

Пиликуева Елена Николаевна,
учитель начальных классов
МБОУ СОШ № 6 г.Шарьи

Использование игровых технологий в обучении младших школьников финансовой грамотности

Пояснительная записка

В соответствии с Дорожной картой мероприятий на 2017 – 2021 гг. по включению финансовой грамотности в программы российских образовательных организаций в настоящее время в начальной школе вводится обучение младших школьников финансовой грамотности.

По результатам международных исследований PISA (2015 г.) знание и понимание финансовых понятий и финансовых рисков, а также навыки, мотивацию и уверенность, необходимые для принятия эффективных решений в разнообразных финансовых ситуациях остаются у российских школьников на низком уровне. Диагностика опыта ведения семейного бюджета учащимися 4 классов показывает, что 35% учащихся знакомы с практикой ведения семейного бюджета родителями, а 45% вообще не знают, ведется ли учет доходов и расходов в семье, 26% точно знают, что учет средств дома не ведется. Поэтому сегодня экономическая подготовка стала необходимым элементом подготовки к любой целесообразной деятельности. Назрел вопрос о целесообразности введения курса экономики и для младших школьников, который поможет ученикам познать простейшие экономические истины, развивать экономическое мышление, воспитывать экономическую культуру и проявлять её в нравственно обоснованном поведении.

Каким же образом организовать экономическое образование младших школьников и не увеличивать учебную нагрузку. Выходом из данного противоречия является применение игровых технологий с основными подходами: контекстным (финансовые задачи в рамках различных предметов) и внеурочным (организация «игрового поля» во внеурочных мероприятиях). Использование игровых технологий в обучении школьников финансовой грамотности актуальна, потому что:

- финансовая игра является наиболее аутентичной формой познания младшими подростками себя и мира финансовых отношений, пробы своих сил в различных социальных ролях в игровом финансовом взаимодействии;
- дидактический потенциал игровых технологий, особенности содержания финансовых игр позволяют использовать их в обучении финансовой грамотности школьников в рамках различных учебных предметов, не выделяя в отдельный учебный курс, что особенно актуально в условиях действующих учебных планов школ.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению финансовой грамотности младших школьников. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой

положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Обоснование применения игровой технологии для формирования финансовой грамотности младших школьников: в условиях современной России школьники часто сталкиваются с невозможностью получить желаемое: у родителей не хватает средств для приобретения всех товаров, которые нужны их детям. Поэтому необходимо научить учеников ведению бюджета и планированию покупок. Использование игровой технологии способствует использованию полученных знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность состоит в том, что каждый человек должен рационально и грамотно уметь управлять своими финансами. Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Цель: формирование у обучающихся умения вести учёт расходов и доходов, навыков составления элементарного бюджета через игровую деятельность.

Основными дидактическими задачами являются:

- пропедевтическое формирование у детей устойчивого понимания основных финансовых понятий, отличие потребностей от желаний;
- принятие простых решений по поводу повседневных расходов, формированию ответственного, рационального потребителя;
- умение выбирать участников, предоставляющих услуги и финансовые продукты;
- воспитание у детей трудолюбия, так как только труд обеспечивает благосостояние человека, семьи и общества;
- умение составлять личный финансовый план и делать необходимые расчеты.

Предметные образовательные результаты:

- изучение базовых экономических понятий: управление, ресурсы, доходы, товары, расходы, бюджет, избыток, натуральный обмен, покупатель, продавец, посредник, регион, бартер, услуги, потребности и т.д.
- овладение предметными умениями: принятие учащимися оптимальных финансовых решений в условиях ограниченности денежных ресурсов;
- знакомство с названием и изображением денежных единиц разных стран.

Метапредметные образовательные результаты:

- распознавать и предвидеть возможные варианты развития ситуаций;
- умения выбирать действия в соответствии с поставленной задачей;
- выдвигать версии, выбирать средства достижения цели в группе и индивидуально.
- развитие коммуникативной культуры учащихся;
- выражать свои мысли и идеи, обсуждать в рабочей группе информацию.

Личностные:

- развитие критического мышления по отношению к ценам на товар;

- понимание личной ответственности за решения, принимаемые в процессе взаимодействия отношений «Продавец - Покупатель»;
- формирование адекватного отношения к деньгам и потреблению;
- развивать умение работать в группе,
- воспитание рационального отношения к распределению карманных денег,
- формирование социальной активности и самостоятельности,
- выработка навыков культурного общения.

Теоретическая часть

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- ✓ дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- ✓ учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства;
- ✓ в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- ✓ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

По характеру педагогического процесса бывают:

- ✓ обучающие,
- ✓ тренировочные,
- ✓ контролирующие,
- ✓ обобщающие;
- ✓ познавательные,
- ✓ воспитательные,
- ✓ развивающие;
- ✓ репродуктивные,
- ✓ продуктивные,
- ✓ творческие;
- ✓ коммуникативные,
- ✓ диагностические,
- ✓ профориентационные,
- ✓ психотехнические и другие.

По характеру игровой методики делятся на:

- ✓ предметные,
- ✓ сюжетные,
- ✓ ролевые,
- ✓ деловые,
- ✓ имитационные,
- ✓ игры,
- ✓ драматизации.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
3. Возможность действия для каждого ученика.
4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.
7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Ценность игры в психолого-педагогическом контексте:

1. Игра выполняет важнейшие функции - формирует УУД.
2. Активизация и интенсификация учебного процесса.
3. Учебно-познавательная направленность.
4. Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

Методическая часть

Если вы ищете ответы на следующие вопросы:

- Как научить ребенка обращаться с деньгами?
- Как воспитать ребенка, чтобы он не залезал в долги?
- Как обсуждать денежные вопросы?
- Как противостоять агрессивной рекламе, которая формирует жизненные ценности Вашего ребенка?
- Как правильно выдавать карманные деньги?
- Как научить ребёнка грамотно обращаться с деньгами?

- Как сформировать предпринимательское мышление?

то игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют получить ответы на все вопросы и сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала финансовой грамотности младших школьников.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает довольно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций. Используя тот или иной тип игры, всю учебную деятельность подчиняю правилам игры: ввести элемент соревнования, поставить дидактическую цель урока в форме игровой задачи, использовать учебный материал в качестве средства игры.

Модель формирования и развития финансовой грамотности младших школьников (рисунок 1) позволяет использовать различные формы игровой технологии в урочной и внеурочной деятельности:

- ✓ сюжетно - ролевые игры
- ✓ игровые сценки
- ✓ «жизненно-имитационная» ситуация

Рис.1



ДЕРЕВО - финансовая грамотность младших школьников

ВОДА – игровая технология

ЛЕЙКА- учитель, родители



Применение игровых технологий для формирования финансовых компетенций в урочной деятельности

Математика

Главный прием – контекстная задача

Цель игры - «жизненно-имитационная» ситуация для описания или разрешения которой учащиеся используют различные предметные знания и способы деятельности.

Примеры задач:

- Миша хочет обновить свой компьютер, для этого ему необходимо накопить определенную сумму денег Известна сумма карманных денег, которые дают родители Мише, заработная плата курьера, различные кредитные предложения банков. Необходимо рассчитать оптимальный вариант накопления денег для обновления
- Ученик 4 класса Коля П. ездит в школу на автобусе. Цена билета – 20 рублей. У Васи есть проездной билет на целый месяц. Его цена – 150 рублей. Сколько денег Вася экономит на каждой поездке в автобусе, пользуясь проездным билетом? Сколько денег экономит Вася ежемесячно?
- Представьте, что вы зашли в магазин канцтоваров. Перед вами два ластика-обычный за 10 рублей и с изображением мультяшного героя за 20 рублей. Какой ластик вы предпочтете купить? Свой ответ поясните.
- «Фантастические гипотезы». Как изменится бюджет семьи, если из крана на кухне полился апельсиновый сок, если потребность семьи в апельсиновом соке - 2 литра по цене 80 рублей , а потребность воды- 10 литров по цене 18 рублей.

Литературное чтение

Главный прием - игровые сценки

Цель игры: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать информацию и интерпретировать её для формирования финансовых компетенций учащихся.

Примеры:

Тема урока	Тема финансовой грамотности младших школьников	Литературное произведение
Знакомство с творчеством А. Толстого	Почему нужно хорошо уметь считать. Что такое деньги?	А. Толстой «Золотой ключик, или Приключение Буратино»
Знакомство с творчеством современных детских писателей	Что такое хозяйство? Что такое спрос и предложение.	Э. Успенский «Дядя Федор, пес и кот»
Знакомство с творчеством современных детских писателей	Семейный бюджет	Э. Успенский «Семейный бюджет крокодила Гены»
Знакомство с творчеством А. Пушкина	Экономика в семье: «хочу» и «надо»	А.С.Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»
Знакомство с фольклором	Какие бывают потребности?	«Дудочка и кувшинчик»
Знакомство с фольклором	Что такое натуральный обмен.	«Мена»
Знакомство с фольклором	Что важнее: заработать много денег или бережно расходовать имеющиеся.	«Волшебное кольцо»
Знакомство с фольклором	Какой должна быть цена?	«Как старик корову продавал»

Окружающий мир

Главный прием - сюжетно - ролевые игры

Темы уроков окружающего мира	Цель уроков с использование игровой технологии для формирования финансовых компетенций младших школьников
Раздел программы «Гражданин и государство» Урок – игра «Мы ребята, деловые!»	- формирование у детей первичных экономических представлений; - развитие экономического воспитание, социально-личностных качеств и ценностных ориентиров, необходимых для рационального поведения в сфере экономики.

Экскурсия в супермаркет «Пятерочка»	-знакомство детей со стоимостью товаров ежедневного пользования, таких как хлеб, молоко, мясо и прочие. Это необходимо для того, чтобы ребенок понимал, что для нормальной жизни каждый день требуется минимальная сумма денежных средств.
Домашняя бухгалтерия. Потребительская корзина	-ознакомление детей со следующими понятиями: «бюджет», «доходы», «расходы»; -развитие интереса к экономической сфере жизнедеятельности и желание принимать активное участие в обсуждении бюджета семьи.
Потребительская корзина.	-знакомство с понятием «деньги» и их значении; развитие умения правильно расходовать деньги; -формирование умения учитывать важность и необходимость покупки.
Денежная валюта разных стран	-изучение вопросов истории возникновения денег и их прогрессивной роли в мировой экономике для расширения кругозора учащихся; -формирование познавательного интереса учащихся к развитию международной и российской денежной системы в условиях рыночной экономики; -развитие творческой активности учащихся в процессе изучения сложных исторических и экономических понятий через нестандартные формы;
Деловая игра «Купи щенка»	Деловая игра позволит им почувствовать особую ответственность за принимаемые решения, возможность управлять финансами.

Банк игр

«Кто найдет больше слов»

Цель: закрепить основные экономические понятия.

Командная игра.

Форма: работа в группе.

Содержание: дети должны наполнить понятия «собственность», «потребности» словами: нос, сон, бес, небо, тост, сено, пот, рот, бот, рост, тон, топ и т.д.)

« Потребности»

Цель: выявить потребности местного населения, членов семьи, одноклассников.

Командная игра.

Форма: работа в группе.

Содержание: 1 группа- должны выбрать ресурсы данной местности, которые могут удовлетворить физиологические потребности людей.

2 группа- должны выбрать ресурсы для удовлетворения потребности семьи из трех человек(папы, мамы и сына) для поездки на море.

Ресурсы: торф, минеральная и питьевая вода, ягоды, грибы, чемодан, одежда, снег, солнечные очки, деньги, тепло, горячая вода, обувь, крем для загара. И т.д.

«Копилка»

Цель: научить считать деньги, показать принципы финансового планирования.
Игровой прием

Форма: индивидуальная работа

Содержание: в ходе внеурочного занятия за выполнение заданий дается фишка- тугрик (имитационные деньги). В конце занятия предлагается потратить заработанные тугрики, а потом вписать в таблицу «Доход и расход»

«Услуги и товары»

Цель: закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках, воспитывать уважение к любой работе.

Форма: индивидуальная работа

Материал: предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д.; таблицы Товары, Услуги.

Содержание: из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу? (Дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому). Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец. В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

-Мама печет пирожки бабушке. Пирожки - это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу .

-Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги.

По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры.

«Цепочка профессий»

Цель: развитие интереса к профессиям, добросовестного отношения к труду

Форма: работа в паре, группе.

Содержание: детям предлагается составить «цепочку» профессий: написать название известной профессии, затем -следующей, в чем-то схожей с предыдущей. Первую профессию можно выбрать голосованием или предложить школьникам. Итог игры оценивается, принимая во внимание оригинальность, остроумие команд, редкость названных профессий.

Например, может получиться такая цепочка: металлург – повар – мясник – слесарь (тоже рубит, но металл) – автослесарь – таксист- водитель автобуса – учитель – сатирик (тоже выступает перед аудиторией) – артист – гример.

«Рассыпались буквы»

Цель: закрепление базовых понятий финансовой грамотности

Форма: работа в паре, группе.

Содержание: за 2 минуты восстанови в словах порядок букв так, чтобы получились слова: СИПЕНЯ (пенсия), ПАРТАЛАЗ (зарплата), ЙЦТОВФАРЫВ (товар), ДЫАРХСО (расходы), АЛНОИГ (налоги). По истечению времени команды обмениваются друг с другом бланками. Чужая команда подсчитывает доход команды – соперника, при этом обязательно учитывается правильность написания слов. Команда соперников может задать дополнительный вопрос по лексическому значению слова. (Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

« Собери монетку» (Приложение 5)

Цель: закрепление базовых понятий: денежные единицы разных стран мира

Форма: работа в паре, группе.

Содержание: команда собирает денежную единицу. (Россия, США, Япония, Китай, Украина, Германия). (Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

« Умей договориться»

Цель: закрепление базовых понятий: доходы, расходы, бюджет, потребности, натуральный обмен.

Форма: работа в паре, группе.

Содержание:

Решили два жуира меняться без рэкетира,

А что менять - не в этом суть

Хоть что-нибудь на что-нибудь:

Карамельку Чупа-Чупс

На орешки ММД-с.

Друзья не ищут выгод-

Им пошуметь, попрыгать,

А что менять - не в этом суть. Хоть что-нибудь на что-нибудь.

Так целый день менялись и при своем остались.

- Произошла путаница. Все вещи, все продукты оказались не в том месте, где нужно.

Каждая команда получает карточки с рисунками и списком необходимых вещей.

1-я команда - «Деньжатки» должны идти а театр;

2-я команда - «Рублики» должны идти в школу;

3-я команда - «Копейки» должны приготовить торт, т.к. вечером все будут отмечать праздник;

4 –я команда - «Долларята» должны сходить в аптеку.

- Вам необходимо собрать все необходимые вещи для своего дела. Для этого нужно осуществлять обмен одной вещи на другую. Старайтесь договориться с соперниками. В крайнем случае, вы можете использовать ваши тугрик и.

- Тогда как будет называться эта операция?

Каждая команда имеет стартовый капитал -10 тугриков + те тугрики, которые заработали в каждом конкурсе.

Цена каждой вещи в этом туре - 5 тугриков.

За победу (команда собрала все необходимые предметы и имеет самую большую сумму тугриков) в этом конкурсе команда получает - 10 тугриков, а остальным по 1 тугрику.

Капитан, победившей в этом конкурсе команды, должен поделиться опытом – как удалось сэкономить тугрики и добыть все необходимые предметы?

ИЛИ

Каждая группа получает карточки для обмена. Нужно за 3 минуты найти того, кто захочет с тобой поменяться. На карточке написано, что на что нужно менять. Например: "Поменяй линейку на карандаш"(по условию игры не на всех карточках есть необходимые вещи для обмена).

- Время обмена окончено, все ли смогли поменяться? Легко ли было найти нужный товар для обмена?

- Почему не у всех совершились сделки?

Материалы по апробации предлагаемых разработок

Урок окружающего мира

Класс – 4 класс (3 группы по 6 человек)

Деловая игра «Купи щенка»

Цель игры :выяснить, сколько стоит содержание собаки определённой породы

Задачи игры:

- ✓ Сформировать представление о жизни домашних животных – собак: происхождение, порода, питание, условия содержания, аксессуары
- ✓ Развивать исследовательские способности с учётом финансового планирования

Планируемые результаты:

Личностные:

- ✓ Сформировать представление о финансовых затратах на приобретение и содержание домашнего питомца

- ✓ Сформировать осознанное желание ребенка и родителей завести домашнего питомца
- ✓ Активное участие родителей в делах класса

Метапредметные:

познавательные:

- ✓ Научить осуществлять поиск и выделение необходимой информации в дополнительной литературе (о породах собак, их особенностях, условиях содержания и питания)
- ✓ Сформировать умения осуществлять сравнение и выделять общее и различное
- ✓ Повысить финансовую грамотность детей и родителей в вопросах воспитания и бережного отношения детей к животным

регулятивные:

- ✓ Научить понимать задачи проекта и стремиться их выполнить
- ✓ Научить планировать свои действия в соответствии с поставленными задачами

коммуникативные:

- ✓ Воспитывать инициативу, планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками (распределение ролей)
- ✓ Научить работать с соседом – пробовать проверять часть работы
- ✓ Научить работать в группах
- ✓ Научить формировать собственное мнение и позицию
- ✓ Научить видеть разницу двух заявленных точек зрения и понимать необходимость присоединиться к одной из них

Предметные:

- ✓ Расширить знания о роли собаки в жизни человека
- ✓ Научить ответственному отношению к нашим любимцам

Содержание игры

Пошаговый сценарий дидактической игры.

1. Организационный момент.

После приветствия учитель может начать работу с классом с последовательных шагов:

- ✓ формирование групп (3 группы)
- ✓ объяснение актуальности темы
- ✓ необходимость делать записи в процессе занятия, т.к. эти записи понадобятся для закрепления материала в процессе практикума.
- ✓ учитель говорит несколько слов о финансовой грамотности для детей:

В рамках Проекта Министерства финансов Российской Федерации «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации», поэтому мы на протяжении четырёх уроков будем говорить о разработке проектов «Сколько стоит моя собака?», в котором будем рассчитывать содержание собаки определённой породы и сопоставлять с семейным бюджетом (озвучивание целей и задач урока).

2. Актуализация знаний “Разговор с детьми о животных”

Учитель: есть ли у вас животные дома? какие? как вы думаете почему эти животные живут рядом с человеком? почему человек выбирает именно этих животных?

Дети общаются в группах и дают ответы.

Учитель: предлагает поговорить о собаках, даёт высказаться детям у которых дома живёт собака (рассказать о породе, возрасте, привычках)

Дети рассказывают о своих любимцах.

Учитель: объясните высказывание «Собака – друг человека»

Учитель: предлагаю послушать рассказ, как собака стала другом человека

Учитель сообщает о том, что существуют памятники собакам

3. Постановка игровой ситуации “Выбор породы собаки” .

Учитель: на доске вы видите слово “Бюджет” и слова “план, доход, расход”. Попробуйте самостоятельно за 1 минуту составить определение семейного бюджета, используя слова – подсказки.

Учитель выслушивает ответы и дает правильный ответ: “Запишем в тетради верное определение”.

Учитель: на доске мы видим знаки вопроса около слов “Доход” и “Расход” – что это значит? Правильно, это значит, что мы должны будем на следующем уроке тщательно рассмотреть вопрос о структуре, содержании и источниках наших семейных доходов и расходов.

Учитель: назовите породы собак которые вы знаете, что вы знаете о этих породах (разницу и сходство).

На доске видеоряд фотографий собак разных пород

Учитель: договоритесь, пожалуйста, в группе, какую из этих собак хотели бы вы купить. Выполняем задание за одну минуту.

Группы выполняют задание.

Учитель опрашивает по результатам выполнения задания представителей разных групп.

4. Практическая работа “Расходы на собаку” .

Учитель: какие затраты нас ждут при приобретении щенка?

Дети рассуждают вместе с учителем:

порода

паспорт

питание

уход

лечение

дрессировка

аксессуары

5. “Расчет содержания собаки вашей породы” .

Дети переходят к выполнению расчетов стоимости содержания собаки определенной породы.

6. “Выполнение шаблона стендового доклада” .

Дети продумывают формат, наполнение стендового доклада и готовятся к защите.

Дети группой представляют свой проект в течение пяти минут. Каждый из участников группы делает вывод: может ли он содержать собаку этой породы.

Учитель вместе с учениками подводит итог: прежде чем завести домашнего любимца нужно взвесить свои силы, наличие свободного времени, жилищные условия и финансовые возможности.

Формы и система оценивания результатов игры

Выполнение групповой практической задачи, в которую входит:

- ❖ Поиск, отбор и сбор нужной информации
- ❖ Выполнение математических подсчетов
- ❖ Подготовка и защита стендовых докладов

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

- ❖ Энциклопедии о животных
- ❖ Словарь финансово-экономических терминов
- ❖ Компьютер (интернет)
- ❖ Мультимедийный проектор
- ❖ Экран
- ❖ Ватман
- ❖ Маркеры
- ❖ Тетрадь
- ❖ Калькулятор

Внеурочное занятие

Тема: «Знатоки финансовой грамотности».

Форма проведения - викторина с элементами практикума и игры

Цель дидактической игры - реализация усвоенных понятий в интеллектуальной или практической деятельности учащихся.

Класс- 4

Тип занятия: обобщение и закрепление раздела « Финансовая грамотность»

Формы проведения: комбинированное занятие

Оборудование:

- демонстрационный ПК (мультимедиа проектор, экран),
- презентация,
- карточки с заданиями для игры и практической работы.
- учебно-методическое обеспечение
- дополнительная литература для учащихся (словари, справочники, энциклопедии, каталог «Монеты»)

Предметные образовательные результаты:

- овладение предметными умениями: принятие учащимися оптимальных финансовых решений в условиях ограниченности денежных ресурсов;
- повторить все изученные понятия,
- повторить название и изображение денежных единиц разных стран.

Метапредметные образовательные результаты:

- распознавать и предвидеть возможные варианты развития ситуаций;
- умения выбирать действия в соответствии с поставленной задачей;
- выдвигать версии, выбирать средства достижения цели в группе и индивидуально.
- развитие коммуникативной культуры учащихся;
- выражать свои мысли и идеи, обсуждать в рабочей группе информацию.

Личностные:

- развитие критического мышления по отношению к ценам на товар;
- понимание личной ответственности за решения, принимаемые в процессе взаимодействия отношений «Продавец - Покупатель»;
- развивать умение работать в группе,
- воспитание рационального отношения к распределению карманных денег,
- формирование социальной активности и самостоятельности,
- выработка навыков культурного общения.

Описание игры

Этап	Действия учащихся при выполнении заданий или типы заданий для учащихся
I. Мотивация	Просматривают фрагмент мультфильма « Утиные истории» , 38 серия. Отвечают на вопросы по содержанию, формируют группы
II. Актуализация базовых понятий и самоопределение к деятельности	Участвуют в беседе по содержанию мультфильма, определяют проблему, тему и цель занятия
III. Уточнение и закрепление знаний	Играют в игру « Рассыпались буквы», разгадывают загадку о финансах и кроссворд « Денежные единицы» , отвечают на вопросы блиц- турнира, собирают пазлы « Собери монеты»
IV. Рефлексия	Составляют памятку « Как правильно тратить деньги?», высказывают свое мнение о результатах своей работы методом незаконченного предложения, участвуют в награждении

Методика оценки педагогической эффективности занятия:

- Подведение итогов . Самооценка .
- Беседа по вопросам:
- Понравилась ли вам данная форма проведения занятия?
- Что бы вы изменили в занятии?
- Где полученные знания вам могут пригодиться в жизни?

Викторина: «Знатоки финансовой грамотности»

Задачи мероприятия:

- уточнить представления учащихся о функции обмена денег;
- закрепить практическим путем операцию обмена товара на товар, обмена товара на деньги;
- уточнить название денежных единиц разных стран;
- в результате игровой деятельности формировать у учащихся рациональное распределение собственных денег;
- используя соревнования, привлечь к работе не только сильных, но и слабых учащихся, а значит повысить качество усвоения материала;
- развивать коммуникативные навыки при работе в группах.

Подготовительная работа:

- Расставили столы для работы в командах.
- На уроке технологии изготовили свои собственные деньги – «тугрики» достоинством в 1 рубль (жёлтый круг – 1 тугрик) и 5 рублей (красный круг- 5 тугрик).

Материалы:

- Кроссворды – 4 листа
- Скороговорки- 4 листа
- Мультфильм «Как старик корову продавал»
- Презентация к уроку.
- Карточки с рисунками парты, микстуры, сахара, муки, билета, бинокля, термометра, тетради, с изображением монет.

- Таблички «театр», «аптека», «школа», «торт».
- Деньги, сделанные ребятами – тугрики

Ход занятия.

I. Мотивация к деятельности.

Просмотр фрагмента мультфильма «Утиные истории» серия 38.

- О чём мультфильм?

-Чему посвящено мероприятие?

Ребята самостоятельно выбирают записку с номером из копилки (в классе 24 человека). Тем самым, определился состав каждой команды. У нас получилось 4 команды по 6 человек.

II. Актуализация базовых понятий и самоопределение к деятельности

Каждая команда должна в течение 5 минут придумать название и выбрать капитана.

1-я команда - Деньжатки.

2-я команда - Рублики.

3-я команда - Копейки.

4-я команда – Долларята.

Кроме этого, необходимо договориться о нумерации игроков. Капитан команды играет под №1, остальные №2, №3, №4, №5, №6.

Учитель выдаёт каждой команде стартовый капитал – 10 тугриков.

(5 жёлтых -по 1тугрику, и 1 красную - 5 тугриков)

III. Уточнение и закрепление

а) Игра «Рассыпались буквы».

За 2 минуты восстанови в словах порядок букв так, чтобы получились слова
(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик)

СИПЕНЯ (пенсия)

ПАРТАЛАЗ (зарплата)

ЙЦТОВФАРЫВ (товар)

ДЫАРХСО (расходы)

АЛНОИГ (налоги)

По истечению времени команды обмениваются друг с другом бланками. Чужая команда подсчитывает доход команды – соперника, при этом обязательно учитывается правильность написания слов. Команда соперников может задать дополнительный вопрос по лексическому значению слова.

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

Учитель проверяет правильность выполнения задания. Если проверяющая команда не ошиблась, она получает дополнительно 1 тугрик.

б) Отгадай загадку (см. Приложение 2).

Приглашаются игрок от каждой команды.

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик.)

в) Кроссворд (см. Приложение 3).

Команда отвечает на вопросы в кроссворде.

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

г) Конкурс капитанов.

Кто быстрее и правильнее скажет **скороговорку**, получает победные 5 тугриков. Остальные по 1 тугрику. (У каждого капитана карточка со скороговоркой).

*Петр Петрович по имени Перепелович
Пошел погулять, поймал перепелку,
Пошел продавать. Понес по рынку, просил полтинку,
Подали пятак, он продал так!*

Судьи в этом туре – члены чужой команды (оценивают с помощью сигнальных карточек).

д) Выбери правильное утверждение (см. Приложение 4).

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

е) Конкурс пазлы « Собери монетку» (см. Приложение 5)

Команда собирает денежную единицу. (Россия, США, Япония, Китай, Украина, Германия).

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

Бонусный вопрос всем командам.



- Посмотрите мультфильм по стихотворению С. Михалкова и скажите: «Почему старик передумал корову продавать?»

5 тугриков получает та команда, которая даст полный, подробный и аргументированный ответ. Сначала смотрим, затем минуту обсуждаем. Если команда готова ответить, поднимает сигнальную карточку.

ж) Блиц – турнир (см. Приложение)

При ответе команда поднимает сигнальную карточку.

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

з) Игра « Умей договориться»

(Каждый правильный ответ приносит команде 1 тугрик).

Решили два жуира меняться без рэкетира,
А что менять - не в этом суть
Хоть что-нибудь на что-нибудь:
Карамельку Чупа-Чупс
На орешки ММД-с.
Друзья не ищут выгод-
Им пошуметь, попрыгать,
А что менять - не в этом суть. Хоть что-нибудь на что-нибудь.
Так целый день менялись и при своем остались.

- Произошла путаница. Все вещи, все продукты оказались не в том месте, где нужно.

Каждая команда получает карточки с рисунками и списком необходимых вещей.

1-я команда - «Деньжатки» должны идти а театр;

2-я команда - «Рублики» должны идти в школу;

3-я команда - «Копейки» должны приготовить торт, т.к. вечером все будут отмечать праздник;

4 –я команда - «Долларята» должны сходить в аптеку.

- Вам необходимо собрать все необходимые вещи для своего дела. Для этого нужно осуществлять обмен одной вещи на другую. Старайтесь договориться с соперниками. В крайнем случае, вы можете использовать ваши тугрик и.

- Тогда как будет называться эта операция?

Каждая команда имеет стартовый капитал -10 тугриков + те тугрики, которые заработали в каждом конкурсе.

Цена каждой вещи в этом туре - 5 тугриков.

За победу (команда собрала все необходимые предметы и имеет самую большую сумму тугриков) в этом конкурсе команда получает - 10 тугриков, а остальным по 1 тугрику.

Капитан, победившей в этом конкурсе команды, должен поделиться опытом – как удалось сэкономить тугрики и добыть все необходимые предметы?

ИЛИ

Каждая группа получает карточки для обмена. Нужно за 3 минуты найти того, кто захочет с тобой поменяться. На карточке написано, что на что нужно менять. Например: "Поменяй линейку на карандаш"(по условию игры не на всех карточках есть необходимые вещи для обмена).

- Время обмена окончено, все ли смогли поменяться? Легко ли было найти нужный товар для обмена?

- Почему не у всех совершились сделки?

IV.Рефлексия.

- Мы сейчас послушали капитана и членов всех команды, которые рассказали о том, как им удалось сэкономить. А давайте попробуем составить **Памятку**, которая поможет ребятам из других классов экономно расходовать карманные деньги.

Сначала вы работаете в командах – обсуждаете и формулируете. А затем составляем общую

Памятку.

1.Составление памятки « Как правильно экономить деньги?» - практическая работа

2.Защита составленных памяток

3.Ответы на вопросы:

- Во время нашей викторины мы повторили некоторые темы, связанные с финансовой грамотностью.

- Что повторили?

- Какие термины вспомнили?

- Вот и подошла к концу наше мероприятие. Победителем стала команда «...». Молодцы, ребята! Отличная командная игра!

Каждый выскажите свое мнение об игре, продолжив предложение.

Я узнал ...

Мне было ...

Мне понравилось ...

Мне не понравилось ...

Диагностика ожидаемых результатов

Тест

Отметь знаком «+» правильный ответ

1.Что означает понятие «экономика»?

- а) то, что мы изучали в начальной школе,
 - б) рациональное ведение хозяйства,
 - в) оборудование какого-либо производства,
 - г) расходы на закупку товаров,
 - д) доходы от продажи продуктов.
2. Что означает понятие «потребность»
- а) то, что хочет иметь человек,
 - б) приобретенная вещь,
 - в) выращенный урожай,
 - г) полученный подарок,
 - д) купленная в магазине одежда.
3. Что означает понятие «ресурсы»?
- а) деревья в лесу,
 - б) золото,
 - в) рыба в реке,
 - г) швейная машина,
 - д) запасы чего-либо.
4. Что означает понятие «деньги»?
- а) особый товар, на который можно обменять другой товар,
 - б) то, что указано на этикетке товара,
 - в) затраты на производство товара,
 - г) стоимость вещи,
 - д) то, чем ты богат сейчас.
5. Что означает понятие «доходы»?
- а) деньги, полученные на карманных расходы,
 - б) денежные или материальные ресурсы, получаемые человеком, семьей, предприятием, государством,
 - в) деньги, положенные в банк,
 - г) премия,
 - д) словесная благодарность за хороший труд.
6. Что означает понятие «расходы»?
- а) ограбление банка,
 - б) потеря денег,
 - в) денежные затраты людей, семьи, затраты на производство товара,
 - г) изготовление продуктов впрок,
 - д) снижение цен на товары.
7. Что означает понятие «бюджет»?
- а) разница между доходами и расходами за определенный период,
 - б) материальные и денежные средства, поступаемые за определенный период, в материальные и денежные средства, истраченные за определенный период,
 - г) запись произведенных расходов и полученных доходов,
 - д) план распределения доходов и расходов.

Проверочная работа по математике с экономическим содержанием.

1. Три фирмы, обслуживающие сотовые телефоны, предлагают следующие условия: первая согласна оплачивать 100 монет за 150 минут разговора по телефону, вторая – по 1 монете за каждую минуту разговора, третья – берет по 2 монеты за первую минуту в 50 разговорах, а следующие 100 минут оплачивается из расчета 0,5

- монеты за минуту. В какой фирме владельцу сотового телефона выгоднее заключить договор?
2. Фермер вырастил 500 кг картофеля для продажи. На ближайшем рынке цена 1 кг картофеля – 8 монет, а на рынке в районном центре – 12 монет за 1 кг. Но доставка картофеля в районный центр обойдется фермеру в 1000 монет. Где выгоднее фермеру продать картофель?

Полученные результаты не оцениваются в баллах. Следует проанализировать, какие экономические понятия, задания, задачи вызвали затруднения учащихся и уточнить смысл данных понятий. Наиболее успешно справившихся учеников желательно отметить (Например, наградить значком «Юный экономист»)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение № 1

Вопросы для организации викторин, игр («Самое слабое звено», «Поле чудес»)

1. В каком слове «спрятались» доход и расход семьи?
2. Что означает выражение «бросать деньги на ветер»?
3. Какие ремесла были распространены в твоей местности в старину?
4. Есть ли в твоей местности такое производство, где трудятся больше всего жителей?
5. Какими промышленными или сельскохозяйственными товарами славится твой край?
6. О каких местных товарах передается реклама по телевидению, по радио?
7. Назовите основной источник дохода старика и его сыновей в сказке П. Ершова «Конёк-Горбунок».
8. О каких ресурсах (природных и экономических) идет речь в стихотворении А. Белевича «Пусть нет у нас скалистых гор»?
9. Составьте кроссворд с понятиями: прибыль, продавец, труд, бюджет, выбор, расход, хозяйство, доход, деньги.

Приложение № 2

Загадки о финансах

1. Это крупный магазин,

У него не счесть витрин.

Всё найдётся на прилавке -

От одежды до булавки. (Супермаркет)

2. Я кладу их не в платок,

Я кладу их в кошелек. (Деньги)

3. У меня игрушка есть,

И монеток в ней не счесть.

Моя игрушка — свинка,

Дырка у нее на спинке.

Монетки в дырку я кладу,

Когда их станет много, жду. (Копилка)

4. В этой фирме все бывают,

Бланк сначала заполняют,

Вносят в кассу платежи.

Что за фирма, подскажи? (Банк.)

1. Та бумага не простая,

И владелец её знает,

Что она ему раз в год

Дивиденды принесёт (Акция.)

2 Дядя Коля - нумизмат.

Значит, каждый экспонат,

Я скажу вам по секрету,

Называется .. (Монета.)

3. В наши дни не встретишь эту

Очень малую монету.

В сказках ты её найдёшь,

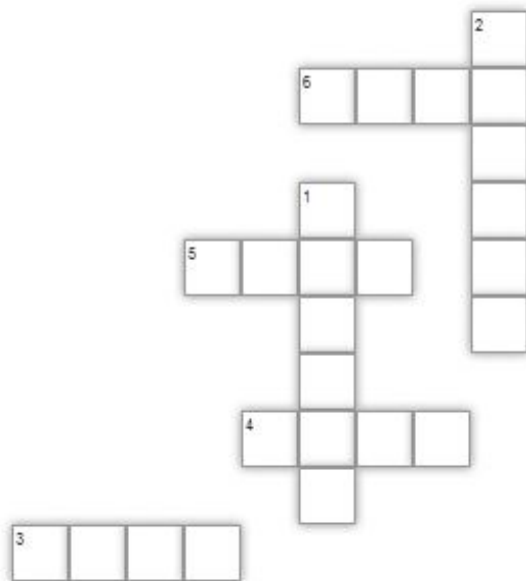
Денежка зовётся ... (Грош.)

4. И врачу, и акробату

Выдают за труд ... (Зарплату).

Приложение № 3

Кроссворд « Денежные единицы»



Вопросы к кроссворду « Денежные единицы»:

1. Символьное обозначение в англоязычных текстах: \$. Буквенный код валюты: USD.
2. Обмен одного товара на другой.



3. ... стерлингов. Запишите пропущенное слово.
4. Современная денежная единица Китайской Народной Республики
5. Медная монета сначала достоинством в две копейки, а позднее с 1838 г. в полкопейки.
6. Денежная единица Японии.

Ответы:

1. Доллар
2. Бартер
3. Фунт
4. Юань
5. Грош
6. Иена

«Выбери правильное утверждение».

1. Когда так говорят: «Финансы - поют романсы»

А) нет денег; Б) оплата за песню; В) много денег.

2. В случае, когда безработный получает пособие по безработице, деньги выполняют функцию:

А) средство обмена;

Б) средство платежа;

В) средства накопления;

Г) средства меры стоимости.

3. В случае, когда стоматолог говорит своему пациенту: "За пломбирование зуба вам придется заплатить 100 руб.", деньги выполняют функцию:

А) средство обмена;

Б) средство платежа;

В) средства образования сбережений стоматолога;

Г) средства меры стоимости

4. Товарные деньги - это:

А) товар, пользующийся повышенным спросом;

Б) товар, выполняющий функции денег;

В) редкий товар, имеющий очень высокую стоимость (например, крупные бриллианты и другие ювелирные изделия);

Г) дефицитный товар.

5. План расходов и доходов называется:

А) бюджет; Б) барьер; В) налоги.

6. Деньги, которые попадают в бюджет это:

А) налоги; Б) доходы; В) бартер.

7. Платежи, выплачиваемые гражданами и организациями в бюджет государству - это:

А) бартер; Б) налоги; В) доходы.

8. Деньги, которые семья тратит на еду, одежду, развлечения, отдых, проезд, налоги, плату за квартиру называются:

А) расходами; Б) доходами; В) бюджетом.

9. Деньги, которые семья получает (зарплата, пенсия, стипендия, пособия, премия, гонорары) называются:

А) расходами; Б) доходами; В) бюджетом.

Игра с пазлами

«Собери монетку»

 NuzhkiMamki.rf



www.sobiratel.com



www.koin.ru



uCoin.net uCoin.net uCoin.net



Приложение № 6

«Блиц-турнир»

1. Что делает с рублём копейка? (бережёт).
2. Что известная поговорка предлагает взамен ста рублей? (сто друзей).
3. Какой сказочный герой был обладателем 5 **сольдо**? (Буратино)
4. Какое животное всегда при деньгах? (поросёнок).
5. Какие деньги родители выделяют своим детям? (карманные).
6. Продукцию, какого народного промысла часто называют золотой? (Хохлома).
7. Символ денежного благополучия – это ...Кто? (лягушка).
8. «Жила-была монетка. Она только что вышла из чеканки – чистенькая, светленькая, – покатилась и зазвенела: «Ура! Теперь пойду гулять по белу свету!» Назовите автора сказки. (Андерсен).

Приложение № 7

Памятка « Как правильно экономить деньги?»

- Старайтесь тратить деньги с умом! Родители зарабатывают деньги свои трудом.
- Учитесь отличать «потребности» от «желаний». Первые, обычно, менее затратные, чем желания.
- Заведите копилку и вносите в нее сдачу от своих покупок. Так вы сможете накопить сбережения.
- Когда вы идёте за покупками, то старайтесь выбрать те товары, в которых нуждаетесь. Если выберете сразу несколько товаров с одинаковыми функциями, то научитесь сравнивать цены и делать грамотный выбор.

- Купите игру «Монополия» (или аналог) и регулярно играйте в неё. Это будет весело и научит вас понимать всю ценность денег.
- Запомните, что финансовая грамотность играет огромную роль в вашем будущем и вашей независимости!

Литература и источники

1. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2010. – С.42.
2. Зеленцова А. В. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика / А. В. Зеленцова, Е.А. Блискавка, Д. Н. Демидов. – М. : КноРус, 2012. – 106 с.
3. Федеральный закон от 29.12.2012 "№ 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".

Интернет-ресурсы

1. Школа личных финансов- www.familyfinance.ru
2. Финграмота. ру - www.fingramota.ru
3. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» -<http://festival.1september.ru/>
4. Дети и деньги - <http://www.fsmcapital.ru/uspeh/mykinder.shtml>
5. Разработка внеурочного занятия <http://финграмотностьвшколе.рф/projects/>
6. Социальная сеть педагогических работников <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2018/02/11/proekt-finansovaya-gramotnost-v-nachalnoy-shkole>
7. Инфоурок <https://infourok.ru/sbornik-didakticheskikh-igr-po-finansovoy-gramotnosti-doshkolnikov-2790208.html>

