***Методическая разработка***

|  |  |
| --- | --- |
| *Имя* | *Светлана* |
| *Отчество* | *Андреевна* |
| *Фамилия* | *Турова* |
| Игра «Финансовый город» | |
| **Возраст детей** | **5-7 классы** |
| **Специфика категории воспитанников или обучающихся**  **(указывается только при наличии. Например, обучающиеся с особыми образовательными потребностями и т.п.)** | Указывается специфика, если есть. Если специфики нет, поле остается пустым |
| **Инновационная образовательная технология** | Игра «Финансовый город» создана для развития финансовой грамотности и навыков командной работы у школьников среднего возраста. Она помогает изучать экономику и принимать финансовые решения в увлекательной игровой форме, дополняя традиционные уроки и соответствуя стандартам STEM-образования. |
| **Цель** | Научиться управляться с деньгами, приобретать активы, минимизировать убытки и увеличить свой капитал. |
| **Программное содержание (задачи):** | 1. Способность воспринимать новую информацию и применять логическое мышление для анализа. |
| 2. Умение эффективно общаться, формулировать мысли и давать обратную связь. |
| 3. Самостоятельность, самоуправляемость и оценка результатов деятельности. |
| **Оборудование и материалы** | * Игровое поле на 30 клеток. * Кубик. * Жетоны игроков. * Банкноты номиналами 100, 500, 1000 и 5000 виртуальных рублей. * Карточки событий и заданий. |
| **Предварительная работа**  **(указывается при необходимости)** | Для успешной реализации данной практики, нкобходимо подготовить поле, распечать фишки, и всю необходимую атрибутику. Данные разработки можно увидеть в приложениях. |
| **Организационная часть (организационно-мотивационная)** | Каждый игрок получает стартовый капитал в размере 5000 виртуальных рублей. Участники собираются у стартовой клетки, откуда начинается путешествие по игровому полю. Ведущий объясняет правила игры и раздает карточки участников, содержащие персональные счета и активы. |
| **Основная часть**  **(описание хода работы)** | **Ход игры:**  Игроки по очереди бросают кубик и перемещаются по игровому полю соответственно количеству выпавших очков.  **Действие на клетках:**  *Покупка недвижимости или бизнеса:*  Если попадаешь на незанятую клетку, можешь приобрести её за указанную стоимость. Если территория уже куплена, платишь арендную плату владельцу.  *Платежки и штрафы:*  Попав на клетку с налогом или штрафом, игрок обязан выплатить соответствующую сумму денег.  *Карты событий:*  Выполнишь случайное задание или воспользуешься привилегией, полученной при выпадении особой карты.  *Особые клетки (ловушки и бонусы):*  Применяй немедленно после попадания на клетку (например, переходи на другую клетку, потеряй или выиграй деньги).  **Основные задачи игроков:**  Покупать недвижимость, зарабатывать деньги, инвестировать в собственный бизнес и избегать штрафов и налогов. |
| **Заключительная часть** | Через заранее оговорённое количество туров (например, 10-15 кругов) подводится итог игры. Победителем становится игрок, обладающий наибольшим капиталом (наличные деньги плюс стоимость недвижимости и предприятий).  Участники делятся впечатлениями, обсуждают стратегию выигрыша и понимают, как принятые ими решения повлияли на итоговый результат.  Таким образом, игра формирует навыки финансового планирования, принятия решений и умения эффективно распоряжаться финансами. |
| **Методические рекомендации автора:**  **(четкие и краткие инструкции или советы автора тем, кто будет реализовывать данную методическую разработку)** | 1. Содержание карточек, можно менять на задания по изучаемой теме, тем самым на доп. занятиях закрепить материал через игру. |
| 2. формируйте игровые пары, так дети учатся работать в команде и вырабатывать общую стратегию. |
| 3. Во время игры используйте термины, связанные с экономикой, так ребята быстрее разберутся в мире финансов. |
| **Ссылка на видео (5-7 минут)** | [**https://disk.yandex.ru/i/9VAWCTwr6R5uDQ**](https://disk.yandex.ru/i/9VAWCTwr6R5uDQ) |