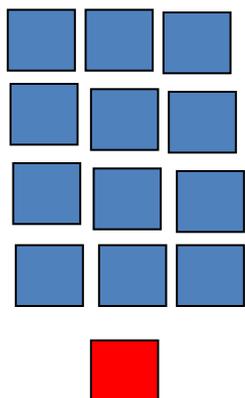
ТЕХНИКА

- ❖ Распределение на группы
- ❖ Организация учебного пространства
- ❖ Сигнал к переключению внимания
- ❖ Распределение ролей
- ❖ Время

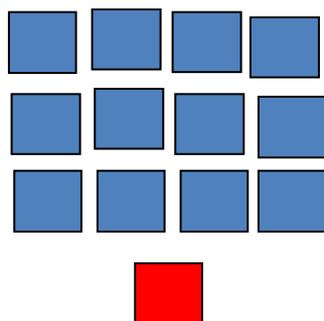
Групповая
динамика



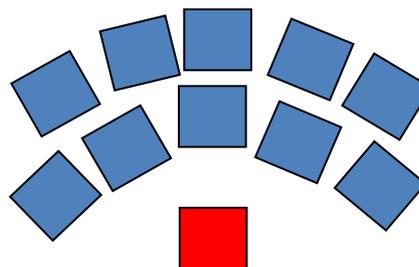
Примеры Рассадки



Классная комната
Конференция



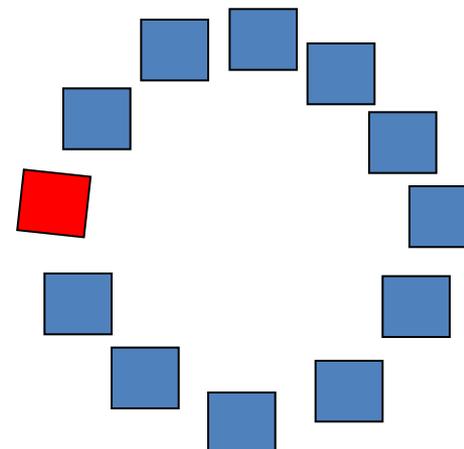
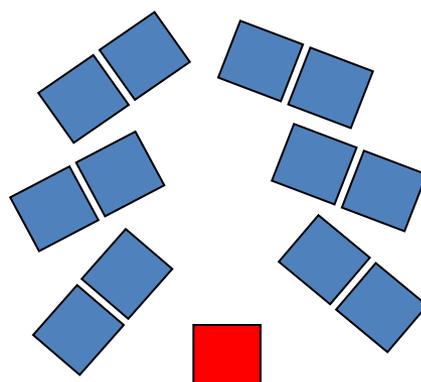
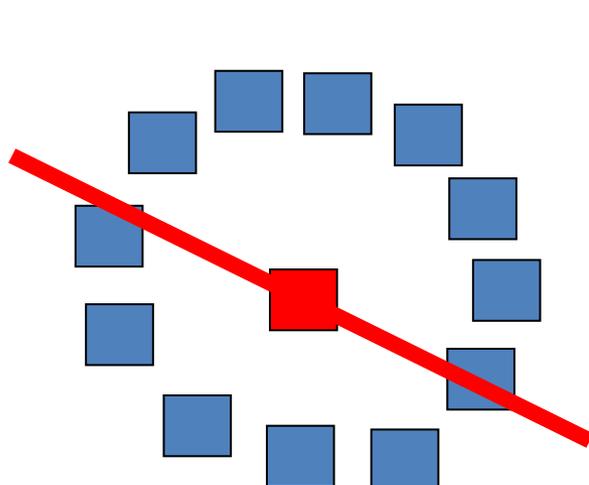
Банкетный
стиль



Театр,
амфитеатр

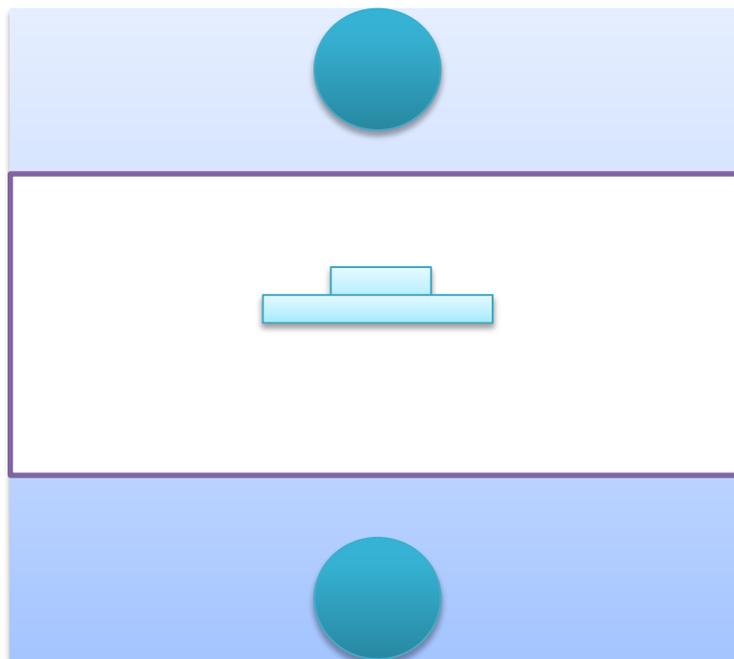


образный
стиль

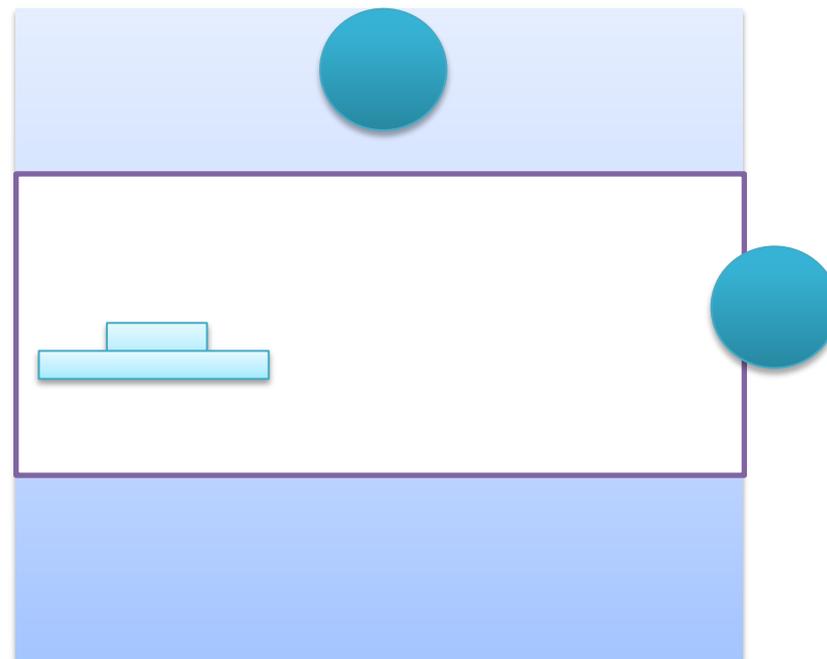


Позиции:

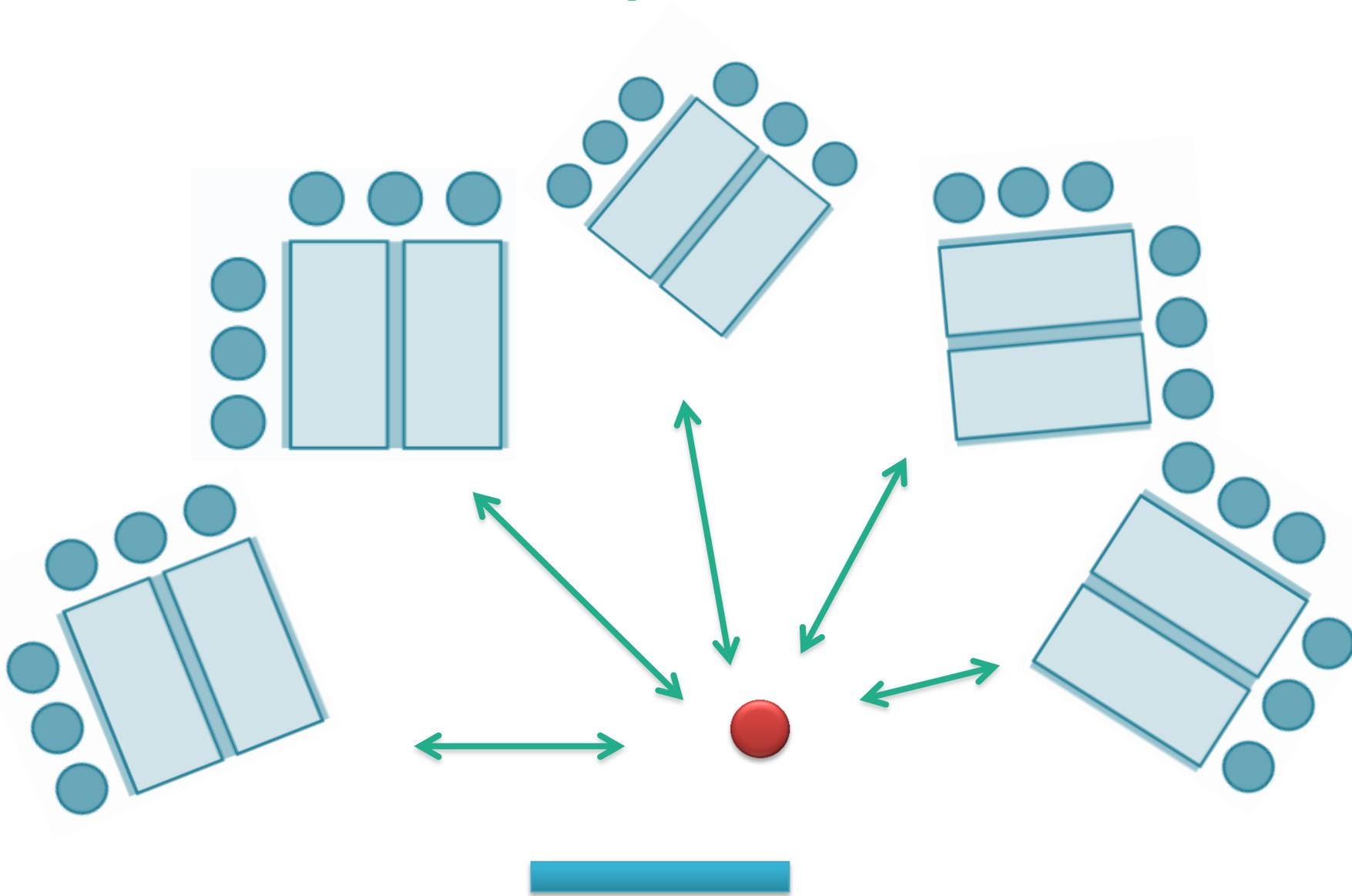
Закрытые



Открытые



План рассадки



Деление на группы

БАЗОВЫЕ

- ❖ Формируются на длительный срок
(например, по проблеме)
- ❖ Нужно принимать участие психологическую совместимость слушателей
- ❖ Целесообразна предварительная диагностика
(анкетирование)

ВРЕМЕННЫЕ

- ❖ Формируются для выполнения определенного задания
- ❖ Формируются на ограниченный промежуток времени
- ❖ По составу могут быть однородными или разнородными

Деление на группы

ОДНОРОДНЫЕ

- ❖ Схожие по уровню слушатели
- ❖ Слушатели одного пола
- ❖ Слушатели, имеющие схожее мнение по вопросу
- ❖ Слушатели одной специализации (цивилисты – криминалисты)

РАЗНОРОДНЫЕ

- ❖ «Сильные» и «слабые» учащиеся
- ❖ Слушатели разного пола
- ❖ Слушатели, имеющие полярное мнение по вопросу
- ❖ Слушатели разных специализаций (профилей)

Роли в группе

Администратор

Организует, координирует и контролирует деятельность группы. определяет цели группы и проблемы, распределяет задачи и обязанности, поощряет членов группы

Креативщик

Предлагает идеи и стратегии для достижения целей, обозначенных командой. Требуется творчества и воображения

Оценщик

Анализ идей и предложений, оценка выполнимости и ценности. способность конструктивно показывать слабые стороны предложений.

Презентатор

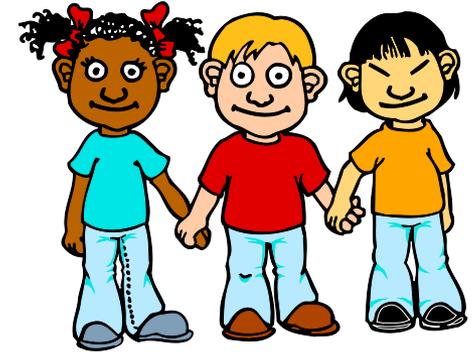
Представляет

Тайм-кипер

Следит за регламентом, обеспечивает своевременную подготовку материалов

Уровни взаимодействия в группе

- ❖ Уровень безразличия
- ❖ Состояние конфликта
- ❖ Соучастие
- ❖ Синергия



Cooperative Learning: Основные Структуры

- ❖ Найди неверное утверждение
- ❖ Аргументация
- ❖ Подумай – обсуди в паре – обсуди в группе
- ❖ Пила
- ❖ Аукцион
- ❖ Круглый стол
- ❖ «Говорящие» Карточки
- ❖ Мозговой штурм



«Найди неверное утверждение»

1. Каждая группа готовит карточки с утверждениями, одно из которых неверно
2. Представитель группы зачитывает все утверждения.
3. Остальные должны найти неверное утверждение и объяснить, почему
4. Если ответы не совпадают, группы обсуждают ситуацию и находят решение



«Найди неверное утверждение»: пример

1. Наиболее надежным способом вложения денег является является банковский депозит
2. Наиболее доходным способом личных инвестиций является покупка привилегированных акций
3. Инвестиции – источник экономического роста страны
4. Наиболее рискованным способом инвестиций является открытие собственного дела



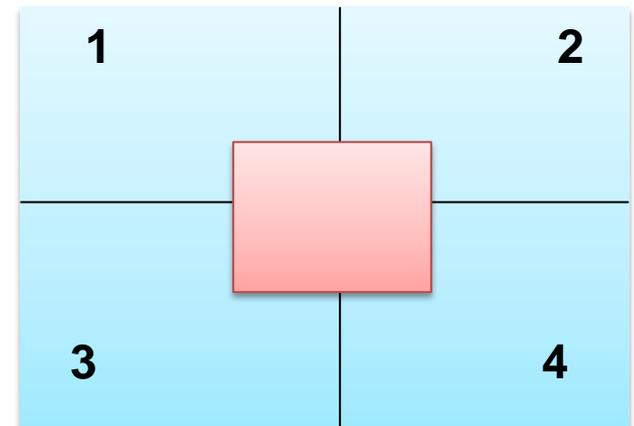
Аргументация

- ❖ **Общий принцип:** участники должны выбрать какую-либо точку зрения и объяснить/защитить свою позицию
- ❖ **Варианты метода:** «Оценочная шеренга», «Углы-1», «Углы-2»



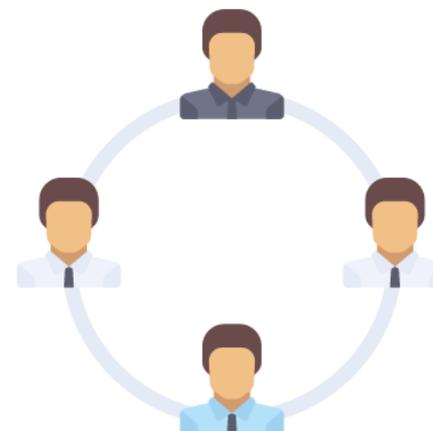
Аргументация: «Углы -2»

1. Преподаватель предлагает группе выработать обоснованное мнение по одному вопросу
2. Учащиеся выполняют задание, используя расчерченный лист бумаги, где каждый учащийся формулирует свою точку зрения (свои аргументы) в отведенном для него угловом секторе
3. Каждый участник группы представляет свое мнение
4. Группа формулирует мнение/решение в центральном секторе листа



«Подумай – обсуди в паре – обсуди в группе»

1. Преподаватель ставит перед слушателями проблему
2. В течении отведенного времени (1-2 минуты) каждый слушатель самостоятельно работает над проблемой
3. Преподаватель разбивает учащихся на пары, внутри которых происходит обсуждение проблемы (2-3 минуты)
4. Преподаватель объединяет пары в группы, которые обмениваются выработанными решениями
5. Группы представляют полученный результат



«Пила»

1. Отбирается учебный материал, удобный для «распиливания»
2. Материал делится на части по количеству групп (либо учебная группа делится на микрогруппы по количеству частей учебного материала)
3. Каждая группа получает «свою» часть материала и учебное задание (презентация + ответы на вопросы)
4. Группы выполняют учебное задание
5. Группы представляют полученный результат



«Пила»

Использование «пилы» в неучебных целях

- ❖ Изучение проектов документов
- ❖ Изучение нового законодательства
- ❖ Работа с документами
- ❖ Составление докладов (распределение материала для обобщения)
- ❖ ?



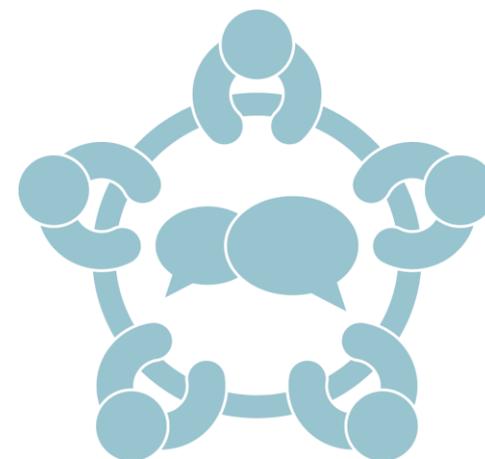
«Аукцион»

1. Преподаватель ставит перед группой вопрос, не имеющий однозначного ответа (характеристики чего-либо, аргументы и проч.) и формулирует условие поощрения последнего, кто придумает вариант ответа (либо даст больше количество ответов)
2. Учащиеся формулируют свои предложения (ответы)
3. Ответы фиксируются в визуальном виде (на доске, экране, флип-чарте)
4. Награждается победитель, выполнивший предложенное условие



«Круглый стол»

1. Готовятся проблемные вопросы по числу членов группы (у каждой группы – одни и те же вопросы)
2. Каждый член группы получает лист бумаги со «своим» вопросом, в котором выделены места для ответов других членов группы
3. В течение ограниченного времени учащийся письменно отвечает на вопрос в отведенном на листе месте
4. По истечении времени лист передается по кругу, где каждый участник группы добавляет свои идеи
5. Когда лист попадает к своему первоначальному «владельцу», тот подитоживает все предложения и обобщает результат
6. Представители одной из групп докладывают полученные результаты всей аудитории, а члены других групп добавляют свои комментарии по каждому вопросу



«Говорящие карточки»

1. Преподаватель формулирует на карточках вопросы по одной теме (число карточек должно соответствовать числу членов группы; в каждой группе одни и те же вопросы)
2. Члены каждой группы получают разные вопросы, сформулированные на карточках (пронумерованных или цветных)
3. Участники групп, получившие карточки одного цвета, пересаживаются во временные – «экспертные группы по вопросу...»
4. В каждой экспертной группе вырабатывается один общий вариант ответа на вопрос
5. «Эксперты» возвращаются в свои группы и по кругу представляют ответы на свой вопрос другим членам группы



Ведение дискуссии

1. Рассадка – круг
2. Поставить четкий вопрос
3. Помолчите
4. Вмешивайтесь, когда теряется нить дискуссии
5. Работайте с громогласными и словоохотливыми
6. Поощряйте скромных и вовлекайте пассивных
7. Подведите итог и поблагодарите участников



Модерация (Модерирование)

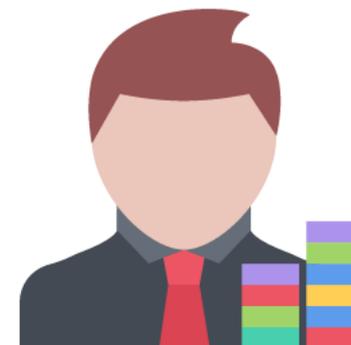
Организация и управление процессами группового обсуждения

1. До обсуждения
2. Порядок действий во время обсуждения
3. Как заставить говорить
4. Как сменить тему, заставить замолчать
5. Фразы, приемы и техника



Обучающие игры

- ❖ Ролевые
- ❖ Имитационные (симуляционные)
- ❖ Деловые
- ❖ Ситуационные
- ❖ Организационно-деятельностные



Преимущества и недостатки обучающих игр

Преимущества

- ❖ Интерес
- ❖ Навыкообразующая функция
- ❖ ...?

Недостатки

- ❖ Большие затраты учебного времени на проведение
- ❖ Трудоемкая подготовка
- ❖ Непредсказуемый результат
- ❖ Сложность контроля и оценки
- ❖ Отрицательные эмоции проигравших

Как создать игру?

1. Постановка цели: а) оно нам надо? б) тема; в) что мы хотим получить от этой игры?
2. Кто будет считаться выигравшим? (Четкие и однозначно трактуемые критерии)
3. Кто участники? Распределение ролей (случайное, критериальное)
4. Алгоритм (сценарий) – что должно происходить
5. Предварительная оценка затрат времени (уложимся – не уложимся, сколько нужно времени)
6. Какие нужны раздаточные материалы?
7. Процедура определения победителя, призы
8. Рефлексия, оценивание, обратная связь

Задание: ПРИДУМАТЬ ИДЕЮ ИГРЫ





Спасибо за внимание!

