

Еременко Виталий Сергеевич

**Учитель истории и обществознания МБОУ Кулундинской СОШ№2
Кулундинского района Алтайского края**

**Экономическая игра «Мудрый потребитель», как способ формирования
качеств рационального потребителя у учащихся**

Современная система образования претерпевает эволюционные качественные изменения, меняются программы, появляются новые курсы, такие как функциональная грамотность.

Эти качественные изменения включают расширение спектра стоящих перед личностью задач, её включенности в различные социальные сферы и социальные отношения. Для успешного функционирования в обществе нужно уметь использовать получаемые знания, умения и навыки для решения важных задач в изменяющихся условиях, а для этого находить, сопоставлять, интерпретировать, анализировать факты, смотреть на одни и те же явления с разных сторон, осмысливать информацию, чтобы делать правильный выбор, принимать конструктивные решения. Необходимо планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с другими, действовать в ситуации неопределенности.

Формирование финансовой грамотности предполагает освоение знаний, умений, установок и моделей поведения, необходимых для принятия разумных финансовых решений.

Занятия по программе способствуют выработке умений и навыков, необходимых при рассмотрении финансовых вопросов, не имеющих однозначно правильных решений, требующих анализа альтернатив и возможных последствий сделанного выбора с учётом возможностей и предпочтений конкретного человека или семьи.

Содержание занятий создаёт условия для применения финансовых знаний и понимания при решении практических вопросов.

Цель:

Содействие финансовому просвещению и воспитанию учащихся 5 – 7 классов.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать финансово грамотного гражданина;
- способствовать повышению личной уверенности у каждого участника обучения, его самореализации и рефлексии;
- вдохновлять на развитие коммуникабельности; дать возможность проявить себя.

Развивающие:

- формировать универсальные учебные действия;
- расширять кругозор;
- обогащать словарный запас;
- развивать творческие способности; умение анализировать, вычленять существенное, связно, грамотно и доказательно излагать материал, самостоятельно применять, пополнять и систематизировать, обобщать полученные знания;
- развивать мышление, способности наблюдать и делать выводы.

Образовательные:

-повысить финансовую грамотность и уровень финансового самосознания несовершеннолетних;

- формировать мотивационную готовность несовершеннолетних к овладению знаниями в области финансовой грамотности;

- знать основы проектирования, планирования, управления финансовыми ресурсами;

- повысить уровень знаний подростков о финансовых продуктах и их грамотном использовании.

Планируемые результаты.

По окончании изучения курса воспитанники должны:

Знать:

- историю появления денег;

- виды денег;

- функции денег;

- иметь представление о безналичных и электронных деньгах;

- виды банковских карт;

- услуги, предоставляемые банком;

- виды финансового мошенничества

Уметь:

- пользоваться различными источниками для получения необходимой информации;

- уметь грамотно распоряжаться деньгами;

- пользоваться наличными и безналичными деньгами;

- безопасно пользоваться банковскими картами;

- уметь рассчитать кредитные ставки по банковским кредитам;

- уметь предугадывать действия финансовых мошенников.

Оборудование: игровые карточки

Концепция настольной карточной игры «Мудрый потребитель»

Каждый школьник ежедневно сталкивается с проблемой экономического выбора. Что купить? Булочку или пиццу? Так или иначе, наличие карманных денег делает ученика участником мелких бытовых сделок. Данная настольная игра дает возможность делать экономический выбор, посредством решения экономических ситуаций. Участниками могут быть как отдельные учащиеся, так и группы школьников, последнее дает прекрасную возможность реализовать свой ролевой набор в малой рабочей группе.

В игре присутствуют 6 групп карточек (см. приложение 1):

1) Карточки с наименованием магазинной продукции;

2) Игровые денежные средства (банкноты, монеты, банковские карты);

3) Карточки с экономическими ситуациями;

4) Карточка «Скидка»

5) Карточка «Акция»

6) Карточка «Дисконтная карта»

Процент карточек из групп 4,5,6 могут быть определены учителем в процессе подготовки или походу игры.

Учащийся, либо индивидуально, либо в группе получает определенную денежную сумму и некую экономическую ситуацию, которую необходимо решить за установленное время. Главная цель игры – рациональное решение экономической ситуации, представленной учащимся.

Игроки дают развернутый ответ, анализируя конкретную ситуацию, поясняя, почему они выбрали ту или иную модель действий. Таким образом, игра дает возможность выработать экономическую стратегию своих поступков.

Ниже рассмотрим пример возможной экономической ситуации:

1) Ваши родители уехали на выходные на дачу, оставили вам 1500 рубле, при этом попросили приобрести в магазине 4 кг. яблок с целью, после приезда приготовить яблочное варенье. Согласно рекламному буклету из магазина, яблоки продаются со скидкой 2 кг. по цене 1, но данная акция действует только сегодня и завтра. Кроме того, папа попросил купить бабушке хлеба и молока, а так же внести на ее телефон 250 рублей, добавив, что оставшиеся деньги вы можете потратить на свое усмотрение.

Используя свои знания и опыт, распределите денежные средства таким образом, чтобы вам удалось выполнить поручения родителей и приобрести для себя все необходимое.

Примечание: дисконтная карта магазина, в который вы пойдете, стоит 100 рублей и дает скидку 3% на каждый приобретенный товар. Так же вы можете приобретать все, что угодно из представленного игрового ассортимента.

После истечения отведенного времени 5 – 7 минут (все зависит от уровня подготовки учащихся), каждая группа представляет результат проделанной работы.

В ходе рассмотрения ситуаций идет обсуждение, в котором принимают участие, как учащиеся, так и педагог

По итогам проделанной работы делаются необходимые выводы.

Методическим обеспечением для подготовки экономических ситуаций являются задания разработанного банка для формирования и оценки функциональной грамотности, размещенные на портале Российской электронной школы (РЭШ, <https://fg.resheba.ru/>) и портале ФГБНУ ИСРО РАО (<http://skiv.instrao.ru/>), материалы из пособий «Функциональная грамотность. Учимся для жизни» (17 сборников) издательства «Просвещение», а также разрабатываемые методические материалы в помощь учителям, помогающие грамотно организовать работу всего коллектива школьников, а также их индивидуальную и групповую работу.

Богатый иллюстративный ряд настольной игры, наличие карточек, денежных средств и другой атрибутики погружает ребят в экономическую деятельность, субъектом которой они являются.

Не стоит забывать, что систематическое применение настольных игр должно быть дозированным и не идти в разрез с образовательной программой. Не стоит полностью переводить учащихся в режим «настолки», а гибко применять традиционные и творческие методы преподавания учебного предмета.

Таким образом, использование настольных игр на уроках обществознания и финансовой грамотности – это прекрасная возможность развития всесторонне развитой личности учащихся на современном этапе модернизации отечественной школы.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Примеры игровых карточек

