

*Методический сборник
с разработками игр.*

(МАОУ НШ – ДС № 72)

Квест - игра «Сокровища фикси - шкатулки»

Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Ширвинская А.К., учитель - логопед МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Технологическая карта игры

I Методический блок

Целевая аудитория		Воспитанники подготовительной и старшей групп МАОУ НШ-ДС №72 и МБДОУ «Детский сад № 30 «Родничок» п. Ушаково, тьюторы (уч-ся 4-х классов)
Цель		формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка
Задачи		<ul style="list-style-type: none">- повторное знакомство и закрепление простых финансовых терминов «денежные средства», «товар», «цена»;- формирование представления «чем больше заработал и разумнее потратил, тем больше можно купить/приобрести»- формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы, в том числе, иноязычных коммуникативных компетенций;- формирование предпосылок познавательных универсальных учебных действий в части развития навыков решения логических головоломок
Форма занятия		Квест - игра.
Время занятия		30 – 35 мин.

Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук
Предварительная работа		<p>Разработка Положения о финансовом квесте «Сокровища фикси-шкатулки» с указанием наименований станций, подготовкой команд-участников (название, девиз, эмблема, единый элемент в одежде), формой заявки на участие.</p> <p>Приём заявок от участников игры</p>
Методические рекомендации организаторам игры		<p><u>5 станций:</u> «Финансовый фикси-лабиринт», «Финансовая фикси-тропинка», «Финансовое фикси-болото», «Финансовая фикси-паутина», «Финансовый фикси-капкан».</p> <p>Каждая команда двигается по станциям согласно маршрутному листу. <u>Цель движения</u> – собрать определённое количество фигурок Фиксиков за правильно выполненные задания и получить вторую часть карты, указывающей, где сокровища фикси-шкатулки.</p> <p>На каждой станции есть тьютор, который приветствует участников и знакомится с ними (на английском языке). Тьютор знакомит участников с концепцией станции, даёт разъяснения к заданиям.</p> <p>Если участники команды справились с заданиями станции, они получают заданное количество фигурок Фиксиков.</p> <p>Участников ждёт английская фикси-зарядка Команды награждаются дипломами победителей.</p>

II Содержательный блок

Ход игры

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждет интересное путешествие к фиксикам! Они приготовили для вас задания.

Ведущий: Фиксики прислали письмо и фото шкатулки, которую потеряли. (на экране появляется шкатулка). Вы готовы им помочь найти шкатулку или не готовы? (ответы детей).

Ведущий: Фиксики приготовили задания. Когда вы выполните все задания найдете фикси – шкатулку.

Ведущий: Вместе с нами в путешествие отправятся ребята из детского сада № 30 «Родничок» п. Ушаково. поприветствуйте друг друга! (*Приветствие команд:* название и девиз).

Ведущий: Кто знает, что такое квест? (Слайд с надписью «Quest (англ.) – поиск, задание, странствие»)

Ведущий: Квест – это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий.

Ведущий: Сегодня у нас в игре 5 команд. Каждая команда будет двигаться по станциям (5 станций: «Финансовый фикси-лабиринт», «Финансовая фикси-тропинка», «Финансовое фикси-болото», «Финансовая фикси-паутина», «Финансовый фикси-капкан»), согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся -тьюторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих заданий каждая из команд получит артефакт. На заключительной станции команды встретятся, подсчитают количество заработанных артефактов и получают вторую часть карты, указывающей где спрятаны сокровища фикси – шкатулки.

Ведущий: А где же первая часть нашей карты?

Звучит музыка из мультфильма «Фиксики», появляется фиксик Симка.

Фиксик Симка: Привет ребята! Мне нужна ваша помощь. Я не могу найти сокровища фикси – шкатулки и потеряла вторую часть карты.

Фиксик Симка: Вы поможете мне? (*Ответы детей*) Только сначала необходимо выбраться из финансового фикси- лабиринта, преодолеть препятствия на финансовой фикси – тропинке, найти брод через финансовое фикси – болото и не попасть в финансовую фикси – паутину. Готовы? (*Ответы детей*).

Фиксик Симка: Предлагаю вам сделать общую фикси – разминку (*на английском языке*).

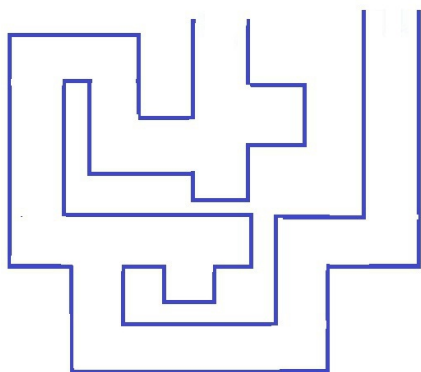
Танец фиксиков «Помогатор»

Фиксик Симка: В путь! (каждая команда находится на станции 2-4 минуты, переход со станции на станцию сопровождается **звуковым сигналом**)

Станция «Финансовый фикси – лабиринт» (Супермаркет).

Задание: Перед вами лабиринт, который приведёт вас на кассу. Проходя по лабиринту – торговому залу покупайте только товары, представляющие собой фрукты и ягоды.

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.



Станция «Финансовая фикси - тропинка»

Задание: ответить на финансовые вопросы.

1. Может ли человек купить всё, что ему захочется?
2. Что нельзя купить ни за какие деньги?
3. Как называют человека, продающего товар? Как зовут человека, покупающего товар?
4. Чем отличается супермаркет от обычного магазина?
5. Как вы понимаете выражение «чем больше заработал и разумнее потратил, тем больше можно купить/приобрести»?

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Станция «Финансовое фикси - болото»

Задание: найти брод через финансовое болото, наступая на кочки только с определённой цифрой.

(кочки представляют собой листы формата А4, с разными цифрами)

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Станция «Финансовая фикси - паутинка»

Задание: выбери лишнее.

1. Кошелёк, банк, ~~банжа~~, банковская карта
2. ~~Обычный ценник~~, цветной ценник, sale

Ведущий: Обратите внимание на новое слово «sale», это английское слово, которое переводится как «Распродажа/скидка».

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Заключительная общая станция «Финансовый фикси - капкан»

Всех участников встречает Фиксик Симка.

Тьюторы подсчитывают количество артефактов в каждой команде. Команда набравшая большее количество артефактов, получает право первой пройти фикси – капкан.

Задание: перед вами ценники, вам нужно выбрать наиболее выгодную цену товара. (С обратной стороны каждого ценника будет изображена вторая часть карты, но только одна будет подходить к первой части и укажет путь к фикси-шкатулке).

Дети выполняют задания и находят сокровища фикси-шкатулки.

Фиксик Симка: Сегодня мы познакомились и закрепили знания простых финансовых терминов: денежные средства, товар, цена.

(Дети произносят эти слова на русском и английском языках)

Фиксик Симка: Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

Фиксик Симка: Всем спасибо за игру! До скорой встречи!







(Фиксик Симка награждает детей дипломами).



Квест - игра «Фикси-кошелек для фикси -витаминов»

Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Барташевич В.М., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

**Технологическая карта игры
I Методический блок**

Целевая аудитория		Воспитанники подготовительной группы МАОУ НШ-ДС №72 и МБДОУ д/с №22 «Лучик» (пос. Матросово), педагоги МАУ ДО «ДЮЦ на Комсомольской», тьюторы (уч-ся 4-х классов)
Цель		Формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка
Задачи		<ul style="list-style-type: none"> -повторное знакомство и закрепление простых финансовых терминов «бюджет», «товар», «цена»; -формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы, в том числе, иноязычных коммуникативных компетенций; -формирование предпосылок познавательных универсальных учебных действий в части - развития навыков решения логических головоломок
Форма занятия		Квест - игра.
Время занятия		30 – 35 мин.
Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук

<p>Предварительная работа</p>		<p>Разработка Положения о финансовом квесте «Фикси-кошелек для фикси - витаминов» с указанием наименований станций, подготовкой команд-участников (название, девиз, эмблема, единый элемент в одежде), формой заявки на участие.</p> <p>Приём заявок от участников игры</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>5 станций: «Фикси - рынок», «Фикси - бюджет», «Фикси - выгода», «Фикси – салат», «Фикси – плакат»</p> <p>Каждая команда двигается по станциям согласно маршрутному листу. Цель движения – собрать определённое количество фигурок Фиксиков за правильно выполненные задания.</p> <p>На каждой станции есть тьютор, который приветствует участников и знакомится с ними (на английском языке). Тьютор знакомит участников с концепцией станции, даёт разъяснения к заданиям.</p> <p>Если участники команды справились с заданиями станции, они получают заданное количество фигурок Фиксиков.</p> <p>Участников ждёт английская фикси-зарядка</p> <p>Команды награждаются дипломами победителей.</p>

II Содержательный блок

Ход игры

(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу на тему финансовой грамотности)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей)*. Предлагаю вам отправиться в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(ответы детей)*. *Ведущий:* Вместе с нами в путешествие отправятся ребята из детского сада №22 «Лучик» пос. Матросово. Поприветствуйте друг друга! *(приветствие команд: название и девиз)*.

Ведущий: Фиксики очень любознательные, но почему то постоянно попадают в затруднительные ситуации.

(звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма)

Ведущий: Фиксики попросили нас помочь им приготовить летний витаминный Фикси – салат. Мы можем им помочь? *(ответы детей)*.

Ведущий: Нам предстоит выполнить финансовые фикси – задания, и та команда которая справится с ними лучше всех, узнает фикси – рецепт витаминного салата.

Ведущий: Сегодня у нас несколько команд. Каждая команда будет двигаться по станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся -тьюторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих заданий каждая из команд получит артефакт. На заключительной станции команды встретятся, составят свой фикси – салат в виде аппликации. Подсчитают количество заработанных артефактов. Команда – победитель получит диплом.

Ведущий: Предлагаю вам сделать общую фикси – разминку.

Танец фиксиков «Помогатор»

Ведущий: перед тем как отправится в путь, все игроки команд получают бумажные монеты (1,2, 5 рублей).

(каждая команда находится на станции 2 - 4 минуты, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом)

Станция «Фикси - рынок»

Задание: Выберите из общей корзины продуктов только те, которые необходимы для приготовления салата. Разные виды продуктов представлены в виде муляжей. Выбрать нужно фрукты или овощи. При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Станция «Фикси - бюджет»

Ведущий: Друзья, а вы помните, что такое бюджет? *(ответы детей)*.

Бюджёт (от старонормандского bougette — кошелёк, сумка, мешок с деньгами) — схема доходов и расходов определённого объекта (семьи, бизнеса ...)

Задание: Вам необходимо подсчитать собственный бюджет, и бюджет своей команды. При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Станция «Фикси - выгода»

Задание: Вам предложены продукты различной стоимости. Выберите нужные продукты по наиболее выгодной цене, не выходя за рамки командного бюджета.

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Общая станция «Фикси – салат»

Задание: *А сейчас вы* участникам необходимо составить свой уникальный фикси – салат и подсчитать общую стоимость готового блюда. Из представленных сумм выбрать наиболее выгодную стоимость

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Заключительная станция «Фикси – плакат»

Задание: Вы уже можете создать свой уникальный салат и определить его стоимость *(дети выполняют аппликацию фикси – салата и подсчитывают его окончательную стоимость)*.

Ведущий: Уважаемые участники, прошу вас продемонстрировать для всех свои уникальные фикси - салаты. *(дети рассматривают плакаты с изображением салатов)*

Ведущий: Как вы думаете, на какой салат было потрачено больше, а на какой меньше денег? *(ответы детей)* При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

Тьюторы подсчитывают количество артефактов в каждой команде.

Команды награждаются дипломами.

Ведущий: Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания были легкими? *(ответы детей)*

Предлагаю вам приготовить фикси – салат дома вместе с родителями.

Ведущий: Благодарю всех! До скорой встречи!






Квест - игра «Финансовый фикси - секрет»




Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Бурачева А.М., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Технологическая карта игры

I Методический блок

<p>Целевая аудитория</p>		<p>Семейные команды - родители + воспитанники подг. и старшей групп, педагоги прогимназии Эй-Би-Си, тьюторы (уч-ся 4-х классов)</p>
<p>Цель</p>		<p>формирование навыка составления бюджета семьи и дальнейшая работа с ним</p>
<p>Задачи</p>		<p>-формирование и закрепление представления о том, что семейный бюджет – это общесемейное дело, касающееся всех членов семьи; -формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы, в том числе, с незнакомыми партнёрами (родители детей); -формирование предпосылок познавательных универсальных учебных действий в части извлечения и интерпретации информации, представленной в табличном виде;</p>
<p>Форма занятия</p>		<p>Квест - игра.</p>
<p>Время занятия</p>		<p>30 – 35 мин.</p>

Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук
Предварительная работа		Разработка Положения о финансовом квесте « <i>Финансовый фикси-секрет</i> » . Каждая команда – это три пары родитель-ребёнок. Объединяются в команду они случайным способом в процессе цветной жеребьёвки.
Методические рекомендации организаторам игры		<p><i>Названия фикси - позиций</i> : «Копейка к копейке – проживет семейка», «По доходу и расход», «Рекламная паутина или скупой платит дважды», «Сберегай. Доверяй. Действуй», «Найди выход».</p> <p>Команды родителей и детей перемещаются по фикси-позициям и собирают фикси-секреты за правильно выполненные задания.</p> <p>Тьюторы на позициях выполняют роль попавших в финансовую ловушку «простачков», которым надо помочь. Участников ждёт английская фикси-зарядка</p> <p>Команды награждаются дипломами победителей.</p>

II Содержательный блок

Ход игры

(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу на тему финансовой грамотности)

Ведущий: Здравствуйте! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей).*

Предлагаю вам отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(Ответы).* Предлагаю объединиться в команды, каждая команда – это три пары родитель-ребёнок

(Взрослые и дети объединяются случайным способом - в процессе цветной жеребьёвки).

Ведущий: Фиксики очень любознательные и постоянно попадают в затруднительные ситуации. Фиксики попросили нас узнать их фикси – секрет.

(звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма)

Ведущий: Вы любите раскрывать секреты? *(Ответы).* Ваши команды будут перемещаться по фикси-позициям и собирать фикси-секреты за правильно выполненные задания.

Ведущий: Сегодня у нас несколько команд. Каждая команда будет двигаться по

станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся - тьюторы будут давать вам задания.

(Тьюторы (учащиеся 4-х классов) на позициях будут выполнять роль попавших в финансовую ловушку «простачков», которым надо помочь).

Ведущий: Вы вместе с родителями отправитесь в путешествие по этапам, согласно сюжетам: «Копейка к копейке – проживет семейка», «По доходу и расход», «Рекламная паутина или скупой платит дважды», «Сберегай. Доверяй. Действуй», «Найди выход».

Ведущий: Вы пройдете все финансовые испытания, в том числе, и на английском языке, и раскроете фикси-секрет.

Ведущий: Мы сегодня вспомним понятия: доход, расход, семейный бюджет, экономия, банковский вклад. Познакомимся с рекламой.

Ведущий: Фиксики научат нас как можно экономить семейный бюджет. Вы готовы? (ответы).

Ведущий: Предлагаю вам сделать общую фикси – разминку.

Танец фиксиков «Помогатор»

(каждая команда находится на станции 2 - 4 минуты, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом)

Общая станция «Копейка к копейке – проживет семейка»

Задание: «Эстафета по сбору общего бюджета команды», монеты достоинством 1, 2, 5 рублей. Участники поочередно пробегают дистанцию, собирая монеты. Участники говорят кто и какой вклад внес в бюджет своей семьи. (Эстафета продолжается до определённого звукового сигнала).

Станция «Сберегай, доверяй, действуй» («Банк»)

Задание: участники подсчитывают свой бюджет, разменивают монеты на купюры и откладывают часть бюджета на непредвиденные расходы.

Станция «Рекламная паутина или скупой платит дважды»

Задание: Мини презентация о разнице цен на одинаковую группу товара в зависимости от рекламы и популярности. (Ответы)

Станция «По доходу и расход»

Задание: Сделать покупки не выходя из бюджета семьи.

Станция «Найди выход»

Задание: презентация о рациональном планировании семейного бюджета.

Общая станция «Рефлексия»

Ведущий: Предлагаю повторить такие понятия как: доход, расход, семейный бюджет, экономия, банковский вклад. Как вы считаете. Удалось ли нам сэкономить семейный бюджет?

Ведущий: Поздравляю! Вы раскрыли Фикси – секрет!

Знания, которые мы сегодня приобрели, очень полезны и важны, обязательно поделитесь ими с родными и друзьями.

(Команды награждаются дипломами)


Ведущий: Благодарю всех! До скорой встречи!




Квест - игра «Fiksi -Financial Battle» (Фикси-финансовая битва).

Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

***Конончук Н.В., инструктор по физической культуре
МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)***

**Технологическая карта игры
I Методический блок**

<p>Целевая аудитория</p>		<p>Воспитанники подготовительной группы и учащиеся 1 – х классов МАОУ НШ – ДС №72, педагоги прогимназии Эй – Би – Си, педагоги МАУ ДО «ДЮЦ на Комсомольской»</p>
<p>Цель</p>		<p>тренировка навыка составления бюджета семьи и дальнейшая работа с ним; -формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка; - развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде.</p>
<p>Задачи</p>		<p>- формирование и закрепление представления о том, что семейный бюджет – это общесемейное дело, касающееся всех членов семьи; - формирование представления об основных потребностях, бюджете и расходах семьи; -формирование и закрепление знаний детей о том, как можно экономить (беречь электроэнергию и воду, сокращать минуты разговора по телефону, ограничить время игр на компьютере и др.); - формирование предпосылок коммуникативных компетенций детей дошкольного и младшего школьного возраста в условиях групповой командной работы.</p>
<p>Форма занятия</p>		<p>Квест - игра.</p>
<p>Время занятия</p>		<p>30 – 35 мин.</p>

Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук
Предварительная работа		Сценарий игры, маршрутные листы, карточки – задания. Оформление в актовом зале игрового места. Подготовить раздаточный материал. Подготовить дипломы.
Методические рекомендации организаторам игры		Участники делятся на команды по 5 – 7 человек. Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста. Этапы движения по маршруту. Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета. I. «Семейный бюджет», II. «Магазин», III. «Назови правильно», IV. «Деньги любят счет», V. «Экономия». На каждой станции есть тьютор, который даёт разъяснения к заданиям и просит участников повторить знакомые слова на английском языке. После каждого задания тьюторы на доске выставляют баллы каждой команде. Команды награждаются дипломами.

II Содержательный блок

Ход игры

Ведущий: Здравствуйте! Прошу представить свои команды. (Дети представляют свои команды).

Ведущий: Вам уже знакомы герои мультфильма «Фиксики». Сегодня эти задорные человечки опять у нас в гостях и предлагают игру - битву. Битвы бывают и на суше, и на море, а у фиксиков - финансовый фиксификс-баттл с интересными заданиями. Когда вы пройдёте все финансовые испытания, можете стать победителями финансовой фиксификс-битвы.

(На экране заставка «Fiksi -Financial Battle»).

Ведущий: Вы готовы к испытаниям? *(Ответы детей).*

Ведущий: Сегодня у нас несколько команд. Каждая команда будет двигаться по станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций.

На станциях учащиеся - тьюторы будут давать вам задания. После каждого задания тьюторы на доске выставляют баллы каждой команде: «2 балла» - справились на отлично, «1 балл» - есть недочёты «0 баллов» - не справились совсем.

(Ведущий раздает капитанам команд маршрутные листы).

(Звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма).

Ведущий: Фиксики попросили нас вспомнить их фиксы – секрет. Это значит, что мы сегодня повторим такие понятия как: доход, расход, семейный бюджет, экономия, банковский вклад. Вы готовы? *(Ответы детей).* *Ведущий:* Каждая команда находится на станции 4 – 5 минут, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом.

Танец фиксиков «Помогатор».

1 станция: «Семейный бюджет».

Тьютор: Друзья, а вы помните, что такое бюджет? *(ответы детей).*

Бюджет (от старонормандского bougette — кошелёк, сумка, мешок с деньгами) — схема доходов и расходов определённого объекта (семьи, бизнеса ...)

Тьютор: Вам необходимо подсчитать свой семейный бюджет и рассказать о доходе и расходе семьи.

2 станция: «Магазин». Детям предлагают составить список покупок, приготовить сумму, которую планируют потратить в магазине. Им нужно будет проследить, смогут ли они купить все запланированные товары, и хватит ли на них денег. Их задача — собрать все товары из списка и уложиться в запланированную сумму. К концу похода по магазину тьютор предлагает детям купить товар не из списка. Если они согласятся, спросить: а хватит ли у них денег?

3 станция: «Назови правильно». Сопоставить слова на английском языке с их русских переводом (деньги, доход, расход, бюджет, банк, экономия).

4 станция: «Экономия». Дети рассказывают о том, как они могут беречь бюджет семьи (экономят электроэнергию и воду, сокращают минуты разговора по телефону, ограничивают время игр на компьютере и др. варианты ответов);

5 станция: «Деньги любят счет». Команда решает, как потратить свой бюджет и сколько денег может положить в банк.

Ведущий: Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания были легкими? *(Ответы детей)*

Тьюторы подсчитывают количество баллов каждой команды.

Команды награждаются дипломами.

Ведущий: Благодарю всех! До скорой встречи!



Квест - игра «Фикси-музей мадам Тюссо»

Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Барташевич В.М., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Задубенко А.С., учитель английского языка, МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

**Технологическая карта игры
I Методический блок**

<p>Целевая аудитория</p>		<p>Воспитанники подготовительной группы MAOY HII-DC №72, MAOY д/с №20, 55, 51 и 122, педагоги прогимназии Эй-Би-Си. тьюторы (уч-ся 4-х классов)</p>
<p>Цель</p>		<ul style="list-style-type: none"> - формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка; - развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде.
<p>Задачи</p>		<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с культурой страны-носителя языка; - формирование у детей старшего дошкольного возраста первичных навыков адаптации в мире финансовых отношений; - закрепить понятие «потребности»; - закрепить вычислительные навыки при решении задач; - расширить компетенции в области решения логических финансовых головоломок; - формирование предпосылок коммуникативных компетенций детей дошкольного и младшего школьного возраста в условиях групповой командной работы.
<p>Форма занятия</p>		<p>Квест - игра.</p>
<p>Время занятия</p>		<p>30 – 35 мин.</p>

<p>Оснащение, дидактический материал</p>		<p>Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук Раздаточный материал (маршрутные листы, картинки с заданиями). Презентация.</p>
<p>Предварительная работа</p>		<p>Сценарий игры, маршрутные листы, карточки – задания. Оформление в актовом зале игрового места. Подготовить раздаточный материал. Подготовить дипломы.</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Участники делятся на команды по 5 человек. Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста. Этапы движения по маршруту. Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета. I. «Фикси – кроссворд» II. «Фикси - билет в музей». III. «Потребности» IV. «Бюджет Фикси музея» V. «Фикси - знаменитость» На каждой станции есть тьютор, который даёт разъяснения к заданиям и просит участников повторить знакомые слова на английском языке. Команды награждаются дипломами.</p>

II Содержательный блок

Ход игры

(Звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма).

Ведущий: Здравствуйте друзья. Предлагаю познакомиться. Сегодня у нас несколько команд.

(Представление команд)

Ведущий: Вам уже знакомы герои мультфильма «Фиксики». Сегодня эти задорные человечки опять у нас в гостях и приглашают нас отправиться в путешествие. А куда, вы скажите сами...

(На экране демонстрируются слайды с достопримечательностями Лондона)

Ведущий: Как вы думаете какая это страна, столица этой страны?

(Ответы детей) А что вы увидели на экране?

(На экране демонстрируются слайды с достопримечательностями Лондона, и дети называют их. Тьюторы переводят на английский язык, а дети повторяют)

Ведущий: Только в Лондоне есть самый большой и известный в мире музей восковых фигур мадам Тюссо. Звезды кино и шоу-бизнеса, президенты различных стран, короли и королевы — кого только нет в экспозиции! В лондонском музее можно до нескольких часов простоять в очереди, так как он чрезвычайно популярен среди туристов. Туристы считают музей местом «маст-визит» в Лондоне, хотя входная плата довольно высока (впрочем, но можно найти интересные акции, например комбинированный билет в два места). Внимание на экран.

(На экране демонстрируются фотографии восковых фигур из музея, дети называют фигуры знаменитостей)

Ведущий: У фиксиков тоже есть музей - Фикси-музей и он богат тайнами, особенно финансовыми. В этом музее есть самая важная фигура, а назвать её вы сможете только пройдя все испытания. Выполняя задания вы будете получать часть фотографии этой фигуры и в конце игры вы все вместе соберёте изображение и назовёте знаменитость Фикси - музея.

Вы готовы разгадать тайну Фикси - музея? *(Ответы детей).*

Ведущий: Каждая команда будет двигаться по станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На каждой станции вы будете разгадывать тайну Фикси - музея.

(Ведущий раздает капитанам команд маршрутные листы)

Ведущий: Каждая команда находится на станции 4 – 5 минут, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом. А с начала разминка...

Танец фиксиков «Помогатор».

1 станция: «Фикси – кроссворд»

Тьютор объясняет задание и заполняет кроссворд.

1. Деньги или материальные ценности, полученные в результате работы (Доход)
2. Каким определением называется подсчет доходов и расходов? (Бюджет)
3. Будут целыми, как в танке,
Сбереженья ваши в ... (Банк)
4. Разница между большим доходом и меньшим расходом (Сальдо)
5. Мы пошли купить продукты:
Молоко, сметану, фрукты.
На кассу все несем в корзине.
Мы в продуктовом... (Магазин)
6. В неё собираю я полученные монеты,
Чтоб потратить на любимые предметы.
И для этого нужен весёлый поросёнок.
У него в боку отверстие.
Как она называется?
Это музыкальная вещичка... (Копилка).

				Д	о	х	о	д
б	ю	д	ж	Е	т			
		б	а	Н	к			

с	а	л	ь	д	о		
	м	а	Г	а	з	и	н
к	о	п	И	л	к	а	

2 станция: «Фикси - билет в музей».

Тьютор предлагает детям посетить два выставочных зала музея: «Фото – выставка валюты разных стран» и «Выставка копилочек разных стран». Стоимость билета в один зал – 5 рублей, во второй – 10. Детям необходимо посчитать сколько денег потратит команда на билеты в первый зал и во второй. И сколько они потратят на билеты в оба зала.

3 станция: «Потребности»

Тьютор: Первое задание: определить, что может пригодиться человеку. Что ему необходимо для жизни, а без чего он может обойтись в данный момент или накопить в дальнейшем деньги на желаемое приобретение.

(На экран выводятся слайды, участники определяют разницу между потребностями и желаниями. Командам необходимо рассказать о первой необходимости и вторичной)

Тьютор: Как все это можно назвать? (ответы)

Тьютор: Правильно. Все это можно назвать жизненно важными потребностями человека. Потребности бывают разные. Потребности - то, что необходимо. Желания - то, без чего иногда можно обойтись или долгосрочно копить на желание-мечту.

4 станция: «Бюджет Фикси музея»

Тьютор предлагает детям составить бюджет музея, т.е. определить, что приносит музею доход и на что расходуются средства.

(на столе лежат два листа Доход и Расход. Дети называют, а тьютор записывает ответы детей)

5 станция: Общая станция «Фикси - знаменитость»

Участники команд собирают из частей фотографию фигуры Нолика.

Команды награждаются дипломами.





Квест - игра «Фикси-финансовый интерес»




Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Барташевич В.М., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Технологическая карта игры

I Методический блок

<p>Целевая аудитория</p>		<p>Воспитанники подготовительной группы МАОУ НШ-ДС №72 и прогимназии «Вектор», тьюторы (уч-ся 4-х классов)</p>
<p>Цель</p>		<ul style="list-style-type: none"> – формирование представления о богатстве, как о сумме ценности всего имущества семьи с использованием иностранного языка; – развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде.
<p>Задачи</p>		<ul style="list-style-type: none"> – формирование и закрепление представления о том, что семейный бюджет – это общесемейное дело, касающееся всех членов семьи; – формирование понятия о движимом и недвижимом имуществе; – формирование понятия о доходе семьи, как источнике увеличения её богатства; – формирование понятий о различном отношении людей к богатству; <p>- формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы.</p>
<p>Форма занятия</p>		<p>Квест - игра.</p>
<p>Время занятия</p>		<p>30 – 35 мин.</p>

Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук
Предварительная работа		Разработка сценария квест – игры «Фикси-финансовый интерес», подготовка маршрутных листов и карточек с заданиями. Подготовить дипломы.
Методические рекомендации организаторам игры		Участники делятся на команды по 5 человек. Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста. Этапы движения по маршруту. Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета. I. «Фикси - кроссворд» II. «Фикси - имущество», III. «Фикси - викторина» IV. «Богатство» Тьюторы, учащиеся 4-го класса объясняют детям задания в режиме on-line и просят участников повторить знакомые слова на английском языке. Команды выполняют задания. Команды награждаются дипломами.

II Содержательный блок

Ход игры

(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики»)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей)*. Предлагаю вам отправиться в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(ответы детей)*.

Станция «Фикси - кроссворд»

Ведущий: Фиксики сегодня приготовили вам задания, на какую тему вы узнаете, разгадав кроссворд.

		Д				М		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

		е				о		р
		н	к			н		ы
	д	ь	л			е		н
б	о	г	а	т	с	т	в	о
ю	м	и	д	о	ч	а	к	к
д				в	е		л	
ж				а	т		а	
е				р			д	
т								

1. Как называется схема доходов и расходов? (Бюджет)
2. Очень много окон в нем,
Мы живем в нем. Это... (Дом)
3. Что кладем мы в кошелек... (Деньги)
4. Мечтает каждый день пират
Найти сундук, в котором...(Клад)
5. Продукт труда, сделанный для продажи... (Товар)
6. Деньги любят..... (Счет)
7. Маленькая, кругленькая
Из кармана в карман скачет... (Монета)
8. Дела у нас пойдут на лад:
Мы в лучший банк внесли свой ... (Вклад)
9. Место. Где можно приобрести товары... (Рынок)

Станция «Фикси - имущество»

Ведущий: Что такое богатство? (Ответы детей)

Богатство – ценность, имущество и деньги которыми владеет человек.

Ведущий: Что такое имущество? (Ответы детей) Имущество – это то, чем владеет семья, отдельный человек или государство.

Ведущий: Имущество может быть движимым и недвижимым. Как их различить? (Ответы детей)

*Детям предлагаются карточки с изображением имущества
(мебель, посуда, одежда, украшения, книги, игрушки, машина, дом, дача, гараж).*

Участники команд распределяют картинки на две группы: недвижимое и движимое имущество.

Ведущий: Вещи, которые можно унести, переставить, передвинуть с места на место, называют движимым имуществом.

Ведущий: Имущество, которое нельзя унести или передвинуть, называют недвижимостью.
(Дети проверяют выполненное ими задание)

Станция «Фикси - викторина»

Ведущий: Вспомните сказку Ш. Перро «Кот в сапогах».

1 вопрос: Как досталось богатство людоеду? (трудом людей)

2 вопрос: Как досталось богатство хозяину кота? (хитростью кота)

Ведущий: Вспомните сказку «Морозко».

3 вопрос: Назовите имя девочки, которая получила богатство, и за что?

(Настенька. За свой труд)

4 вопрос: Назовите имя девочки, которая не получила богатство, и почему? (Марфуша)

Станция «Богатство»

Детям предлагается подсчитать богатство короля из сказки «Жар - птица»

<i>недвижимость</i>		<i>движимое имущество</i>	
<i>Дворец</i>	<i>50</i>	<i>Мебель, посуда, одежда</i>	<i>50</i>
<i>Земля</i>	<i>30</i>	<i>Карета</i>	<i>10</i>
<i>Конюшня</i>	<i>10</i>	<i>Лошадь</i>	<i>10</i>
		<i>Картины</i>	<i>10</i>
		<i>Драгоценности</i>	<i>50</i>
<i>Итого:</i>		<i>Итого:</i>	
<i>Всего богатства:</i>			

Ведущий: Богатства – это знания, ум, умения. Богатство можно получить по наследству, найти клад, создать своим трудом. Чтобы стать богатым нужно учиться, работать. Величина богатства зависит от дохода.

Общая станция «Рефлексия»

Ведущий: Предлагаю вспомнить, с какими понятиями вы сегодня познакомились. *(Ответы детей)* Просим всех участников игры повторить слова: «бюджет», «дом», «деньги», «клад», «товар»; «счет», «монета», «вклад», «рынок», «богатство» и др. на английском языке. *(Участники команд повторяют слова за тьюторами, учащимися 4 класса).*

Команды награждаются дипломами.







Ведущий: Благодарю всех! До скорой встречи!



Квест - игра «Фикси - экономия»

Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Тухватулина О.Н., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

**Технологическая карта игры
I Методический блок**

Целевая аудитория		Воспитанники подготовительных групп ДОУ
Цель		- формирование представления об экономном отношении ко всем видам ресурсов, о понятиях «экономия», «бережливость», «скупость»
Задачи		- формирование и закрепление представления об экономии ресурсов; - формирование понятий бережливость и скупость выявление их различий; - формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы.
Форма занятия		Квест - игра.
Время занятия		30 – 35 мин.
Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук

<p>Предварительная работа</p>		<p>Разработка сценария квест – игры «Фикси-экономика», подготовка маршрутных листов и карточек с заданиями.</p> <p>Подготовить дипломы.</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Участники делятся на команды по 5 человек.</p> <p>Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста.</p> <p>Этапы движения по маршруту.</p> <p>Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета.</p> <ol style="list-style-type: none"> I. «Фикси – ребус» II. «Фикси - выбор» III. «Финансовые фикси - сказки» IV. «Фикси - пословицы» V. «Фикси плакат» VI. «Фикси - экономист» <p>Тьюторы, учащиеся 4-го класса объясняют детям задания, участники повторяют знакомые слова на английском языке.</p> <p>Команды выполняют задания.</p> <p>Команды награждаются дипломами.</p>

II Содержательный блок

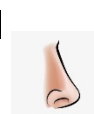
Ход игры

(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики»)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей)*. Предлагаю, отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(Ответы детей)*.

Станция «Фикси - ребус»

Ведущий: Фиксики приготовили вам ребус. Отгадайте его, и вы узнаете, о чем сегодня пойдет речь. Первая буква каждой картинки будет являться отгадкой.



«ЭКОНОМИЯ»

Ведущий: Ребята, как вы понимаете, что значит экономить (*ответы детей*). Когда так говорят: «Экономь, пожалуйста, время (силы, бумагу, воду, деньги)»? (*Ответы детей*).

Как вы думаете зачем нужно экономить? (*Ответы детей*).

Чем отличаются слова «экономный» и «жадный»? (*Ответы детей*).

Ведущий: Сегодня мы разберёмся. Попытаемся понять, что значит экономить.

Станция «Фикси - выбор»

Детям необходимо выбрать из предложенных изображений, что нужно экономить, а что беречь (электрическая лампа, булка хлеба, дерево, вода, деньги, часы и т.п.).

Станция «Финансовые фиксы - сказки»

Из предложенных изображений сказочных героев участники команд выбирают бережливых и скупых.

Станция «Фикси - пословицы»

Ведущий: Закончите правильно пословицу... дети составляют пословицу из разных фраз написанных на бумаге. Тьюторы помогают им.

Всех денег не заработаешь.

Копейка к копейке – проживёт семейка.

Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

Станция «Фикси плакат»

Дети составляют плакат из картинок на которых изображены способы экономии.

Общая станция «Фикси - экономист»

Детям предлагается нарисовать рисунок по цифрам (изображение героя мультфильма «Фиксики»)

Ведущий: Предлагаю вспомнить, с какими понятиями вы сегодня познакомились. (*Ответы детей*) Повторите некоторые понятия на английском языке. Участники команд повторяют слова за тьюторами.

Знания, которые мы сегодня приобрели, очень полезны и важны, обязательно поделитесь ими с родными и друзьями.

(Команды награждаются дипломами)

Ведущий: Благодарю всех! До скорой встречи!

Конкурс поделок «Фикси - финансы»

Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Бурачева А.М., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Положение о конкурсе поделок «Фикси-финансы»

1. Общие положения

1.1. Конкурс творческих работ «Фикси - финансы» (далее — Конкурс) проводится МАОУ НШ – ДС № 72 (далее – Организатор).

1.2. Цели и задачи Конкурса:

- выявление и поддержка детей и вовлечение их в совместную творческую деятельность с педагогами и родителями на тему финансовой грамотности;
- привлечение детей к повышению уровня финансовой грамотности, содействие их творческому самовыражению и личностному развитию;
- повышение уровня финансовой грамотности воспитанников детских садов и их родителей;

2. Участники Конкурса

2.1. Участниками Конкурса могут быть дети в возрасте от 4 до 7 лет, проживающие в г. Калининградской области.

2.2. На Конкурс принимаются работы, выполненные детьми, совместно с педагогами и родителями.

3. Организация и проведение Конкурса

3.1. Конкурсные работы и заявка принимаются по адресу Организатора Конкурса в электронном виде (адрес электронной почты maounshds72@eduklgd.ru или datsuntg131067@rambler.ru).

3.2. Все участники Конкурса заполняют заявку (фамилия, имя, возраст ребёнка, название работы). Форму заявки смотри в Приложении к Положению о Конкурсе.

3.3. Победителям конкурса будет отправлен диплом в электронном виде.

4. Этапы и сроки проведения Конкурса

4.1. Конкурс проходит в один этап: заочный.

4.2. Заочный этап - проводится с 22 октября по 9 ноября 2018 года (включительно). Для участия в заочном этапе необходима Заявка на участие в Конкурсе и фото поделки. Заочный этап предполагает прием заявочных документов, анализ представленных материалов.

4.3. Победителям конкурса будет отправлен диплом в электронном виде до 19.11.18г.

4.5. Конкурсные работы принимаются до 9 ноября 2019 года (телефоны для справок 8 (4012) 93-51-56, 8 9527967564).

4.6. Итоги Конкурса будут подведены 15 ноября 2017г.

5. Возрастные категории участников Конкурса

5.1. К участию в Конкурсе приглашаются дошкольники от 4 до 7 лет.

6. Тематика Конкурса

6.1. «Фикси – финансы»

7. Требования к работам, представленным на Конкурс

7.1. На Конкурс принимаются семейные, коллективные работы творческого характера, выполненные в нетрадиционной технике.

7.3. Конкурсные работы будут оцениваться по следующим критериям и по десятибалльной шкале:

- отражение в работе заявленной темы (1 – 5 баллов);
- новаторство и оригинальность (1 – 5 баллов);
- общее впечатление (1 – 5 баллов);
- эстетический вид поделки (оформление) (1 – 5 баллов);

7.4. Допущенные к Конкурсу поделки не рецензируются.

№	Ф. И. ребёнка	Возраст	Название работы
1			

8. Состав и функции жюри

8.1. Состав жюри Конкурса определяется Организатором. Члены жюри – педагоги МАОУ НШ – ДС № 72.

8.2. Жюри оценивает конкурсные работы с учетом критериев по пяти балльной шкале.

9. Награждение победителей

9.1. Победители Конкурса определяются на основе решения жюри. Работы, набравшие максимальное количество баллов, становятся победителями.

9.2. Авторы лучших работ награждаются дипломами.

Приложение 1

Заявка

на участие в конкурсе поделок «Фикси-финансы»

№ п/п	Ф.И. ребенка	Возраст	Название работы







Праздничный квест «Фикси-карнавал»



Кузнецова Е. С., музыкальный руководитель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

Охрименко Е.А., воспитатель МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

***Сорокопудова А.В., инструктор по физической культуре
МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)***

Технологическая карта игры
I Методический блок

Целевая аудитория		Воспитанники подготовительной группы МАОУ НШ-ДС №72
Цель		- закрепление представлений о том, как выглядят деньги (монеты, купюры), для чего они нужны и что на них можно купить. - развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде.
Задачи		- закрепление понятий: доход, расход, банк, экономия, прибыль; - воспитание начала разумного поведения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами; - формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы.
Форма занятия		Квест - игра.
Время занятия		30 – 35 мин.
Оснащение, дидактический материал		Мультимедийный проектор. Экран. Ноутбук

Предварительная работа		<p>Разработка сценария квест – игры «Фикси-карнавал», подготовка карточек с заданиями.</p> <p>Подготовить дипломы.</p>
Методические рекомендации организаторам игры		<p>Новый год – он весь в чудесах и волшебстве. Дед Мороз с подарками попал в финансовую ловушку, подстроенную нечистой силой. Дети будут помогать Фиксикам освободить Деда Мороза и проходить все финансовые испытания вместе с ними.</p> <p>Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста.</p> <p>Этапы движения по маршруту.</p> <p><i>I. «Деньги»,</i> <i>II. «Банк»,</i> <i>III. «Банковская карта»</i></p> <p>Команды выполняют задания. Команды награждаются дипломами/</p>

II Содержательный блок

Ход игры

(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики»)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! В стране Фиксиков случилось неприятное происшествие. Приближается всеми любимый праздник - Новый год, но вот незадача: Дед Мороз с подарками попал в финансовую ловушку, подстроенную нечистой силой. Фиксикам нужна помощь. Они просят вас освободить Деда Мороза и вернуть подарки. Вы сможете им помочь? *(ответы детей)*.

Ведущий: Вам необходимо пройти все финансовые испытания вместе с Фиксиками.

Ведущий: Предлагаю, отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(Ответы детей)*.

На сцене появляются Баба Яга

Ведущий: Ребята, посмотрите, кто к нам пришёл... Эта проказница мешает Деду Морозу подготовить подарки к празднику. Всё время устраивает для него испытания. А зачем ты это делаешь?

Баба Яга: Ну и что, хочу и делаю. Мне так нравится. Может дедушка Мороз заскучал?

Ведущий: Некогда ему скучать, скоро Новый год. Нужно успеть приготовить подарки для ребят.

Баба Яга: Какой такой Новый Год. А я ничего про него не слышали.

Ведущий: Новый год – это красивая сказка, и я приглашаю всех в удивительный мир сказок.

Муха, Муха – Цокотуха

Позолоченное брюхо!

Муха по полю пошла

Муха денежку нашла...

Станция «Деньги»

Скажите, в каких ещё сказках говорится про деньги? *(Ответы детей)*

Расскажите нашим гостям для чего нужны деньги. *(Ответы детей)*

Ведущий: Деньги нужны всем. Без них прожить невозможно. Мы покупаем различные вещи, оплачиваем услуги, покупаем подарки на Новый Год или же отправляемся в поездку. И для всего этого нужны деньги.

Предлагаю вам всем и нашим гостям сыграть в игру «Что можно купить?»

Участники команд встают в круг, Баба Яга по очереди передает мяч каждому ребёнку и говорит: «Мороженное, машина, дача, здоровье, телевизор, хорошую погоду...» (ребёнок, ловит мяч и говорит можно ли это купить и почему).

Станция «Банк»

На сцене появляется Солнечная девочка, в руках у неё мешочек с монетами

Ведущий: Постой! Куда ты спешишь?

Солнечная девочка: Меня ждёт Буратино. Мы отправляемся на Поле Чудес в Страну дураков. Посадим там свои денежки, вырастет дерево, всё в монетах. Купим много – много сладостей.

Ведущий: Ребята, как выдумаете, вырастет ли дерево с деньгами *(Ответы детей)*

Расскажите нашей гостье, где надо хранить деньги, что бы они остались целыми, и ещё и принесли прибыль *(Ответы детей)*.

Появляется Кощей Бессмертный

Кощей Бессмертный: Я деньги – денежки люблю,

Но я работать не хочу.

Я лучше деньги отберу,

В большую банку положу!

Вот только в какую не знаю – в стеклянную или пластмассовую? Дети, а вы не знаете?

Ведущий: Ты Кощей ничего не понял. Деньги хранятся в специальном доме для денег, который называется Банк.

Появляется Ёж.

Ёж: Открыл на днях я банк в лесу,

И всех, всех, всех в свой банк зову.

Клиентов я не обману

И деньги в банке сохраню!

Станция «Банковская карта»

Появляется Дед Мороз и принимает у Солнечной девочки мешочек с деньгами, а в замен выдаёт ей банковскую карту

Дед Мороз: Теперь ты можешь взять деньги в любом отделении банка и купить для всех подарки к Новому Году. И меня такая карта есть. Ребята, а у ваших родителей есть банковская карта? А зачем она им? *(Ответы детей)*

Ведущий: Вот и подошло к концу наше новогоднее путешествие. А для тебя Баба Яга, я хочу загадать загадку:

Бывают они медные.

Блестящие, бумажные,

Но для любого из людей,
Поверьте, очень важные... *(Деньги)*

Баба Яга: ой как всё сложно, как много вы знаете. Я поняла, как всё серьёзно и мне пора начать учиться, а не проказничать и мешать другим. Прости Дед Мороз, я вижу, что ты и так занят, а я тебя всё время отвлекала.

Дед Мороз: Ребята, вы помогли Фиксикам. Я вернул им подарки. *(на экране Фиксики с подарками)*.

Дед Мороз: А вам дарю волшебные шоколадные монетки. С наступающим Новым Годом!
До встречи!

Ведущий: Предлагаю вспомнить, какие задания вы сегодня выполняли. *(Ответы детей)*.
Что показалось вам легким, а что вызвало затруднения *(Ответы детей)*.

Ведущий: Знания, которые мы сегодня приобрели, очень полезны и важны, обязательно поделитесь ими с родными и друзьями.

(Команды награждаются дипломами)







Ведущий: Благодарю всех! До скорой встречи!

Квест - игра «Финансовые фиксика-чудеса»

Хлыстова И.В., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).

Дудникова Е.А., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).

Технологическая карта игры I Методический блок

<p>Целевая аудитория</p>		<p>Учащиеся 2-х классов МАОУ НШ-ДС №72 и КШДС №33 г. Караганды (Казахстан) (в режиме on-line)</p>
<p>Цель</p>		<ul style="list-style-type: none"> — развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; — расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; — развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; — развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации жизненных целей и планов в текущий момент и будущие периоды.
<p>Задачи</p>		<ul style="list-style-type: none"> - дать простые экономические знания; - сформировать бережное и экономное отношение детей к деньгам; - научиться обращаться с ними, накапливать, тратить и вкладывать.
<p>Форма занятия</p>		<p>Квест-игра.</p>
<p>Время занятия</p>		<p>45 мин.</p>
<p>Оснащение, дидактический материал</p>		<ul style="list-style-type: none"> — методическая разработка мероприятия; — подготовленный кабинет начальных классов; места для команд и зрителей; — компьютер, мультимедиапроектор, — натуральные наглядные пособия: раздаточный материал с заданиями, ватманы для рефлексивного плаката. — дипломы участников и победителей

		игры.
Предварительная работа		Подготовка web-конференции со школой г. Караганды; приготовление кабинета для квеста. Подготовка раздаточного материала.
Формы контроля		Контрольные закрепляющие вопросы в конце квеста.
Методические рекомендации организаторам игры		Игра способствует расширению общего кругозора обучающихся (в том числе и освоение основных терминов) в области финансирования, инвестирования и бизнеса.

II Содержательный блок

Развернутый сценарий квест-игры «Финансовые Фикси-чудеса»

Содержание:

1. Приветствие, объявление правил игры
2. Проведение квеста
3. Создание плакатов.
4. Подведение итогов по командам
5. Рефлексия

Ход занятия:

- Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждет интересное занятие – квест-игра по финансовой грамотности. Мы будем работать вместе с учениками из КШДС № 33 г. Караганды в режиме он-лайн. поприветствуйте друг друга!

- Кто знает, что такое квест? (Слайд с надписью «Quest (англ.) – поиск, задание, странствие»)

- Квест – это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий.

- Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом, делать анализ финансовых ситуаций и применять математические знания в решении финансовых задач.

- У нас в игре 2 команды. Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям. У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь. На станциях модераторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих

заданий, каждая из команд получит чудо-фиксик. В конце игры из этих чудо-фиксиков каждая команда составит рефлексивный плакат.

- Ну что, ребята, вы хотите отправиться в увлекательное путешествие? Команды готовы? Тогда давайте представимся! (Представление команд и получение маршрутных листов).

- Итак, мы отправляемся в путь. Вам непременно улыбнется удача. Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

Задания для станций

1. Станция «География денег»

Модератор на станции знакомит участников с историей денег. Предлагает командам изучить «национальную валюту» России, Казахстана и ответить на вопросы:

- Как называется «национальная валюта»?
- Какой объект изображён на ней?
- Какой город является столицей этой страны?

За правильные ответы команды получают чудо-фиксика.

2. Станция «Поле чудес»

Модератор на станции предлагает участникам расставить цифры по порядку и прочитать слова. Объяснить своими словами, что обозначают эти слова. За правильно собранное слово и толкование значения команда получает чудо-фиксика.

Ф	А	С	И	Н	Ы	Н
1	4	6	2	3	7	5

Ответ: финансы.

А	Ф	С	Н	Т	И	С	И	Н
4	1	8	5	9	2	6	7	3

Ответ: финансист.

3. Станция «Время - деньги»

Модератор на станции предлагает участникам собрать пословицы и поговорки о деньгах.

Деньги счёт (любят)

Не в деньгах(счастье)

Всех денег(не заработаешь)

Копейка рубль(бережёт)

Дружба – дороже(денег)

Не имей сто рублей, а имей(сто друзей)

За правильно собранные пословицы команды получают чудо-фиксика.

4. Станция «Деньги любят счёт»

Модератор на станции предлагаем игрокам получить чудо-фиксиков за решение задачи. Перед игроками есть 3 карточек, под каждой скрывается задача. Команда самостоятельно решает задачу. Решение задачи команда должна представить максимум через 5 минут. Если решение верное – команда получает чудо-фиксика.

Задача 1.

Двое ребят поделили между собой 7 рублей, причём один получил на 3 рубля больше второго. Сколько денег досталось каждому из них?

Задача 2.

В каждой руке у мальчика по одной монете, а всего 15 копеек. Какие это монеты, если известно, что в одной руке не пятак?

Задача 3.

Стакан сока стоит 6 рублей. У тебя дома есть две монеты достоинством 50 копеек и по одной монете достоинством в 1, 2, 5 рублей. Заплати, по - разному сочетая монеты. Какое количество денег у тебя останется после покупки стакана сока?

5. Станция «Быстрые деньги»

Модератор предлагает стать игрокам быстрыми и ловкими, чтобы собрать как можно больше монет. Игрокам команды нужно с помощью чайной ложки как можно больше собрать монет из тарелки в одном конце кабинета в стаканчик в другом конце за 1 минуту. Команда, которая соберёт больше монет, получает чудо-фиксика.

Создание плакатов.

Команды из собранных чудо-фиксиков собирают рефлексивный плакат «Финансы», в котором отражаются полезные советы Фиксиков для юного финансиста.

Подведение итогов по командам.

Все команды собираются вместе, подсчитывают набранные очки, объявляется победитель. Команды получают Диплом фикси-финансиста.

Рефлексия.


- Ребята, вы прошли квест? Кто стал победителем?
- Давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?
- Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Квест - игра «Life hack”и для порядка в семейном бюджете»

***Иванова Е.В.**, учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Горбунова Е.В., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Воробьёва М.И., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г.Калининград)*

**Технологическая карта игры
I Методический блок**

<p>Целевая аудитория:</p>		<p>— учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС № 72 и МБОУ СОШ № 56 г. Владивостока</p>
<p>Проблема:</p>		<p>Проблема:</p> <p>— Какие понятия из мира финансов уже нам известны?</p> <p>— Как практическим путем достичь баланса в семейном бюджете?</p>
<p>Цель:</p>		<p>Цели:</p> <p>— развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности;</p> <p>— расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности;</p> <p>— развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач;</p> <p>— развитие коммуникативных навыков учащихся в области практического применения иностранных языков в области финансовой грамотности;</p> <p>— развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации жизненных целей и планов в текущий момент и будущие периоды.</p>
<p>Задачи</p>		<p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомить учащихся с полезными приемами составления личного и семейного бюджетов и дальнейшей работы с ним; – формирование коммуникативных компетенций, в том числе, иноязычных, в условиях групповой командной работы; – развитие умения использовать математические вычисления для поиска наиболее эффективных способов формирования семейного бюджета.
<p>Форма занятия</p>		<p>Деловая приключенческая командная игра</p>

Дата и время проведения		Дата: 27/09/2018 Время: 12.30 - 13.15
Продолжительность занятия		45 минут
Оснащение Оборудование Дидактический материал		— методическая разработка мероприятия «Life hack» и для порядка в семейном бюджете — подготовленный кабинет; места для команд и зрителей; — компьютер, мультимедиапроектор, — натуральные наглядные пособия, раздаточный материал с заданиями. — дипломы участников игры.
Предварительная работа		Оформление: Подготовка web-конференции со школой г. Владивостока; приготовление кабинета для деловой игры; Подготовка раздаточного материала.
Конечный продукт		Плакаты с Life hack»ами, фотоотчет на сайте ОУ.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС № 72 и МБОУ СОШ № 56 г. Владивостока

II Содержательный блок Развернутый сценарий игры.

1. Вступительное слово преподавателя, в котором педагог определяет цели и задачи данной встречи, план проведения мероприятия.
2. Представление команд.
3. Теоретическая часть встречи.
4. Работа в группах.
5. Создание плакатов с Life hack»ами семейного бюджета.
6. Подведение итогов.

Ход мероприятия

1 этап. Вступительное слово ведущего.

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Мы рады приветствовать вас. Сегодня нас ждет очень увлекательное путешествие в страну финансов. А работать мы будем вместе с учениками из самой восточной точки нашей страны, города Владивостока. Давайте познакомимся и поприветствуем друг друга! Команды, представьтесь, пожалуйста.

2 этап. Представление команд.

Представление участников команды МАОУ НШ-ДС № 72.

Представление участников команды МБОУ СОШ № 56 г. Владивостока

Ведущий: Итак, начинаем нашу встречу.

3 этап. Теоретическая часть встречи.

Ведущий:

- Всем нам известно, что финансовая грамотность, это, в первую очередь, способность принимать обоснованные решения и совершать эффективные действия в сфере экономики.

- И мы сегодня должны с вами не только актуализировать полученные знания в сфере финансовой грамотности, но и расширить наш запас.

- Кто знает, что такое Life hack? (Слайд с надписью «Life hack (англ.) – означает «хитрости жизни», «народную мудрость» или полезный совет, помогающий решать бытовые проблемы, экономя тем самым время и деньги).

Сегодня мы будем зарабатывать Life hack'и интеллектуальным трудом, делать анализ финансовых ситуаций и применять математические знания в решении финансовых задач. Все заработанные Life hack'и надо будет разместить на плакатах-памятках по ведению семейного бюджета.

- Ребята, давайте вспомним, какие термины из области экономики вам уже известны? (Ответы)

- Итак, удачной игры. У вас все обязательно получится! Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

4 этап. Практическая деятельность.

Перед вами лежат листы, на которых вы за 2 минуты должны соотнести понятия из области финансов с терминами «доход» и «расход». (*Приложение 1*). За правильно выполненное задание вы получите Life hack'и для плаката. Итак, время...

Команды работают над заданием.

Ведущий: Заканчиваем работу, итак, команды, расскажите, пожалуйста, что у вас получилось (*ответы команд*). *Командам раздаются заработанные Life hack'и.*

- Ребята, вы прекрасно справились с заданием и мы продолжаем.

- А теперь мы проанализируем статьи бюджета. Перед вами листы, на которых записаны семь статей расходов и доходов по важности и периодичности. Ваша задача – распределить понятия по этим статьям. (*Приложение 2*)

Обсуждаем в командах.

Ведущий: Заканчиваем работу, итак, команды, расскажите, пожалуйста, что у вас получилось (*ответы команд*). *Командам раздаются заработанные Life hack'и.*

- Ребята, вы прекрасно справились с заданием и мы продолжаем.

- Следующее задание. Поработайте в группах и составьте примерный бюджет школьника и его вклад в бюджет семьи. Для этого вам познакомиться с информацией, заполнить таблицу «Мой недельный бюджет». (*Приложение 3*)

Ведущий: Пришло время отвечать. Команды, расскажите о своих выводах. (*ответы команд*)

- Последнее задание называется «Найдите баланс». Мы сегодня вспомнили, что бюджет бывает сбалансированным, дефицитным и избыточным и теперь вам предстоит выяснить, какой бюджет у разных семей. Для этого вам придется рассмотреть доходы и расходы разных семей и сделать выводы. (Приложение 4)

Ведущий: Пришло время отвечать. Команды, что у вас получилось. (ответы команд). Какие советы вы можете дать семье Сидоровых, чтобы их бюджет перестал быть дефицитным?

5 этап. Создание плакатов с Life hack”ами семейного бюджета.

- Ребята, в процессе игры вы собрали много Life hack”ов, теперь их необходимо грамотно и красочно разместить на листах, чтобы получились плакаты-памятки по ведению семейного бюджета.

6 этап. Заключение. Рефлексия.

Ребята, давайте вспомним, какая цель была поставлена в начале нашей игры? (ответы ребят)

Давайте проанализируем, какие термины мы уже знали, а с какими познакомились сегодня в процессе игры.

Соединяемся со школой № 56 г. Владивостока.

-Ребята, давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие нем вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

Команды награждаются дипломами знатоков семейного и личного бюджетов

Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Квест - игра «Финансовая Фикси-мозаика»

Лешкевич И.В. учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).

Пьянкина А.Г. учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).

Рудневская Е.В. учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).

I Методический блок

<p>Целевая аудитория</p>		<p>учащиеся 3 классов МАОУ НШ-ДС №72, МБОУ №10, МАОУ СШ №11 г. Калининграда, тьюторы-учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС № 72.</p>
<p>Цель</p>		<p>развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности, формирование понимания рационального поведения в мире финансов.</p>
<p>Задачи</p>		<ul style="list-style-type: none"> - дать простые экономические знания; - сформировать бережное и экономное отношение детей к деньгам; - научиться обращаться с ними, накапливать, тратить и вкладывать.
<p>Форма занятия</p>		<p>Квест-игра.</p>
<p>Время занятия</p>		<p>45 мин.</p>
<p>Оснащение, дидактический материал</p>		<p>Карточки с заданиями, ручки, карандаши, «Фикси-пазлы»</p>

Предварительная работа		Оформление зала для игры, дидактические игры, проблемные ситуации и др. Подготовка раздаточного материала
Формы контроля		Групповой
Методические рекомендации организаторам игры		Игра способствует расширению общего кругозора обучающихся (в том числе и освоение основных терминов) в области финансирования, инвестирования и бизнеса.

**II Содержательный блок
Развернутый сценарий квест-игры
«Финансовая Фикси-мозаика»**

Содержание:

1. Приветствие, объявление правил игры
2. Проведение квеста
3. Подведение итогов по командам
4. Обсуждение с командами школ № 10 и № 11, рефлексия

Ход занятия:

Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждет интересное занятие – квест-игра по финансовой грамотности. Мы будем работать вместе с учениками из других школ – это третьеклассники из школы № 10 и школы № 11. Поприветствуйте друг друга!

- Кто знает, что такое квест? (Слайд с надписью «Quest (англ.) – поиск, задание, странствие»)

- Квест – это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий.

Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом, делать анализ финансовых ситуаций и применять математические знания в решении финансовых задач.

Сегодня у нас в игре 6 команд. Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям. У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся-тьюторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих заданий каждая из команд получит фиксипазл, на обратной стороне которого будет указано количество денег, заработанных на станции. На заключительной станции команды встретятся, подсчитают количество заработанных денег, сложат из фиксипазлов мозаику и определяют победителя.

Ну что, ребята, вы хотите отправиться в увлекательное путешествие? Команды готовы? Тогда давайте представимся! (Представление команд и получение маршрутных листов).

Задания для станций

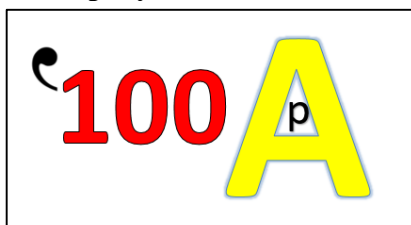
3. Станция «Русские пословицы»

О деньгах и обращении с ними народ сочинил немало пословиц. Соедините их части. (Дети собирают «половинки» пословиц).

С налогом и Богом живи в ладу -	а налог с колоска.
В казне холодно -	доходы не спрячешь.
Как ни скачешь -	не попадёшь в беду.
Урожай по зёрнышку -	и жизнь в гору катится.
Налоги платятся -	в народе голодно.

4. Станция «Супермаркет»

Решите ребус:



- Какое слово у вас получилось?
- Что такое товар?
- Может ли человек купить всё, что ему захочется?
- Что нельзя купить ни за какие деньги?
- Как называют человека, продающего товар? Как зовут человека, покупающего товар?
- Чем отличается супермаркет от обычного магазина?
- Для чего в супермаркете ставят большие тележки?
- Как найти в супермаркете самый дешёвый товар?
- Какой товар выставляют на стойках возле кассы? Для чего?

Выберите основные виды продуктов для продовольственной корзины вашей семьи на месяц. Какие из товаров лучше не покупать вообще? Почему? Какие товары можно покупать время от времени?

- 1) хлеб
- 2) сахар
- 3) минеральная вода
- 4) масло сливочное
- 5) кукурузные хлопья
- 6) масло растительное
- 7) рыба
- 8) кальмар сушеный
- 9) газированные напитки
- 10) молоко
- 11) яйцо
- 12) майонез

- 13) картофель
- 14) овощи (морковь, лук, свекла, капуста и др.)
- 15) сухофрукты
- 16) соль
- 17) креветки
- 18) кондитерские изделия
- 19) сельдь
- 20) финики сушеные
- 21) маринады
- 22) сало копченое
- 23) орешки соленые
- 24) конфеты
- 25) чипсы
- 26) мясо

Заполняем таблицу

Необходимо	Время от времени	Не нужны

3. Станция «Учимся экономить»

Командам-участникам предлагается выбрать карточку понравившегося цвета и выполнить задание - составить памятку.

Карточка зеленого цвета:

«Советы по рациональному использованию электроэнергии, которые сэкономят Ваш семейный бюджет»

Карточка синего цвета:

«Советы по рациональному использованию воды, которые сэкономят Ваш семейный бюджет»

Карточка красного цвета:

«Советы о том, как можно экономить, отправляясь за продуктами»

4. Станция «Что можно сделать в банке?»

Из предложенных операций необходимо выбрать те, которые можно совершить в банке:

1. Снять деньги с личного счета
2. Купить продукты
3. Работать
4. Отдохнуть
5. Оплатить жилищно-коммунальные услуги
6. Поиграть
7. Получить кредит
8. Поспать
9. Открыть вклад
10. Поиграть на музыкальных инструментах
11. Получить % по вкладу
12. Оплатить налоги

5. Станция «Эрудит»

1. Денежный знак, изготовленный из металла либо другого материала определённой формы, веса и достоинства. (Монета)
2. У финансово грамотного человека они всегда превышают расходы. (Доходы)
3. Он обязательно финансовый, может быть, как личным, так и семейным. (План)
4. Вещь или предмет, который можно продать или купить. (Товар)
5. Что считать в чужом кармане нехорошо, но очень интересно? (Деньги)

6. Стоимость товара в денежном выражении. (Цена)
7. Какие деньги выделяют родители своим детям? (Карманные)

			М	о	н	е	т	а			
	д	о	х	о	д	ы					
			п	л	а	н					
			т	о	в	а	р				
				д	е	н	ь	г	и		
				ц	е	н	а				
к	а	р	м	а	н	н	ы	е			

Подведение итогов.

Все команды собираются вместе, тьюторы подсчитывают набранные очки, объявляется победитель.

-Ребята, вы прошли квест? Кто стал победителем? А у нас...

Давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?


Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Квест - игра «Финансовый фикси - переполох»

*Дудникова Е.А., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Заварзина Л.И., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Киселёва Е.А., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г. Калининград)*

Технологическая карта игры I Методический блок

Целевая аудитория		Учащиеся 1-х классов МАОУ НШ-ДС №72 и ГУО гимназии №1 г. Минска (Республика Беларусь), тьюторы – учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС №72 (в режиме on-line)
Цель		— развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; — расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; — развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; — развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами; - умение применять имеющиеся знания для решения жизненных ситуаций.
Задачи		- дать простые экономические знания; - сформировать бережное и экономное отношение детей к деньгам; - научиться обращаться с деньгами, накапливать, тратить и вкладывать их.
Форма занятия		Квест-игра.
Время занятия		45 мин.

Оснащение, дидактический материал		<ul style="list-style-type: none"> — методическая разработка мероприятия; — подготовленный кабинет начальных классов; места для команд и зрителей; — компьютер, мультимедиапроектор, — копилка для каждой команды; — натуральные наглядные пособия: раздаточный материал с заданиями, ватманы для рефлексивного плаката. — дипломы участников и победителей игры.
Предварительная работа		<p>Подготовка web-конференции с ГУО гимназии №1 г. Минска (Республика Беларусь); приготовление кабинета для квеста.</p> <p>Подготовка раздаточного материала.</p>
Формы контроля		Контрольные закрепляющие вопросы в конце квеста.
Методические рекомендации организаторам игры		Игра способствует расширению общего кругозора обучающихся (в том числе и освоение основных терминов) в области финансирования, инвестирования и бизнеса.

II Содержательный блок

Развернутый сценарий квест-игры «Финансовый фиксипереполох»

Содержание:

1. Приветствие, объявление правил игры
2. Проведение квеста
3. Создание плакатов.
4. Подведение итогов по командам
5. Рефлексия

Ход занятия:

- Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждет интересное занятие по финансовой грамотности – квест-игра «Финансовый фиксипереполох». Мы будем работать вместе с учениками из ГУО гимназии №1 г. Минска (Республика Беларусь) в режиме он-лайн. Давайте поприветствуем друг друга!

- Кто знает, из какого языка к нам пришло слово «Quest»?
- Давайте посмотрим в словаре перевод этого слова. (Слайд страница из англо – русского словаря «Quest (англ.) – поиск, задание, странствие»)
- Значит что мы будем сами делать на квест-игра «Финансовый фикси - переполох»?
- Как Вы думаете, на какую тему будут задания в нашем квесте?
- Молодцы! Сегодня мы будем учиться копить деньги, приумножать их, используя имеющиеся знания, анализировать финансовые ситуации с точки зрения приумножения денежных средств и применять математические знания в решении финансовых задач.
- У нас в игре 2 команды. Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям. У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь. На станциях тьюторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих заданий, каждая из команд получит золотые монеты. В ходе игры вы сможете заработать для своей команды дополнительные золотые монеты, решая дополнительные задания. (Каждая команда получает конверт с дополнительными заданиями: финансовые ребусы, загадки, задачи и т.п. Каждое задание имеет свою «цену». Эти задания ребята выполняют, если досрочно справились с основным заданием на станции). Время работа на каждой станции ограничено и составляет 5 минут. Смена станций по звуковому сигналу.
- В конце игры каждая команда составит свой рефлексивный плакат.
- Ну что, ребята, вы хотите отправиться в увлекательное путешествие? Команды готовы? Тогда давайте представимся! (Представление команд и получение маршрутных листов).
- Итак, мы отправляемся в путь. Вам непременно улыбнется удача. Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

Задания для станций

1. Станция «Куда уходят деньги?»

Тьютор на станции предлагает командам блиц – опрос от Нолика:

- На что люди тратят деньги?
- Почему у людей разные потребности?
- Как люди принимают решения о покупках?
- Какие потребности связаны с ежедневными расходами?
- Покупая товар, вы уносите его домой. А за что вы платите деньги в общественном транспорте?
- Почему за проездной билет вы заплатите меньше, чем, если бы все поездки оплачивали отдельно?
- Какие расходы делаются каждый день, какие – раз в месяц, какие – раз в год и реже?

Вопрос для девочек: Какие услуги можно получить в салоне красоты?

Вопрос для мальчиков: Какие услуги можно получить в автосервисе?

После блиц – опроса каждый участник команды индивидуально выполняет тест (приложение 1)

За каждый правильный ответ команды получают золотую монету.

2. Станция «За покупками»

Участники команд получают текст от Маси, с пропущенными фразами (Приложение 2). Ребята должны выбрать фразы, подходящие к данной ситуации. У каждой команды рассказ может быть закончен по-разному. Тьютор на станции предлагает участникам составить рассказ и озаглавить его. За выполненное задание команда получает золотую монету.

3. Станция «Сберегайка»

Тьютор на станции предлагает участникам помочь Симке сделать подсчеты. Сделав подсчеты ребята должны сформулировать, что за величину они считали.

После выполнения задания участники команды вместе выполняют тест

За правильно выполненное задание команды получают золотые монеты.

4. Станция «Кредит»

Тьютор на станции рассказывает об одном из семи Японских богов Дайкоку. **Дайкóку** — один из семи богов удачи, Начиная с четырнадцатого века, Дайкоку прочно утвердился в числе семи богов счастья, в роли кухонного бога снабжающего верующих едой. В этой роли он стал представляться как дородный торговец, с заплечным мешком, полным провизии. Среди купцов он стал почитаться как покровитель бизнеса. Также иногда он почитается как бог-охранитель дома. И предлагает ребятам сложить пазл, чтобы узнать что еще, кроме заплечного мешка носит с собой Дайкоку. (Приложение 5). И предлагает выполнить задание Папуса.

Ребята складывают пазл. Получается изображение молота и внизу надпись «Ссудный процент». Команда должна объяснить получившуюся надпись. И ответить на вопросы:

- Где дают кредит?
- Какова плата за кредит?
- Выгодно ли брать кредит? Почему?

За правильно выполненное задание команды получают 3 золотые монеты.

5. Станция «В чем выгода?»

Тьютор предлагает командам выполнить задание Игрека (приложение 5) и сделать вывод о том, какой товар выгоднее покупать и производить (качественный или некачественный).

Создание плакатов.

Команды собираются для обсуждения и создают рефлексивный плакат «Как научиться копить деньги», в котором отражаются полезные советы по накоплению и сбережению денежных средств от Фиксиков для юного финансиста.

Подведение итогов по командам.

Все команды собираются вместе, подсчитывают накопленные золотые монеты, объявляется победитель. Команды получают Диплом фиксифинансиста.

Рефлексия.

- Ребята, вы прошли квест? Кто стал победителем?
- Давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?
- Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Квест-игра «Как увеличить прибыль?»

*Пьянкина А.Г., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г. Калининград).
Лешкевич И.В. учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Рудневская Е.В. учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).*

Технологическая карта I Методический блок

Целевая аудитория		Учащиеся 3-х классов МАОУ НШ-ДС №72 и ГУО гимназии №1 г. Минска (Республика Беларусь), тьюторы – учащиеся 5-х классов учащиеся МАОУ гимназии № 1 г. Калининград (в режиме on-line)
Цель		<ul style="list-style-type: none">- сформировать представление о том, как открыть свой бизнес;- научить рассчитывать и вывести золотые правила начинающего бизнесмена.
Задачи		<ul style="list-style-type: none">- продолжить работу по выработке умений самостоятельно применять знания в различных жизненных ситуациях;- развитие коммуникативных навыков учащихся в области финансовой грамотности;- продолжить формированию у учащихся доброжелательности, уважения к мнению других, чувств ценности семьи и рационального планирования семейного бюджета.
Форма занятия		Игровая программа

Время занятия		45 мин
Материал		<ul style="list-style-type: none"> — методическая разработка мероприятия; — экран/интерактивная доска; — проектор; — фишки-монеты.
Предварительная работа		Подготовка команд из числа школьников, настройка скайпа, подготовка раздаточного материала.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: ученики 3-х классов

II Содержательный блок

Развернутый сценарий игры.

1. Вступительное слово преподавателя, в котором педагог определяет цели и задачи данной встречи, план проведения мероприятия
2. Представление команд.
3. Теоретическая часть встречи.
4. Блиц-опрос.
5. Игра «Веселые задачи».
6. Подведение итогов.

Ход мероприятия

1 этап. Вступительное слово ведущего.

- Ребята, сегодня нас ждет интересное занятие. Мы будем работать вместе с учениками и ГУО НШ №29 г. Минска. Поприветствуйте друг друга!

- В рамках деятельности по повышению финансовой грамотности сегодня мы проводим деловую игру «Как увеличить прибыль?» Играя, мы с вами не только вспомним уже известные нам понятия, актуализируем полученные знания в сфере финансовой грамотности, но и расширим наш запас.

- Итак, начинаем нашу встречу.

2 этап. Представление команд.

Представление участников команды МАОУ НШ-ДС № 72.

- Давайте знакомиться! Мы – команда «РУБЛИКИ»! Мы живём в Калининграде. У каждого из нас есть мечта, а вместе мы учимся распоряжаться своими доходами и знаем, как достичь своих целей. Наш девиз: «Научись управлять своими финансами!»

Представление участников команды начальной школы города Минска. Команда «ЕВРИКИ», девиз «Будь финансово грамотен!»

3 этап. Теоретическая часть встречи.

Ведущий: Ребята, мы предлагаем вам догадаться, чему посвящена наша квест-игра. Для этого необходимо отгадать загадки.

Что копали из земли,
Жарили, варили?
Что в золе мы испекли,
Ели да хвалили? (картошка)
И зелен, и густ,
На грядке вырос куст
Покопай немножко,
Под кустом ... (картошка).

Учитель. Сегодня, ребята, мы поведем речь о ее величестве Картошке, которую в народе называют вторым хлебом. И я думаю, что каждый из вас знает, что картофель – самое распространенное огородное растение. Даже тот, кто не имеет сада, для картошки обязательно найдет местечко.

Ведущий. Знают о картошке все на свете

Богачи и те, кто не богат.
Всяк её по-своему готовит,
Каждый на столе картошке рад.
И кто жарит, и кто парит,
Кто печёт и кто толчёт,
Но едят ее повсюду.
Ей и слава, и почёт!

Учитель. Этот продукт мы хорошо знаем и употребляем практически каждый день, но не все задумываются какова его родина и кто его привез в Россию? Послушайте эту историю.

1. 500 лет назад никто в Европе не знал, что есть такое растение - картофель. Но вот из дальнего плавания вернулись в Испанию корабли Христофора Колумба, отважного мореплавателя. Самым ценным грузом, который они привезли на Родину, были семена, клубни, зерна новых растений.

2. Но в Европе не сразу поняли, что у картошки главное - клубни. Один английский богач решил угостить гостей заморской диковиной, посаженной у него в саду. Вместо того, чтобы выкопать из земли клубни, садовник собрал с кустов зеленые шарики, что повисают на стеблях после того, как картофель зацветет. Эти горькие, несъедобные плоды картофеля были поданы гостям. Кто-то из гостей, попробовав угощение, поперхнулся, у кого-то перекошилось лицо, кто-то выбежал из-за стола.

3. В Россию картофель прислал из Голландии в конце 17 века Пётр I. Крестьяне долго не принимали заморский овощ и называли его «чёртово яблоко». Их принуждали выращивать и употреблять в пищу картофель. Но крестьяне по незнанию употребляли в пищу плоды. Это привело к множеству отравлений.

4. По всей России прошла волна «крестьянских бунтов». Бунты подавляли тем, что палили по крестьянам из пушек. Но не жестокие расправы убедили крестьян, что выгодно сажать картошку. Убедила сама картошка.

Учитель. Да, картошка очень вкусный овощ. Но представьте себе, что вы бизнесмены и вам надо выгодно ее продать. Значит, будем вместе с вами искать ответ на вопрос: как лучше всего продать, чтобы была хорошая прибыль? Существует несколько вариантов, как можно пополнить свои накопления, и чтобы было выгодно. Вопрос командам. Кто скажет, как мы можем это сделать?

- собрать картофель осенью, а продать весной;
- сделать чипсы;
- приготовить вкусные блюда и продавать;

Помните сказку про репку? Для чего нужна была дедке большая - пребольшая репка? Чтоб накормить бабку, внучку и всю семью. Раньше, в холодные зимы, когда посеы вымерзали, репа заменяла русскому крестьянину хлеб. Сытная урожайная картошка вытеснила репу. Теперь уже не репа, а картошка, стала для всех других народов Европы вторым хлебом.

Итак, рассмотрим два варианта «выращивания» денег:

- 1) Представьте, что вы вырастили огромные картофелины и одной такой картофелиной можно накормить всю семью. А остальные клубни вам нужно продать и не просто продать, а выгодно продать, постараться одну картофелину продать по цене килограмма.

Практическая деятельность.

Вопрос первый командам: сколько вы накопите денег, если вы оставите картофель до весны, а потом продадите. С какими трудностями столкнетесь?

(Ребята делятся на группы и изображают пути решения, далее представляют свой проект).

Вопрос второй командам: какие блюда можно приготовить из картофеля, чтобы их можно было выгоднее продать, чем в сыром виде? (презентация уч-ся)

Вопрос третий командам: как называли картофель в разных странах? (предложения детей)

Когда картофель привезли в Европу, в каждой стране ее называли по-своему:

- Англичане – *потато*
- Финны – *тарту*
- Итальянцы – *тартуфоль*
- Французы – *пом де терр*
- Немцы – *картофельн*

4 этап. Блиц-опрос.

А сейчас мы повторим все, к чему мы сегодня пришли. Какие есть варианты, как продать одну картофелину по цене одного килограмма? (Дети обобщают материал, полученный на занятии).

Конкурс «Составить пословицу».

(Каждый игрок получает карточки с пословицами. Карточки разрезаны.

Побеждает тот игрок, который быстро и правильно соберет пословицу.)

1. Уродился хлеб в оглоблю, а картошка – в колесо.
2. Клади картошку в окрошку, а любовь в дело.
3. Ели да береза – чем не дрова, соль да картошка – чем не еда.
4. Без труда картошка не родится никогда.
5. Хорош ерш в ухе, а картошка в пироге.
6. Картошка поспела - берись за дело.
7. Картошка созреет - человека согреет.

5 этап. Игра «Веселые задачи».

1. Голодный Вася съедает за 10 минут 3 сырые картошки. Сытый Вася тратит на такое же количество вареной картошки 1 час. На сколько минут быстрее управляется Вася с сырой картошкой, чем с вареной? ($60 - 10 = 50$ минут)

2. Убегая от своих друзей, Петя толкнул дедушку, купившего 4 одинаковых пакета картошки по 2 килограмма в каждом. Пакеты порвались, и картошка рассыпалась.

Сколько килограммов картошки полетело в Петю, если известно, что в молодости дедушка был снайпером? ($4 \cdot 2 = 8$ кг)

3. Третьеклассник Федя купил в школьной столовой блюдо из 6 картошек и вышел на 1 минуту мыть руки. В эту пору в столовой находилось 9 первоклассников, каждый из которых может съесть за минуту 1 картошку. Сколько картошек увидит на своей тарелке вернувшийся Федя, и сколько первоклассников осталось голодными? (ни одной $9 - 6 = 3$ Первоклассника останутся голодными)

Наша игра подошла к концу. До новых встреч, друзья!


Квест-игра «Финансовая фикс-история»

*Хлыстова И.В., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г. Калининград).
Дудникова Е.А., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Барташевич В.М., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).*

Технологическая карта

квест-игры «Финансовая фикс-история»

I Методический блок

Целевая аудитория:		— учащиеся 2-х классов МАОУ НШ-ДС № 72, тьюторы - учащиеся 4-х классов
Цель:		Цели: — развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; — расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; — развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; — развитие коммуникативных навыков учащихся в области финансовой грамотности; — развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации жизненных целей и планов в текущий момент и будущие периоды.
Задачи		Задачи: – формирование коммуникативных компетенций, в условиях групповой командной работы; – развитие умения использовать математические вычисления для поиска наиболее эффективных способов формирования семейного бюджета.
Форма занятия		Квест-игра

Дата и время проведения		Дата: 8/11/2018 Время: 12.30 - 13.15
Продолжительность занятия		45 минут
Оснащение Оборудование Дидактический материал		— методическая разработка мероприятия— подготовленный актовый зал; места для команд и зрителей; — компьютер, мультимедиапроектор, — натуральные наглядные пособия, раздаточный материал с заданиями. — дипломы участников игры.
Предварительная работа		Оформление: Подготовка актового зала для квест-игры; Подготовка раздаточного материала.
Конечный продукт		Фотоотчет на сайте ОУ.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: учащиеся 2-х классов МАОУ НШ-ДС № 72

II Содержательный блок

Развернутый сценарий игры.

1. Вступительное слово преподавателя, в котором педагог определяет цели и задачи данной встречи, план проведения мероприятия.
2. Представление команд.
3. Путешествие по станциям.
4. Подведение итогов.
5. Заключение. Рефлексия.

Ход мероприятия

1 этап. Вступительное слово ведущего.

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Мы рады приветствовать вас. Сегодня нас ждет очень увлекательное путешествие в страну финансов с Фиксиками. Фиксики – самые непосредственные и любопытные человечки. Отсюда и все их приключения. Вам будет предложено пройти все финансовые испытания и помочь Фиксикам выбраться из финансовой ловушки. Вы будете двигаться по маршрутным листам. Передвигаясь от станции к станции, выполняя задания, будете зарабатывать баллы. Команда, которая наберёт наибольшее количество баллов и станет победителем игры.

А играть у нас будут три команды. Давайте познакомимся и поприветствуем друг друга! Команды, представьтесь, пожалуйста.

2 этап. Представление команд.

Представление участников команды 2 «А» класса МАОУ НШ-ДС № 72.

Представление участников команды 2 «Б» класса МАОУ НШ-ДС № 72.

Представление участников команды 2 «В» класса МАОУ НШ-ДС № 72.

Ведущий: Итак, начинаем нашу встречу.

3 этап. Путешествие по станциям.

Ведущий:

- Всем нам известно, что финансовая грамотность, это, в первую очередь, способность принимать обоснованные решения и совершать эффективные действия в сфере экономики.

- И мы сегодня должны с вами не только актуализировать полученные знания в сфере финансовой грамотности, но и расширить наш запас.

- Перед каждой командой цель: пройти 4 станции «Дом», «Магазин», «Банк», «Транспорт и путешествия», где вас ждут испытания в виде кроссвордов, задач, ситуаций, требующих рационального решения, упражнений по развитию речи. За каждое выполненное задание получаете баллы. Время пребывания на станции ограничено 10-12 минут. Ваши старшие товарищи, ученики 4-х классов будут помогать на станциях.

- Итак, удачной игры. У вас все обязательно получится! Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

Задания на станции «Дом»:

1. Не водя рукой по линии, а лишь следя глазами, определить какие буквы соответствуют цифрам.

Написать отгаданное слово (бережливость, расточительность, скупость, расчетливость). - 4 балла

2. Задачи о рациональном использовании ресурсов.- 4 балла, по 2 балла за каждую правильно решенную.

3. Предлагается ситуация, где необходимо проявить себя как человека, обладающего знаниями финансовой грамотности, рационально подойти к решению вопроса.- 10 баллов.

Итого: 18 баллов

Задания на станции «Магазин»:

1. Превращения слова «купить». Упражнение для развития речи. – 7 баллов

2. Ребусы по 2 балла за правильный ответ. Итого- 8 баллов.

3. Задачи (по 1, 2, 2 балла)

Итого: 20 баллов

Задания на станции «Банк»:

1. Сканворд.- 10 баллов

2. Неправильные пословицы.- 5 баллов

3. Заполнить схему о функциях банка.- 5 баллов.

Итого: 20 баллов.

Задания на станции «Путешествия и транспорт»:

1. Лабиринт – 2 балла
2. Задачи (2 задачи) - 4 балла (по 2 балла за каждое верное решение)
3. Распределить фразеологизмы на две группы, соединив стрелочкой с их значением.- 8 баллов (за каждое верное -1 балл)

Итого: 14 баллов.

Всего команды должны набрать по 72 балла.

4 этап. Подведение итогов.

- Ребята, в процессе игры вы получали. Предлагаю каждой команде вместе с помощниками на станции подсчитать свои результаты. По итогам и будет определён победитель сегодняшней встречи.

5 этап. Заключение. Рефлексия.

- Ребята, давайте вспомним, какая цель была поставлена в начале нашей игры?
(ответы ребят)

- Давайте проанализируем, какие термины мы уже знали, а с какими познакомились сегодня в процессе игры.

- Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

Команды награждаются дипломами знатоков семейного и личного бюджетов

- Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Квест - игра «День денег»

*Дудникова Е.А., учителя начальных классов, МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).
Хлыстова И.В., учителя начальных классов, МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград).*

Технологическая карта игры I Методический блок

Целевая аудитория		Учащиеся 2-х классов МАОУ НШ-ДС №72 и ГАУ гимназии №17 и ГАУ СОШ № 55 г. Минска (Республика Беларусь <i>(в режиме on-line)</i>)
Цель		— развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; — расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; — развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; — развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами; - умение применять имеющиеся знания для решения жизненных ситуаций.
Задачи		- дать простые экономические знания; - сформировать бережное и экономное отношение детей к деньгам; - научиться обращаться с деньгами, накапливать, тратить и вкладывать их.
Форма занятия		Квест-игра.
Время занятия		45 мин.

Оснащение, дидактический материал		<p>— методическая разработка мероприятия;</p> <p>— подготовленный кабинет начальных классов; места для команд и зрителей;</p> <p>— компьютер, мультимедиапроектор,</p> <p>— натуральные наглядные пособия: раздаточный материал с заданиями,</p> <p>— дипломы участников и победителей игры.</p>
Предварительная работа		<p>Подготовка web-конференции с ГАУ гимназии №17 и ГАУ СОШ № 55 г. Минска (Республика Беларусь);</p> <p>приготовление кабинета для квеста.</p> <p>Подготовка раздаточного материала.</p>
Формы контроля		Контрольные закрепляющие вопросы в конце квеста.
Методические рекомендации организаторам игры		Игра способствует расширению общего кругозора обучающихся (в том числе и освоение основных терминов) в области финансирования, инвестирования и бизнеса.

II Содержательный блок

Развернутый сценарий квест-игры «День денег»

Содержание:

1. Приветствие, объявление правил игры
2. Проведение квеста
3. Празднование Дня денег
4. Подведение итогов по командам
5. Рефлексия

Ход занятия:

- Здравствуйте, ребята! К какому празднику мы с вами сейчас готовимся? (К Дню Матери) Какие праздники вы еще знаете? (Ответы детей)

- А знаете ли вы, что в мире много разных праздников?! Есть день объятий, День яйца, День доброты, День кошек и т.д.. А как вы думаете, есть ли День денег? (нет, да).

Так вот, нет в мире такого праздника. Фиксики решили, что это несправедливо! И решили вместе с вами пройти финансовые испытания и отпраздновать День денег. Хотите принять участие в праздновании Дня денег?

Сегодня финансовые испытания с нами будут проходить ученики из ГАУ гимназии №17 и ГАУ СОШ №55 г. Минска (Республика Беларусь) в режиме он-лайн. Давайте поприветствуем друг друга!

- Молодцы! Сегодня мы будем применять свои знания по финансовой грамотности, зарабатывать деньги, приумножать их, используя имеющиеся знания, применять математические знания в решении финансовых задач.

- У нас в игре 3 команды. Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям. У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь. На станциях вы будете выполнять задания. За правильное выполнение заданий на станции, каждая команда получит ключ от следующей станции. Выполнение заданий на каждой станции будет приближать вас к празднованию Дня денег.

- Победит та команда, которая наберет больше всех баллов и монет (1 монета равна 1 баллу)

Время работа на каждой станции ограничено и составляет 5 минут. Смена станций по звуковому сигналу.

В конце игры мы все вместе отпразднуем День денег.

- Ну что, ребята, вы готовы отправиться в увлекательное путешествие к празднованию Дня денег? Команды готовы? Тогда давайте представимся! (Представление команд и получение маршрутных листов).

- Итак, мы отправляемся в путь. Вам непременно улыбнется удача. Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

Задания для станций

1. Станция «Денежные пазлы»

Симка приготовила для каждой команды набор пазлов (приложение 1). Задание собрать пазл за 5 минут.

Ключ: - Что нужно было сделать, чтобы собрать пазл? (Подумать и т.п.)

- Про человека, который ничего не делает говорят: «Сидит сложа руки». Как говорят про человека, который много и напряженно думает? (ломает голову).

Как называется задание, задача над которым приходится «ломать голову»? (головоломка). Вот вы и получили ключ от следующей станции.

Побеждает та команда, которая быстрее всех справится с заданием.

2. Станция «Денежная головоломка»

Ребята, Нолик приготовил для вас денежную головоломку. У каждой команды стакан и две монеты (Приложение 2 «Исходное положение»). Ваша задача: взять эти две монеты одновременно и только двумя пальцами одной руки.

Побеждает команда, которая справится с задачей.

Ключ: Что вы сейчас пытались взять двумя пальцами одной руки? (монеты)

- Как называется предмет для ношения денег? (кошелек). Вот вы и получили ключ от следующей станции.

3. Станция «Сколько денег в кошельке»

Игрек приготовил для вас вопросы и предлагает вам заработать.

Ребята отвечают на вопросы (Приложение 3). За каждый правильный ответ команда получает монету.

Бонусный вопрос: сначала посмотрим мультфильм «Как старик корову продавал», затем минуту обсуждаем. Если команда готова ответить, поднимите все вместе вверх руки. За полный ответ команда получает монету.

Вопрос для капитанов: «Сколько денег в кошельке?»

Ключ: «У нас в кошельках накопилось много денег, чтобы получить с них доход отнесем их» (банк).

4. Станция «Гри банкира»

Команды получают стихотворение (Приложение 4). Задача: выписать все нечетные числа.

Побеждает команда, которая выписала все нечетные числа.

Ключ: отправляйтесь туда, где проходят соревнования для лошадей. Куда мы попали? (на ипподром).

5. Станция «Денежный ипподром»

Наша последняя станция «Денежный ипподром». Что лошади делают на ипподроме? (соревнуются). А что мы будем делать на «Денежном ипподроме»?

Ваша задача: быстро и правильно повторить скороговорку. (Приложение 5)

Кто быстрее и правильнее скажет скороговорку, тот и победит в этом конкурсе.

Побеждает та команда, которая заслужит больше аплодисментов.

Подведение итогов по командам.

Пока жюри подводит итоги, мы начинаем наш праздник.

- Мы с вами пришли на День денег. Чей это праздник? (денег). Как мы можем их поздравить? (сделать открытку с пожеланиями, спеть песню, исполнить танец). Команды изготавливают открытки для денег, слушают и поют песни о деньгах.

Все команды собираются вместе, подводятся итоги, объявляется победитель. Команды получают Диплом фиксифинансиста.

Рефлексия.

- Ребята, вы прошли квест? Кто стал победителем? Какой праздник мы праздновали?

- Давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

- Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Квест-игра «Клуб фикси-финансистов»

Воробьева М.И., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г.Калининград)







Горбунова Е.В., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г.Калининград)

Иванова Е.В., учитель начальных классов МАОУ НШ-ДС № 72 (г.Калининград)

Технологическая карта

I методический блок

Целевая аудитория:		— учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС № 72 и ГБОУ гимназии №159 «Бестужевская» (г. Санкт-Петербург)
Ответственные:		— И.о. директора МАОУ НШ-ДС № 72 Кочергина Т.Е. — Учителя начальных классов МАОУ НШ-ДС №72 Иванова Е.В., Горбунова Е.В., Воробьева М.И.
Проблема:		Проблема: Что же делать: копить или тратить?
Цель:		Цели: — развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; — расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; — развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; — развитие коммуникативных навыков учащихся в области практического применения иностранных языков в области финансовой грамотности; — развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации жизненных целей и планов в текущий момент и будущие периоды.
Задачи		Задачи: — познакомить учащихся с различными вариантами дополнительного дохода; — сформировать умение грамотно распределять дополнительный доход; — сформировать коммуникативные

		компетенции, в том числе, иноязычные, в условиях групповой командной работы; – развить умения использовать математические вычисления для поиска наиболее эффективных способов распределения дополнительного дохода.
Форма занятия		Командная квест-игра
Дата и время проведения		Дата: 14/11/2018 Время: 12.30 - 13.15
Продолжительность занятия		45 минут
Оснащение Оборудование Дидактический материал		— методическая разработка мероприятия «Клуб фиксифинансистов»; — подготовленный кабинет; места для команд и зрителей; — компьютер, мультимедиапроектор, — маршрутные листы, натуральные наглядные пособия, раздаточный материал с заданиями; — дипломы участников игры.
Предварительная работа		Оформление: Подготовка web-конференции со школой г.Санкт-Петербурга; приготовление кабинета для квест-игры. Подготовка раздаточного материала.
Конечный продукт		Два коллективных рефлексивных плаката, фотоотчет на сайте ОУ.

**Методические
рекомендации
организаторам
игры**



Целевая группа:
учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС №
72 и ГБОУ гимназии №159
«Бестужевская»
(г. Санкт-Петербург)

II Содержательный блок

Развернутый сценарий игры.

1. Вступительное слово преподавателя, в котором педагог определяет цели и задачи данной встречи, план проведения мероприятия.
2. Онлайн-приветствие, представление команд.
3. Теоретическая часть встречи.
4. Работа в группах.
5. Создание рефлексивных плакатов.
6. Подведение итогов.

Ход мероприятия

1 этап. Вступительное слово ведущего.

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Мы рады приветствовать вас на заседании делового клуба «Фикси-финансистов» (Слайд № 1).

А работать мы будем вместе с учениками из северной столицы нашей страны, города Санкт-Петербурга. Давайте познакомимся и поприветствуем друг друга! Команды, представьтесь, пожалуйста.

2 этап. Представление команд.

Представление участников команды МАОУ НШ-ДС № 72.

Представление участников команды ГБОУ гимназии №159 «Бестужевская»

Ведущий: Итак, начинаем нашу встречу.

3 этап. Теоретическая часть встречи.

Ведущий:

- Всем нам известно, что финансовая грамотность, это, в первую очередь, способность принимать обоснованные решения и совершать эффективные действия в сфере экономики.

Сегодня на нашем заседании клуба Фиксики Нолик и Симка предлагают нам решить вечный вопрос: когда у нас появляются деньги, должны мы их тратить или копить? (Слайд № 2).

Мы как фикси-финансисты поможем нашим друзьям найти ответ на этот вопрос.

- На предыдущих заседаниях клуба мы уже обсуждали, какие статьи составляют семейный бюджет. И знаем, что доходы бывают постоянными и непостоянными. Назовите их, пожалуйста!

Сегодня мы будем на станциях делать анализ трудных финансовых ситуаций, связанных с тем, как лучше распорядиться непостоянным доходом, копить эти деньги или тратить. Если копить, то каким способом, а если тратить, то на что. И в решении этих финансовых задач мы будем применять математические знания и знания иностранного языка. В конце нашей квест-игры мы создадим плакаты, где объединим все полученные знания и ваши интересные мысли.

- Итак, удачной игры. У вас все обязательно получится! Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные! Получите свои маршрутные листы.

4 этап. Практическая деятельность.

Станция 1.

Составьте слово, посчитав примеры и распределив буквы согласно ответам.

45	38	142	96	202	15	63

О - $50-6*2$ 348-206 – Т $5*9$ – Л $101*2$ – Р $0*16+15$ – Е $7*9$ – Я $24*4$ – Е

Попробуйте определить значение данного слова.

К какой статье доходов оно относится (постоянные или непостоянные)?

Заполните таблицу плюсов и минусов.

Плюсы	Минусы

Попробуйте сделать вывод, как правильно распорядиться данным непостоянным доходом? Тратить его или копить?

К какой плохой зависимости может привести такой источник дохода?

Станция 2.

Ситуация. Семья Петровых имеет в собственности однокомнатную квартиру, в которой никто не проживает. Они ее сдают и получают ежемесячно 10000 рублей. Соответственно, возникает вопрос, что делать с этими деньгами? Есть два варианта: откладывать эту сумму, чтобы на что-нибудь накопить или добавлять ее к ежемесячному доходу и тратить.

Если вы считаете, что нужно копить, то посчитайте, через какое время семья Петровых сможет купить:

- новый автомобиль, стоимостью 300000? _____

- поехать в отпуск на месяц всей семьей по программе «все включено» (стоимость 180000 рублей)? _____

- купить маме новую норковую шубу за 70000 рублей? _____

Если вы считаете, что эти деньги нужно тратить ежемесячно, то напишите, что семья будет приобретать _____

Сделайте

вывод: _____

Станция 3.

Представьте, что в результате экономии, у вас сформировалась сумма в размере 80 000 рублей. Просчитайте, где лучше хранить данную сумму: на рублевом вкладе или на валютном. При условии 1 евро равен 80 рублям, на рублевом вкладе 7 % годовых, а на валютном 3 %. Чтобы это узнать, пользуйтесь пошаговой инструкцией.

I. Шаг 1. Рублевый вклад. Узнаем 1 % - $80\,000 : 100$.
Шаг 2. Данное число умножаем на 7 - это 7 % годовых (это доход от вклада).

II. Шаг 1. Валютный вклад. Переведите 80 000 рублей в евро.
Шаг 2. Узнайте 1 % от полученного числа, разделив его на 100.
Шаг 3. Умножьте его на 3 - это 3 % годовых (это доход от вклада).
Шаг 4. Узнайте, сколько это в рублях.

Сравните, где выгоднее хранить деньги: на валютном вкладе или на рублевом. При посещении другой страны вам может понадобиться небольшой словарь на данную тему.

Cash – наличные деньги.
Checking account – текущий счет
Interest rate – процентная ставка
Exchange rate – обменный курс
Currency – валюта

5 этап. Станция 4. Создание рефлексивных плакатов.

- Ребята, в процессе игры вы получили много знаний, теперь вам необходимо составить грамотный и красочный плакат с вашими выводами о том, копить или тратить.

Для его создания вам даются полезные советы, их можно использовать. Только сначала эти фразы нужно правильно собрать. (Приложение 4)

6 этап. Заключение. Рефлексия.

Ребята, давайте вспомним, какая цель была поставлена в начале нашей игры? (ответы ребят)

Соединяемся со школой № 159 г. Санкт-Петербурга.

-Ребята, давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

Команды награждаются дипломами участников заседания делового клуба фиксифинансистов.

- Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

Положение о конкурсе рисунков «Моя денежная единица»

1. Общие положения

1.1. Конкурс творческих работ «Моя денежная единица» (далее — Конкурс) проводится МАОУ НШ – ДС № 72 (далее – Организатор).

1.2. Цели и задачи Конкурса:

- выявление и поддержка детей и вовлечение их в совместную творческую деятельность с педагогами и родителями на тему финансовой грамотности;
- привлечение детей к повышению уровня финансовой грамотности, содействие их творческому самовыражению и личностному развитию;
- повышение уровня финансовой грамотности учащихся начальной школы.

2. Участники Конкурса

2.1. Участниками Конкурса учащиеся 1-4 классов.

2.2. На Конкурс принимаются работы, выполненные детьми, совместно с педагогами и родителями.

3. Организация и проведение Конкурса

3.1. К участию в Конкурсе принимаются творческие работы в виде рисунка, выполненного в любой технике. Рисунок выполняется на формате А3.

3.2. На школьный этап конкурса принимаются по 3 лучшие работы от класса. Работа предоставляется в учебную часть 28 ноября. Каждая работа должна иметь этикетку (шрифт 14), включающую информацию о фамилии, имени автора, названии работы, класс.

3.3. Критерии оценки работ:

- 3.3.1. Художественная точность;
- 3.3.2. Креативная авторская задумка;
- 3.3.3. Техника исполнения.

4. Этапы и сроки проведения Конкурса

4.1. Конкурс проходит в два этапа: очный и заочный.

4.2. Заочный этап - проводится с 19 ноября по 27 ноября 2018 года (включительно). Заочный этап предполагает проведение конкурса внутри класса, анализ представленных учащимися рисунков и отбор для участия в очном туре.

4.3. Очный этап – проводится с 28 ноября по 30 ноября.

4.4. Итоги Конкурса будут подведены 30 ноября 2018г.

5. Подведение итогов Конкурса

5.1. Победители Конкурса определяются по экспертной оценке жюри в различных номинациях.

5.2. Победители награждаются грамотами.

6. Состав и функции жюри

6.1. Состав жюри Конкурса определяется Организатором. Члены жюри – педагоги МАОУ НШ – ДС № 72.

6.2. Жюри оценивает конкурсные работы с учетом критериев.

Ярмарка финансовых проектов «Моё финансовое открытие»
Хлыстова И.В., учитель начальных классов МАОУ НШ – ДС № 72 (г. Калининград)

ПОЛОЖЕНИЕ
об ярмарке финансовых проектов
«Моё финансовое открытие»

1. Общее положение

1.1. Школьная ярмарка детских финансовых проектов «Моё финансовое открытие» (далее - Ярмарка) является ежегодным мероприятием МАОУ начальная школа – детский сад № 72, направлена на повышение методического уровня образовательных проектов и формирование банка проектов.

1.2. **Цель Ярмарки:** способствовать формированию проектного мышления учащихся, в том числе, в области финансов, умению коммуницировать в части изложения собственной точки зрения и грамотного оппонирования партнёру.

1.3. **Задачи Ярмарки:**

- раскрыть потенциальную одаренность учащихся;
- развивать творческие, проектные компетентности учащихся;
- развивать информационные компетентности учащихся, включая умение применять информацию для решения проблем;
- развивать коммуникативные компетентности учащихся;

2. **Организаторы Ярмарки:** проектная группа педагогов МАОУ начальная школа – детский сад № 72 г. Калининграда.

3. Руководство проведением ярмарки

Общее руководство подготовкой и проведением Ярмарки осуществляет организационный комитет.

Оргкомитет:

- формирует состав экспертных комиссий по секциям;
- утверждает программу Ярмарки;
- осуществляет оперативное руководство проведением Ярмарки.

4. Оценка проектов

4.1. Оценка проектов, представленных на Ярмарку:

Для оценки представленных на Ярмарку и конкурсного отбора лучших из них создается жюри, проводящее конкурс проектов.

- осуществляет предварительную экспертизу представленных проектов по существу их содержания;
- по результатам предварительной экспертизы на виртуальном этапе рекомендует лучшие проекты для включения в программу очного этапа Ярмарки;
- заслушивает доклады участников Ярмарки об их проектах в ходе очного этапа;
- готовит предложения оргкомитету об утверждении результатов конкурса проектов по тематическим секциям;

4.2. Экспертная комиссия определяют 3 лучших проекта и лауреатов в номинациях.

5. Участники Ярмарки

5.1. К участию в Ярмарке приглашаются учащиеся 3-4-х классов школ-партнёров проекта (авторские группы не более 3-х человек), освоившие проектные методы и выполнившие проекты,

содержащие собственные авторские решения, а также педагоги и родители, руководители проектов.

6. Сроки и место проведения Ярмарки

6.1. Ярмарка проводится в два дня:

Проведение Ярмарки – 4-5 декабря 2018 года:

6.1.1. С 13.15 – 13.30 - начало работы Ярмарки, регистрация участников;

6.1.2. С 13.30 до 14.30 - работа Ярмарки, осмотр стендов и знакомство с проектами участников Ярмарки,

6.1.3. С 14.30 – 15.30 – официальная часть - церемония награждения победителей конкурса проектов.

6.2. Презентация проектов. В актовом зале учреждения будут представлены проекты участников конкурса финансовых проектов. Гости и участники Ярмарки могут познакомиться с заявителями и их проектами. Каждый гость Ярмарки получит специальный путеводитель с детскими проектами.

7. Требования к защите проекта

Автор (группа авторов) должен продемонстрировать:

- видение проблематики, на решение которой направлен проект;
- актуальность проектной идеи (востребованность, современность);
- способы решения проблемы, их соответствие целям и задачам проекта;
- практическую значимость проекта (в учебной, внеучебной деятельности);
- результаты реализации проекта (итоговые, промежуточные) и их собственную оценку.

Средства для демонстрации проекта

Для демонстрации участнику предоставляется стол и место для расположения плакатов, а также проекционный комплекс (компьютер, проектор, экран либо интерактивная доска). Демонстрация должна отражать наиболее важные элементы работы, а именно: цель работы, способы решения проблемы, результаты и выводы, практическую ценность. Работа может демонстрироваться на плакатах, моделях, с помощью технических средств. Рекомендуется использование (упоминание) публикаций, заявок на изобретения, свидетельств, отзывов, фотоальбомов, раздаточных материалов.

8.. Подведение итогов и награждение

10.1. Лучшие проекты будут отмечены дипломами 1, 2 и 3 степеней.

10.2. Остальные работы будут отмечены как Лауреаты в отдельных номинациях.