**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Целевая аудитория*** | **8-9 классы** общеобразовательных организаций всех форм и профилей обучения.  Количество обучающихся: 15-30 человек.  Наиболее оптимальное – 20-25 человек.  На уроке могут присутствовать зрители (ученики других классов, педагоги, родители, т.к. урок имеет формат игры, предполагается проведение викторины со зрителями). |
| ***Продолжи-тельность*** | 45 мин. в стандартных условиях урочной или внеурочной деятельности.  За счет проведения лекционной части, и большего количества коммуникативных поединков продолжительность Урока может быть увеличена до 60/90 минут. |
| ***Тема Урока*** | «Общественные финансы в жизни современного человека»  или  «Взаимоотношения человека с государством: общественные финансы» |
| ***Цель Урока*** | Формирование понимания у обучающихся тематики общественных финансов как одного из важнейших элементов финансовой культуры современного человека,  а также поведенческих установок бюджетной грамотности. |
| ***Планируемые результаты*** | Личностные:   * осознание ценности знаний в области общественных финансов как одного из компонентов финансовой культуры современного человека; * осознание необходимости уплаты налогов и последствий, наступающих для общества в случае их неуплаты.   Метапредметные:   * развитие умения устанавливать причинно-следственные связи между уплатой налогов и наличием общественных благ в месте своего проживания; между социальной активностью граждан и качеством их жизни; между уровнем финансовой культуры и качеством жизни граждан; * приобретение опыта работы в группах, формирования аргументов и контраргументов.   Предметные:   * представление о бюджетной системе Российской Федерации и ее компонентах; * знание о том, что такое государственный и местный бюджеты, налоги; как граждане могут участвовать  в бюджетном процессе. |
| ***Используемые образоват. технологии, методы обучения*** | Лекция  Игровая технология  Технология коммуникативных поединков  Диалог |
| ***Формы организации учебной деятельности*** | Фронтальная (весь класс)  Групповая (4 группы) |
| ***Технические условия*** | * ПК с хорошим экраном (возможность показывать презентацию). * Электронный таймер (программа) // секундомер на телефоне. * Доска (меловая или маркерная) * Желательно сделать рассадку учащихся для удобной работы в группах с возможностью писать (парты / столы и стулья).   Актовый зал с прикреплёнными стульями и отсутствием столов не подойдет. Актовый зал можно использовать, если есть возможность расставить столы и стулья в нем, установить экран и доску (меловую или маркерную). |
| ***Предварит. подготовка учащихся*** | Требуется: обучающимся нужно посмотреть два коротких видеоролика, в которых объясняются правила игры – коммуникативных поединков:  1) <https://drive.google.com/file/d/1QKriFXQl4fxf2kkjXgBXBGFEff-j4BZA/view?usp=sharing> (правила)  2) <https://drive.google.com/file/d/10_24hJjHVfVYevcJnxicuHsxLYAIs2JQ/view?usp=sharing> (пример) |
| ***Предварит. подготовка к проведению урока*** | Требуется:  - загрузить презентацию, проверить кликер;  - проверить работу приложения 5 «Электронный таймер»;  - распечатать приложения №1 (10 экз.); №2 (1 экземпляр для эксперта); №3 (8 экземпляров: по 2 экз. для каждой группы: 1 – основной, 2 - запасной); №4 (1 экземпляр  для спикера);  - подготовить листочки, куда команды смогут записывать ответы на викторину;  - приготовить монету (любую) или «орел-решка» электронную версию;  - расставить парты и стулья для организации фронтальной и групповой работы учащимися, организовать место для проведения коммуникативных поединков;  - подготовить маркерную или меловую доску, расчертить таблицу на ней для записи баллов групп:   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **№ группы** | **Баллы за поединок** | **Баллы от болельщиков** | **Баллы за викторину** | **Итого** | | 1 |  |  |  |  | | 2 |  |  |  |  | | 3 |  |  |  |  | | 4 |  |  |  |  | |
| ***Дидактический материал*** | 1. Презентация 2. Приложение №1 «Темы для коммуникативных поединков и критерии оценки» 3. Приложение №2 «Оценочный лист эксперта» 4. Приложение №3 «Форма для подготовки группы к поединку» 5. Приложение №4 «Возможные аргументы команд во время коммуникативных боев для спикера» 6. Приложение №5 «Электронный таймер» 7. Монета («Орел-решка»), если есть – онлайн. |
| ***Этапы урока, тайминг*** | **Этап 1:** представление и объявление правил игры, 5 мин.  **Этап 2**: лекция-беседа «Что такое общественные финансы и как они устроены», 10 мин.  **Этап 3:** подготовка групп (4 группы) к коммуникативным поединкам // викторина со зрителями (если есть), 6 мин.  **Этап 4:** коммуникативные поединки, выступление эксперта, определение победителя, 20 мин.  **Этап 5:** рефлексия, подведение итогов, 3 мин. |