



РАНХиГС
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Яхромская Средняя общеобразовательная школа №1 с углублённым изучением отдельных предметов»

ТЕМА ПРОЕКТА
МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
внеурочного занятия по Финансовой грамотности.

Тема
«Сказочной тропой в царство экономики».

Разработчик проекта:

Учитель музыки высшей
категории В.В. Литвиненко

Допустить
к защите

«____»

2020 год

г.о. Электросталь 2020 г.
СОДЕРЖАНИЕ

1. Технологическая карта _____ 3 стр.
2. Сценарий мероприятия _____ 6 стр.

Технологическая карта занятия

Тема занятия	Экономическая онлайн игра «Сказочной тропой в царство Экономики» для 5-6 классов
Тип занятия	Внеурочная деятельность.
Информационно - методическое обеспечение педагогической деятельности	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ермакова И.В., Протасевич Т.А.</i> Начала экономики: Учебное пособие для 5 – 6 классов – М.: Вита-пресс, 2005. 2. <i>Ермакова И.В., Протасевич Т.А.</i> Начала экономики: Рабочая тетрадь для 5 – 6 классов – М.: Вита-пресс, 2007. 3. <i>Ермакова И.В., Протасевич Т.А.</i> Начала экономики: Методическое пособие – М.: Вита-пресс, 2003. 4. https://cbr.ru/Bank-notes_coins/game/
Оборудование	<p style="text-align: center;">Оборудование и материалы:</p> Персональный компьютер для каждой команды с выходом в интернет
План занятия	<ol style="list-style-type: none"> 1. Приветственное слово организатора; 2. Домашнее задание «Презентация команды»; 3. 1 конкурс разминка «Копейка рубль бережёт»; 4. 2 конкурс: «Что за прелесть эти сказки»; 5. 3 конкурс: «Ярмарка профессий»; 6. 4 конкурс: «Офис бизнесмена Кота в Сапогах»; 7. 5 конкурс «Денежкины секреты» 8. Рефлексия; 9. Подведение итогов.
Цель занятия	Формирование экономической культуры школьников, экономического мышления на основе экономических знаний и умений с практическим ориентированием в жизни
Задачи занятия	<p style="text-align: center;">Программные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Образовательные:</i> пропедевтика экономического образа мышления, использование полученных знаний на основе межпредметных связей (математика и экономика, литература и экономика, технология и экономика); • развивающие: развивать познавательную активность и творческое начало личности, критического мышления и адаптивные возможности к изменяющимся внешним условиям; • воспитательные: развивать коммуникативные навыки и навыки работы в микро-группе, формировать умения коллективного обсуждения информации и принятия решений в условиях ограниченности

	времени, поддерживать интерес к предмету Основы финансовой грамотности через игру.
Формы и методы обучения	Игровые, групповые, ИКТ технологии
Основные понятия и термины	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Копейка рубль бережёт»: Классификация разного вида товаров «Дорого – Дёшево»; 2. «Что за прелесть эти сказки»: покупка бытовой техники и других товаров народного потребления, услуга, ведения домашнего хозяйства, капитальные и человеческие ресурсы, Социологический опрос; 3. «Офис бизнесмена Кота в Сапогах»: деньга, копейка, грош, алтын, гривенник, пятиалтынный, двугривенный;

Планируемые образовательные результаты	
Объем освоения и уровень владения компетенциями	Компоненты культурно- компетентного опыта/ приобретенная компетентность
<p>Научатся: Овладеют базовыми предметными понятиями: потребность, обмен, блага, деньги, товар, услуга, особая жизненная ситуация, банк, виды вкладов, инвестиционный сбережения, бизнес, валюта, валютный курс</p> <p>Получат возможность научиться: Использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации простой финансовой информации.</p> <p><u>Формирование понятий:</u> Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями (покупка бытовой техники и других товаров народного потребления, услуга, ведения домашнего хозяйства, капитальные и человеческие ресурсы, социологический опрос).</p> <p><u>Формирование предметных умений:</u> Понимание основных принципов экономической жизни общества: представление о роли денег в семье и обществе, о причинах и последствиях изменения доходов и расходов семьи, умение представлять результаты анализа простой финансовой и статистической информации в зависимости от поставленных задач в виде таблицы.</p> <p><u>Формирование установок:</u> Проявление познавательной и творческой инициативы в применении полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области финансовой грамотности;</p> <p><u>Введение / отработка компетенций:</u> Умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;</p>	<p>Целостно-смысловая компетенция Научатся: Работая индивидуально и в группе, договариваться о распределении функций и позиций в совместной деятельности, находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов сторон. Использовать информационно-коммуникационные технологии для решения учебных и практических задач курса «Финансовая грамотность».</p>

Данная игра проводится в городе не первый год. Раньше это были очные встречи команд участников в осенние каникулы на базе какой-либо школы. В 2019г. мы впервые провели онлайн игру. Опыт оказался успешным. В современных условиях данный формат позволит продолжить внеурочную командную работу школ по развитию знаний по финансовой грамотности.

Игра проводится в режиме онлайн. Ответы на задания оформляются в таблицы Word, собираются в папку с названием команды и отправляются на адрес организатора игры (Методический центр г.о. Электросталь)

Сценарий мероприятия

I. Приветственное слово командам.

Приветствуем вас на первой онлайн-экономической игре!

Сегодня вам предстоит показать свои знания в экономике и финансовой грамотности! Перед вами 4 конкурса! Нет необходимости распечатывать задания. Вы можете впечатать ответы в бланки ответов. Четвертый конкурс – это игра, которая выполняется по ссылке, приложенной в задании. Итогом выполнения станет документ, который вы получите в конце. Его необходимо приложить к ответам и отправить жюри! Удачи!

II. Домашнее задание «Презентация команды»

Команды высылают на адрес организатора игры заранее свои электронные представления, члены жюри оценивают содержательность выступления, его соответствие названию и целям игры.

Критерии оценки	Баллы
Оригинальность названия, девиза, эмблемы	10
Соответствие темы игры названию команды	10
Итого	20

III. Выполнение заданий на компьютере.

Конкурс №1. Разминка.

Цель: формировать знания детей о разных видах товаров, их классификации; учить использовать жизненный опыт в анализе стоимости товаров в последовательности от дорогого к дешёвому и наоборот;

ЗАДАНИЕ: Распределите понятия и значения по столбикам так, чтобы колонка в центре осталась пустой.

Значение: ДОРОГО	Понятия	Значение: ДЁШЕВО
	На вес золота	
	За бесценок	
	По божеской цене	
	Не подступиться	
	Задаром	
	Цена кусается	
	Не по карману	

	По сходной цене	
	Влетит в копеечку	
	За гроши	

Победитель в этой номинации по окончании игры награждается грамотой «За лучшее сохранение семейного бюджета»

Критерии оценки
Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл
Итого: 10 баллов

Конкурс №2. «Что за прелесть эти сказки»

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

ЗАДАНИЕ: В нашей сказочной стране выходит ежедневная газета «Сказочные новости». Подумайте, из каких сказок эти "экономические новости".

О правилах торговли. В день своего совершеннолетия царственная молодая особа едва не погибла, используя незнакомое ей колющее орудие труда. Данная особа допустила ошибку, не ознакомившись предварительно с инструкцией по эксплуатации данного орудия. Будьте бдительны при покупке бытовой техники и других товаров народного потребления («Спящая красавица»)

Невероятное происшествие. Во время праздника репутация некоего государственного чиновника существенно пострадала из-за мошенничества при выполнении заказа на пошив мундира. Единственный, кто заметил несоответствие, был несовершеннолетний гражданин. Обращаем ваше внимание на то, что по закону нашего царства услуга должна быть оказана в срок и качественно («Голый король»)

Заслуженная награда. Молодой специалист женского пола назначена на одну из главных должностей нашего царства за большие достижения в деле ведения домашнего хозяйства («Золушка»)

В мире искусства. Всемирно известный квинтет музыкантов прибыл на гастроли в нашу столицу с тем, чтобы дать единственный концерт на главной площади. Вход на концерт по приглашительным билетам («Бременские музыканты»)

Вести с полей страны. В этом году выращен невиданный урожай популярных корнеплодов. К сожалению, все имеющиеся в наличии капитальные и человеческие ресурсы не в состоянии пока справиться с уборкой. Возникли опасения, что урожай останется на полях до тех пор, пока не будут привлечены секретные особо мощные силы («Репка»)

Проблемы молодежи. Социологический опрос молодых девушек показал, что одна треть опрошенных решила сделать карьеру в области общественного питания, одна треть – посвятить себя ткацкому делу, остальные же надеются на удачное замужество. («Сказка о царе Салтане»)

Победитель в этой номинации по окончании игры награждается грамотой «За лучшее знание классической литературы на экономические темы».

Критерии оценки
Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл
Итого: 6 баллов

Конкурс №3 «Ярмарка профессий».

Цель:Расширить знания обучающихся о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

ЗАДАНИЕ:Заполните данные о команде, впишите ответы в соответствии с номерами ребусов.

Название команды _____

МОУ _____

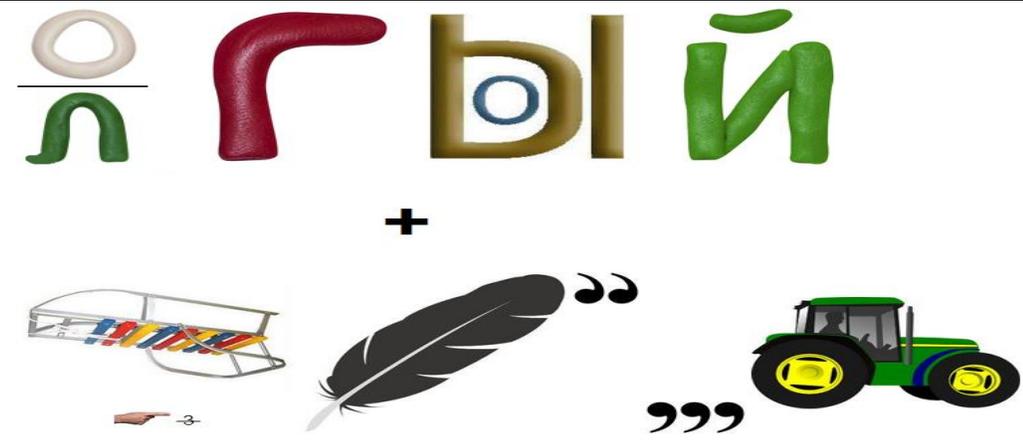
Состав команды:

1. _____ класс _____

№ п/п	Ответ
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	

Ребусы для конкурса «Ярмарка профессий»

1		7	
2		8	
3		9	
4		10	
5		11	
6		12	

13	
14	
15	
16	

Победитель в этой номинации по окончании игры награждается грамотой «Знаюки биржи труда»

Критерии оценки
Каждый правильный ответ оценивается в 2 балла
Бонусные 3 балла, если отгаданы все ребусы
Итого: 35 баллов

Конкурс №4 «Офис бизнесмена Кота в сапогах».

Цель: Расширить представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях.

ЗАДАНИЕ: Помоги Коту в сапогах разобраться с финансовым отчётом.

Первая задача: В Древней Руси имели хождение следующие деньги: деньга, полушка, грош, алтын и др. Рассчитай, сколько и каких денег составляет каждая монета, и закончи таблицу:

1 деньга = 2 полушки
1 копейка = 2 деньга = ... полушки
1 грош = 2 копейки = ... деньга = ... полушек
1 алтын = 3 копейки = ... деньга = ... полушек
1 гривенник = 10 копеек = ... деньга = ... полушек
1 пятиалтынный = 15 копеек = ... алтын = ... деньга = ... полушек
1 двугривенный = 20 копеек = ... деньга = ... полушек

Ответ: 1 копейка = 2 деньгам = 4 полушкам, 1 грош = 2 копейкам = 4 деньгам = 8 полушкам, 1 алтын = 3 копейкам = 6 деньгам = 12 полушкам, 1 гривенник = 10 копейкам = 20 деньгам = 40 полушкам, 1 пятиалтынный = 15 копейкам = 5 алтынам = 30 деньгам = 60 полушкам, 1 двугривенный = 20 копейкам = 40 деньгам = 80 полушкам.

Вторая задача: какие из этих товаров в свое время выступали у разных народов мира в качестве денег? Показать: сушеную рыбу, мешочек с солью, картинку с изображением коровы, ракушки, кусочек меха, пакетик чая, бусы.

Ответ: все эти предметы в разные исторические эпохи выступали в роли денег. Сушеная рыба – в Исландии, соль – у многих народов Европы и Азии, скот – в Древней Греции, раковины каури – на островах Полинезии, пушнина – в России, чай – в Китае, бусы – у аборигенов островов Тихого и Атлантического океанов.

Третья задача: двое крестьян поделили между собой 7 рублей, причем один получил на 3 рубля больше другого. Сколько денег досталось каждому?

Ответ: Один из крестьян получил 2 рубля, второй – 5 рублей.

Четвертая задача: В двух бумажниках всего было 250 рублей. Если из одного переложить в другой 25 рублей, то в обоих бумажниках денег станет поровну. Сколько рублей было в каждом бумажнике сначала?

Ответ: в одном бумажнике сначала было – 150 рублей, в другом – 100 рублей

Победитель в этой номинации по окончании игры награждается грамотой «Лучшим бухгалтерам конкурса»

Критерии оценки	баллы
Задача №1	15
Задача №2	15
Задача №3	5
Задача №4	10
Итого: 45 баллов	

Конкурс №5 «Денежкины секреты»

Цель. Познакомить обучающихся с определением подлинности банкнот, на примере банкноты Банка России номиналом 1000 рублей образца 1997 года модификации 2010 года.

ЗАДАНИЕ: Обучающая игра - «Признаки подлинности банкноты Банка России номиналом 1000 рублей образца 1997 года модификации 2010 года»

Насколько хорошо ты знаешь денежки? Сможешь ли ты отличить настоящую денежку от ненастоящей (фальшивой)? На что надо обращать внимание, когда получаешь деньги в свои руки?

Эта ИГРА поможет тебе проверить свои знания, а также узнать много нового и полезного о наших деньгах!

Помоги Муравьишке расставить на свои места те изображения, на которые нужно обратить внимание, когда получаешь деньги в свои руки!

Пройдите по ссылке, выполните задания. В конце игры вы получите удостоверение, сфотографируйте его и вышлите жюри.

https://cbr.ru/Bank-notes_coins/game/

Критерии оценки
Сертификат оценивается в 10 баллов
ИТОГО: 10 баллов

IV. Рефлексия.

мини-анкетирование участников команд по следующим вопросам:

1. Какой конкурс оказался самым сложным?
2. Какой конкурс стал для вас самым интересным?
3. Что нового вы узнали из сегодняшней игры?
4. Что хотелось бы вам узнать в рамках изучения Основ финансовой грамотности?

Эти вопросы помогут в будущем организаторам скорректировать проведение игры в сторону ее большей занимательности и познавательности (с точки зрения обучающихся).

V. Итог

Итог подводится жюри в течение 3 рабочих дней.

Определяется абсолютный победитель игры – команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Определяются победители в каждом конкурсе, получающие грамоты по номинациям.