

План методической разработки классного часа по финансовой грамотности.

Тема занятия: Финансовое мошенничество и риски

Цель обучения: Цели:

- повышение информированности о мошенничестве и мошенниках;
- развитие критического мышления.
- Формирование финансовой грамотности у учащихся 10—11 классов, закрепление в игровой форме теоретических знаний.

Задачи:

- рассмотреть некоторые виды мошенничества;
- знакомство с базовыми понятиями и знаниями: финансовый риск; финансовое мошенничество, какие бывают финансовые риски в современной российской действительности с банковскими картами
- формирование умения защищать свою личную информацию в сети Интернет (быть осторожным с паролями, пинкодами и др.);

Форма занятия: «Своя игра»

Материалы и оборудование: презентация, на которой отражены распространенные способы мошенничества и финансовой грамотности.

Используемое оборудование: мультимедиапроектор, экран, компьютер.

Медиапродукт: Презентация к игре, которая проецируется на экран при фронтальной работе с классом в группах.

Характеристика медиапродукта:

- общее количество слайдов - 58;
- наличие гипертекстового меню упрощает навигацию по содержанию;
- весь информационный объем логически разделен на 5 частей (разделов), которые соответствуют материалу, изучаемому в курсе ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ 10-11 класса;
- задействованы основных определений и понятий из курса ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ 10-11 класса;
- использованы возможности программы Microsoft Office PowerPoint 2003 для создания игрового поля.

Ход урока

I. Организационный этап.

II. Вступительное слово учителя

III. Систематизация знаний (выполнение учащимися коллективно в игровой форме различного рода устных заданий обобщающего и систематизирующего характера, формирующих понятийные знания на основе обобщения фактов).

На данном этапе учитель знакомит учащихся с правилами игры, предварительно распределив их на группы (3-4 группы, в зависимости от количества учащихся) и сформировав команду жюри.

Правила игры:

В Презентации на слайде № 2 расположено игровое поле, где обозначены области знаний и стоимость вопроса.

Цена вопроса зависит от сложности.

Ученики выбирают область знаний и стоимость вопроса, например (налоги 10).
Очередность первого выбора среди команд определяется жеребьевкой.

Учитель нажимает любую выбранную цифру, например финансовая пирамида 10, тем самым перенесемся на слайд с вопросом, стоимость которого 10 баллов.

На слайде проявляется вопрос (под рамкой со знаком вопроса - скрыт ответ).

Команде предоставляется время на обдумывание ответа, затем ответ записывается на карточке, которая передается жюри и оглашается.

Для проверки правильности данного ответа необходимо активизировать манипулятором Мышь знак вопроса.

Если ответ дан верный - команда продолжает игру, если - нет, право хода переходит к другой команде.

Затем необходимо вернуться на основное игровое поле, где обозначены области знаний и стоимость вопроса и игра продолжается.

В конце игры жюри просчитывает баллы, определяет команду победителей - вручая дипломы, отмечает особо отличившихся игроков сертификатами юных финансистов.