**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*** | ЛекцияИгровая технологияТехнология коммуникативных поединковДиалог |
| ***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. |