

Методическая разработка занятия  
по «Финансовой грамотности»  
для 3 классов

**Квест-игра: «Клуб юных финансистов»**

Авторы: Гриненко С. О., учитель начальных классов МАОУ СОШ № 50  
Денисова Е. В., учитель начальных классов МАОУ СОШ № 50

**Технологическая карта квеста (Финансовая грамотность)**

**Тема:** Квест-игра - «Клуб юных финансистов».

**Форма проведения:** занятие-игра по станциям.

**Участники:** учитель, учащиеся 3 классов.

**Цель:**

1. Развитие финансовой грамотности обучающихся начальной школы.
2. Способствовать формированию экономического образа мышления.

## **Задачи:**

1. Содействовать усвоению понятия «деньги»; развитию представлений учащихся о товарно-денежных отношениях, о денежных единицах России, о функциях денег в жизни человека;
2. Определять современные деньги России;
3. Создать условия для формирования нравственного поведения в области экономических отношений в быту;
4. Формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области финансовой грамотности учащихся;
5. Формировать у учащихся навыки индивидуальной и групповой работы;
6. Развивать навыки самостоятельной работы; творческие возможности;
7. Способствовать расширению кругозора учащихся.

## **Планируемые результаты:**

### **Личностные:**

- мотивация учебной деятельности;
- понимание того, что деньги не цель, а возможность реализовать как свои цели и планы, так и через благотворительность содействовать реализации целей и планов людей, попавших в трудную жизненную ситуацию;
- проявление познавательной инициативы в оказании помощи соученикам посредством системы заданий, ориентирующей младшего школьника на оказание помощи своему соседу по парте, и в группе.

### **Метапредметные:**

#### *Регулятивные:*

- формулировать и удерживать учебную задачу;

- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия в случае расхождения эталона;
- устанавливать соответствие полученного результата поставленной цели.

*Познавательные:*

- анализировать и интерпретировать информацию;
- использовать общие приёмы решения задач;
- использовать знаково-символические средства, в том числе схемы и модели для решения задач;
- передавать информацию (устным, письменным способом);

*Коммуникативные:*

- проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных и познавательных задач;
- ставить вопросы;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- строить понятные для партнёра высказывания;
- строить монологическое высказывание;
- слушать собеседника, работать в малой группе.

**Оборудование и материалы:** Компьютер, интерактивная доска SMART, карточки с заданиями, бумажные жетоны-бонусы в виде железных рублей, фломастеры, цветные карандаши, листы бумаги А4.

*Набор продуктов:* сок, молоко, консервы, шоколад.

**Приложение:** Презентация.

**Форма работы участников:** групповая (командная)

**Заключение:**

Данное занятие позволяет сформировать грамотное, рациональное поведение потребителя, повышает финансовую грамотность обучающихся начальных классов. Приобретенные в процессе занятия навыки помогут в практическом применении знаний при совершении покупок и нацелят учащихся на благотворительную деятельность.

### Этапы. Тайминг

Этапы урока	Тайминг	Деятельность учителя	Деятельность ученика
<b>1. Организационно-мотивационный</b> <i>Цель: психологический настрой на занятие</i>	5 мин	Приветствие учащихся. Создает эмоциональный настрой. Формулирует задание. Формирование групп. Раздает маршрутные листы.	Приветствие учителя. Организация и настрой на учебную деятельность. Получают маршрутные листы.
<b>2. Создание проблемной ситуации</b> <i>Цель: создание условий для определения обучающимися темы и цели квеста</i>	10 мин	Создает условия для определения учащимися темы и целей квеста	Коллективно делают выводы. Называют, какие профессии они знают, и какую потребность человека они удовлетворяют. Анализируют денежные купюры и монеты по внешнему виду и номиналу.

<p><b>3. Игра по станциям</b>  Станция 1. «ТРУДИСЬ-НЕ ЛЕНИСЬ»  Станция 2. «УГАДАЙ ГЕРОЯ»  Станция 3. «БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ»  Станция 4. «ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ТОВАРА»  Станция 5. «ПОКУПКА ТОВАРА»  Станция 6. «РЕКЛАМА»</p> <p><i>Цель: самостоятельное получение знаний из источников; формирование навыков культуры поведения покупателя</i></p>	<p>25 мин</p>	<p>Объясняет правила. Контролирует время выполнения задания. Проверяет правильность выполнения задания. Выдает бумажные жетоны-бонусы в виде железных рублей.</p> <p><i>(На каждой станции деятельность учителя выполняет волонтер (обучающийся старших классов, учитель)</i></p>	<p>-отгадывают зашифрованные пословицы о труде;  - соотносят мультипликационных героев и их слова;  - определяют меценатов и благотворителей, озвучивают важность благотворительности, приводят примеры;  - выполняют задания по формированию культуры поведения покупателя;  - изучают информацию о товаре, делают запись в таблицу,  т. е составляют визитную карточку товара;  -придумывают и рисуют на листе А4 рекламу своего товара.</p>
<p><b>4. Рефлексия. Подведение итогов игры.</b>  <i>Цель: анализ достижений, успехов учащихся, указание путей совершенствования, углубления знаний, умений.</i></p>	<p>10 мин</p>	<p>Объявляет итоговые баллы и команду-победителя. Проводит награждение.</p>	<p>Оценивают свою деятельность.</p>

## Ход занятия

Этапы занятия	Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
<b>I этап</b>  <b>Эмоционально-установочный</b> (эмоциональное включение)  <i>Цель: психологический настрой на занятие</i>		-Добрый день, ребята. Рады приветствовать Вас на игре по финансовой грамотности «Клуб юных финансистов». -Давайте повернемся к товарищам по командам и подарим улыбку друг другу.	<i>Приветствие учителя.</i> <i>Организация и настрой на учебную деятельность.</i> <i>Получают маршрутные листы.</i>
<b>II Создание проблемной ситуации. Постановка темы и целей квеста</b>  <i>Цель: создание условий для определения обучающимися темы и цели квеста</i>	<i>Проблемная ситуация</i>         <i>Практическая работа</i> - мини	- Ребята, как вы думаете, что такое профессия? (ответы детей: профессия-это труд). Правильно, это труд, которому человек посвящает большую часть своей жизни. Каждой профессии надо учиться. Назовите, какие профессии вы знаете, и какую потребность человека они удовлетворяют? Каким образом можно удовлетворить потребности своей семьи? (получить профессию и зарабатывать деньги) - Предлагаю определить, какие вы видите Монеты и Купюры? Они одной страны или разных стран? <u>Группам предлагаются различные виды денег:</u>	<i>Коллективно делают выводы. Называют, какие профессии они знают, и какую потребность человека они удовлетворяют. Анализируют денежные купюры и монеты по внешнему виду и номиналу.</i>  <i>Представляют мини – исследование.</i>

	исследование.	<p><u>современные деньги России и других стран:</u></p> <p><b>1 пара:</b> металлические монеты</p> <p><b>2 пара:</b> бумажные деньги</p> <p><b>3 пара:</b> пластиковые карты</p> <p><b>Вопросы для изучения в группах:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Из какого материала изготовлены деньги?</li> <li>2. Что изображено на купюрах, монетах?</li> <li>3. Номинал. Что это такое?</li> <li>4. Что можно на них приобрести? Как потратить?</li> </ol>	<p>Определяют тему и цель квеста.</p> <p>Повторим.....</p> <p>Узнаем.....</p> <p>Изучим.....</p> <p>Нам пригодятся эти знания(благотворительность)</p>
<p><b>III этап 3.</b></p> <p><b>Игра по станциям:</b></p> <p><b>Станция 1.</b></p> <p><b>«ТРУДИСЬ-НЕ ЛЕНИСЬ»</b></p> <p><b>Станция 2. «УГАДАЙ ГЕРОЯ»</b></p> <p><b>Станция 3.</b></p> <p><b>«БЛАГОТВОРИТЕЛЬ НОСТЬ»</b></p> <p><b>Станция 4.</b></p> <p><b>«ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ТОВАРА»</b></p> <p><b>Станция 5.</b></p> <p><b>«ПОКУПКА ТОВАРА»</b></p> <p><b>Станция 6.</b></p> <p><b>«РЕКЛАМА»</b></p> <p><i>Цель: самостоятельная добыча знаний из</i></p>		<p>-Отгадайте, какие пословицы зашифрованы (на экран выводятся правильные пословицы, дети получают за каждый ответ по две монеты – 2 руб.;</p> <p>-Соотнесите героя мультфильма и его высказывание о финансах-5 руб.;</p> <p>- Определите мецената и расскажите о его благотворительной деятельности-10 руб.;</p> <p>- Ребята у вас на столе лежит набор продуктов: сок, молоко, консервы, шоколад. Заполните таблицу. За правильный ответ получают по две монеты – 2 руб.;</p> <p>- Всем известно, что для успешной продажи товара, очень важна его реклама. Придумайте и нарисуйте на листе А4 рекламу своего товара;</p> <p><b>Допиши предложения:</b></p> <p>Деньги другой страны – это ....</p> <p>Место, где проводят операции с деньгами – это ....</p> <p>Монеты или купюры, которые можно подержать в руках – это ....</p> <p>Деньги, которые хранятся в банке и используются</p>	<p>-отгадывают зашифрованные пословицы о труде;</p> <p>-соотносят мультипликационных героев и их слова;</p> <p>- определяют меценатов и благотворителей, озвучивают важность благотворительности, приводят примеры;</p> <p>- выполняют задания по формированию культуры поведения покупателя;</p> <p>- изучают информацию о товаре, делают запись в таблицу, т. е составляют визитную карточку товара;</p> <p>-придумывают и рисуют на</p>

<p><i>источников; формирование навыков культуры поведения покупателя Открытие нового знания.</i></p>		<p>для перевода с одного счета на другой для оплаты покупок и услуг – это ....</p> <p><i>Предлагает учащимся решить одну задачу на выбор.</i>          Реши одну из задач на выбор.          А. Представь, что тебе надо проехать на трамвае, а для этого надо купить билет стоимостью 28 рублей. У тебя с собой 2 монеты по 10 рублей, 1 монета 5 рублей, 4 монеты по 2 рубля и 3 монеты по 1 рублю. Укажи 3 варианта оплаты билета.</p> <p>Б. Представь, что ты хочешь купить мороженое за 32 рубля и даешь продавцу 4 монеты по 10 рублей (40 рублей) Какими рублевыми монетами продавец может дать тебе сдачу? Укажи 3 варианта сдачи.</p>	<p><i>листе А4 рекламу своего товара.</i></p>
<p><b>IV этап</b>  <b>Рефлексия. Подведение итогов</b>          Цель: анализ достижений, успехов учащихся, указание путей совершенствования, углубления знаний, умений.</p>		<p>Объявляем итоговые баллы и команду-победителя.          Проводит награждение</p>	<p>Оценивают свою деятельность</p>



## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1.



# **Станция «ТРУДИСЬ –НЕ ЛЕНИСЬ»**

**Отгадайте, какие пословицы зашифрованы.**

<b>А</b> «Без труда не вытащишь	1. лучше большого безделья»
<b>Б</b> «От труда здоровеют,	2. гуляй смело»
<b>В</b> «Маленькое дело	3. и рыбку из пруда»
<b>Г</b> «Сделал дело,	4. а от лени болеют»

### **Станция «УГАДАЙ ГЕРОЯ»**

**Запишите ответы на листке в столбик. Кому из мультипликационных героев принадлежат следующие слова.**

1. "Средства у нас есть. У нас ума не хватает".
2. "Ах, владеть подвалом хорошо, но еще лучше купаться в этих прохладных кругленьких монетах. Чудесно нырять в них как дельфин и как суслик в них зарываться, подбрасывать их вверх и этим дождем наслаждаться".
3. "В наше время даже сейфу нельзя доверять. Как это сложно иметь миллион".
4. "Чтобы продать что-нибудь ненужное, нужно сначала купить что-нибудь ненужное, а у нас денег нет".
5. "Несите ваши денежки, иначе быть беде".

**Станция «ВИЗИТКА ТОВАРА»**

**На столе лежит набор продуктов: сок, молоко, консервы, шоколад. Заполните таблицу.**

<b>Название товара</b>	<b>Дата изготовления</b>	<b>Срок годности</b>	<b>Условия хранения</b>	<b>Состав</b>	<b>Цена</b>

Маршрутная карта

Команда \_\_\_\_\_

Номер станции	Название станций
1	Станция «ТРУДИСЬ-НЕ ЛЕНИСЬ»
2	Станция «УГАДАЙ ГЕРОЯ»
3	Станция «БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ»
4	Станция «ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ТОВАРА»
5	Станция «ПОКУПКА ТОВАРА»
6	Станция «РЕКЛАМА»

