

Урок – Деловая игра «Обгони инфляцию»

Цель урока: Повышение финансовой грамотности учащихся, содействие формированию разумного финансового поведения, принятию обоснованных решений, появления ответственного отношения к личным финансам,

Ожидаемые результаты:

Метапредметные: развитие навыков работы с материалом таблиц, развитие логического мышления, умение выделять главное, делать выводы, высказывать и аргументировать свои высказывания, прослеживать причинно-следственной связи, умение планировать и прогнозировать результаты своих действий, умение обрабатывать и использовать информацию из разных источников.

Личностные: формирование понимания того, что финансы сопровождают учащихся на протяжении всей жизни, финансовое благополучие каждого человека зависит от самого человека.

Оборудование: персональный компьютер на каждую группу учащихся и учителя с предустановленным MS PowerPoint, мультимедийный проектор (или мультимедийная доска).

ПРИ ЗАГРУЗКЕ ИГРЫ, НУЖНО ОТМЕТИТЬ «Включить содержимое для этого сеанса», ДАЛЕЕ КНОПКУ «Ок»!

План урока:

Организационный момент – 7 минут

Проведение игры (этап повторения и закрепления материала) – 33 минуты

Подведение итогов (выявление победителей, анализ результатов) – 5 минут

Ход урока:

Организационный момент (7 минут) – учащиеся разбиваются на группы по 3-5 человек. Учитель объясняет правила игры:

1. Вначале игры Вам начисляется начальный капитал в размере 500 000 рублей.
2. Цель игры – получить максимальный доход (хотя бы перегнать инфляцию).
3. Время игры составляет 3 игровых года.
4. Каждый год могут произойти 3 финансовых события – 3 хода.

5. Каждый ход включает в себя какое-либо финансовое предложение (вложить в акции, положить на депозит и т.п.)
6. Предложение можно принять, отклонить. При принятии предложения сумма, которую вы потратили списывается с вашего наличного счета.
7. Если игроку необходимо потратить сумму, а ее нет на наличном счете, то игрок может продать некоторые не наличные активы.
8. По истечении игрового года игроку начисляется проценты по вложениям и предоставляется отчет.
9. В конце игры подводятся итоги по всему игровому времени.

Полезно продемонстрировать несколько слайдов игры, познакомив учащихся с пользовательским интерфейсом программы.

Суть игры заключается в получении максимального дохода, минимум нужно обогнать инфляцию.

Каждая группа, под руководством учителя (фронтально) начинает игру. На принятие решения по тому или иному предложению выделяется 3 минуты (всего на ходы 27 минут, плюс по 2 минуты – всего 6 минут – на просмотр отчета)

Учитель ведет игру – отслеживает чтобы все команды приняли решение вовремя, предварительно обсудив его.

Выигрывает та команда, которая получит максимальный доход.