Приложение

|  |
| --- |
| Технологическая карта урока (занятия)  Варзаносцева Ольга Олеговна |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Образовательная организация | | МБОУ «СШ №6» | | | |
| Целевая аудитория | | 10-11 класс, 16-18 лет | | | |
| Тема | | Деловая игра «Страховой случай» | | | |
| Цель | | Формирование у учащихся необходимых знаний, умений и навыков о страховании | | | |
| Планируемые образовательные результаты | | **Предметные результаты:**   * Владение основными понятиями и инструментами взаимодействия по вопросам страхования и применения данного финансового инструмента в разных ситуациях; * Владение основными понятиями по вопросам выбора страховой компании, страховой услуги, а также последовательности действий при наступлении страхового случая.   **Личностные результаты:**   * Понимание принципов системы страхования; * Понимание личной ответственности за решения, принимаемые в процессе жизнедеятельности; * Понимание прав и обязанностей в сфере пользования страховыми услугами.   **Метапредметные результаты:**   * Владение умением решать практические финансовые задачи по вопросам страхования; * Владение информацией финансового характера, своевременный анализ и адаптация к собственным потребностям; * Анализ и интерпретация финансовой информации из различных источников. | | | |
| Основные понятия | | Страхование, страховщик, страхователь, брокер, страховой случай. | | | |
| Формы, методы, технологии обучения, в том числе ЭО (электронное обучение) и ДОТ (дистанционные образовательные технологии) | | Форма обучения: дистанционная или очная  Методы обучения: наглядные (просмотр видео-сюжета), практические (решение практических заданий, анализ и решение проблемных ситуаций)  Материалы по теме уроке представлены на сайте: <https://varzanostseva.wixsite.com/olga> | | | |
| Средства обучения | | Мобильный телефон, ноутбук или компьютер с доступом в интернет | | | |
| Организационные условия | | 1. Постановка практической задачи 2. Постановка учебной задачи 3. Планирование 4. Решение учебной задачи 5. Решение практической задачи 6. Выполнение тренировочных заданий | | | |
| Учебно-методическое обеспечение | | 1. Лавренова Е.Б., Лаврентьева О.Н. Финансовая грамотность. Современный мир: учеб. пособие для общеобразоват. организаций. - М.: Просвещение, 2019. - 208с.  2. Толкачёва С.В. Финансовая грамотность. Цифровой мир: учеб. пособие для общеобразоват. организаций. - М.: Просвещение, 2019. - 176с.  3. Чумаченко В.В., Горяев А.П. Основы финансовой грамотности: учеб. пособие для общеобразоват. организаций. - М.: Просвещение, 2017. - 271с.  ​  Интернет-ресурсы:  4. Видео: "Что такое страхование?". URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QWogB07uSoE&t=305s> 5. <https://learningapps.org>  6. <https://www.learnis.ru>  7. <https://www.reso.ru/Incase/>  8. <https://www.inguru.ru/strahovanie_reitingi>  9. Яндекс-картинки | | | |
| План занятия / мероприятия | | | | | |
| Этапы  занятия / мероприятия (время этапа) | Используемые дидактические средства | | Деятельность педагога | Деятельность участников | Образовательный результат |
| **1.Организационный момент. Мотивация к учебной деятельности.** | Легенда игры: описание игровой миссии.  Видео: «Что такое страхование?»  Вопрос для получения шифра №1 | | Озвучивает легенду игры, главное понятие, игровую миссию:  рассмотреть на примерах различных ситуаций возможности применения страхования как финансового инструмента.  Все активы подвержены рискам. Например, можно попасть в аварию на автомобиле и причинить вред другим участникам дорожного движения или квартиру может затопить сосед. Для минимизации рисков порчи или утраты активов, что может привести к существенным непредвиденным расходам, существует такой инструмент финансового риска, как страхование. | Слушают содержание игровой миссии, смотрят видео сюжет, отвечают на вопрос к нему (получают шифр для перехода на следующую страницу)  (перед началом занятия делятся на 4 группы) | 1. Уметь понимать, анализировать и интерпретировать задания, а также различные источники информации.  2. Уметь решать проблемы, сотрудничая с другими.  3. Уметь отделять главное от существенного отвергать ненужную или неверную информацию при работе с темой «Страхование».  4. Уметь рассматривать проблему страхования с разных позиций, точек зрения.  5. Уметь систематизировать изученный материал по вопросу страхования и представлять его в рамках публичного выступления.  6. Уметь применять знания по вопросу страхования в различных ситуациях, приводить примеры. |
| **2.Актуализация знаний.** | Вопрос для получения шифра №2. | | Описывает правила игры и объясняет ход выполнения заданий.  У каждой команды есть роль – Автомобилист, Владелец дома, квартиры, Путешественник, «Здоровый» человек, каждая из которых включает в себя разные виды страхования и связанные с ними проблемные ситуации. Для решения заданий, предложенных каждой роли, команды пользуются различными материалами и ресурсами. В ходе игры, команды стремятся рассмотреть предложенную проблемную ситуацию с разных аспектов в страховании: от базовых понятий и терминов, до выбора страховой услуги и страховой компании. Все предложенные материалы представляют собой различные задания, при решении которых изучается, а также систематизируется информация по данному вопросу. Главным является не скорость выполнения задания, а верное выполнение и заключительная защита готовых работ (инфографики). Для определения победителей командам предлагается система оценивания, включающая в себя 8 критериев, по каждому из них можно заработать 0,3 и 5 баллов. Максимальное количество баллов – 40. | Слушают задание, задают вопросы. В группах подбирают ответ на вопрос для ввода шифра №2, после верного ввода выбирают свою игровую роль (может назначить учитель, могут выбрать сами) |
| **3. Изучение нового материала.** | Игровые задания | | Подходит к группам, помогает при необходимости. | Распределяют между собой задания и выполняют их. |
| **4. Первичное закрепление знаний.** | Защита своих работа (инфографика) | | Напоминает об окончании времени на выполнение заданий и предлагает перейти к защите своих итоговых работ.  По мере выступления групп оценивает итоговые работы по критериям, предложенным на сайте игры. Выставляет оценки за работу. | Презентуют свои итоговые задания. |
| **Рефлексия.** | Вопросы на гугл-диске | | Предлагает учащимся ответить на вопросы рефлексии, предложенные на сайте игры. | Отвечают на вопросы рефлексии |
| **Домашнее задание.** |  | | Мини-сочинение по фразе: «Страхование – это парашют, если его во время нет, то он нам совсем не понадобится» |  |

Условие победы: набрать максимальное количество баллов – 40.

Оценка «5» 40-32

Оценка "4" - 31-24

Оценка "3" - 23-18

Оценка "2" - 18-0