

## **Внеклассное мероприятие «В мире денег» для 3 класса.**

**Цель:** формирование у обучающихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности

**Задачи:** 1. Формировать умение оперировать экономическими терминами, анализировать, делать выводы.

2. Развивать мыслительную деятельность, развитие навыков коммуникации в группе, умение обрабатывать и использовать ранее полученную информацию из разных источников в новых условиях.

3. Воспитывать образ экономически грамотного человека

УУД:

Предметные:

- Актуализировать знания по финансовой грамотности

Личностные:

- Осознание необходимости получения знаний по финансовой грамотности
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками
- Формирование установки на здоровый образ жизни, мотивации на бережное отношение к материальным и духовным ценностям
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки
- Способствование социально-ориентированному взгляду на мир

Метапредметные:

*Познавательные:*

- *Умение осуществлять направленный поиск информации из разных источников*
- *Умение объяснять понятия и явления*
- *Готовность обрабатывать и использовать ранее полученную информацию из разных источников*

*Регулятивные:*

- *Умение адекватно принимать оценку взрослых и сверстников*
- *Умение планировать свои действия*
- *Умение прогнозировать и оценивать свои действия*

*Коммуникативные:*

- *Готовность слушать собеседника, вести диалог*
- *Умение формулировать и аргументировать свою точку зрения*
- *Умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной работе*

*Форма:* *Конкурсная программа(игра).*

*Оборудование, дидактический материал:* *компьютер, мультимедиапроектор, раздаточный материал с заданиями, ребусами, кроссвордами, монеты, купюры, предметы для игры.*

№ п/п	Этапы урока/занятия	Деятельность учителя.	Деятельность обучающихся.	Технологические приёмы и методы.	Вариативные задания для оценки достижения планируемых результатов.
1	Актуализация знаний. Постановка цели.	Загадывание загадки. Помощь в формулировке цели.	Отгадывают загадку. Формулируют цель.	Загадка. Беседа.	Два варианта загадок.
2	Знакомство с правилами игры.	Знакомство с правилами мероприятия.	Делают правильный выбор и принимают условия мероприятия.	Игровой приём в форме ромашка.	
3	Конкурсная программа.				
	3.1 Проведение игры : «Магазин»	Распределение раздаточного материала. Объяснение правил игры «Магазин». Обобщение выводов детей.	Делятся на группы по интересам и количеству. Подведение итогов сделанных покупок.	Работа в группах. Сюжетно – ролевая игра.	
	3.2 Разгадывание ребусов.	Предлагает три ребуса разной сложности и стоимости.	Дети решают предложенные ребусы.	Работа в группах.	
	3.3 Творческое задание «Кроссворд»	Раздаточный материал «Кроссворд», где есть ключевое слово – ТОВАР	Дети по подгруппам на первую букву придумывают и пишут слово на тему финансовая грамотность.	Работа в группах.	Два варианта кроссворда
4	Физкультминутка.			икт	
	Продолжение конкурсной программы.				
	3.4 Игра «Дополни пословицу»	Раздаёт наглядный материал и объясняет задание.	Работают с карточками.	Работа с карточками.	
	3.5 Задание «Выбери вопрос».	Предлагается по два вопроса. 1 простой и 1 сложный. Детям предоставляется выбор (сложный + сложный) или (сложный + простой) или (простой + простой)	Дети выбирают два вопроса и за правильный ответ получают деньги.	«тонкие» и «толстые вопросы»	
	3.6 «Сосчитай сумму денег»	Показывает слайды.	Подсчитывают сумму на предложенных слайдах.	Метод наглядности. Презентация.	

5	Рефлексия.	<p>Предлагает вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что нового узнали в процессе игры?</li> <li>- Какие задания было выполнить легко?</li> <li>- Что было сложно выполнять и какие сложности вообще возникали?</li> <li>- Почему что-то не получилось?</li> <li>- Что помогало в процессе работы над заданиями?</li> </ul>	<p>Дают ответы на поставленные вопросы.</p>	Словесный.	
6	Подведение итогов.	<p>Объясняет участникам игры ,что делать с набранными баллами – монетами.</p>	<p>Подводят в группах итоги - считают баллы – монеты, выбирают на полученную сумму призы для команды.</p>		<p>При недостаточном количестве набранных монет дети получают поощрительный приз.</p>

## Приложение к мероприятию в 3 классе «В мире денег»

### **1) Актуализация знаний. Постановка цели.**

#### Загадка

У каждой из них достоинство есть,  
Но по нему воздают каждой честь-  
По шепотке одной, другой же – по пуду.  
Не сравнивать их я, конечно, не буду:  
Без маленькой самой не будет большой.  
И вам приходилось встречаться с такой.  
(деньги, монеты)

#### Загадка

На них я подарок подруге куплю,  
Поэтому их каждый день я коплю.  
(деньги)

### **2) Знакомство с правилами игры.**

Правила проводимого мероприятия на лепестках ромашки (да - подходит, нет - не подходит):

12 лепестков:

- слушать товарища; (да)
- не перебивать говорящего; (да)
- уметь договариваться; (да)
- активно участвовать в игре; (да)

- не обижаться, если постигнет неудача; (да)
- внимательно слушать учителя; (да)
- громко кричать; (нет)
- перебивать говорящего; (нет)
- раньше времени выкрикивать ответ; (нет)
- ссориться; (нет)
- смеяться над ответами других; (нет)
- радоваться неудачам другой команды. (нет)

### **3) Конкурсная программа.**

#### **3.1 Игра "Магазин».**

(Три магазина: «Пещера», «Заморские вещички», «Супермаркет»).

Правила: - правильно выбрать « магазин , использовать выданный материал (деньги современные и старинные, ракушки, мех, соль), приобрести на него какой – либо товар).

#### **3.2 Разгадывание ребусов.**



1 монета



2 монеты



3 монеты

3.3 Творческое задание «Кроссворд».

	<b>Т</b>	орг
	<b>О</b>	бмен
	<b>В</b>	алюта
б	<b>А</b>	нк
ба	<b>Р</b>	тер

кар	<b>Т</b>	А
	<b>О</b>	блигация
	<b>В</b>	клад
	<b>А</b>	кция
	<b>Р</b>	убль

5) Физкультминутка (видеоприложение).

### 3.4 Игра «Дополни пословицу»

1. Копейка рубль... бережет.
2. Даром... ничего не дается.
3. Ничто не возникает из... ничего.
4. Одна пчела немного меда... натаскает.
5. Всякий человек в деле... познается.
6. Скупой платит... дважды.
7. Без труда нет... плода.
8. Глаза боятся, а руки... делают.
9. Доброе начало – половина... дела.
10. Мало хотеть – надо... уметь.

### 3.5 «Выбери вопрос».

Предлагаемые вопросы (разноуровневые: стоимость- 1 монета, 2 монеты)

**1 монета:** Что нужно иметь в настоящее время, чтобы купить товар? (Деньги)

Как раньше покупали товар, когда не было денег? (Обменивались товаром)

Что такое товар? (То, что люди предлагают для обмена).

В виде чего были первые золотые и серебряные деньги? (В виде слитков).

Кто придумал слово «монета»? (Жители Древнего Рима).

Когда появилась монета «рубль»? (При Петре I).

По каким признакам можно определить номинал монеты?



**2 монеты:** Для чего делались насечки на ребре монеты? (Для защиты от подделок).

По каким признакам можно определить самостоятельно подлинность купюры 1000 рублей)? ( герб города Ярославля, наличие ныряющей защитной нити и т.д.)

Что обозначает поговорка « Не было ни гроша – да вдруг алтын»? ( Она означает, что сначала не было совсем ни чего, а потом вдруг стало всего неожиданно много).

Почему возникла необходимость появления бумажных денег? ( К этому подтолкнула неудобство носить на поясах тяжёлые связки медных монет).

Какими российскими монетами можно расплатиться за школьную тетрадь стоимостью 5 рублей?

Привести несколько вариантов.

3.6 «Сосчитай сумму денег».

Приложение (файл с презентацией).

**6) Подведение итогов.**

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ  
«В МИРЕ ДЕНЕГ»  
3 КЛАСС



# ЦЕЛЬ:

формирование у обучающихся интерес к изучению вопросов финансовой грамотности



# ЗАДАЧИ:

---

1. Формировать умение оперировать экономическими терминами, анализировать, делать выводы.

2. Развивать мыслительную деятельность, развитие навыков коммуникации в группе, умение обрабатывать и использовать ранее полученную информацию из разных источников в новых условиях.

3. Воспитывать образ экономически грамотного человека

# ЭТАПЫ МЕРОПРИЯТИЯ

- × Актуализация знаний. Постановка цели.
- × Знакомство с правилами игры
- × Конкурсная программа.
  - × 3.1 Проведение игры : «Магазин»
  - × 3.2 Разгадывание ребусов.
  - × 3.3 Творческое задание «Кроссворд»
- × Физкультминутка.
- × Продолжение конкурсной программы.
  - × 3.4 Игра «Собери пословицу»
  - × 3.5 Задание «Выбери вопрос».
  - × 3.6 «Сосчитай сумму денег»
- × Рефлексия.
- × Подведение итогов.

# РЕФЛЕКСИЯ

- ✘ - Что нового узнали в процессе игры?
- ✘ - Какие задания было выполнить легко?
- ✘ - Что было сложно выполнять и какие сложности вообще возникали?
- ✘ - Почему что-то не получилось?
- ✘ - Что помогало в процессе работы над заданиями?

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

*Пусть у вас всегда будут  
деньги.*

**Всего доброго!**

# Сосчитай сумму денег.





# Определи заданную сумму



**7 руб.**

# Определи заданную сумму



**15 руб.**

# Определи заданную сумму



**20 руб.**

# Определи заданную сумму



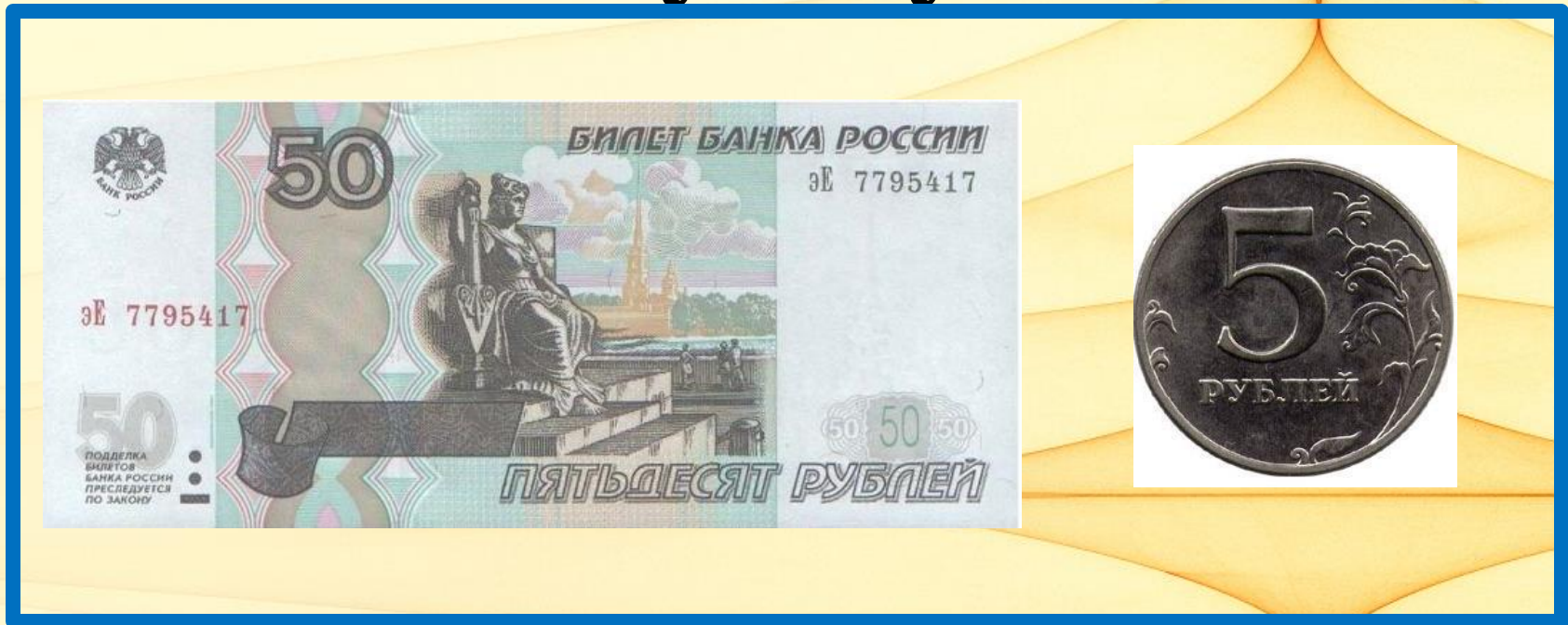
**30 руб.**

# Определи заданную сумму



**51 руб.**

# Определи заданную сумму



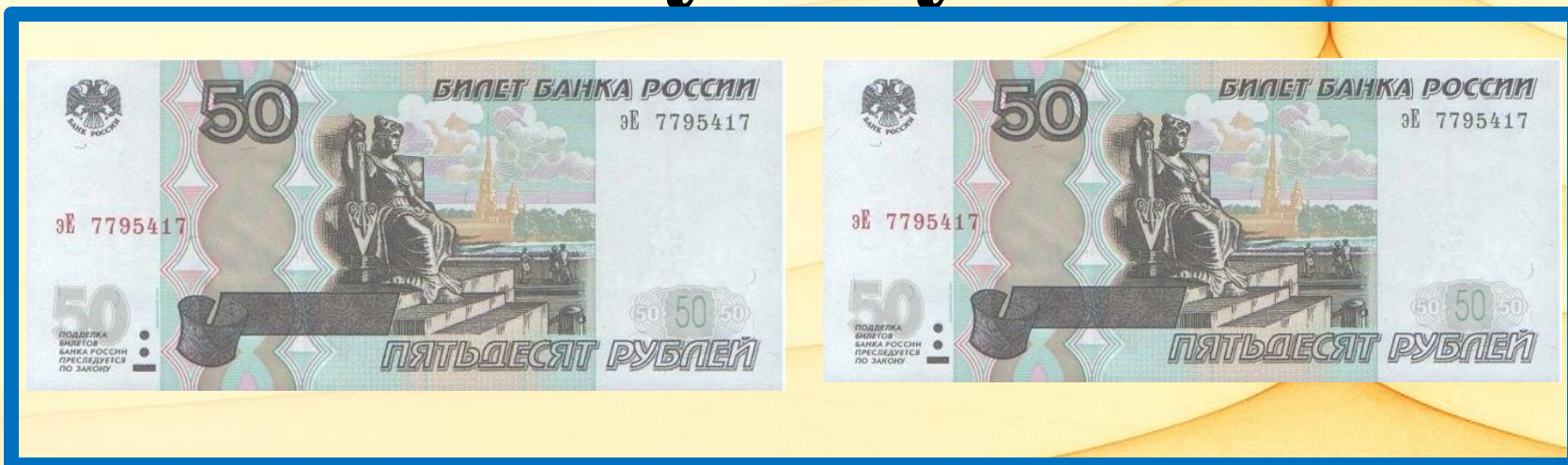
**55 руб.**

# Определи заданную сумму



**60 руб.**

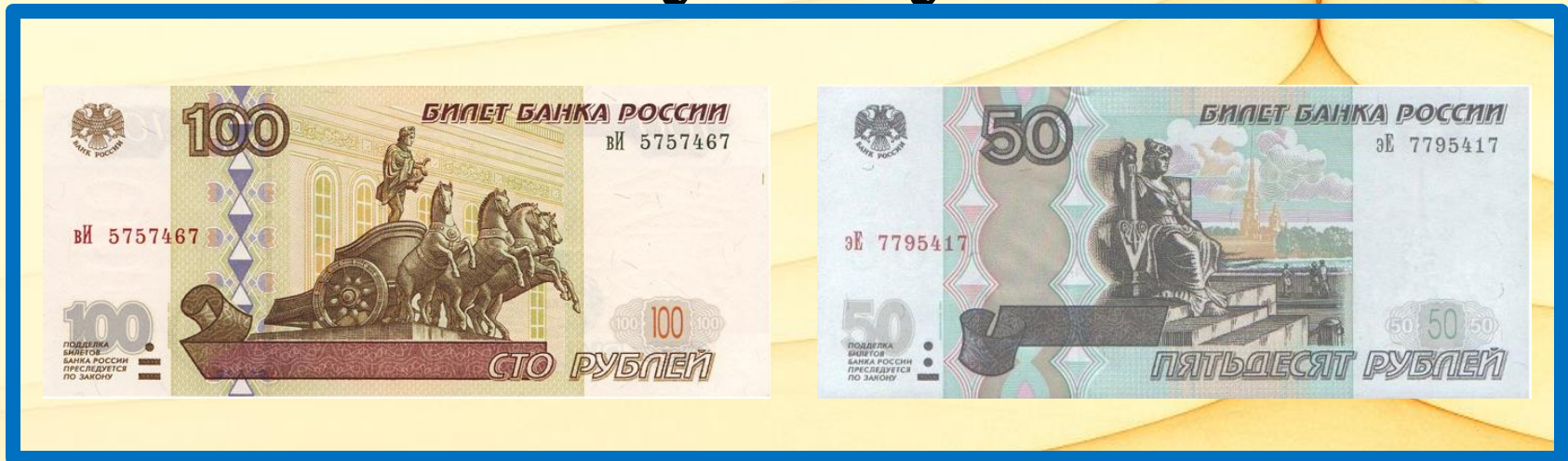
# Определи заданную сумму



**100 руб.**

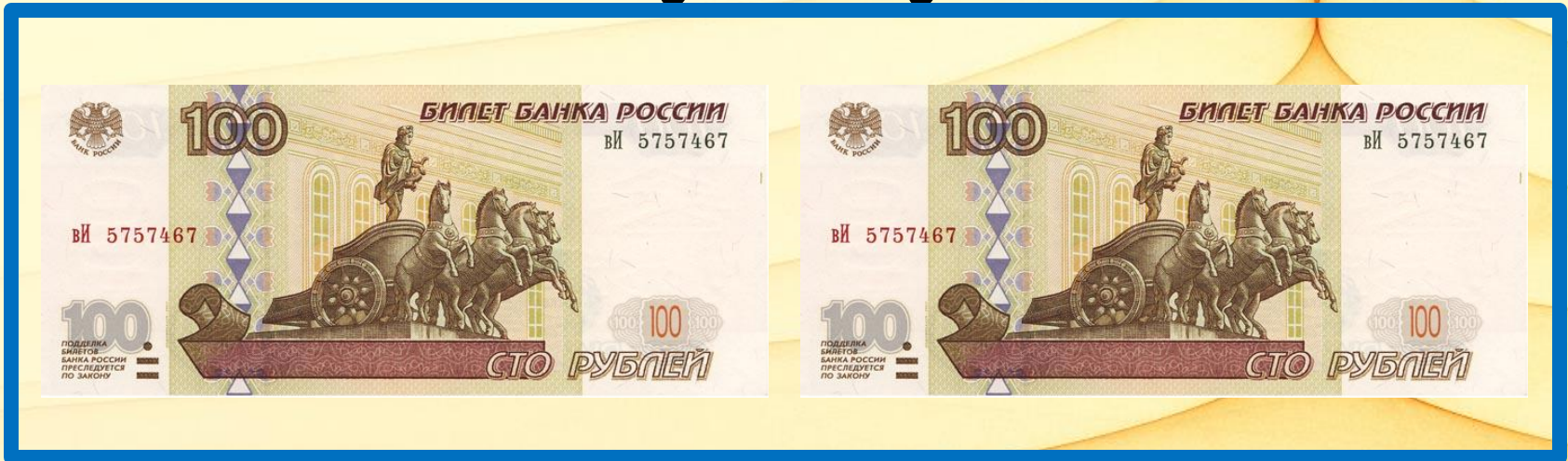


# Определи заданную сумму



**150 руб.**

# Определи заданную сумму



**200 руб.**

# Определи заданную сумму



**300 руб.**

# Определи заданную сумму



**600 руб.**

# Определи заданную сумму



650 руб.

# Определи заданную сумму



655 руб.

# Определи заданную сумму



653 руб.



3 руб



15 руб



6 руб



8 руб



4 руб

3 ручки  
 2 ластика  
 1 тетрадь  
 1 блокнот

50 руб.





***Спасибо за внимание!***

*Пусть у вас  
всегда будут  
деньги!*