

## **Организация проектной деятельности учащихся 4 класса по финансовой грамотности.**

### **Проект игра: "Хочу, надо, могу"**

Работу выполнили

Карцева Ю.Б.

Громова Е.А.

Современная начальная школа обучает детей читать, писать, считать, но недостаточно готовит к реальной жизни, к трудностям на пути взросления и становления личности во многих сферах жизни, в особенности в вопросах финансового образования. Невозможно представить современный мир без денег. Деньги окружают человека с самого рождения и становятся одним из главных условий жизни. Поэтому уроки финансовой грамотности на сегодняшний момент просто необходимы. Внеклассные занятия в начальной школе должны включать в себя, в том числе, и темы о профессиях, их особенностях, а также о денежных отношениях в современном мире. Учащиеся не только получают представления о деньгах, прибыли, расходах, доходах, бюджете и т. д., но и смогут применить свои знания и умения при освоении других дисциплин, что является одним из требований Федерального государственного образовательного стандарта.

Требования к результатам, структуре и условиям освоения основной образовательной программы начального общего образования учитывают возрастные и индивидуальные особенности обучающихся на ступени начального общего образования, самоценность ступени начального общего образования как фундамента всего последующего образования.

В основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

-воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения демократического гражданского общества на основе толерантности, диалога культур и уважения многонационального, поликультурного и поликонфессионального состава российского общества;

-переход к стратегии социального проектирования и конструирования в системе образования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения социально желаемого

уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;

-ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и основной результат образования;

-признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса в достижении целей личностного, социального и познавательного развития обучающихся.

В соответствии со Стандартом на ступени начального общего образования осуществляется:

-становление основ гражданской идентичности и мировоззрения обучающихся;

-формирование основ умения учиться и способности к организации своей деятельности – умение принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку.

В процессе работы над проектом учащиеся должны проявить сформированные у них в течение образовательного процесса различные качества личности: умение взаимодействовать в группе, договариваться, слушать и слышать товарища, принимать конструктивное решение; понимание современной жизни с позиции финансовой грамотности, умение формулировать свои потребности и определять возможность их удовлетворения; уметь извлекать из различных источников необходимую информацию, прогнозировать свои действия и т. д. Проект-игра тесно связан с такими предметными линиями как: окружающий мир и математика.

Проект – игра является среднесрочным и проходит в течение месяца

1 ЭТАП:

**Первое занятие:** постановки цели, задач, деление на группы, распределение ролей внутри каждой группы, формирование бюджета, товарного ряда.

Учащиеся делятся на 6 групп. Первые 3 группы - это семьи с различным уровнем дохода. Вторые три группы – магазины с различным товарным рядом.

Состав семей: два варианта. Семьи одинаковы по составу (определяется установкой игры). Семьи разные по составу (устанавливается добровольно самими учащимися).

По жребью определяется уровень дохода: зарплаты, пенсии (или их отсутствие), стипендии (или их отсутствие). Оговаривается стоимость коммунальных услуг (единая для всех семей).

Моделируется семейная ситуация: каждой семье достается карточка (по жребью) - семейное торжество, день рождения (родителей, ребенка, бабушки/дедушки), поломка техники, покупка сезонной одежды/обуви и т. п.

В группах магазинов также идет распределение ролей: продавец-консультант, директор, бухгалтер, рекламодатель, маркетолог.

Направление работы магазинов: продовольственные, магазин бытовой техники, магазин одежды.

### **Работа в течение первой недели:**

В группах «Магазин»: маркетологи проводят мониторинг у групп-семей о необходимой продукции. На основе опросов начинается подготовка рекламных акций, изучение ценового рынка, заполнение таблицы.

Потребности семей	Распространенная продукция	Акционные товары	Цены на продукцию
1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.

В группах «Семья»: поиск информации о доходах, исходя из профессий, которые достались семьям, оставление таблиц: надо, хочу, изучение ценового рынка.

Надо	Хочу
1.	1.
2.	2.

### **2 ЭТАП:**

**На втором занятии** происходит формирование цен на продукцию, представление перечня товаров в разных магазинах. Создается макет витрин в магазинах (схематично). Подготовка витрин (ватман с кармашками, куда будут помещаться карточки с продукцией)



Группа семьи формирует таблицу запросов: надо, хочу, могу, с прописанными ценами, с учётом стоимости коммунальных услуг, поездок на общественном транспорте.

Надо	Хочу	Могу	Цена
1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.

**В течение второй недели** готовятся карточки с продуктами и ценами, оформление акционных предложений.

Группы-семьи могут корректировать свои желания и возможности, исходя из «товаров», предлагаемых магазинами.

**На третьем занятии** начинается игра. Перед походом в магазин, каждая семья перечисляет «государству» (учителю))) сумму на коммунальные расходы и транспорт.

Затем каждая семья должна сходить 4 раза в магазины (1 поход=1 неделя), за одну неделю они могут посетить несколько магазинов (по потребностям). Семьи в процессе покупки могут менять свои покупки или дополнить, все зависит от того как сделана акция на различные товары. После того как первая неделя подходит к концу, семьи подходят к своим столам, ставят флажок, выкладывают продукцию и проводят краткий учет планирования: на что рассчитывал, что получил.

На что рассчитывал	Что получил после
1.	1.
2.	2.

Пока семьи делают подсчеты, в магазинах докладывается продукция, витрины приводят в порядок, часть денег (фиксированная) отдается в кассу, для закупки товаров.

После того, как у каждой семьи появляется на столе 4 флажка, в магазинах начинается подсчет прибыли за месяц и деление ее на зарплату сотрудникам.

Семьи проводят последний учет планирования и считают сумму, которая у них осталась на конец месяца (подсчитывают бюджет).

**Четвертое занятие** - рефлексия. Каждая группа представляет свои результаты. На основании полученных результатов подводятся итоги и делаются выводы.

В результате такой игры, учащиеся понимают роль каждого из членов семьи, убеждаются в том, что очень сложно рассчитать бюджет на целый месяц, понимают необходимость грамотного распределения бюджетных средств семьи. Делают вывод о том, что не всегда желания каждого из членов семьи могут совпадать с финансовыми возможностями.

Также учащиеся получают представление об организации и деятельности предприятий, понимают сложность в получении заработной платы, осознают необходимость слаженной работы группы и ответственность каждого члена коллектива в рабочей группе.

Благодаря данному проекту учащиеся не только закрепляют пройденный в начальной школе материал по финансовой грамотности, но получают закрепляют его опытным путём.