**Решаем финансовые задачи.**

**2 – А класс учитель: Щербакова Т.Н.**

**Игра - викторина «Знатоки финансовой грамотности»**

***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.

***Время проведения:***45 мин

***Оборудование:*** раздаточный материал, монеты (бутафория).

**Ход занятия:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Время, мин.** | **План занятия** | **Деятельность ученика** | **УУД** |
| 1.Организационный момент | 2 | *Учитель приветствует учеников, активизирует внимание учащихся*  (Слайд 1-2) | Приветствуют учителя и друг друга. | Регулятивные понимание цели своих действий; проявление познавательной инициативы; |
| 2.Создание проблемной ситуации. | 3 | Кто из вас знает, что такое викторина?  Викторина – это игра, во время которой учащиеся отвечают на вопросы.  (слайд 3) | Дети отвечают на вопрос.  Смотрят презентацию. | Коммуникативные умение слушать собеседника; умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения |
| 3. Постановка  учебной задачи | 10 | 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. | Представляют свою команду.  Приветствуют  другие  команды | 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 | **1 станция «В гостях у сказки».**  Учитель задает вопросы детям по сказкам, связанные с темой «Финансы».  (слайд 5)  Приложение 1.  **2 станция «Ребус этот отгадай и монетку получай».**  Учащимся раздают карточки с ребусами.  (слайд 6)  Приложение 2.  **3 станция «Подумай и реши».**  Каждой команде дается по 3 задачи.  (слайд 7)  Приложение 3.  **4 станция «Определи последовательность».**  Командам раздают карточки с заданием, в которых учащиеся выбирают правильную последовательность действий в конкретной ситуации.  (слайд 8)  Приложение 4.  **5 станция  «Соедини».**  Учащимся выдаются карточки с пословицами, в которых необходимо соединить начало и конец.  (слайд 9)  Приложение 5. | Дети отвечают на вопросы викторины | **Коммуникативные:**  умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.  **Познавательные:**  овладение логическими действиями сравнения, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно - следственных связей, построения рассуждений;  **Регулятивные:**  понимание цели своих действий; проявление познавательной инициативы; оценка правильности выполнения действий; |
| 5. Рефлексия | 5 | Все команды собираются вместе, подсчитывают заработанные деньги (слайд 10).  -Ребята, мы подчитали ваш бюджет. А теперь вам нужно выбрать товар, который вы могли бы купить на заработанные деньги (учащимся предлагают товар разной стоимости).  Вручение грамот. Всем спасибо за игру! До скорых встреч!  (слайд 11) | Отвечают на вопросы. Покупают подарки. | **Регулятивные:**  понимание цели своих действий; оценка правильности выполнения действий; адекватное восприятие предложений товарищей |

**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 взаимообмена получила масло для петушка? («Бобовое зернышко»)

**Приложение 2**

**«Ребус этот отгадай и монетку получай».**



**Приложение3**

**«Подумай и реши».**

1.Карандаш стоит 7 рублей, а ручка на 2 рубля дороже. Сколько рублей стоит ручка? (9 рублей)

2. В1 рубле 100 копеек. Запиши равенства, ответив на вопрос: сколько копеек в 2 рублях, в 4, в 6? (200, 400, 600)

3. При Царе Петре Первом монета номиналом в 10 копеек имела название «гривенник», 25 копеек – «полполтинник», 50 копеек –«полтинник», 100 копеек – «рубль. Сколько копеек составляло два полтинника? (50 копеек)

**Приложение 4**

**«Определи последовательность».**

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

A. Выложить продукты из тележки.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

Б. Получить сдачу.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

В. Проверить сроки годности.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

Г. Выбрать продукты.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

Д. Проверить чек.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

Е. Оплатить покупки.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

Ё. Занять очередь в кассу.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

Ж. Взять тележку.https://nsportal.ru/sites/default/files/docpreview_image/2021/12/03/igra_-_viktorina_znatoki_finansovoy_gramotnosti.docx_image1.jpg

**Приложение 5**

**«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 |  |

Команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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