

Интерактивный тренажёр по финансовой грамотности
«Я – управляю финансами»

Разработала: Симонова Мария
Ивановна, учитель истории и
обществознания.

Назначение разработки:

Интерактивный тренажер по финансовой грамотности представляет собой инновационный подход к обучению детей основам управления финансами. Он позволяет на практике применять теоретические знания. Такие игры делают процесс обучения более увлекательным и доступным, позволяют легче воспринимать информацию. Использование интерактивных технологий позволяет лучше усваивать материал и повышает мотивацию к обучению, что в условиях современного мира финансовой нестабильности является особенно актуальным.

Дети становятся не только активными, но и заинтересованными участниками образовательного процесса, что способствует отличной результативности обучения. Во время выполнения игровых упражнений у детей активируется зрительная, моторная и слуховая память. Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность- инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений.

Цель создания тренажера: формирование основ финансовой грамотности через использование интерактивных упражнений.

Решаемые задачи, с помощью тренажёра:

1. в игровой форме обобщить и систематизировать знания в разных областях;
2. развивать умение работать сообща, согласовывать свои действия;
3. воспитывать стремление к достижению цели, чувство коллективизма и творческой самореализации.

Тренажер составлен по типу «Своя игра» - это интеллектуальная игра, которая предназначена для развития эрудиции, умственных способностей, тренировки памяти и внимания в процессе выполнения заданий и поиска ответов на вопросы.

Смысл игры заключается в том, что команда или отдельный участник отвечают на вопросы из разных областей тем по финансовой грамотности, разделив их по категориям и стоимости (сложности). Если команда даёт правильный ответ, то она получает очки, равные стоимости вопроса. Если ответ неправильный, то очки уходят к соперникам.

Разделы игры:

1. Экономия и ресурсы.
2. Доли и проценты.
3. Акции и предложения.
4. Логика.
5. Взаимосвязь.
6. Графики.
7. Логистика.
8. Формальные инструкции.

В своей практической деятельности я разработала интерактивные игры по финансовой грамотности, используя программу Power point.

Применение на практике в своей работе:

Данная игра используется мной для закрепления пройденного материала.

Интерактивные формы игр увеличивают возможность транслирования учебной информации в более интересной для детей форме. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации. Обязательный материал переводится в яркую, увлекательную, мультимедийную форму.

С помощью подобных игр закрепляются и углубляются знания детей по финансовой грамотности.