

Раздел 3 Содержание и методика преподавания тем
по банковским услугам и отношениям людей и банков

Методическая разработка занятия по финансовой грамотности
Экономическая интерактивная игра «Банки. Деньги. Два стола»
для обучающихся 7-8 классов

Тема занятия: Банки и их роль в жизни людей

Место занятия в системе образования: внеклассная
деятельность/внеурочная деятельность/дополнительное образование

Форма занятия: дидактическая игра

Цель: Через актуализацию знаний школьников из трех образовательных
областей создать условия для мотивации и стимуляции познавательной
деятельности обучающихся 7-8 классов по вопросам финансовой грамотности.

Планируемые результаты обучения:

Предметные:

а) освоение понятий: банк, коммерческий банк, Центральный банк,
банковская карта, валюта, курс валюты, проценты.

б) освоение умений рассчитывать банковский процент и сумму выплат
по вкладам, переводить одну валюту в другую, использовать и понимать
стандартные речевые обороты со словом процент, применять понятие
«процент» в практических ситуациях.

Метапредметные:

а) формирование устойчивого интереса к учению

б) формирование навыков самоконтроля и оценки своих действий.

в) обучение способам ориентации в конкретной учебно-игровой
ситуации.

г) развитие коммуникативных компетенций (умения работать в команде)

Личностные:

а) формирование адекватных взаимоотношений в коллективе одноклассников и механизмов освоения социальных ролей.

б) формирование понимания различения видов операций, которые осуществляет коммерческий банк, представления о возможности использования банковских услуги для решения своих финансовых проблем и достижения финансовых целей

Материалы и оборудование: компьютер, проектор, экран, бумага для записей. Целесообразно подготовить столы, расставленные для удобства расположения команд.

План проведения занятия:

№ этапа	Название этапа	Деятельность обучающихся	Деятельность учителя
1	Организационный этап.	Школьники делятся на команды, рекомендованный состав команды – не более 5 человек. Каждая команда выбирает название и капитана	Объявляет цель и форму занятия, содержание этапа, время на его выполнение
2	Игровой этап	Каждая команда по очереди выбирает категорию из предложенных форматом и достоинство вопроса (от 1 до 5 баллов): Математика, Биология, История, Экономика, Право. Каждой команде дается 30 секунд на обсуждение. В случае неправильного ответа, право отвечать переходит к команде соперников.	Объявляет правила игры (процедуру, правила поведения, тайминг) Если ни одна из команд не отвечает правильно, учитель дает ответ и пояснения к нему.

		Формат игры схож с телевизионной игрой «Своя игра»	
3	Подведение итогов и награждение	<p>Накопленные баллы подсчитываются каждой командой. Определяются победители. По условиям игры, каждый балл превращается в «бел»ⁱ Каждая команда получает возможность использовать полученные деньги на покупку:</p> <p>1. Сертификатов «Антидвойка по _____» Стоимость сертификата 1000 белов</p> <p>2. Сертификатов «Пятёрка по _____» Стоимость сертификатов 1500 белов</p>	<p>Объясняет условия этапа. Объявляет результаты, подводит к мысли о том, что ученики должны рационально использовать ограниченное количество игровых денег и рационально ими распорядиться, учитывая потребности членов команды.</p>
4	Рефлексия	<p>Обсуждают итоги игры по направлениям:</p> <ul style="list-style-type: none"> - действия команд и своего действия в командах; - интеллектуальной деятельности (что вызывало затруднения, что выполнили легко и почему); - эмоции и впечатления от игры. 	<p>Слушает, дает возможность высказаться каждому желающему, следит за безоценочностью высказываний и реплик. Благодарит за игру, знакомит со своими рефлексивными заметками.</p>

Примечания: при возможности целесообразно организовать «ареопаг»
- жюри для комментариев к ответам и подсчета баллов. Жюри может состоять

из старшеклассников, учителей и представителей финансовых структур. Возможны дополнительные призы и дипломы, введение номинаций «За самый быстрый и правильный математический подсчет», «Самый финансово грамотный ответ» и др.

Могут быть различные варианты игры, адаптированные на возраст и степень подготовленности обучающихся. Игра может проводиться как внутри класса, так и для представителей команд одной параллели классов.

Место игры в учебном плане зависит от того, сколько времени ранее изучался школьниками курс финансовой грамотности по соответствующим темам: в середине/конце изучения, как одна из форм промежуточного контроля, контроля по теме или в начале второго года обучения.

Авторы: Лобанова Светлана Сергеевна, Буйжита Елена Владимировна, Евмеева Айшат Курейшевна, Киваева Галина Васильевна, Рыбина Мария Сергеевна, Самускевич Татьяна Александровна – слушатели КПК .
«Содержание и методика преподавания курса финансовой грамотности различным категориям обучающихся» апрель 2018 г.

ⁱ Бел – самая мелкая денежная единица на Руси в XIV веке