**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ**

Северо-Восточный административный округ

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Школа Бибирево»**

(ГБОУ Школа Бибирево)

**Финансовая игра «Рынок и капитал»**

Автор:

Акопян Анна Артуровна,
учитель истории и обществознания
куратор проекта «Предпринимательский класс в московской школе»

Москва,2023

Описание педагогической практики
**Финансовая игра «Рынок и капитал»**

**Актуальность** данной работы обуславливается тем, что во всем мире, и в России, в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. В изменившихся условиях информационного перегруза необходимо использовать такие средства преподавания, которые помогут не только сохранить качество усвоения учебной информации, но и сделать учебный процесс увлекательным и разнообразным, повысить мотивацию к обучению. Игровые технологии помогают решить данные задачи.

**Цель** — разработка и проведение финансовой игры с дальнейшей демонстрацией и рефлексией с учащимися.

**Задачи:**

* Проанализировать системные сложности учащихся по предмету – экономика;
* Изучить педагогический опыт использования игровых технологий;
* Проанализировать потребности учащихся средней школы;
* Разработать финансовую игру;
* Апробировать разработанную игру на учащихся 10-11 классов;

**К методам реализации проекта** относятся:

* Опрос целевой аудитории с целью выявление сложных тем в освоении учебного материала;
* Поэтапная разработка плана реализации финансовой игры;
* Проведение финансовой игры для учащихся;
* Систематизация и рефлексия по итогам игры с учащимися.

**Оборудование:**

* Доска МЭШ/проектор

Среди учащихся 10-11 классов был проведён **опрос** о сложностях в изучении ряда тем по предмету – экономика. Были выявлены наиболее сложные темы для учащихся. К некоторым из них можно отнести:

* Рынок и его функции;
* Акции, облигации и другие ценные бумаги;
* Участники рынка ценных бумаг;
* Капитал. Инвестиции;
* Экономические агенты;

Для решения данной педагогической задачи было принято решение провести финансовую игру, в которой каждый учащийся мог на практике апробировать полученные знания и устранить пробелы уже в процессе игры.

К оценочным материалам можно отнести анкеты, которые заполняли учащиеся перед разработкой игры. В анкете содержался ряд вопросов:

**1. В каком классе ты обучаешься?**

А) 10 класс

Б) 11 класс

**2**. **Мне на уроке работать легче, когда:**

А) Учитель диктует все, что нужно записать

Б) Я просто читаю учебник и отвечаю на вопросы после параграфа

В) Учитель использует презентацию, интерактивные игры, могу там просмотреть информацию

Г) Учитель рассказывает устно предмет, запомню так. Ничего записывать не нужно

Укажите Ваш вариант ответа: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**3. Насколько интересно тебе на уроке учителя, когда он использует мультимедиа/игровые технологии?**

А) Очень интересно В) Иногда бывает интересно

Б) Никогда не интересно Г) Учитель не использует мультимедиа

Укажите Ваш вариант ответа: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**4**. **Какие мультимедиа/игровые технологии используются чаще всего у тебя на уроке?**

А) Прослушать аудио фрагмент и ответить на вопросы

Б) Игры в интерактивных приложениях

В) Просмотреть видео фрагмент и ответить на вопросы

Г) Изучение темы при помощи презентации, после ответы на вопросы

Д) У меня на уроке не используются мультимедиа технологии

 Укажите Ваш вариант ответа: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**5. Какая форма работы на уроке тебе больше всего нравится**

А) Игра

Б) Посмотреть видеоролик и ответить на вопросы

В) Работать по презентации

Г) Просто прочитать учебник и ответить на вопросы после

Д) Работать в интерактивных приложениях

Укажите Ваш вариант ответа: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В анкетировании приняли участие учащиеся предпринимательских классов ГБОУ «Школа Бибирево», а именно:

Таблица 1 – Респонденты

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Количество классов** | **Класс** | **Количество обучающихся** |
| 1 | 10 | 30 |
| 1 | 11 | 15 |

 Подведем итоги анкетирования среди обучающихся.

На вопрос о том, как учащемуся легче освоить учебный материал, мнения разделились с большим отрывом в пользу использования интерактивных механик. Из диаграммы 1 мы видим, что из сорока пяти опрошенных учащихся средней школы, тридцати трем ученикам (73%) легче освоить учебный материал через презентацию и интерактивные игры. Предпочитают читать учебник и отвечать на вопросы в конце параграфа трое учащихся (7 %), записывать всё необходимое за учителем готовы семь человек (16%) и лишь двое учащихся (4%) готовы воспринимать всю информацию на слух, не отмечая ничего в рабочей тетради.

После проведенного анкетирования был сделан вывод о том, что несмотря на возраст учащихся (16-18 лет), ребятам проще усвоить учебный материал, если на уроке будут использованы мультимедийные презентации и игры. Исходя из результатов опроса и анкетирования была разработана финансовая игра.

**Практическое значение** данной разработки состоит в том, что учащиеся формируют и тренируют п**рактические умения и навыки по поиску нестандартных решений заданных ситуаций.** Повышается степень быстроты мыслительных процессов, сокращается время принятия решений. Учащиеся **развивают творческое мышление. Устанавливают предметные и метопредметные связи в процессе игры. Формируют волевые навыки и устремления.**

**Перспективой дальнейшего развития данного проекта является его применение в других московских школах. Также учащиеся 10-11 классов могут самостоятельно проводить игру уже в качестве организаторов для профильных 8-9 классов, исходя из предметных потребностей учеников для повышения мотивации в изучении учебного материала.**

**Проект разрабатывался совместно с РЭУ им Г.В Плеханова. Транслируем опыт реализации педагогической практики** по следующей ссылке:

<https://vk.com/video-104135461_456239351>