

муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

«Котегуртская начальная общеобразовательная школа»

Классный час по финансовой грамотности.

Квест -игра «Финансовая головоломка для Буратино » для 3-4 классов.

Автор: Чиркова Екатерина Витальевна,

учитель начальных классов

Адрес школы: д. Котегурт, ул. Школьная, 1

Котегурт, 2020 год

Квест -игра «Финансовая головоломка для Буратино »

В ходе игры участники должны выполнять различные задания интеллектуального характера по теме «Обмен и деньги» с героем сказки А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино»

Цель: формирование понятия «финансовая грамотность» учащихся начальной школы.

Задачи:

- 1)способствовать формированию экономического образа мышления;
- 2)воспитывать ответственность и нравственное поведение в области экономических отношений в быту;
- 3)формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики.

Ожидаемые результаты

Личностные:

- 1)овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;
- 2)развитие самостоятельности;
- 3)развитие навыков сотрудничества со сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях.

Метапредметные:

- 1)познавательные: развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях;
- 2)регулятивные: оценка выполнения действий: самооценка и взаимооценка, адекватное восприятие предложений товарищей, учителя;
- 3)коммуникативные: готовность слушать собеседника и вести диалог; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Предметные:

- 1) представление о роли денег в семье и обществе;
- 2) проведение элементарных финансовых расчётов.

Оборудование и материалы: Мультимедийное оборудование, компьютер, ручки, карандаши, раздаточный материал (карточки с заданиями)

Ход занятия:

1. Мотивационный этап.

Ребята, сегодня нас ждет увлекательное путешествие с одним из героев сказки. Послушайте о нём загадку:

У отца есть мальчик странный,
 Необычный, деревянный,
 На земле и под водой
 Ищет ключик золотой,
 Всюду нос сует свой длинный... -

Кто же это?.. (Буратино) (Приложение 1 закрепляем на доске)

Посмотрим отрывок мультфильма «Приключение Буратино» (Приложение 2)

- В какой стране оказался Буратино? (В стране Дураков)

- Какая беда может с ним приключиться в этой стране? (Может потерять деньги)

- Чему мы должны научить Буратино, чтобы он не попал в беду?

- Чтобы научить Буратино правильно распоряжаться денежками, мы с вами поиграем в игру- квест. Соберём знания, которые научат нашего друга

«финансовой грамотности» Буратино научим и сами узнаем, что это такое.


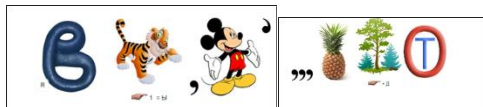
Для этого ребята вам надо пройти 7 этапов и собрать ключевые слова по этой теме. Работаем по командам. Каждая команда получает маршрутный лист с порядком прохождения этапов, а так же золотые монеты (зависит от количества участников) достоинством 10 рублей (Приложение 3), которыми вы будете расплачиваться на этапах за ключевые слова, где не справились с заданием. Время на прохождение каждого этапа 3- 5 минут.

Побеждает команда, которая быстрее соберёт ключевые слова с минимальными затратами золотых монет и времени. А так же будет

учитываться работа группы на этапах :уважать мнение товарища, не обижать, не обзывать. Штраф за каждое замечание : 1 монета.

2. Содержательный этап.

№ этапов	Название этапа	Содержание задания
1	Откуда у денег «растут ноги»	Дети получают названия – ответы, на листочках ищут слова –определения . Собирают пары. (Приложение 4.)
2	Куда «убегают» деньги	Ребятам даётся решить кроссворд «На что тратятся деньги» (Приложение 5)
3	Урок для Буратино «Поле чудес в стране Дураков»	Вставь нужные слова в текст по местам. Чтобы вставить слова в текст, , сначала разгадай шифр и узнай эти слова. (Приложение 6)
4.	Поход в магазин «Помогите Буратино »	<p>Расположите по порядку действия, которые надо выполнить, чтобы совершить покупку в магазине, и вы узнаете, что хочет приготовить Буратино на обед папе Карло:</p> <p>Т. Выложить продукты из тележки. Р. Получить сдачу. Н. Проверить сроки годности. И. Выбрать продукты. Е. Проверить чек. Г. Оплатить покупки. Е. Занять очередь в кассу. В . Взять тележку.</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>(винегрет)</p>
4.	«Умные мысли о финансах » в	Выбрать пословицы о денежные

	копилку Буратино	взаимоотношение среди людей. (Приложение 7)
5	«Лёгкие карманные деньги» для Буратино	<p>1. Самые ненадёжные и лёгкие способы накопления денег для карманных расходов вы узнаете разгадав ребусы (Приложение 8) :</p> <p>(клад и выигрыш, наследство),</p>   <p>2. Прочитать информацию о каждом из этих доходов и найти и подчеркнуть в них полезную информацию для Буратино (Приложение 9)</p>
6	«Подарок Папе Карло»	<p>Научись быть экономным:</p> <p>1) Умные экономические слова «Назови наоборот»</p> <p>Называют «экономичные слова» :</p> <p>Покупатель (продавец), покупка (продажа), расход (доход), тратить (копить), высокие цены (низкие цены), дорого (дёшево)</p> <p>2) Сделай подарок Папе Карло (Приложение 10)</p>
7	В мультфильмах финансы поют романсы	<p>Вопросы по мультфильмам, в которых прослеживается финансовое направление</p> <p>1) Какой урожай увеличивало заклинание «Крекс- фекс- пекс «на Поле Чудес в стране Дураков (урожайность золотых</p>

		<p>монет)</p> <p>2)Какой доход в семью старика и старухи приносила Курочка Ряба (золотое яичко)</p> <p>3)На чём разбогател сказочный коротышка Пончик на Луне? (Соль)</p> <p>4)Героине какой сказки удалось за нетрудовые доходы сделать покупку к своим именинам (Муха - Цокотуха)</p>
--	--	---

3. Заключительный этап.

1) Учащиеся собирают ключевые слова (Приложение 11) на доске и читают его содержание с примечаниями учителя.

2)Учитель подводит итоги квест- игры : кто потратил меньше времени на этапы, сэкономил деньги на заданиях, не потерял монетки за поведение.

4.Рефлексия.

Рефлексия деятельности (подведение итогов занятия) проходит в форме самооценки. Учитель с учащимися обсуждает проведенный квест и предлагает тем, кому занятие понравилось и было интересно, наклеить на «копилку» свои монеты.

Используемая литература:

С. Федин «Финансовая грамотность. Материалы для учащихся 2-3 классов».

[1https://www.labyrinth.ru/books/505024/](https://www.labyrinth.ru/books/505024/)

Проект самоанализа

квест – игры «Финансовая головоломка для Буратино»

Чирковой Е.В.

Данное мероприятие рассчитано для обучающихся 3-4 классов. В классе 4 ученика. Дети по уровню развития разные, поэтому при разработке мероприятия учитывала возможности каждого ученика.

Тема занятия приурочена к неделе финансовой грамотности, реализации проекта Цель занятия: Формирование понятия «финансовая грамотность» учащихся начальной школы.

Задачи:

- 1) способствовать формированию экономического образа мышления;
- 2) воспитывать ответственность и нравственное поведение в области экономических отношений в быту;
- 3) формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики.

Используется оборудование:

1. Картинка с изображением героя сказки –Буратино.;
2. Раздаточный материал (Монеты, кроссворд, ребусы, ключевые слова, листочки с заданиями)
3. Проектор, видеоролик о Буратино.

Методы и приемы. Основной метод – игровой.

Для проведения квест - игры выбран сюжет из сказки Алексея Толстого «Приключения Буратино», в котором путешествие к намеченной цели проходит через выполнение ряда заданий.

Образовательная деятельность: в форме квест-игры

Мотивационный этап.

Мотивация проходила через поставленную проблему: - научить Буратино правильно распоряжаться денежками. Собрать знания, которые научат нашего друга «финансовой грамотности»

Содержательный этап.

Все задания в игре связаны одной сюжетной линией. На каждом этапе дети сталкиваются с различными игровыми заданиями, выполнив которые, дети переходят из одного класса в другой. Выполнив задание верно, дети получают плакаты, в результате которого собирают ключевые правила для понятия о финансовой грамотности.

Содержательная часть проходит через игровые ситуации в нескольких классах школы. Благодаря передвижению по школе от этапа к этапу не должно проявляться признаков утомляемости.

Дети, выполняя игровые задания, должны проявить познавательную активность, использовать все имеющиеся знания, побуждающие их к решению поставленных задач, проявлять заинтересованность, организованность и внимательность.

Рефлексия деятельности. Учитель с учащимися обсуждает проведенный квест и предложит тем, кому занятие понравилось и было интересно, наклеить на «копилку» свои монеты.

Дидактический анализ.

Все игровые ситуации построены логично и имеют взаимосвязь, что облегчит их выполнение. Логичность построения позволит провести игру, не выходя за рамки запланированного времени, отведенного на выполнение циклов заданий.

Игровая мотивация – Ролик о Буратино, должен вызвать большой интерес у детей и их активность на протяжении всей игры.

Возможные риски: Есть учащиеся, которые не уверены, что справятся с работой. Не всем учащимся интересна тема квеста. Отсутствие развитых навыков четкого изложения своих мыслей, неразвитая устная речь, не четко представляют содержание сказки. Кто-то может активен во время занятия, а некоторые, в силу различных причин, могут «отсидеться» в тени.

Во время занятия будет проводиться коррекционная работа:

Доброжелательный настрой самого учителя и эмоциональная поддержка.

Считаю, что поставленные цели и задачи занятия будут реализованы :
актуально использование квестированных игр в начальной школе в
проведении образовательной деятельности.

