

Итоговое занятие к теме «Обмен и деньги» (2 – 3 класс)

Авторы:
Сомова О.В.
Репина А.И.
Барская И.А.
Абрамова М.Н.

Вступление

Для проведения итогового занятия по курсу «Финансовая грамотность» нами была выбрана технология образовательного квеста, во время которого участники должны выполнять различные задания интеллектуального характера по теме «Обмен и деньги». В ходе игрового занятия школьники решают мини-задачи исследовательско-познавательного характера. Такая форма работы обеспечивает у учащихся развитие универсальных учебных действий и вызывает живой интерес.

Квест «В поисках клада»

Цель: систематизировать и обобщить знания учащихся о деньгах.

Задачи:

1. *Познавательные:* обобщить и проверить полученные знания по теме.
2. *Развивающие:* развивать логическое мышление и расширять кругозор.
3. *Учебные:* применить полученные знания на практике.
4. *Воспитательные:* воспитывать умение работать в группе, толерантное отношение к мнению других, умение слушать, обсуждать и принимать коллективное решение.

Ожидаемые результаты

личностные:

- овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками в игровых экономических ситуациях.

метапредметные:

познавательные:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа и представления информации;

регулятивные:

- понимание цели своих действий;
- проявление познавательной и творческой инициативы;

коммуникативные:

- умение слушать собеседника и вести диалог;
- умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

предметные:

- представление о роли денег в семье и обществе;
- умение характеризовать виды и функции денег;

- проведение элементарных финансовых расчётов.

Организация работы

Время проведения 45 – 60 минут.

Форма проведения – групповая.

Оборудование

1. Мультимедийное оборудование
2. Компьютер
3. Клей, ножницы, ручки, карандаши
4. Раздаточный материал

Этапы работы

1. Организационный момент.

Просмотреть отрывок мультфильма «Трое из Простаквашино» (Приложение 1), сформулировать понятие «клад» и определить тему и цель урока. По результатам правильно выполненного задания учащиеся получают первую карточку-подсказку.

2. Самостоятельная деятельность учащихся под руководством учителя.

На каждом этапе дети находят карточку-подсказку для ориентирования на местности, с помощью которой они узнают местоположение следующего задания. Прибыв на место, дети выполняют задание и получают следующую карточку-ориентир. Задания для учащихся даёт учитель в устной форме.

3. Завершение игры.

Учащиеся находят клад – мешочек с шоколадными монетами.

4. Рефлексия

Учитель с учащимися обсуждает проведенный квест и предлагает тем, кому занятие понравилось, положить в копилку фантики от монет. Подсчитывается количество фантиков и подводится итог.

Карточки-подсказки и задания

Местоположение (Приложение 2)	Название задания
	1. Составь определение
1. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где изучают иностранные языки (кабинет английского языка)	2. Кроссворд
2. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где изучают события прошлых лет (кабинет истории)	3. Лента времени
3. Следующую подсказку вы найдете в том кабинете, где в нашей школе хранятся книги (библиотека)	4. Головы и хвосты
4. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где изучают внешнее и внутреннее строение Земли, места рождения полезных ископаемых и природу (кабинет географии)	5. По странам и континентам
5. Следующую подсказку вы найдете в том месте, где проводятся общешкольные праздники (актовый зал)	6. Мультимозаика
6. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где находятся компьютеры (кабинет информатики)	7. Задачи
7. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где изучают растения, животных и человека (кабинет биологии)	8. Дерево желаний
8. Следующую подсказку вы найдете в том кабинете, где вы работаете не ручкой, а карандашами и кисточками (кабинет ИЗО)	9. Ребусы
9. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где больше всего заботятся о вашем здоровье (медицинский кабинет)	10. Буквы рассыпались
10. Следующую подсказку вы найдете в кабинете, где вы находитесь самое большое количество времени (классный кабинет)	11. Рассмотрите поближе
11. Клад найдете под шестым деревом около входа в школьную калитку	

Задания для учащихся

(Раздаточный материал. Приложение 3)

Задание 1. Составь определение

Ребята, используя карточки со словами, составьте определение слова «клад».

Задание 2. Кроссворд

Ребята, разгадайте кроссворд.

Задание 3. Лента времени

Ребята, посмотрите на карточки и расположите их в порядке возникновения в истории человечества.

Задание 4. Головы и хвосты

Ребята, найдите начало пословицы и её продолжение.

Задание 5. По странам и континентам

Ребята, соотнесите страну и валюту, которой она принадлежит.

Задание 6. Мультимозаика (Приложение 4)

Ребята, посмотрите «Мультимозаику» про деньги, вспомните и назовите сказки и мультфильмы, которые вы в ней увидели.

Задание 7. Задачи

Ребята, решите задачи про деньги.

Задание 8. Дерево желаний

Ребята, прочитайте слова, написанные на карточках. То что можно купить, прикрепите к дереву с монетками, а то что невозможно купить прикрепите к дереву без монеток.

Задание 9. Ребусы

Ребята, разгадайте ребусы.

Задание 10. Буквы рассыпались

Ребята, посмотрите на рассыпавшиеся буквы, составьте из них слова. Все слова связаны с прибылью в семье.

Задание 11. Рассмотрите поближе

Ребята, внимательно рассмотрите все деньги и найдите среди них не фальшивую купюру, обоснуйте свой выбор.

Ребята, все задания выполнены. Сейчас вы получите последнюю карточку-ориентир, на которой указано место, где спрятан клад.

Заключение

Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной логической головоломки. Подводя итог, мы можем с уверенностью утверждать, что квест – это универсальная игра, которая подходит для любого возраста участников, может быть проведена в любом месте и в любом объёме.

Включение в образовательный процесс квест-проектов позволяет:

- развивать навыки информационной деятельности и финансовой грамотности учащегося;
- формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, повысить мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету;
- развивать творческий потенциал школьников;
- формировать общеучебные умения, овладения стратегией усвоения учебного материала.