

## **Методика проведения игрового занятия.**

*Главное в образовательном процессе – мотивация.*

*Талант – это высоко мотивированная личность.*

Мотивация – важнейшая составляющая образовательного процесса. В УМК «МОИ ФИНАНСЫ» реализована идея создания образовательной методики основанной на современных, актуальных на сегодняшний день мотивационных аспектах, тесно связанных с современной жизнью. Сейчас почти все мечтают об экономическом процветании и хотят иметь современные автомобили, дома, бытовую технику, компьютеры и многое другое. Эта устремлённость к материальному процветанию в УМК «МОИ ФИНАНСЫ» используется для организации высоко мотивированного образовательного процесса. Чтобы процветать в игре, участники должны активно запоминать и демонстрировать знания. Побеждает (т. е. зарабатывает больше денег и покупает больше товаров) тот, у кого лучше знания. Необходимо отметить, что игровые занятия проходят на фоне высокой психической активности (игровой азарт), что также способствует их высокой эффективности.

Основополагающее содержание процесса в игре «Мои финансы» заключается в том, что участникам предлагается осуществить социально-экономический проект. Осуществление этого проекта происходит в конкурентном состязании с другими участниками игры, что требует максимальной рациональности при принятии решений. А это, собственно, и формирует то, что мы называем экономическим образом мышления, формирование которого – одна из важнейших задач экономического образования.

УМК «Образование – вектор успеха» также помогает в решении важнейшей воспитательной задачи – формированию у детей убеждённости в том, что личный экономический успех, о котором сейчас все мечтают, не мыслим без прочных знаний и хорошего образования.

### **ВАРИАНТ\_1 (основной).**

Все участники обучающей игры, должны уметь играть в «Мои финансы» на том уровне, на котором проводится обучающая игра: для 1-3 классов – 1 уровень (без акций по правилам и действиям на игровых позициях 1 уровня), для ребят 4-7 классов – 2 уровень (с акциями и по правилам и действиям на игровых позициях 2 уровня), для ребят старшей школы – 3 уровень (с акциями, уплатой налогов, карточками Диплом и Инспектор, по правилам и действиям на игровых позициях 2 уровня). Для этого нужно заранее провести игру и познакомить участников с правилами и действиями на игровых позициях.

Подготовка:

1. В классе организуются игровые места, за которыми располагаются по 3-4 (лучше 3) пары игроков (команды).
2. Также за каждым игровым столом принимают участие банкир и экзаменатор.
3. На роли банкиров и экзаменаторов назначаются наиболее ответственные и с хорошей успеваемостью ребята.
4. Каждая команда получает карту покупок, фишку и 3000р.
5. По завершении плановой темы (или нескольких тем) готовятся вопросы - ответы (до 10).

Обучающая игра:

1. Банкноты выдаёт и забирает деньги – выполняет свою роль согласно базовой инструкции.
2. У экзаменатора находится листок с контрольными вопросами и ответами.
3. Сделав ход и получив доход (или убыток) в ходе игры, команда должна ответить на вопрос по теме. Если дан полный ответ, команда получает 15 000р. Задаёт вопросы, и контролирует правильность ответов экзаменатор.

4. Если команда не может дать ответ, или даёт неполный ответ, право ответить (или дополнить) передаётся следующей команде. В этом случае премия (15000 делится) между ответившими командами пропорционально их вкладу в правильный ответ. Если возникает конфликтная ситуация при распределении причитающихся командам средств, к спору подключается педагог.
5. Если никто из участников не дал правильный ответ, экзаменатор озвучивает его. В этом случае этот вопрос экзаменатором должен быть задан повторно через один или два вопроса. Экзаменатор должен об этом предупредить команды.
6. На полученные деньги команды делают покупки. Деньги сдаются банкиру.
7. В конце игры все команды должны растратить свои деньги и купить товары.
8. Победит та команда, которая купит товаров на большую сумму.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

1. Команды, нарушающие дисциплину, могут быть оштрафованы.
2. Если кубик упал на пол, команда подвергается штрафу 2000р.
3. Участники команды победившей за своим столом получают хорошую оценку в журнал. При этом, команда, которая среди команд победительниц заняла 1 место (т.е. среди команд победительниц купила товаров на большую сумму) получает – отлично, остальные – хорошо.

#### **ВАРИАНТ\_2**

Игровое занятие проходит в классе, где все участники распределены на команды по 4–5 человек, и команды сидят за одним большим игровым столом.

#### Подготовка.

1. Все участники обучающей игры должны уметь играть в «Мои финансы». Для этого нужно провести игру и познакомить участников с правилами и действиями на игровых позициях.
2. В классе организуется сектор «Магазин», где раскладываются товарные карточки.
3. Все участники игры распределяются на команды по 2-5 человек, один из которых – капитан.
4. Команды сидят за одним большим столом (см. видео), который состоит из соединённых между собой классных столов.
5. Каждая команда получает карту покупок, фишку и 3000 р.
6. На столе раскладывается 4 игровых поля. Учитель каждой команде назначает то игровое поле, на котором она будет играть так, чтобы команде было максимально удобно. Свои фишки (предварительно запомнив) команды ставят на позицию №1 своего поля.
7. Учитель сообщает, игрокам, что ходить они будут по очереди, и присваивает каждой команде номер. Команды будут делать ходы по порядку, в соответствии со своим номером. Лучше, если карты покупок будут пронумерованы, и каждая команда получит карту покупок со своим номером.
8. По завершении плановой темы (или нескольких тем) готовятся вопросы (до 10).

#### Обучающая игра.

1. Игра ведётся по правилам 1 или 2-уровня. При этом каждая команда выполняет роль одного игрока.
2. Во время своего хода, в соответствии с базовой инструкцией игры, команда делает ход и получает доход или терпит убыток.
3. После выполнения всех действий, согласно базовой инструкции, команде предлагается ответить на вопрос по теме. Если дан полный ответ, команда получает дополнительно 15000 р. (или 20 000 р.).
4. Если команда не может дать ответ, или ответ дан неполный, право ответить или дополнить передаётся следующей по очереди команде. В этом случае премия (15000 р.) делится между ответившими командами пропорционально их вкладу в правильный ответ.
5. На полученные деньги, после прохождения круга игры, команда, получившая доход, направляет своего представителя - покупателя (одного!) - в магазин за покупками. Каждый

покупатель должен знать сумму денег, на которую он хочет сделать покупки, и цены товаров, которые он хочет купить (для которых есть свободные ячейки в карте покупок).

6. В конце игры все команды должны потратить свои деньги и купить товары.

Победит та команда, которая купит товаров на большую сумму.

### **ВАРИАНТ 3**

Игровое занятие проходит в классе, где все участники сидят попарно за партами, как на обычном уроке.

Предполагается несколько этапов урока:

1. Подготовка.
2. Сообщение новой информации.
3. Закрепление и контроль знаний.
4. Итог и выводы.

1. Подготовка.

1.1. Перед классной доской организуется «магазин» – ставится стол, на котором раскладываются товарные карточки.

1.2. На каждую парту кладётся карта покупок, одна на пару, сидящую за партой.

1.3. Назначенному банкиру (помощнику учителя) выдаются игровые деньги.

1.4. Учитель сообщает детям, что сейчас они будут играть. В игре им надо будет зарабатывать деньги своими знаниями и победит тот, кто купит товаров на большую сумму.

2. Сообщение новой информации.

2.1. Учитель сообщает детям, что они сейчас устроились на работу историками (географами, ботаниками и т. д.), и что им будут платить зарплату в зависимости от того, какими знаниями они располагают; т. е. хорошие историки смогут зарабатывать больше плохих.

2.2. Далее учитель сообщает, что для того, чтобы быть хорошим историком надо иметь хорошие знания, и сначала мы займёмся получением этих знаний.

2.3. В течение 15–20 минут учитель раскрывает тему урока, при этом постоянно напоминая, что победит в игре тот, кто больше запомнит.

3. Закрепление и контроль знаний.

3.1. Учитель берёт в руки пачку с игровыми деньгами и сообщает детям, что они теперь историки, а он - работодатель, который в зависимости от их квалификации, будет выплачивать им зарплату, а чтобы оценить квалификацию, он будет задавать вопросы по истории, и заработать больше сможет тот, кто ответит на большее число вопросов наиболее полно. Зарабатывать также можно, дополняя прозвучавшие ответы.

3.2. Далее, по порядку, начиная с первой парты, учитель задаёт вопросы участникам игрового урока.

3.3. Если пара даёт правильный, исчерпывающий ответ – она получает 10000 игровых рублей. Если ответ дан неполный сумма вознаграждения уменьшается, и оставшиеся деньги выплачиваются той паре, которая дополнит ответ.

3.4. Если пара не может дать ответ или дала неправильный ответ, зарплата ей не выплачивается, а учитель обращается к классу и предлагает ответить желающим. Из пожелавших ответить (поднявших руки) выбирается пара, следующая по очереди за парой, которая должна была дать ответ. Доход (полный или частичный) получает пара, давшая правильный ответ.

3.5. Если никто не смог дать правильный ответ, его озвучивает учитель и предупреждает, что этот вопрос будет задан позже ещё раз.

#### 4. Итог и выводы.

4.1. Когда все получают возможность ответить на вопросы, подводятся итоги и предоставляется возможность на заработанные деньги сходить в магазин и сделать покупки.

4.2. Побеждает тот, кто купит товаров на большую сумму.

#### **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:**

- Учителю надо поощрять денежной премией любую положительную активность участников игры. Надо постараться сделать так, чтобы «работал» весь класс. Это может проявляться, например, в тех дополнениях к ответам, которые могут делать участники других команд (не той команды, которая делает ход и отвечает на вопрос). Т. е. даже если команда дала правильный и полный ответ и получила полностью премию (15 000р.), представители других команд могут дополнить и расширить ответ (или привести примеры) и заработать на этом дополнительные деньги.
- Команды, нарушающие дисциплину, могут быть оштрафованы.
- Если кубик упал на пол, команда подвергается штрафу 3000 р.
- Команды–победительницы должны получить призы за 1 и 2 место. Об этом надо объявить в начале игры.
- Самые активные члены команд, по усмотрению учителя, могут быть дополнительно поощрены хорошей оценкой.