

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации
(Челябинский филиал)

Региональный центр финансовой грамотности

ИТОГОВЫЙ ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

ВЕБ – КВЕСТ

«Крекс, фекс, пекс»

Авторы проекта:

Кувшинникова Е.А.

Решетняк Н.А.

Комбарова Е.А.

Ветрова К.А.

Челябинск 2018 г.

Данный веб-квест является заключительным занятием при изучении модуля «Банки и банковская система» и призвана закрепить у обучающихся полученные знания по основам финансовой грамотности. Веб–квест составлен с помощью приложения learningapps.org (приложение для поддержки учебного процесса с помощью интерактивных модулей (приложений, упражнений)).

<https://learningapps.org/watch?v=phdvqf97k18>

<https://learningapps.org/watch?v=pmv94hfec18>

<https://learningapps.org/watch?v=p82j10yzk18>

<https://learningapps.org/watch?v=pconibojk18>

<https://learningapps.org/watch?v=p3tbm0hon18>

Игровой вариант обобщающего и закрепляющего занятия выбран не случайно. Дети этого возраста еще весьма восприимчивы к данной форме работы. Игровые формы позволяют раскрепостить учащихся и вовлечь их в удивительно интересный мир экономики, сделать более насыщенными и увлекательными стартовые шаги в этой области.

Цель:

Проверить и обобщить знания, полученные по теме «Банки и банковская система».

Задачи:

- закрепление и осмысление изученного материала по теме «Банки и банковская система»;
- формирование у обучающихся 8-9 классов необходимых умений и навыков для принятия рациональных решений при командной работе.
- развитие познавательную активность и творческое начало личности, критического мышления и адаптивные возможности к изменяющимся внешним условиям;
- развитие внимания, памяти, логического мышления, умения анализировать информацию, обучение навыкам аргументации выводов.
- совершенствование методики воспитательного воздействия на личность обучающегося через групповые и игровые формы; воспитание интереса к игре, курсу внеурочной деятельности «Финансовая грамотность».

Планируемые результаты.

Личностные:

- понимание принципов функционирования банковской системы современного государства;
- понимание личной ответственности за решения, принимаемые в процессе взаимодействия с банками;
- понимание прав и обязанностей в сфере взаимоотношений человека с банком.

Предметные:

- владение основными понятиями и инструментами взаимодействия с участниками финансовых отношений;
- владение основными принципами принятия оптимальных финансовых решений в процессе своей жизнедеятельности.

Метапредметные:

- владение умением решать практические финансовые задачи (математическая база);
- владение информацией финансового характера, своевременный анализ
- адаптация к собственным потребностям.

Форма проведения занятия - веб-квест.

Оборудование: стационарный компьютер либо ноутбук (количество 5 шт.), маршрутный лист для каждой команды (предназначен для учителя), лист ответов, баллы – грошики.

Правила веб–квеста:

1. Каждой команде предлагается набор из 5 заданий (станций). Для выполнения заданий участники команды могут разделиться (при возможности данного деления).
2. У каждой команды есть начальный капитал из 5 монет.
3. Команда вправе определять порядок выполнения заданий самостоятельно.
4. Выполнив задания, команда вписывает в лист ответов фразу и передает организатору. Первая команда получает наибольшее количество монет за прохождение станции, следующая команда на 1 монету меньше и т.д.
5. Побеждает команда, набравшая большее количество монет

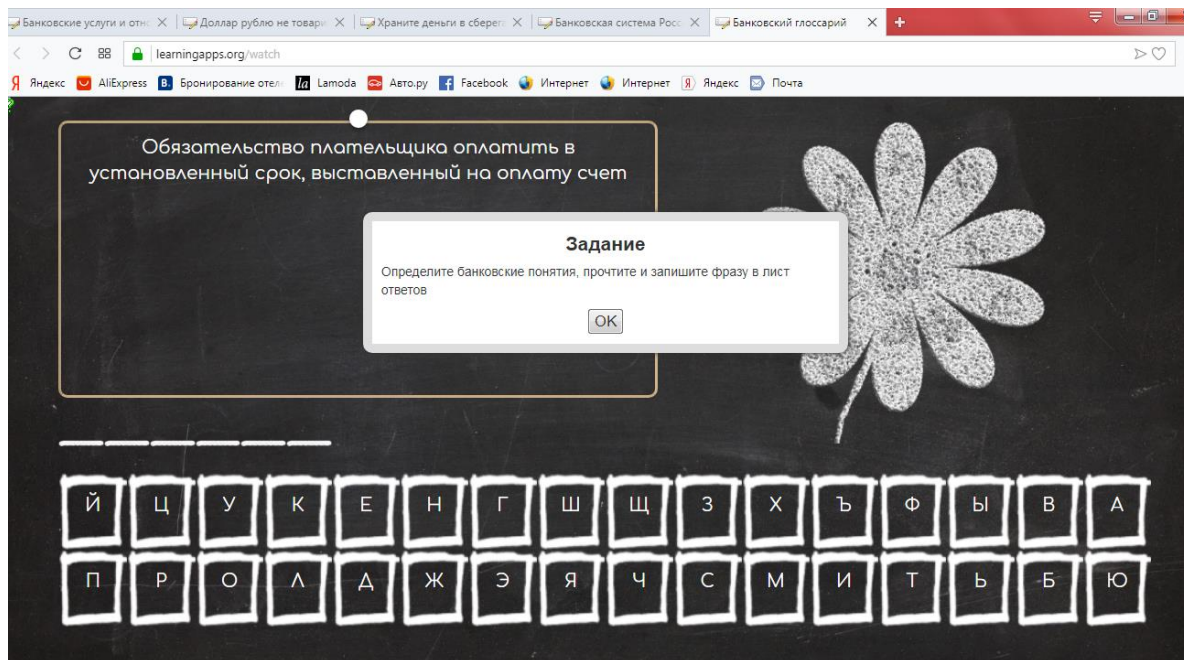
6. В завершении путешествия по станциям ребята возвращаются на ту, с которой начали и получают список «интеллектуальных сокровищ», которые они приобрели в результате поисков.

Ход веб-квеста:

Вводное слово - Ребята, представьте, что вы – безграмотные Буратино, которые хотели стать предпринимателями и создать свой бизнес, но собственных средств для этого у вас нет, да и знаний, которые необходимы тоже. Злые волшебники украли финансовые знания и ваша задача вернуть их. Проходя станции квеста вы вспомните все, что вам необходимо для получения денежных средств при создании бизнеса.

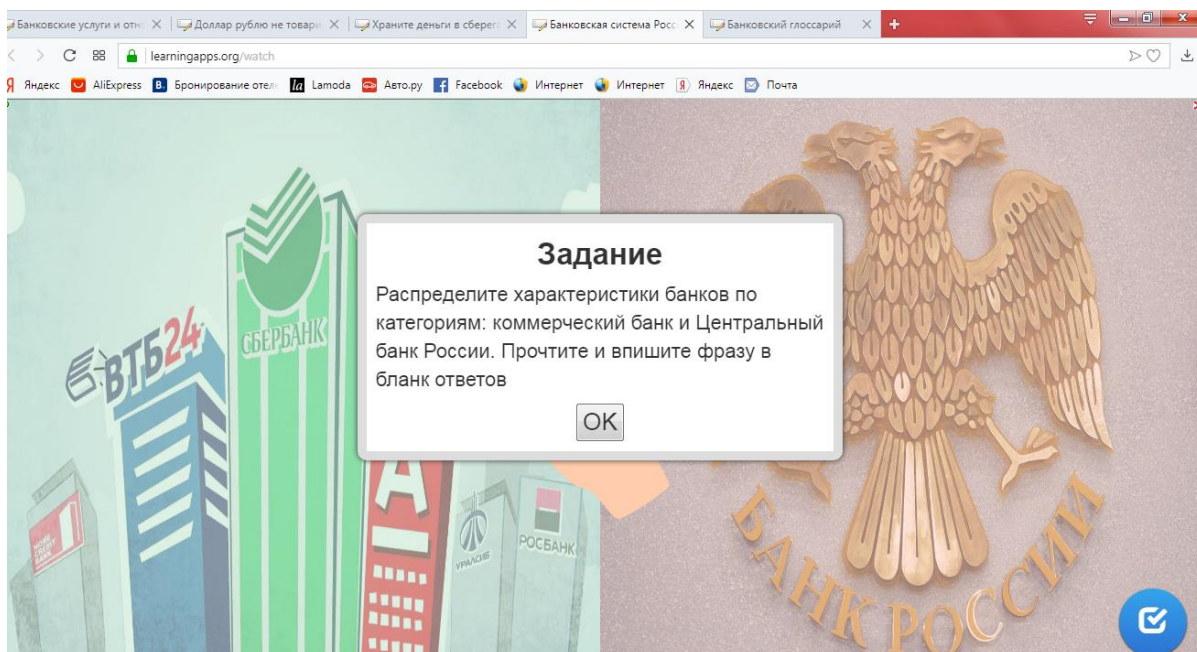
Станция №1. Банковский глоссарий черепахи Тортилы (25 монет)

Обучающимся предлагается игра – виселица из 5 уровней (5 понятий). Предлагается определение к понятию, участники вписывают его побуквенно, в случае неудачи опадает лепесток цветка. При падении всех лепестков игра считается проиграна и команда теряет 10 монет.



Станция № 2. Банковская система Дуремара. (30 монет).

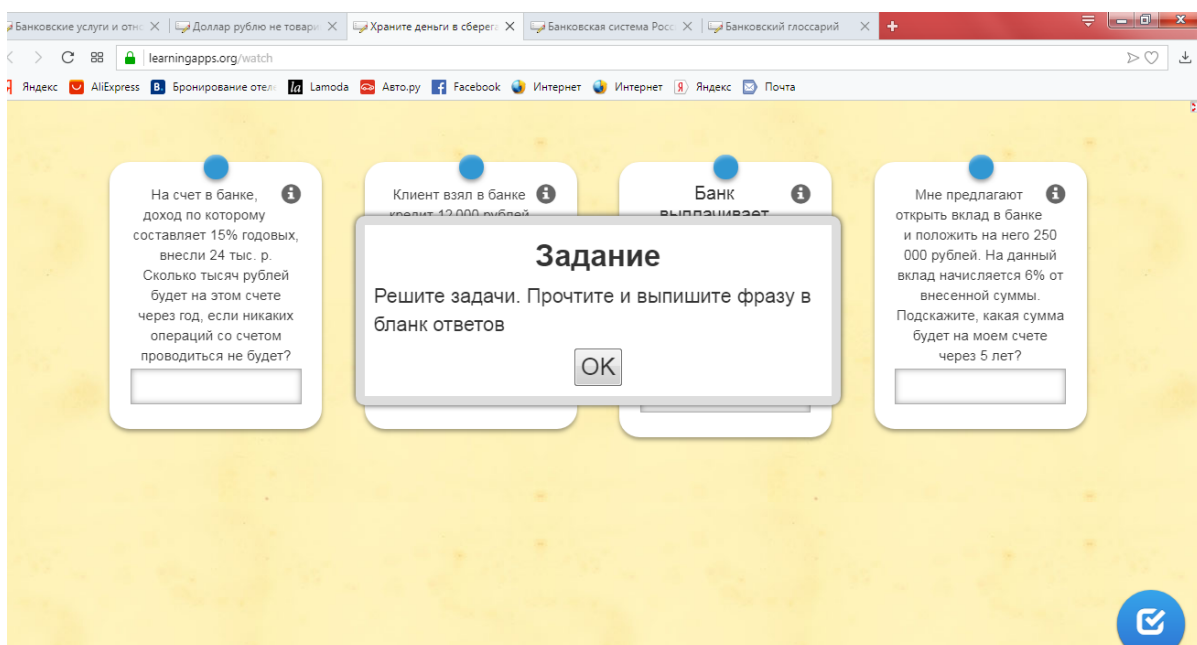
Обучающимся необходимо правильно распределить характеристики двух типов банков – Коммерческого и Центробанка РФ. Возможна потеря 15 монет, если задание не выполнено.



Станция № 3. Задание Кота Базилио «Храните деньги в сберегательной кассе».

Обучающиеся должны решить 4 задачи про банковские кредиты и вклады, внести ответ в строку ответа без единиц измерения. (35 монет)

Если задачи не решены, то команда теряет 30 монет



Задача № 1. На счет в банке, доход по которому составляет 15 % годовых, внесли 24 тыс. рублей. Сколько тысяч рублей будет на этом счёте через год, если никаких операций со счётом проводиться не будет?

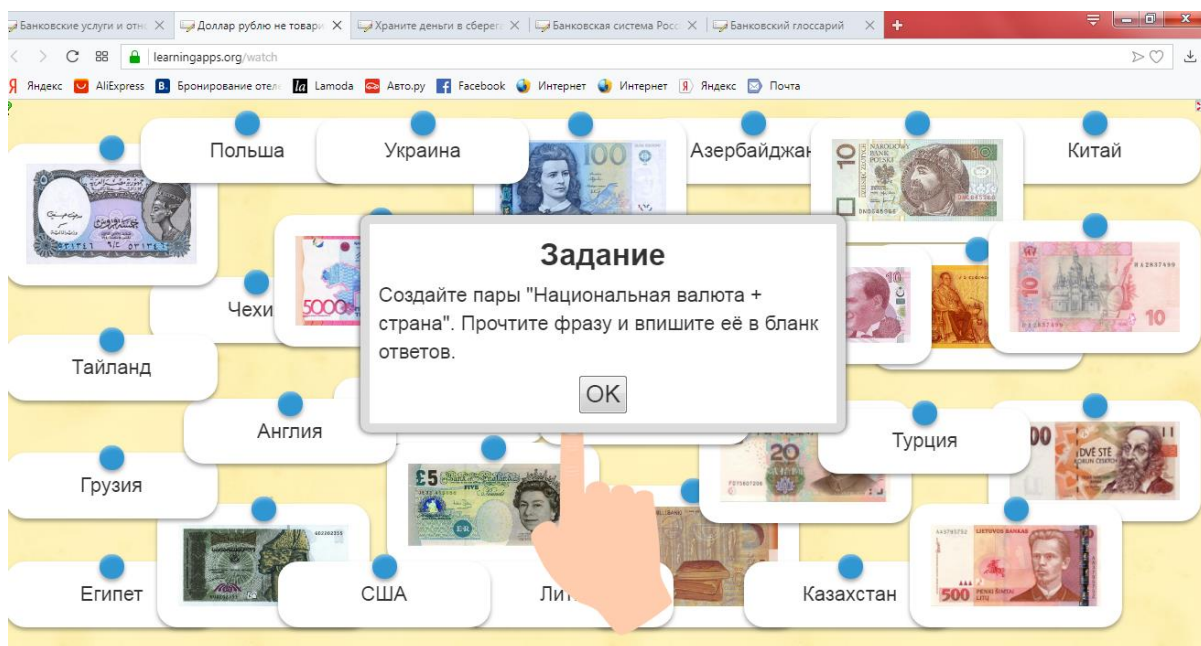
Задача № 2. Клиент взял в банке кредит в 12 000 рублей на год под 16 %. Он должен погашать кредит, внося в банк ежемесячно одинаковую сумму денег. Сколько рублей он должен вносить в банк ежемесячно?

Задача № 3. Банк выплачивает вкладчикам 8 % от суммы вклада. Клиент сделал вклад в размере 200 000 рублей. Какова будет его прибыль?

Задача № 4. Мне предлагают открыть вклад в банке и положить на него 250 тысяч рублей. На данный вклад начисляется 6% от внесенной суммы. Подскажите, какая сумма будет на моем счете через 5 лет?

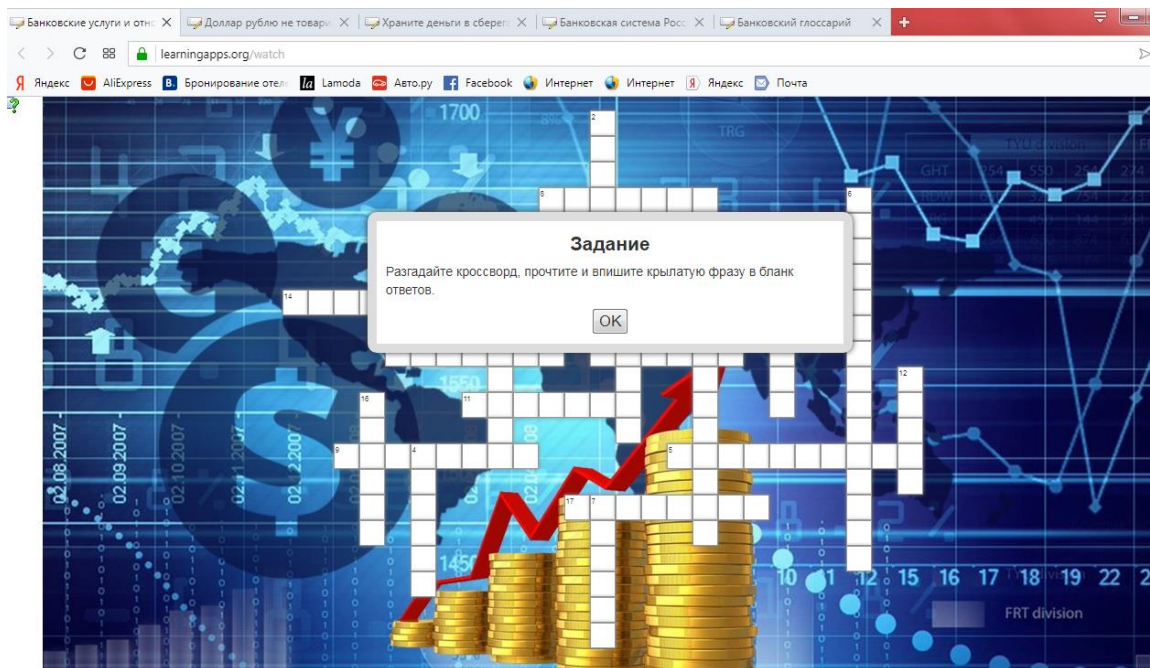
Станция № 4. Задание от любительницы денег Лисы Алисы. «Доллар рублю не товарищ. Денежные единицы стран мира». Обучающиеся должны соотнести государство и его национальную валюту. (20 монет)

Если задание не выполнено, то команда лишается 25 монет



Станция № 5. Кроссворд Карабаса-Барабаса. Банковские услуги и отношения людей с банками. Участники веб-квеста должны решить кроссворд. (50 грошиков)

Не прохождение данного этапа, влечёт за собой потерю 20 монет



Приложения

Маршрутный лист для каждой команды (бланк учителя)

№ ко ма нд ы	Станция 1 (указывается порядок выполнения)	Станция 2 (указывается порядок выполнения)	Станция 3 (указывается порядок выполнения)	Станция 4 (указывается порядок выполнения)	Станция 5 (указывается порядок выполнения)
1					
2					
3					
4					
5					

Лист ответов (для участников веб-квеста)

1 станция	2 станция	3 станция	4 станция	5 станция

Баллы – монеты



Заключительный этап квеста: после прохождения всех пяти станций команды собираются вместе и учитель подсчитывает итоговые баллы каждой команды.

Подводятся итоги по сумме набранных баллов: Максимально возможное количество набранных баллов (с учётом начального капитала): 165.