



государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
игры «Бизнес-империя» по повышению финансовой грамотности и
в рамках бизнесориентирующей подготовки студентов

Авторы:

Скачкова Дарья, группы Б-266

Преподаватель: Старова Ирина
Сергеевна

Коркино, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Про финансовую грамотность говорят по телевизору, выпущены учебники, в школах вводят уроки. Но для учащихся и их родителей по-прежнему остается открытым вопрос: зачем она нужна? Почему я должен тратить на это время? Финансовая грамотность – это залог ответственного и эффективного управления собственной жизнью. Это не наука, не профессиональная область и не бизнес-стратегия. Финансовая грамотность – это минимальный набор экономических и правовых знаний и представлений, а также полезных жизненных умений, необходимых для эффективного управления свои расходами и доходами. Эти знания и умения нужны каждому человеку, независимо от рода деятельности и возраста. Они позволяют совершать оптимальные поступки и контролировать свое финансовое положение. Мы принимаем финансовые решения каждый день, даже если не думаем об этом. Каждое решение связано с определенными рисками. Большие или маленькие, вероятные и не очень, они сопровождают любой из вариантов поведения, и от некоторых нельзя просто избавиться, даже зная о них. Например, обычный человек не может убежать от инфляции или повлиять на курс доллара. Но он может управлять этими рисками, принимая осознанные решения: сберегать часть своих доходов, инвестировать свои сбережения с целью компенсации потерь от инфляции, выбирать время покупки и продажи валюты, при необходимости заранее хранить часть сбережений в валюте или, наоборот, не иметь с ней дела.

В настоящее время выделены ключевые финансовые 6 компетентности, которые необходимы гражданам на базовом и продвинутом уровне в зависимости от возраста:

- v Знания и представления
- v Умения и поведение
- v Личные характеристики и установки.

Данные компетентности выделены в 9 предметных областях финансовой грамотности:

- v Доходы и расходы.
- v Финансовое планирование и бюджет.
- v Личные сбережения.
- v Кредитование.
- v Инвестирование.
- v Страхование.
- v Риски и финансовая безопасность.
- v Защита прав потребителей.
- v Общие знания экономики и азы финансовой арифметики.

Современные дети отличаются от своих родителей особенностями мышления и финансового поведения. Уже в школьном возрасте они часто начинают сберегать, пользуются банковскими картами и стремятся к будущему финансовому благополучию, возможностью организовывать собственный бизнес. Особенно актуальны в финансовой подготовке подростков игровые технологии.

Игровые формы обучения не только увлекательны, но и максимально эффективны. Можно выделить ряд особенностей, которые присущи именно игровым мероприятиям:

v Смоделированные условия. В больших деловых играх игровое пространство является упрощенной версией жизни, что повышает эффективность обучения. С одной стороны, участники оказываются в максимально приближенных к реальности ситуациях, что дает им реальный практический опыт. С другой стороны, это полностью контролируемая ситуация, в которой педагог может отсеять одни факторы, сделать акцент на других, на которые он хочет обратить внимание учащихся. Одни и те же ситуации могут проигрываться несколько раз с различными акцентами – например, в один раз отыграть случаи нарушения прав потребителей

финансовых услуг, а в другой – убрать нарушения, но предложить игрокам большое количество разных услуг, из которых им придется выбирать. Каждый раз игра будет давать школьникам новый опыт, которого им не хватает.

v Обучение на ошибках. В заданных условиях участники принимают самостоятельные решения и могут допускать ошибки, пробовать идти на риск, проверять, как система реагирует на их действия. Никто не будет спорить, что обучение на собственных ошибках самое эффективное. Часто мы не можем серьезно относиться к каким-либо рискам, пока сами не окажемся в сложной ситуации. Например, отказываемся тратить деньги на страховой полис при путешествии – ведь со мной то точно ничего не случится. Но цена ошибки в управлении личными финансами в реальной жизни может быть очень высока, в то время как в игре она ничего не стоит. В то же время сделанные в игре выводы и развитые умения останутся с участником и за пределами игры.

v Личные выводы участников. Каждый игрок может вести себя по-своему, и каждый получит собственный опыт. С одной стороны, это значит, что кто-то возьмет от игры больше, кто-то - меньше. Один сделает вклад в ненадежном банке, и «прогорев», будет вынужден пообщаться с Агентством по страхованию вкладов, а кто-то обойдет эту часть игры стороной – случайно или осознанно. С другой стороны, выводы, сделанные участниками из их игрового опыта, будут их собственными, прожитыми и пропущенными через себя, а не «спущенными сверху» авторитетным учителем. Кто-то решит, что связываться с ненадежными банками больше не будет, а кто-то, прочувствовав в игре риски и их последствия, поймет, в каких ситуациях он может себе позволить менее надежные, но более доходные инвестиции. Именно благодаря этому их выводы останутся с участниками в реальной жизни надолго. И только такие выводы по-настоящему могут принять современные школьники, которые получили доступ к интернету, «переворачивают класс» и хотят учиться жить, а не зазубривать информацию.

v Применение знаний на практике, отработка умений и навыков, формирование установок. Когда мы говорим о финансовой грамотности, мы

имеем в виду большое количество практико-ориентированных знаний, а также умений и установок на ответственное финансовое поведение. Именно они и формируются в условиях игр, которые симулируют реальную жизнь. Умения и установки нельзя сформировать с помощью лекции или чтения учебника. Единственный реальный способ сформировать их – это практические занятия с применением игровых форм обучения.

v Эмоциональная вовлеченность участников. В условиях игры каждому приходится думать, выбирать, принимать решения – находиться в проактивной позиции. У участников остается гораздо меньше возможностей сидеть в стороне, чем во время лекции. Одна из важных особенностей игр – это атмосфера исследовательского интереса и удовольствия, которая обеспечивает вовлеченность участников.

Частая проблема педагогов: заполучить внимание и интерес учащихся в условиях плотного школьного расписания. Обучающие игры – на 2 часа или на 15 минут – позволяют поддерживать интерес и включенность школьников в рамках одного занятия или целого курса по финансовой грамотности. Подводя итог, можно сказать, современные школьники – идеальная аудитория для проведения обучающих игр, исходя из психовозрастных особенностей и наших образовательных целей. Именно игровые мероприятия гарантируют и вовлеченность участников, и образовательный результат, который выражается в формировании финансовой компетентности.

Использование настольной игры позволяет познакомиться (повторить) с такими понятиями, как: финансовая цель, доход, расход, сбережения, инвестирование, банковский вклад, депозитный процент, обязательные и непредвиденные расходы, предпринимательской

Современные настольные игры – это весьма необычный вид развлечений, которое в последнее время становится все популярнее. Современные настольные игры имеют яркую необычную подачу, различные сюжеты и разнообразный познавательный материал. Это именно те

критерии, благодаря которым можно привлечь подростка к обучению. А главное, настольная игра может применяться как на занятиях, так и в непринужденной обстановке в кругу друзей и во время внеурочной деятельности.

Как писал известный педагог, писатель Василий Александрович Сухомлинский: «Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». И с ним нельзя не согласиться. Игра может стать эффективным способом обучения ребенка, пробудить в нем желание познавать новое, порой сложное, но очень важное.

Сегодня подростки не часто играют в настольные игры. Более 20% не играют в них вообще, и лишь около 17,5% играют регулярно (по результатам опроса обучающихся). При этом 77% опрошенных согласились бы сыграть в настольные игры со своими друзьями, если бы представилась такая возможность.

Целевая аудитория: обучающиеся 1 и 2 курсов колледжа.

По итогам апробации игры были сделаны следующие выводы:

- настольные игры помогают лучше усвоить теоретический материал, закрепить на практике полученные в теории знания.

- все участники игры отмечают, что в процессе игры проще разобраться с основными понятиями: финансовая цель, доход, расход, сбережения, проценты, депозит, вклад, инвестирование, обязательные и непредвиденные расходы. Ребята узнают, какие непредвиденные расходы могут возникнуть и как к ним подготовиться, чем может быть полезен банк.

- с помощью игры участники получают большую мотивацию к дальнейшему саморазвитию и самообучению, открытию собственного дела, регистрации в качестве ИП и ПНД.

- в ходе игры дети соревнуются, общались, эмоционально раскрываются, что является очень важным результатом.

- игра не требует большой специальной подготовки игротехников, поэтому легко может тиражироваться и использоваться в любой образовательной организации в урочной и внеурочной деятельности.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Цели:

Формирование рационального финансового поведения обучающихся в предпринимательской деятельности через моделирование реальных жизненных ситуаций.

Задачи:

Познакомить / повторить с такими понятиями, как: финансовая цель, доход, расход, сбережения, инвестирование, банковский вклад, депозитный процент, обязательные и непредвиденные расходы.

Формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками

Мотивировать к дальнейшему саморазвитию и самообучению, развитию в сфере предпринимательства.

Формировать функциональную грамотность.

Игру можно применять на уроках обществознания, экономики, финансовой грамотности; в рамках дополнительного образования, внеурочной деятельности; на классных часах и родительских собраниях.

Поэтому использование игр в урочной, а уж тем более, внеурочной деятельности является одним из методов активизации учебной деятельности.

Игры используются:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология внеклассной работы.

Настольные игры переживают сегодня пик популярности. Прежде всего, это связано с тем, что все устало от обилия интерактивных электронных способов общения, проведения досуга. Настольные игры действительно выдерживают конкуренцию с компьютерами, телевидением, интернетом,

потому что играть в них увлекательно и интересно. В настольной игре совмещается живое общение. Дети учатся регулировать поведение, прислушиваться к другим, формулировать свою точку зрения, продумывать стратегию, справляться с трудностями. По мнению психологов, настольные игры выполняют одновременно две функции: развитие мыслительной деятельности и развлечение. В самом деле, в процессе игры у детей наблюдается повышенная активность мозга: нужно найти верное решение, продумать следующий ход, выполнить задание. А самое главное – дети, играя, обучаются.

Планируемые результаты данной методической разработки:

Личностные:

Формирование способности делать осознанный выбор

Формирование ответственной деятельности в процессе принятия решения

Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками

Предметные:

– использовать полученные знания при анализе фактов поведения участников экономической деятельности;

– решать с опорой на полученные знания познавательные задачи, отражающие типичные ситуации в экономической сфере деятельности человека;

– грамотно применять полученные знания для определения экономически рационального поведения и порядка действий в конкретных ситуациях;

– сопоставлять свои потребности и возможности, оптимально распределять свои материальные и трудовые ресурсы, составлять семейный бюджет.

Метапредметные:

– умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе

– планирования и регуляции своей деятельности;

Материалы и оборудование: Игровое поле, карточки с заданиями, кубик, фишки, призы победителям.

План проведения:

Жеребьевка. Игроки / капитан команды по очереди выбрасывают кубик, начинает игру тот, у кого выпадет большее число, далее – по часовой стрелке.

Игра. Игроки / представители команд по очереди бросают кубик и делают необходимое количество шагов, соответствующее выпавшему числу костяшек. Если фишка игрока / команды попадает на кружок, выделенный красным цветом, происходит движение по стрелке, если игрок / команда объяснил, почему это происходит. Если ответ не получен, то игрок / команда наказывается пропуском хода.

Подведение итогов. Побеждает игрок / команда игроков, который раньше других достигнет финансовой цели.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Задача игрока / команды игроков - заработать на инструмент для выбранной профессии (на фотоаппарат).

Игроки / представители команд по очереди бросают кубик и делают необходимое количество шагов, соответствующее выпавшему числу костяшек. Если фишка игрока / команды попадает на кружок, выделенный красным цветом, происходит движение по стрелке, если игрок / команда объяснил, почему это происходит. Если ответ не получен, то игрок / команда наказывается пропуском хода.

Некоторые покупки или действия становятся вложением в будущее. В этом случае, увеличивая доход, можно продвинуться вперёд. Некоторые действия могут уменьшить сбережения, и поэтому надо будет продвинуться назад.

Побеждает игрок / команда игроков, который раньше других достигнет финансовой цели.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ ПОЗВОЛЯЕТ:

- Развивать познавательные способности учащихся, способности применять стандартные знания в нестандартных ситуациях.
- Использовать навыки логического и абстрактного мышления, умение обобщать и проводить аналогии, прогнозировать результат, включать интуицию, воображение, фантазию.
- Расширять кругозор и повышать мотивацию обучения.
- Самостоятельно конструировать и интегрировать знания из различных областей наук.