



УМОВИ ТА ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТТЯ

«ЯК ВБЕРЕГТИСЯ ВІД ФІНАНСОВИХ ШАХРАЇВ В ІНТЕРНЕТ- БАНКІНГУ»

Формат проведення: інтерактивний workshop

Форма проведення: командна гра за круглим столом.

Тривалість: до 40 хвилин.

Аудиторія: школярі 9-11 класів.

Кількість учасників: 3 команди, максимум по 10 учасників у кожній команді.

Мета гри - навчити:

- основам фінансової грамотності
- розумно розпоряджатися грошима
- убезпечити себе від дій шахраїв
- швидко приймати рішення
- презентувати себе
- стратегічно мислити
- командної роботи

Локація для проведення: Приміщення площею 24-30 кв.м, 3 столи (бажано круглої форми), стільці для учасників, розташовані довкола столів.

Технічне забезпечення: Проектор, екран, колонка для звуку, папір формату А4(А5), маркери - 3 упаковки, фломастери - 3 упаковки, кулькові ручки 30 шт.

ЕТАПИ ПРОВЕДЕННЯ

Заняття складається з 2 частин:

- 1) навчальної;
- 2) інтерактивної.

Під час навчальної частини тренери ознайомлюють учасників workshop з поняттями «електронні гроші», «інтернет банкінг» (презентація додається). Розглядають способи шахрайства в інтернет-банкінгу, проглядають відеоролик



про шахрайство з платіжними картками (відео ролик додається). У формі дискусії обговорюють як не потрапити до рук фінансових шахраїв.

Під час інтерактивної частини навчання учасники діляться на 3 команди, кожна з яких обирає свого капітана, і виконують завдання в 3 етапи.

Всі команди виконують завдання одночасно.

1-й етап. “Кросворд” (до 7 хв.)

Тренер зачитує запитання кросворду (*загальна кількість запитань - 10*). Кожна команда одночасно записує відповіді на заздалегідь підготовлених бланках. Тренер оголошує завершення етапу (*по закінченні 5 хв.*). Капітани по черзі зачитують записані відповіді (*кожна правильна відповідь оцінюється 1 балом*). Максимально можлива кількість балів – 10 (*10 правильних відповідей*).

2-й етап. “Знайти відповідність” (до 7 хвилин) - учасники повинні знайти відповідність між поданими термінами і їх означеннями.

Тренер на екран проєктує 7 завдань, а також роздає кожній команді ці ж завдання, роздруковані на заздалегідь підготовлених бланках. Команди стрілками визначають відповідність між термінами і їх означеннями. По закінченню часу, капітани зачитують записані відповіді по черзі (*кожна правильна відповідь оцінюється 1 балом*). Максимально можлива кількість балів – 7 (*7 правильних відповідей*).

3-й етап. «Визначити небезпечні дії» (до 6 хвилин)

Тренер для кожної команди готує на роздрукованих бланках по 8 запитань, 4 з яких є невірними. Команди повинні обрати і упродовж 5 хв. позначити на бланках правильні відповіді. По закінченню часу, капітани зачитують записані відповіді по черзі (*кожна правильна відповідь оцінюється 1 балом*). Максимально можлива кількість балів – 4 (*4 правильні відповіді*).

Додатково можна провести дебати для обґрунтування вибору командою відповідей (*до 3 балів*).



ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ

Після 3 етапу тренер оголошує підсумковий рахунок гри в балах. Команда, яка за результатами трьох етапів набрала найбільшу кількість балів, оголошується переможцем і отримує нагороди.

Враховується швидкість виконання завдань, правильність, і обґрунтованість (за необхідності) відповідей.