**Применение интерактивных технологий при обучении финансовой грамотности**

За долгие годы моей работы в школе многое изменилось в образовании, но мне по- прежнему хочется, чтобы мои ученики стали образованными, уверенными, самостоятельными людьми, которые могут прислушиваться к разумному мнению своих собеседников и отстаивать свою точку зрения. Но ведь, говорят, что дети стали совсем другие. Говорят, что дети теперь проблемные. Но по-моему мы что-то об этом слышали еще от классиков. Но с одним я полностью согласен, детей в наше время сложно чем-то удивить. Сколько стоит потрудится учителю, чтобы удержать внимание ребят, настроить их на урок. А мотивировать и увлечь учеников просто необходимо.

Поэтому, согласно системно-деятельностному подходу , учитель не должен просто передавать знания, а управлять процессом обучения. А учащийся становится активной личностью, умеющей ставить цели и достигать их, самостоятельно добывать информацию и применять имеющиеся знания  на практике.

Недаром профессиональный стандарт педагога ориентирует нас на применение интерактивных технологий в обучении.

В процессе поиска решения проблемы при интерактивном обучении происходит столкновение различных точек зрения, дети учатся отстаивать свое мнение, учатся работать в команде, порою отвергая свое, но неверное решение. Реализуются организаторские, рефлексирующие и творческие способности, воспитывается личная ответственность каждого за коллективно принятое решение.

Конечно, каждый из моих коллег, без сомнения использует интерактивные методы и формы обучения в своей работе.

Но как выбрать тот оптимальный метод который позволит получить желаемый результат, определить его место в структуре занятия?

Как справится со сложностью, трудозатратностью к подготовке?

Поэтому я хочу поделиться несколькими опробованными мною технологиями, наиболее простыми в применении, но вместе с тем очень эффективными. Обозначить особенности применения этих технологий на уроках финансовой грамотности.

Кейс-задание по-моему мнению это оптимальным прием формирования у обучающихся функциональной финансовой грамотности.

Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 году. Особенностью метода было то, что изучались реальные ситуации из деловой практики.

Цель метода состоит в том, чтобы совместными усилиями группа ребят на основе анализа конкретной ситуации выработалаи практическое решение. Причем обязательное условие: кейс-задание не должно иметь очевидного, единственного правильного решения, и сама проблема может быть задана в кейсе в неявном виде. Поэтому очень важен заключительный этап, когда преподаватель обсуждает с учащимися выявленные проблемы, пути решения и при необходимости дает им свою экспертную оценку.

Не буду говорить о классификации и видах кейс-заданий.

Я уверен мои коллеги их все хорошо знают и применяют в своей работе.

Хочу только обратить ваше внимание на особенности кейсов на занятиях по финансовой грамотности.

* Они направлены на исследование реальных жизненных ситуаций с целью прогнозирования будущих возможных событий и их последствий
* Имеют ярко выраженный личностно-значимый характер.
* Вариант решения зависит от личных предпочтений и финансовых установок обучающего.

Несмотря на всю кажущуюся сложность , этот метод достаточно прост и удобен , может применяться на любой стадии обучения и на различных этапах урока. Тем более, в помощь учителю финансовой грамотности создан обширный банк методических разработок на ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫх порталах по ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ.

Учителю, только остается, планируя проведение занятия с использованием кейсов, продумать структуру последовательных шагов в соответствие с учебной деятельностью. Например, для задачи из УМК «Финансовая грамотность 10-11 класс», в котором учащиеся решают проблему приобретения квартиры  **Первым шагом** будет **знакомство с содержанием кейса** (практической задачи).

**Следующий шаг – постановка учебной задачи.**

Предлагаю учащимся подумать над тем, какими способами может быть решен этот кейс. Выслушав ответы, акцентирую их внимание на том, что без нужных знаний задача не может быть решена. «Мы не можем решить этот кейс, так как не знаем о рынке ипотечных услуг. Для этого мы должны освоить понятия: «финансы», «банк», «инфляция», «ипотека», изучить предложения в сфере ипотечного кредитования, оценить варианты решения и выбрать наиболее оптимальный из них».

**Третий шаг – это планирование решения учебной задачи и кейса, распределение заданий в группе.**

**Следующим шагом является решение учебной задачи: освоение теоретического материала**.

Один из способов это объяснение учебного материала преподавателем. В таком случае экономится время.

Другая возможность получения информации - самостоятельный поиск источников, сбор и оценка информации, что ,конечно, предпочтительнее. ..

**На пятом этапе** осуществляется решение практической задачи, которая была поставлена вначале. Учащиеся собирают необходимую информацию из разных источников. Я только помогаю при возникающих затруднениях , подсказываю нужные ресурсы.

**Шестой шаг - это презентация решения кейса.**

Желательно заслушать все варианты, чтобы ребята услышали друг друга и могли задать вопросы на уточнение.

**Рефлексия** является обязательным элементом занятия, так как важно обсудить, как был достигнут результат, что удалось, что не совсем удалось и почему.

Кейсы могут быть заданы и на практическом занятии после изучения новой темы , например, после изучения темы «Финансовое мошенничество » предлагаю следующие задание:

**Представьте, что ваш лучший друг решил приобрести ноутбук**  .После долгих раздумий, решил сделать это через интернет-магазин. В поисках наиболее выгодного предложения он наткнулся на сайт «Скандинавский аукцион». Условия были очень привлекательные:

Учащиеся должны проанализировать ситуацию и ответить на вопросы:

1.Поддержите ли вы решение друга участвовать в этом аукционе? Почему?

2.Смоделируйте ситуацию, как может закончится для него участие в этом аукционе?

3.Как любому человеку можно избежать последствий необдуманных действий. Ответ зафиксируйте в виде конкретных рекомендаций (памятки)

Естественно , кейс-задания для учеников 5-6 классов должны соответствовать возрасту , рассчитаны на меньшее время выполнения.

Хочется отметить , что при систематическом применения кейс-технологий у учеников значительно повышается уровень коммуникативных навыков, появляется опыт принятия решений, опыт применения теоретических знаний для решения реальных проблем.

«Творческого задание»-это основа любого интерактивного метода. По мнению известных педагогов Исаака Яковлевича Лернера и Михаила Николаевича Скаткина важность творческой деятельности в школе трудно переоценить.

Из всего многообразия творческих заданий я хочу выделить составление мемов, буклетов, памяток, рекламных плакатов, так как это задание всегда с интересом воспринимается всеми учениками. Оно малозатратно и что , главное, посильно для выполнения всем, в отличие например от написания эссе. Но также эффективно по своим результатам. И что важно вполне применимо при дистанционном варианте обучения.

Такие задания можно дать ученикам в качестве домашней работы с последующим обсуждением на этапе актуализации знаний.

Например, перед изучением модуля «Финансовое мошенничество или как не стать жертвой» в 11 классе даю задание найти в интернете рекламу, в которой есть признаки финансового мошенничества, с последующим обсуждением.

Так же применяю метод составления буклетов, рекламных плакатов на этапе закрепления.

По теме личное страхование для работы в группах можно предложить создать буклеты по выбору «Ценишь себя –защити», «Пять советов, которые помогут при страховании», создание рекламного буклета страхового агентства.

Интересной формой работы является подбор мемов (мотиваторов и демотиваторов). Задания такого рода всегда находят эмоциональный отклик у учеников и воспринимаются как желанные. По теме кредиты одна группа ищет мотивы, побуждающие пойти в банк и взять кредит. Другая ищет демотиваторы, отвечая на вопрос «почему лучше не брать?»

Как говорится без слов все ясно.

По мнению Василия Александровича Сухомлинского «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. (В.А. Сухомлинский ).

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и другие. В их трудах исследована роль игры в развитии личности ребенка.

Конечно, игра является ведущим видом деятельности в дошкольный период, но и на следующих стадиях игра не исчезает, а дополняет ведущие виды деятельности . Играть любят все: и взрослые, и дети, и мы учителя.

В игре по финансовой грамотности моделируются ситуации в сфере личных финансов и взаимоотношений людей с финансовыми организациями с целью формирования у игроков финансовых компетенций, ответственное финансовое поведение.

В современной педагогике используются игры, которые могут быть дифференцированы по различным критериям, например, по виду

деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой

методики и т.д.

В своей практике во внеурочной деятельности я использую игры, разработанные различными компаниями

В 7-8 классах успешно проходит деловая игра, разработанная компанией ПАКК

Ссылка: http://edu.pacc.ru/fincamp2016/

Игра называется «Цифровой двойник»

В игре принимают участие несколько команд, каждая из которых в роли ассистентов ученого помогает ему создать своего цифрового двойника. Но двойник, завладев персональными данными, решил похитить у ученого деньги, чтобы занять его место. Под руководством ведущего командам необходимо справиться с ситуациями, связанными с опасным использованием конфиденциальной информации .

Для включения отдельных игровых моментов на уроках использую материалы с сайта   «Learning Apps».

Но для внеурочной работы я чаще выбираю станционную игру , которая как следует из названия состоит из станций, между которыми передвигаются учащиеся и выполняют задания.

Есть важная особенность именно игр по финансовой грамотности. В отличие от других предметов, например физики или математики, игры по финансовой грамотности обязательно должны быть нацелены на формирование у учеников важной установки по определенной теме.

Например , « Кредит-это долг и его нужно возращать».

Особенно это важно для учащихся среднего звена. у них нет еще системных знаний и правильные установки помогут им избежать финансовых ошибок.

Почему стоит выбрать именно станционную игру? Во- первых, это простота подготовки. Придумать отдельные конкурсы для станционной игры несложно. По –своему опыту знаю, что за 30 минут можно подготовить станционную игру минимум из 3 станций, тем более , что никого особого реквизита не требуется. А в роли игротехников (начальников станций) с удовольствием действуют ученики старших классов.

Ну а бегать между станциями и поучаствовать в веселых конкурсах всегда рады и дети , и взрослые. Станционные игры очень хорошо подходят для командных семейных игр с привлечением родителей.

Вот пример такой игры для учащихся 5 класса «Разумная покупка» , где отрабатывается установка разумной траты денег, экономии семейного бюджета в различных ситуациях.

Оптимальное число участников в команде 5-7 человек или команду составляет отдельная семья. Заранее уточняются правила прохождения станций.

**1 станция «Денежная»**

**На первой станции должны быть всегда легкие задания (разминочные)**

***Например .***Соединить пословицы и объясните их смысл.

**2 станция «Аэропорт»**

***На ней предлагается рассмотреть таблицу и ответить на вопросы***

**3 станция «Банк»**

***Задание 1.***Дети здесь работают с денежными единицами различных стран

**4 станция «Супермаркет»**

***На ней дети должны*** Выбрать основные виды продуктов для продовольственной корзины семьи на месяц.

И самое важное и главное для станционной игры по финансовой грамотности в конце не просто подвести итоги и назвать победителей. А провести рефлексию и провести беседу с целью закрепления установки игры.

Из опыта применения интерактивных технологий при обучении финансовой грамотности, я могу сделать вывод, что внедрение интерактивных технологий в учебный процесс дает следующие результаты: активизируется познавательная деятельность; повышается функциональная грамотность учащихся; развиваются их коммуникативные . творческие способности, самостоятельность . А сэкономить свой физический ресурс педагогам поможет применение обширного банка методических материалов по финансовой грамотности на цифровых образовательных ресурсов.