# **Сценарий. Финансовые завоеватели**

## ***Описание мероприятия***

### 1.1. Краткая характеристика

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Параметр мероприятия | Характеристика |
|  | Формат | Игра живого действия |
|  | Темы | Деньги. История появления денег. Виды денег. Семейный бюджет. Банки. страхование. Налоги. |
|  | Уровень сложности | 2 |
|  | Количество участников и распределение по командам | Не более 30 человек, разделение на 3 команды. |
|  | Оптимальный возраст участников | 9-10 лет |
|  | Необходимое количество модераторов | 1 |
|  | Общая продолжительность | 1 ак. час (45 минут) |
|  | Цели и задачи | Цель: формирование у детей знаний, умений и компетенций для принятия финансовых решений в повседневной жизни и понимания того что, деньги не цель, а средство обмена. Задачи: • повысить финансовую грамотность и уровень финансового сознания; • сформировать устойчивый интерес и мотивационную готовность к овладению знаниями в области финансовой грамотности; • повысить уровень знаний о финансовых продуктах и их грамотном использовании. |
|  | Планируемые результаты | ***Личностные:***• овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;• развитие навыков сотрудничества со сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях;***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;***Регулятивные:***• понимание цели своих действий;•проявление познавательной и творческой инициативы;***Коммуникативные:***умение слушать собеседника и вести диалог;•умение признавать возможность существования различных точек зрения;•умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения***Предметные:***•понимание и правильное использование экономических терминов;•формирование понимания что деньги не цель, а средство обмена;•проведение элементарных финансовых расчётов. |

### 1.2. Технические требования к месту проведения

* Для проведения игры необходим ноутбук, колонки, электронная доска, стикеры, ручки.
* Для каждой команды необходимо оформить командное место - стол, стулья по количеству участников, флажок с гербом команды, у каждой команды - стикеры для записи ответов.
* Раздаточный материал.

## ***2. Порядок проведения мероприятия***

### 2.1. Подготовка к мероприятию

* Ведущий заранее проверят технические возможности помещения, оформляет командные места, проверяет, работает ли презентации (см. Приложение 1 и Приложение 2), переключаются ли все нужные ссылки. У ведущего для проведения игры должны быть открыты обе презентации.
* Приложение 1 - это Игровая карта, по клику на клетку открывается задание, там же есть все правильные ответы. В задачи ведущего входит также комментирование ответов детей.
* Приложение 2 - это также Игровая карта, на которой можно отмечать, завоевана ли данная клетка и какой командой. Для этого нужно переместить значок команды на клетку. Ведущий перемещает значок команды после ответа всех команд.

Необходимые раздаточные материалы:

* Стикеры.
* Ручки для команд.
* Конверты с пазлами, ребусами, задания на цветных листах.

### 2.2. Теоретическая часть

 Ведущему необходимо хорошо ориентироваться в терминах и заданиях игры “Деньги.Виды денег”, “Банки”, “Страхование”, “Налоги”.

Если ведущий хорошо знаком с группой, оценивая уровень ее подготовки, понимает, что некоторые термины могут быть сложными для нее, он может отобрать задания с учетом ее подготовленности.

 Ведущий: Сегодня у нас с вами пройдет необычный урок. Мы с вами вспомним прошедшие темы, что такое деньги, историю их появления, виды денег, бюджет. Но сделаем мы это в игре.

### 2.3. Инструкция для проведения

 **Ход занятия:**

5 мин. Ведущий здоровается, объясняет, о чем будет занятие и правила игры.

35 мин. Игра. Время ответа на задание ограничено - 1 мин.

5 мин. Рефлексия.

 **Ведущий:** Начнем с легенды игры,

 Когда-то была одна огромная Империя, которую уничтожили внутренние разногласия. Теперь на ее обломках есть три страны (на карте-крепости), которые стремятся к власти и могуществу.

Вы играете за одну из стран. Разведчики каждой из стран пытаются выяснить, как устроена жизнь на острове и передают информацию в центр.

 Задача команды: захватить территорию.

 Клетка считается захваченной, когда верно выполнено задание (слайд с заданием появляется по клику на клетку, см. Приложение 1. Игровая карта). Завоевывать клетки можно, только если они соседствуют с замком и территорией команды.

 Команды ходят по очереди (выбирают клетку, ведущий открывает Приложение 2). Первыми выбирают клетку драконы, вторыми - львы, третьими - орлы.

 Время ответа ограничено 1 мин. Команды пишут ответ на листочке и поднимают руки с готовым ответом. Кто первый ответил верно - того и клетка.

 Побеждает команда, захватившая больше всего клеток. Есть ли вопросы?

*Слушаем вопросы детей.*

 **Ведущий:** Начнем 1 ход.

Первыми ходят драконы. Выбирайте клетку, куда будете ходить? Называйте координаты.

Напоминаю - завоевывать клетки можно только те, которые находятся рядом со своей крепостью или своей территорией *(Прим. для ведущего, то есть на старте хода игроки-драконы могут назвать только соседние со своей крепостью клетки - А3, А4, А5, Б3, Б4, Б5, В3, В4, В5).*

*Ждем, пока дети выберут.*

**Ведущий:** Отлично! Открываем клетку.

 *Ведущий открывает выбранную клетку на карте в Приложении 1, зачитывает задание, засекает 1 минуту на таймере. Дети могут ответить раньше. Когда все команды ответили, ведущий кликает на “правильный ответ” и зачитывает информацию на слайде. Условия захвата клетки описаны в каждом правильном ответе.*

 *Чтобы обозначить, что клетка захвачена, ведущий открывает Приложение 2 и перетаскивает значок команды на завоеванную клетку. Дети при выборе следующей клетки смотрят на карту в Приложении 2.*

 *Дальше игра продолжается до момента, пока не будет завоевана вся карта или не закончится время, отведенное на занятие.*

**Ведущий:** Ну что же друзья, пора заканчивать игру. Давайте посмотрим, какая команда у нас победила.

*Ведущий открывает Приложение 2 и вместе с детьми считает количество захваченных клеток каждой команды.*

## ***3. Вопросы для рефлексии:***

1. Какие задания было тяжелее всего выполнять?
2. Что узнали нового?
3. Что запомнилось больше всего?

**Литература.**

1. Корлюгова Ю.Н., Гоппе Е.Е. Финансовая грамотность: учебная программа. 4 класс общеобразоват. орг. — М.: ВАКО, 2018. — 32 с. — (Учимся разумному финансовому поведению.)
2. Гловели Г.Д., Гоппе Е.Е.Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 4 класс общеобразоват. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 112 с. – (Учимся разумному финансовому поведению).
3. Корлюгова Ю. Н., Гоппе Е. Е. Финансовая грамотность: рабочая тетрадь. 4 класс общеобразоват. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 56 с. – (Учимся разумному финансовому поведению.)

*Интернет-ресурсы:*

1. <https://youtu.be/sHLzQk1quAg>
2. <https://youtu.be/iLQxRDqX8us>