

Игра - викторина «Знатоки финансовой грамотности» для учащихся 4 класса

Сирачёва

Алия

Назаровна

*учитель начальных классов
филиала МАОУ «Беркутская СОШ»
«Южная СОШ»*

Цель: Развитие финансовой грамотности учащихся через игровую деятельность.

Задачи:

- создать условия для формирования элементарных экономических знаний у детей;
- формировать правильное отношение к деньгам, как к предмету жизненной необходимости;
- рассмотреть основные способы рационального расходования личных денежных средств;
- закрепить у учащихся навыки работы в группах.

Планируемые результаты:

Личностные:

- развитие навыков сотрудничества со сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях;
- овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;
- воспитание доброжелательности, уважения к мнению других;
- воспитание нравственных качеств, чувства взаимопомощи.

Метапредметные:

познавательные

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- овладение логическими действиями сравнения, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

регулятивные:

- понимание цели своих действий;
- проявление познавательной и творческой инициативы;
- оценка правильности выполнения действий;
- адекватное восприятие предложений товарищей, учителя;

коммуникативные:

- умение слушать собеседника и вести диалог;
- умение признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные:

- проведение элементарных финансовых расчётов;
- расширить представление детей о необходимости рационального использования денег.

Методы: игровой.

Место занятия в системе образования: внеурочное занятие.

Форма проведения занятия: игра – викторина

Тип: применение знаний.

Участники: учащиеся 4 класса.

Время проведения: 40 мин

Оборудование: раздаточный материал, монеты (бутафория).

Ход занятия:

Этапы урока	Время, мин.	План занятия	Деятельность ученика	УУД
1.Организационный момент	2	<p>Учитель приветствует учеников, активизирует внимание учащихся</p> <p>(С Организационный момент.</p> <p>Учитель приветствует учеников.</p> <p>-Сегодня мы с вами поиграем в игру, которая называется «Знатоки финансовой грамотности». О чём будет это игра, вам ребята надо отгадать загадки.</p> <p>Создание проблемной ситуации.</p> <p>1. Я кладу их не в платок, Я кладу их в кошелек. (Деньги, монеты)</p> <p>2. У меня игрушка есть, Монеток в ней не счесть. Монетки в дырку я кладу, Когда их станет много, жду. (Копилка с монетами)</p>	Приветствуют учителя и друг друга.	Регулятивные: понимание цели своих действий; проявление познавательной инициативы;
2.Создание проблемной ситуации.	3	<p>Кто из вас знает, что такое викторина?</p> <p>Викторина – это игра, во время которой учащиеся отвечают на вопросы. (слайд 3)</p>	Дети отвечают на вопрос. Смотрят презентацию.	Коммуникативные: умение слушать собеседника; умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения
3. Постановка учебной задачи	10	<p>Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом. Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям (слайд 4). У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. Когда все команды выполнят задания, мы подведем итог, посчитав заработанные вами деньги. Но прежде чем мы начнем нашу игру-викторину, необходимо придумать название вашей команды. (приветствие команд)</p> <p>вспомним правила работы в команде.</p>	Приветствуют учителя и друг друга.	Коммуникативные: умение слушать собеседника; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности. Личностные: развитие навыков сотрудничества сверстниками в разных игровых ситуациях.

4.Практическая работа	20	<p>1 станция «В гостях у сказки».</p> <p>Учитель задает вопросы детям по сказкам, связанные с темой «Финансы».</p> <p>(слайд 5)</p> <p>Приложение 1.</p> <p>2 станция «Ребус этот отгадай и монетку получи».</p> <p>Учащимся раздают карточки с ребусами.</p> <p>(слайд 6)</p> <p>Приложение 2.</p> <p>3 станция «Подумай и реши».</p> <p>Каждой команде дается по 3 задачи.</p> <p>(слайд 7)</p> <p>Приложение 3.</p> <p>4 станция «Определи последовательность».</p> <p>Командам раздают карточки с заданием, в которых учащиеся выбирают правильную последовательность действий в конкретной ситуации.</p> <p>(слайд 8)</p> <p>Приложение 4.</p> <p>5 станция «Соедини».</p> <p>Учащимся выдаются карточки с пословицами, в которых необходимо соединить начало и конец.</p> <p>(слайд 9)</p> <p>Приложение 5.</p>	<p>Дети отвечают на вопросы викторины</p>	<p>Коммуникативные :</p> <p>умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.</p> <p>Познавательные:</p> <p>овладение логическими действиями сравнения, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;</p> <p>Регулятивные:</p> <p>понимание цели своих действий; проявление познавательной инициативы; оценка правильности выполнения действий;</p>
-----------------------	----	--	---	---

5. Рефлексия	5	<p>Все команды собираются вместе, подсчитывают заработанные деньги (слайд 10).</p> <p>-Ребята, мы подчитали ваш бюджет. А теперь вам нужно выбрать товар, который вы могли бы купить на заработанные деньги (учащимся предлагают товар разной стоимости).</p> <p>Вручение грамот. Всем спасибо за игру! До скорых встреч! (слайд 11)</p>	<p>Отвечают на вопросы. Покупают подарки.</p>	<p>Регулятивные: понимание цели своих действий; оценка правильности выполнения действий; адекватное восприятие предложений товарищей</p>
-----------------	---	--	---	---

Приложение 1

«В гостях у сказки»

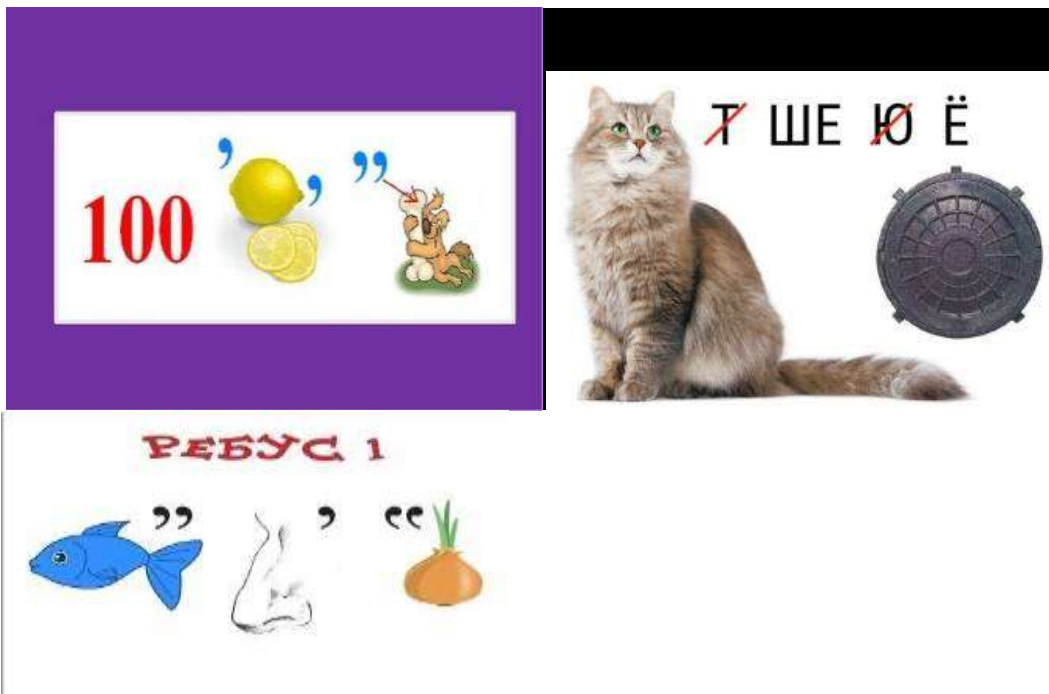
1. Сказочная героиня, которая нашла деньги, идя по полю? (Муха-цокотуха)
2. Как Буратино планировал приумножить свой капитал? (Закопать деньги)
3. В какой сказке жених подсчитывал, сможет ли он прокормить жену? («Дюймовочка»)
4. Как называется сказка, в которой жадность оставила человека без всего. («Сказка о рыбаке и рыбке»)
5. Сказка, в которой главная героиня с помощью взаимобмена получила масло для петушка? («Бобовое зернышко»)

Приложение 2

«Ребус этот отгадай и монетку получи».

РЕБУС 2





Приложение 3

«Подумай и реши».

1. Карандаш стоит 16 рублей, а ручка в 2 раза дороже. Сколько рублей стоит ручка?
2. В 1 рубле 100 копеек. Запиши равенства, ответив на вопрос: сколько копеек в 2 рублях, в 4, в 6?
3. При Царе Петре Первом монета номиналом в 10 копеек имела название «гривенник», 25 копеек – «полполтинник», 50 копеек – «полтинник», 100 копеек – «рубли». Сколько копеек составляло два полполтинника?

Приложение 4

«Определи последовательность»

Расположите в правильном порядке действия, которые вы выполняете, когда приходите в магазин.

- А. Выложить продукты из тележки.
- Б. Получить сдачу.
- В. Проверить сроки годности.
- Г. Выбрать продукты.
- Д. Проверить чек.
- Е. Оплатить покупки.
- Ё. Занять очередь в кассу.
- Ж. Взять тележку.

«Соедини».

Соедините начало и конец пословиц и поговорок.

Не имей 100 рублей,	а деньги сам достань
Денег наживешь,	не пахнут.
Бог дал здоровье в дань,	что без рук.
Деньги	а имей 100 друзей.
Без денег,	без нужды проживешь.

Маршрутный лист

Команда _____

№	Станция	Баллы
1	В гостях у сказки	
2	Ребусы	
3	Подумай и реши	
4	Определи последовательность	
5	Соедини пословицы	

Маршрутный лист

Команда _____

№	Станция	Баллы
1	Подумай и реши	
2	Соедини пословицы	
3	В гостях у сказки	
4	Ребусы	
5	Определи последовательность	

Наградной материал



Список используемых источников

1. В.А.Фролов, И.И.Комарова. Пословицы и поговорки о деньгах.
2. Сборник математических задач «Основы финансовой грамотности». В 3 т. Т. 1 для 1–4 классов / Составители: Н.П. Моторо, Н.В. Новожилова, М.М. Шалашова. – Москва, 2019. – 58 с