

## **Интеллектуальная игра по финансовой грамотности для учащихся 2-3 классов.**

Авторы учителя начальных ГБОУ Школа № 2083 г.Москвы  
Ухина Татьяна Ивановна, Бирюкова Светлана Валерьевна.

**Цели:** дать учащимся возможность продемонстрировать свои знания по финансовой грамотности, развивать экономический образ мышления; формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики.

### **Планируемые результаты:**

#### ***Личностные:***

- овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях;
- адекватное восприятие предложений товарищей.

#### ***Метапредметные:***

- использование различных способов поиска, обработки, анализа и представления информации;
- овладение логическими действиями сравнения, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.

#### ***Регулятивные:***

- понимание цели своих действий;
- проявление познавательной и творческой инициативы;
- оценка правильности выполнения действий.

#### ***Коммуникативные:***

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

#### ***Предметные:***

- понимание и правильное использование экономических терминов;
- представление о роли денег в семье и обществе;
- умение рассчитывать доходы и расходы и составлять простой семейный бюджет;
- проведение элементарных финансовых расчётов.

**Оборудование:** компьютер, мультимедиа, игровые столы, сигнальные таблички, ручки, бумага.

**Правила игры:** дети делятся на команды, выбирают капитана и ответственного за сигнальную табличку.

«Своя игра» предполагает проведение двух раундов и финальной игры.

Каждой команде предлагается сигнальная табличка, которую необходимо поднимать при готовом ответе.

### **Раунды.**

Игрокам предлагаются в каждом раунде по три темы:

**1 раунд:**

- Деньги.
- Народная мудрость.
- Черный ящик.

**2 раунд:**

- Ребусы.
- Товары и услуги.
- В мире литературы.

В каждой теме по три вопроса определенной стоимости.

Выбирать вопросы можно в любом порядке. Чем выше стоимость вопроса, тем он сложнее.

Если команда дает правильный ответ, то эти баллы переходят на ее счет. Если команда отвечает неправильно, то баллы вычитаются с ее счета. Но тогда на этот же вопрос может ответить другая команда и заработать эти баллы себе.

На обдумывание ответа дается 15 секунд.

**Если выпадает «Кот в мешке».**

Этот вопрос можно передать любой из команд.

Если команда дает правильный ответ, то эти баллы переходят на ее счет. Если команда отвечает неправильно, то баллы вычитаются с ее счета.

**Финал.**

Финальную игру начинает команда-победитель. Необходимо определиться с темой, в которой команды будут отвечать на вопрос (для этого игроки по очереди называют тему, которая им не очень нравится и они бы в ней не хотели играть и в итоге остается одна тема).

Прежде чем прозвучит вопрос, командам необходимо сделать ставку.

Победителем игры является команда, набравшая наибольшее количество баллов.