

Методическая разработка квест-игры для 7 - 9 классов на тему «Банковская система»

1. Цели:
 - a. Расширение образовательного пространства посредством внедрения новых инновационных образовательных технологий в урочной и внеурочной деятельности.
 - b. Практическое применение знаний, полученных на уроках финансовой грамотности
2. Основные задачи игры-квеста:
 - a. Повышение мотивации обучающихся, и, как следствие, результативности обучения школьников
 - b. Реализация интеллектуального и творческого потенциала учащихся и педагогов школы на уроках и во внеурочной деятельности;
 - c. Улучшение условий обучения, саморазвития и самореализации участников образовательной деятельности в школе.

Сценарий квест-игры «Ва-банк».

Квест-игра проводится в рамках одного из классов параллелей 7 классов. В квест-игре участвуют учителя и учащиеся 8-9 классов как **организаторы** и **менеджеры** рабочих групп. Каждый класс является рабочей группой (если в параллели меньше четырех классов, можно классы разбить на отдельные рабочие группы)

Учащимися 8-9 классов создается четыре квест-площадки:

1. **Банк и Вы:** На данной площадке учащимся предстоит рассчитать реальную прибыль банковского депозита в условиях инфляции, представлено несколько процентных ставок, в том числе и с капитализацией депозита. Задача менеджеров на данной площадке – содействие и помощь в прохождении площадки. Задача игроков квеста - найти наиболее выгодное предложение Банка, так же увидеть «подводные камни» которые таят в себе банки. На данной площадке учитывается правильность и время принятия решения.
2. **Вы – потребитель:** на данной площадке учащимся предстоит раскрыть себя в роли потребителя и рационально потратить заработанные деньги. Организаторы станции подготовили блиц опрос для игроков на тему рационального поведения потребителя. После чего игрокам предстоит придумать и показать две сценки, иллюстрирующие рациональное поведение потребителя и расточительное поведение потребителя.
3. **Вы – предприниматель.** Организаторы встречают игроков квеста и рассказывают про район, в который прибежали, об экономическом состоянии населения, местных налогах, действующих торговых центрах и т.д. На данном площадке игрокам предстоит командно на листе ватмана предоставить «легкий» бизнес план их предприятия, с рекламой и источниками финансирования. На данной площадке учащимся активно помогают менеджеры групп, а организаторам площадки предстоит дать объективную оценку представленному бизнес плану.

4. **Вы – банк:** На данной площадке игрокам предстоит проявить себя в роли банка и решить несколько ситуаций, таких как отказ или выдача кредита, принятие денег в депозит, финансирование предприятия и т.д. Действие данной площадки полностью регулируют организаторы, так как происходит моделирование и погружение в ситуации.

После всех станций, группы приходят (например) в актовый зал где организаторы подводят итоги и награждают лучших участников игрового квеста. На общем сборе можно быстро провести **рефлексию** посредством сервиса plickers.com

Примерная схема передвижения рабочих групп.

	Банк и Вы	Вы – потребитель	Вы – предприниматель	Вы - банк
1.	Класс X	Класс Y	Класс N	Класс M
2.	Класс Y	Класс N	Класс M	Класс X
3.	Класс N	Класс M	Класс X	Класс Y
4.	Класс M	Класс X	Класс Y	Класс N

Если классов больше, квест можно запустить с временным интервалом.