***Методический сборник с разработками игр.***

## Квест - игра «Сокровища фикси - шкатулки»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая аудитория |  | Воспитанники подготовительной и старшей групп |
| Цель |  | формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка |
| Задачи |  | * повторное знакомство и закрепление простых финансовых терминов «денежные средства», «товар», «цена»; * формирование представления «чем больше заработал и разумнее потратил, тем больше можно купить/приобрести» * формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы, в том числе, иноязычных коммуникативных компетенций; * формирование предпосылок познавательных универсальных учебных действий в части развития навыков решения   логических головоломок |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оснащение,  дидактический материал |  | Мультимедийный проектор.  Экран. Ноутбук |
| Предварительная работа |  | Разработка Положения о финансовом квесте *«Сокровища фикси-шкатулки»* с указанием наименований станций, подготовкой команд-участников (название, девиз, эмблема, единый элемент в одежде), формой заявки на участие.  Приём заявок от участников игры |
| Методические |  | ***5 станций:*** *«Финансовый фикси-* |
| рекомендации | *лабиринт», «Финансовая фикси-тропинка»,* |
| организаторам | *«Финансовое фикси-болото», «Финансовая* |
| игры | *фикси-паутина», «Финансовый фикси-* |
|  | *капкан».* |
|  | Каждая команда двигается по станциям |
|  | согласно маршрутному листу. **Цель** |
|  | **движения** – собрать определённое |
|  | количество фигурок Фиксиков за правильно |
|  | выполненные задания и получить вторую |
|  | часть карты, указывающей, где сокровища |
|  | фикси-шкатулки. |
|  | На каждой станции есть тьютор, который |
|  | приветствует участников и знакомится с |
|  | ними (на английском языке). Тьютор |
|  | знакомит участников с концепцией станции, |
|  | даёт разъяснения к заданиям. |
|  | Если участники команды справились с |
|  | заданиями станции, они получают заданное |
|  | количество фигурок Фиксиков. |
|  | Участников ждёт английская фикси-зарядка |
|  | Команды награждаются дипломами |
|  | победителей. |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

*Ведущий:* Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждет интересное путешествие к фиксикам! Они приготовили для вас задания.

*Ведущий:* Фиксики прислали письмо и фото шкатулки, которую потеряли. (*на экране появляется шкатулка)*. Вы готовы им помочь найти шкатулку или не готовы? *(ответы детей).*

*Ведущий:* Фиксики приготовили задания. Когда вы выполните все задания найдете фикси

– шкатулку.

*Ведущий:* Вместе с нами в путешествие отправятся ребята из детского сада № 30

«Родничок» п. Ушаково. Поприветствуйте друг друга! (*Приветствие команд:* название и девиз).

*Ведущий:* Кто знает, что такое квест? (Слайд с надписью «Quest (англ.) – поиск, задание, странствие»)

*Ведущий:* Квест – это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий.

*Ведущий:* Сегодня у нас в игре 5 команд. Каждая команда будет двигаться по станциям (*5 станций: «Финансовый фикси-лабиринт», «Финансовая фикси-тропинка», «Финансовое фикси-болото», «Финансовая фикси-паутина», «Финансовый фикси-капкан»)*, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся -тьюторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих заданий каждая из команд получит артефакт. На заключительной станции команды встретятся, подсчитают количество заработанных артефактов и получат вторую часть карты, указывающей где спрятаны сокровища фикси – шкатулки.

*Ведущий:* А где же первая часть нашей карты?

***Звучит музыка из мультфильма «Фиксики»,*** *появляется фиксик Симка.*

*Фиксик Симка:* Привет ребята! Мне нужна ваша помощь. Я не могу найти сокровища фикси – шкатулки и потеряла вторую часть карты.

*Фиксик Симка:* Вы поможете мне? *(Ответы детей)* Только сначала необходимо выбраться из финансового фикси- лабиринта, преодолеть препятствия на финансовой фикси – тропинке, найти брод через финансовое фикси – болото и не попасть в финансовую фикси – паутину. Готовы? *(Ответы детей)*.

*Фиксик Симка:* Предлагаю вам сделать общую фикси – разминку (*на английском языке).*

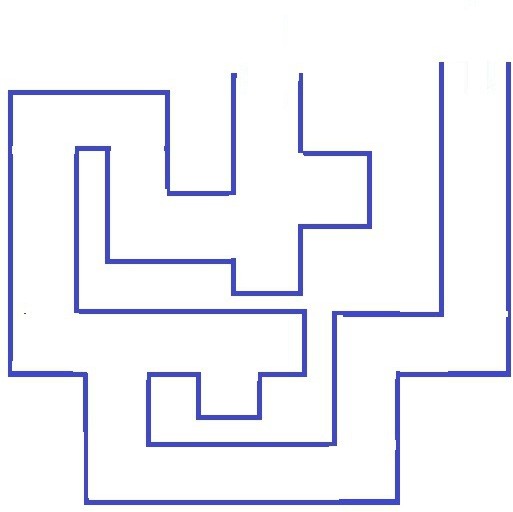
## Танец фиксиков «Помогатор»

*Фиксик Симка:* В путь! (каждая команда находится на станции 2-4 минуты, переход со станции на станцую сопровождается ***звуковым сигналом***)

## Станция «Финансовый фикси – лабиринт» (Супермаркет).

***Задание:*** Перед вами лабиринт, который приведёт вас на кассу. Проходя по лабиринту –

торговому залу покупайте только товары, представляющие собой фрукты и ягоды.

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

***Станция «Финансовая фикси - тропинка» Задание***: ответить на финансовые вопросы.

1. Может ли человек купить всё, что ему захочется?
2. Что нельзя купить ни за какие деньги?
3. Как называют человека, продающего товар? Как зовут человека, покупающего товар?
4. Чем отличается супермаркет от обычного магазина?
5. Как вы понимаете выражение «чем больше заработал и разумнее потратил, тем больше можно купить/приобрести»?

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

## Станция «Финансовое фикси - болото»

***Задание***: найти брод через финансовое болото, наступая на кочки только с определённой цифрой.

(кочки представляют собой листы формата А4, с разными цифрами) При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

***Станция «Финансовая фикси - паутинка» Задание***: выбери лишнее.

1. Кошелёк, банк, ~~банка~~, банковская карта
2. ~~Обычный ценник~~, цветной ценник, sale

*Ведущий:* Обратите внимание на новое слово «sale», это английское слово, которое переводится как «Распродажа/скидка».

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт. ***Заключительная общая станция «Финансовый фикси - капкан»*** *Всех участников встречает Фиксик Симка.*

*Тьюторы подсчитывают количество артефактов в каждой команде. Команда набравшая большее количество артефактов, получает право первой пройти фикси – капкан*.

***Задание***: перед вами ценники, вам нужно выбрать наиболее выгодную цену товара. (С обратной стороны каждого ценника будет изображена вторая часть карты, но только одна будет подходить к первой части и укажет путь к фикси-шкатулке).

Дети выполняют задания и находят сокровища фикси-шкатулки.

*Фиксик Симка:* Сегодня мы познакомились и закрепили знания простых финансовых терминов: денежные средства, товар, цена.

(*Дети произносят эти слова на русском и английском языках)*

*Фиксик Симка:* Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

*Фиксик Симка:* Всем спасибо за игру! До скорой встречи!

*(Фиксик Симка награждает детей дипломами).*

## Квест - игра «Фикси-кошелек для фикси -витаминов»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая  аудитория |  | Воспитанники подготовительной группы |
| Цель |  | Формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка |
| Задачи |  | -повторное знакомство и закрепление простых финансовых терминов «бюджет»,  «товар», «цена»;  -формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы, в том числе, иноязычных коммуникативных компетенций;  -формирование предпосылок познавательных универсальных учебных действий в части - развития  навыков решения логических головоломок |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |
| Оснащение, дидактический материал |  | Мультимедийный проектор. Экран.  Ноутбук |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предварительная  работа |  | Разработка Положения о финансовом  квесте *«Фикси-кошелек для фикси - витаминов»* с указанием наименований станций, подготовкой команд-участников (название, девиз, эмблема, единый элемент в одежде), формой заявки на участие.  Приём заявок от участников игры |
| Методические |  | 5 станций: «Фикси - рынок», «Фикси - |
| рекомендации | бюджет», «Фикси - выгода», «Фикси – |
| организаторам | салат», «Фикси – плакат» |
| игры | Каждая команда двигается по станциям |
|  | согласно маршрутному листу. Цель |
|  | движения – собрать определённое |
|  | количество фигурок Фиксиков за правильно |
|  | выполненные задания. |
|  | На каждой станции есть тьютор, который |
|  | приветствует участников и знакомится с |
|  | ними (на английском языке). Тьютор |
|  | знакомит участников с концепцией станции, |
|  | даёт разъяснения к заданиям. |
|  | Если участники команды справились с |
|  | заданиями станции, они получают заданное |
|  | количество фигурок Фиксиков. |
|  | Участников ждёт английская фикси-зарядка |
|  | Команды награждаются дипломами |
|  | победителей. |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

*(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу на тему финансовой грамотности)*

*Ведущий:* Здравствуйте, ребята! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей).* Предлагаю вам отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(ответы детей). Ведущий:* Вместе с нами в путешествие отправятся ребята из детского сада №22 «Лучик» пос. Матросово. Поприветствуйте друг друга! (*приветствие команд:* название и девиз).

*Ведущий:* Фиксики очень любознательные, но почему то постоянно попадают в затруднительные ситуации.

*(звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма)*

*Ведущий:* Фиксики попросили нас помочь им приготовить летний витаминный Фикси –

салат. Мы можем им помочь? *(ответы детей).*

*Ведущий:* Нам предстоит выполнить финансовые фикси – задания, и та команда которая справится с ними лучше всех, узнает фикси – рецепт витаминного салата.

*Ведущий:* Сегодня у нас несколько команд. Каждая команда будет двигаться по станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся -тьюторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих заданий каждая из команд получит артефакт. На заключительной станции команды встретятся, составят свой фикси – салат в виде аппликации. Подсчитают количество заработанных артефактов. Команда – победитель получит диплом.

*Ведущий:* Предлагаю вам сделать общую фикси – разминку.

## Танец фиксиков «Помогатор»

*Ведущий*: перед тем как отправится в путь, все игроки команд получают бумажные монеты (1,2, 5 рублей).

*(каждая команда находится на станции 2 - 4 минуты, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом)*

## Станция «Фикси - рынок»

***Задание:*** Выберите из общей корзины продуктов только те, которые необходимы для приготовления салата. Разные виды продуктов представлены в виде муляжей. Выбрать нужно фрукты или овощи.При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

## Станция «Фикси - бюджет»

*Ведущий:* Друзья, а вы помните, что такое бюджет? *(ответы детей).*

Бюдже́т (от старонормандского bougette — кошелёк, сумка, мешок с деньгами) —

схема доходов и расходов определённого объекта (семьи, бизнеса ...)

***Задание:*** Вам необходимо подсчитать собственный бюджет, и бюджет своей команды. При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

## Станция «Фикси - выгода»

***Задание***: Вам предложены продукты различной стоимости. Выберите нужные продукты по наиболее выгодной цене, не выходя за рамки командного бюджета.

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

## Общая станция «Фикси – салат»

***Задание: А сейчас вы*** участникам необходимо составить свой уникальный фикси – салат и подсчитать общую стоимость готового блюда. Из представленных сумм выбрать наиболее выгодную стоимость

При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

## Заключительная станция «Фикси – плакат»

***Задание:*** Вы уже можете создать свой уникальный салат и определить его стоимость *(дети выполняют аппликацию фикси – салата и подсчитывают его окончательную стоимость).*

*Ведущий:* Уважаемые участники, прошу вас продемонстрировать для всех свои уникальные фикси - салаты. *(дети рассматривают плакаты с изображением салатов) Ведущий:* Как вы думаете, на какой салат было потрачено больше, а на какой меньше денег? *(ответы детей)* При успешном выполнении задания вознаграждение – артефакт.

*Тьюторы подсчитывают количество артефактов в каждой команде.*

*Команды награждаются дипломами.*

*Ведущий:* Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания были легкими? *(ответы детей)*

Предлагаю вам приготовить фикси – салат дома вместе с родителями.

*Ведущий:* Благодарю всех! До скорой встречи!

## Квест - игра «Финансовый фикси - секрет»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая  аудитория |  | Семейные команды - родители +  воспитанники подг. и старшей групп, педагоги |
| Цель |  | формирование навыка составления бюджета семьи и дальнейшая работа с ним |
| Задачи |  | -формирование и закрепление представления о том, что семейный бюджет – это общесемейное дело, касающееся всех членов семьи;  -формирование предпосылок  коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы, в том числе, с незнакомыми партнёрами (родители детей);  -формирование предпосылок познавательных универсальных учебных действий в части извлечения и интерпретации информации,  представленной в табличном виде; |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оснащение,  дидактический материал |  | Мультимедийный проектор.  Экран. Ноутбук |
| Предварительная работа |  | Разработка Положения о финансовом квесте *«Финансовый фикси-секрет»* . Каждая команда – это три пары родитель- ребёнок. Объединяются в команду они случайным способом в процессе цветной жеребьёвки. |
| Методические |  | *Названия фикси - позиций :* «Копейка к |
| рекомендации | копейке – проживет семейка», «По доходу |
| организаторам | и расход», «Рекламная паутина или скупой |
| игры | платит дважды», «Сберегай. Доверяй. |
|  | Действуй», «Найди выход». |
|  | Команды родителей и детей |
|  | перемещаются по фикси-позициям и |
|  | собирают фикси-секреты за правильно |
|  | выполненные задания. |
|  | Тьюторы на позициях выполняют роль |
|  | попавших в финансовую ловушку |
|  | «простачков», которым надо помочь. |
|  | Участников ждёт английская фикси- |
|  | зарядка |
|  | Команды награждаются дипломами |
|  | победителей. |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

*(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу на тему финансовой грамотности)*

*Ведущий:* Здравствуйте! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей).* Предлагаю вам отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(Ответы).* Предлагаю объединиться в команды, каждая команда – это три пары родитель-ребёнок

*(Взрослые и дети объединяются случайным способом - в процессе цветной жеребьёвки). Ведущий:* Фиксики очень любознательные и постоянно попадают в затруднительные ситуации. Фиксики попросили нас узнать их фикси – секрет.

*(звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма)*

*Ведущий: Вы любите раскрывать секреты? (Ответы).* Ваши команды будут перемещаться по фикси-позициям и собирать фикси-секреты за правильно выполненные задания.

*Ведущий:* Сегодня у нас несколько команд. Каждая команда будет двигаться по

станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях учащиеся - тьюторы будут давать вам задания.

(Тьюторы (учащиеся 4-х классов) на позициях будут выполнять роль попавших в финансовую ловушку «простачков», которым надо помочь).

*Ведущий:* Вы вместе с родителями отправитесь в путешествие по этапам, согласно сюжетам: «Копейка к копейке – проживет семейка», «По доходу и расход», «Рекламная паутина или скупой платит дважды», «Сберегай. Доверяй. Действуй», «Найди выход». *Ведущий:* Вы пройдете все финансовые испытания, в том числе, и на английском языке, и раскроете фикси-секрет.

*Ведущий:* Мы сегодня вспомним понятия: доход, расход, семейный бюджет, экономия, банковский вклад. Познакомимся с рекламой.

*Ведущий:* Фиксики научат нас как можно экономить семейный бюджет. Вы готовы?

*(ответы).*

*Ведущий:* Предлагаю вам сделать общую фикси – разминку.

## Танец фиксиков «Помогатор»

*(каждая команда находится на станции 2 - 4 минуты, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом)*

## Общая станция «Копейка к копейка – проживет семейка»

***Задание:*** «Эстафета по сбору общего бюджета команды», монеты достоинством 1, 2, 5 рублей. Участники поочередно пробегают дистанцию, собирая монеты. Участники говорят кто и какой вклад внес в бюджет своей семьи. (Эстафета продолжается до определённого звукового сигнала).

## Станция «Сберегай, доверяй, действуй» («Банк»)

***Задание:*** участники подсчитывают свой бюджет, разменивают монеты на купюры и откладывают часть бюджета на непредвиденные расходы.

## Станция «Рекламная паутина или скупой платит дважды»

***Задание***: Мини презентация о разнице цен на одинаковую группу товара в зависимости от рекламы и популярности. *(Ответы)*

***Станция «По доходу и расход» Задание:*** Сделать покупки не выходя из бюджета семьи.

## Станция «Найди выход»

***Задание:*** презентация о рациональном планировании семейного бюджета.

## Общая станция «Рефлексия»

*Ведущий:* Предлагаю повторить такие понятия как: доход, расход, семейный бюджет, экономия, банковский вклад. Как вы считаете. Удалось ли нам сэкономить семейный бюджет?

*Ведущий: Поздравляю! Вы* раскрыли Фикси – секрет!

Знания, которые мы сегодня приобрели, очень полезны и важны, обязательно поделитесь ими с родными и друзьями.

*(Команды награждаются дипломами) Ведущий:* Благодарю всех! До скорой встречи!

## Квест - игра «Fiksi -Financial Battle» (Фикси-финансовая битва).

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая  аудитория |  | Воспитанники подготовительной группы |
| Цель |  | тренировка навыка составления бюджета семьи и дальнейшая работа с ним;  -формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка;  - развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде. |
| Задачи |  | - формирование и закрепление представления о том, что семейный бюджет  – это общесемейное дело, касающееся всех членов семьи; -  формирование представления об основных потребностях, бюджете и расходах семьи;  -формирование и закрепление знаний детей о том, как можно экономить (беречь электроэнергию и воду, сокращать минуты разговора по телефону, ограничить время игр на компьютере и др.); - формирование предпосылок коммуникативных компетенций детей дошкольного и младшего школьного возраста в условиях групповой командной работы. |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оснащение,  дидактический материал |  | Мультимедийный проектор.  Экран. Ноутбук |
| Предварительная работа |  | Сценарий игры, маршрутные листы, карточки – задания.  Оформление в актовом зале игрового места.  Подготовить раздаточный материал. Подготовить дипломы. |
| Методические |  | Участники делятся на команды по 5 – 7 |
| рекомендации | человек. |
| организаторам | Игра предполагает общение детей |
| игры | дошкольного и младшего школьного |
|  | возраста. |
|  | Этапы движения по маршруту. |
|  | Цель для команд – набрать как можно |
|  | больше игровых баллов и пройти все этапы |
|  | игрового сюжета. |
|  | *I. «Семейный бюджет»,* |
|  | II. *«Магазин»,* |
|  | III. *«Назови правильно»,* |
|  | IV. *«Деньги любят счет»,* |
|  | V. *«Экономия».* |
|  | На каждой станции есть тьютор, который |
|  | даёт разъяснения к заданиям и просит |
|  | участников повторить знакомые слова на |
|  | английском языке. |
|  | После каждого задания тьюторы на доске |
|  | выставляют баллы каждой команде. |
|  | Команды награждаются дипломами. |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

*Ведущий:* Здравствуйте! Прошу представить свои команды. (Дети представляют свои команды).

*Ведущий:* Вам уже знакомы герои мультфильма «Фиксики». Сегодня эти задорные человечки опять у нас в гостях и предлагают игру - битву. Битвы бывают и на суше, и на море, а у фиксиков - финансовый фикси-баттл с интересными заданиями. Когда вы пройдете все финансовые испытания, можете стать победителями финансовой фикси- битвы.

*(На экране заставка «Fiksi -Financial Battle»).*

*Ведущий:* Вы готовы к испытаниям? *(Ответы детей)*.

*Ведущий:* Сегодня у нас несколько команд. Каждая команда будет двигаться по станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций.

На станциях учащиеся - тьюторы будут давать вам задания. После каждого задания тьюторы на доске выставляют баллы каждой команде: «2 балла» - справились на отлично,

«1 балл» - есть недочёты «0 баллов» - не справились совсем. (*Ведущий раздает капитанам команд маршрутные листы).*

***(****Звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма).*

*Ведущий:* Фиксики попросили нас вспомнить их фикси – секрет. Это значит, что мы сегодня повторим такие понятия как: доход, расход, семейный бюджет, экономия, банковский вклад. Вы готовы? *(Ответы детей). Ведущий:* Каждая команда находится на станции 4 – 5 минут, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом. ***Танец фиксиков «Помогатор».***

1. ***станция:*** *«Семейный бюджет».*

*Тьютор:* Друзья, а вы помните, что такое бюджет? *(ответы детей).*

Бюдже́т (от старонормандского bougette — кошелёк, сумка, мешок с деньгами) — схема доходов и расходов определённого объекта (семьи, бизнеса ...)

*Тьютор:* Вам необходимо подсчитать свой семейный бюджет и рассказать о доходе и расходе семьи.

1. ***станция:*** *«Магазин»*. Детям предлагают составить список покупок, приготовить сумму, которую планируют потратить в магазине. Им нужно будет проследить, смогут ли они купить все запланированные товары, и хватит ли на них денег. Их задача *—* собрать все товары из списка и уложиться в запланированную сумму. К концу похода по магазину тьютор предлагает детям купить товар не из списка. Если они согласятся, спросить: а хватит ли у них денег?
2. ***станция:*** *«Назови правильно».* Сопоставить слова на английском языке с их русских переводом (деньги, доход, расход, бюджет, банк, экономия).
3. ***станция:*** *«Экономия».* Дети рассказывают о том, как они могут беречь бюджет семьи (экономят электроэнергию и воду, сокращают минуты разговора по телефону, ограничивают время игр на компьютере и др. варианты ответов);
4. ***станция:*** *«Деньги любят счет»*. Команда решает, как потратить свой бюджет и сколько денег может положить в банк.

*Ведущий:* Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания были легкими? *(Ответы детей)*

*Тьюторы подсчитывают количество баллов каждой команды. Команды награждаются дипломами.*

*Ведущий:* Благодарю всех! До скорой встречи!

## Квест - игра «Фикси-музей мадам Тюссо»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая аудитория |  | Воспитанники подготовительной группы |
| Цель |  | * формирование навыка решения финансовых логических и математических головоломок с использованием иностранного языка; * развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде. |
| Задачи |  | - знакомство с культурой страны-носителя языка;  *-* формирование у детей старшего дошкольного возраста первичных навыков адаптации в мире финансовых отношений;   * закрепить понятие «потребности»; * закрепить вычислительные навыки при решении задач; * расширить компетенции в области решения логических финансовых головоломок; * формирование предпосылок коммуникативных компетенций детей дошкольного и младшего школьного   возраста в условиях групповой командной работы. |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оснащение,  дидактический материал |  | Мультимедийный проектор.  Экран. Ноутбук  Раздаточный материал (маршрутные листы, картинки с заданиями).  Презентация. |
| Предварительная работа |  | Сценарий игры, маршрутные листы, карточки – задания.  Оформление в актовом зале игрового места. Подготовить раздаточный материал.  Подготовить дипломы. |
| Методические рекомендации организаторам игры |  | Участники делятся на команды по 5  человек.  Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Этапы движения по маршруту.  Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета.  *I. «Фикси – кроссворд»* |
|  | 1. *«Фикси - билет в музей»*. 2. *«Потребности»* |
|  | 1. *«Бюджет Фикси музея»* 2. *«Фикси - знаменитость»*   На каждой станции есть тьютор, который даёт разъяснения к заданиям и просит участников повторить знакомые слова на английском языке.  Команды награждаются дипломами. |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

***(****Звучит музыка из мультфильма «Фиксики», на экране демонстрируется слайд – шоу с героями мультфильма).*

*Ведущий:* Здравствуйте друзья. Предлагаю познакомиться. Сегодня у нас несколько команд.

*(Представление команд)*

*Ведущий:* Вам уже знакомы герои мультфильма «Фиксики». Сегодня эти задорные человечки опять у нас в гостях и приглашают нас отправиться в путешествие. А куда, вы скажите сами…

*(На экране демонстрируются слайды с достопримечательностями Лондона)*

*Ведущий:* Как вы думаете какая это страна, столица этой страны?

*(Ответы детей)* А что вы увидели на экране?

*(На экране демонстрируются слайды с достопримечательностями Лондона, и дети называют их. Тьюторы переводят на английский язык, а дети повторяют)*

*Ведущий:* Только в Лондоне есть самый большой и известный в мире музей восковых фигур мадам Тюссо. Звезды кино и шоу-бизнеса, президенты различных стран, короли и королевы — кого только нет в экспозиции! В лондонском музее можно до нескольких часов простоять в очереди, так как он чрезвычайно популярен среди туристов. Туристы считают музей местом «маст-визит» в Лондоне, хотя входная плата довольно высока (впрочем, но можно найти интересные акции, например комбинированный билет в два места). Внимание на экран.

*(На экране демонстрируются фотографии восковых фигур из музея, дети называют фигуры знаменитостей)*

*Ведущий:* У фиксиков тоже есть музей - Фикси-музей и он богат тайнами, особенно финансовыми. В этом музее есть самая важная фигура, а назвать её вы сможете только пройдя все испытания. Выполняя задания вы будите получать часть фотографии этой фигуры и в конце игры вы все вместе соберёте изображение и назовёте знаменитость Фикси - музея.

Вы готовы разгадать тайну Фикси - музея? *(Ответы детей)*. *Ведущий:* Каждая команда будет двигаться по станциям, согласно маршрутному листу. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На каждой станции вы будете разгадывать тайну Фикси - музея.

(*Ведущий раздает капитанам команд маршрутные листы*

*Ведущий:* Каждая команда находится на станции 4 – 5 минут, переход со станции на станцию сопровождается звуковым сигналом. А с начала разминка…

## Танец фиксиков «Помогатор».

1. ***станция:*** *«Фикси – кроссворд»*

*Тьютор объясняет задание и заполняет кроссворд.*

* 1. Деньги или материальные ценности, полученные в результате работы (Доход)
  2. Каким определением называется подсчет доходов и расходов? (Бюджет)
  3. Будут целыми, как в танке, Сбереженья ваши в ... (Банк)
  4. Разница между большим доходом и меньшим расходом (Сальдо)
  5. Мы пошли купить продукты: Молоко, сметану, фрукты. На кассу все несем в корзине.

Мы в продуктовом... (Магазин)

* 1. В неё собираю я полученные монеты, Чтоб потратить на любимые предметы. И для этого нужен весёлый поросёнок. У него в боку отверстие.

Как она называется?

Это музыкальная вещица... (Копилка).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | Д | о | х | о | д |
| б | ю | д | ж | Е | т |  | | |
|  | | б | а | Н | к |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| с | а | л | Ь | д | о |  | |
|  | м | а | Г | а | з | и | н |
| к | о | п | И | л | к | а |  |

1. ***станция:*** *«Фикси - билет в музей»*.

Тьютор предлагает детям посетить два выставочных зала музея: «Фото – выставка валюты разных стран» и «Выставка копилок разных стран». Стоимость билета в один зал – 5 рублей, во второй – 10. Детям необходимо посчитать сколько денег потратит команда на билеты в первый зал и во второй. И сколько они потратят на билеты в оба зала.

1. ***станция:*** *«Потребности»*

**Тьютор**: Первое задание: определить, что может пригодиться человеку. Что ему необходимо для жизни, а без чего он может обойтись в данный момент или накопить в дальнейшем деньги на желаемое приобретение.

*(На экран выводятся слайды, участники определяют разницу между потребностями и желаниями. Командам необходимо рассказать о первой необходимости и вторичной)* **Тьютор**: Как все это можно назвать? (ответы)

**Тьютор**: Правильно. Все это можно назвать жизненно важными потребностями человека. Потребности бывают разные. Потребности - то, что необходимо. Желания - то, без чего иногда можно обойтись или долгосрочно копить на желание-мечту.

1. ***станция:*** «Бюджет Фикси музея»

Тьютор предлагает детям составить бюджет музея, т.е. определить, что приносит музею доход и на что расходуются средства.

*(на столе лежат два листа Доход и Расход. Дети называют, а тьютор записывает ответы детей)*

1. ***станция:*** Общая станция *«Фикси - знаменитость»*

*Участники команд собирают из частей фотографию фигуры Нолика.*

*Команды награждаются дипломами.*

## Квест - игра «Фикси-финансовый интерес»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая аудитория |  | Воспитанники подготовительной группы |
| Цель |  | * формирование представления о богатстве, как о сумме ценности всего имущества семьи с использованием иностранного языка; * развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде. |
| Задачи |  | * формирование и закрепление представления о том, что семейный бюджет – это общесемейное дело, касающееся всех членов семьи; * формирование понятия о движимом и недвижимом имуществе; * формирование понятия о доходе семьи, как источнике увеличения её богатства; * формирование понятий о различном отношении людей к богатству;   - формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой  командной работы. |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оснащение,  дидактический материал |  | Мультимедийный проектор.  Экран. Ноутбук |
| Предварительная работа |  | Разработка сценария квест – игры  «Фикси-финансовый интерес», подготовка маршрутных листов и карточек с заданиями.  Подготовить дипломы. |
| Методические рекомендации организаторам игры |  | Участники делятся на команды по 5  человек.  Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Этапы движения по маршруту.  Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета.   1. *«Фикси - кроссворд»* 2. *«Фикси - имущество»,* 3. *«Фикси - викторина»* 4. *«Богатство»*   Тьюторы, учащиеся 4-го класса объясняют детям задания в режиме on-line и просят участников повторить знакомые слова на английском языке.  Команды выполняют задания. Команды награждаются дипломами. |

**II Содержательный блок Ход игры**

*(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики») Ведущий:* Здравствуйте, ребята! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей).* Предлагаю вам отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(ответы детей).*

## Станция «Фикси - кроссворд»

*Ведущий:* Фиксики сегодня приготовили вам задания, на какую тему вы узнаете, разгадав кроссворд.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | д |  |  |  | м |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | е |  |  |  | о |  | р |
|  |  | н | к |  |  | н |  | ы |
|  | д | ь | л |  |  | е |  | н |
| **б** | **о** | **г** | **а** | **т** | **с** | **т** | **в** | **о** |
| ю | м | и | д | о | ч | а | к | к |
| д |  |  |  | в | е |  | л |  |
| ж |  |  |  | а | т |  | а |  |
| е |  |  |  | р |  |  | д |  |
| т |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* 1. Как называется схема доходов и расходов? (Бюджет)
  2. Очень много окон в нем,

Мы живем в нем. Это… (Дом)

* 1. Что кладем мы в кошелек… (Деньги)
  2. Мечтает каждый день пират Найти сундук, в котором…(Клад)
  3. Продукт труда, сделанный для продажи… (*Товар)*
  4. Деньги любят…… (Счет)
  5. Маленькая, кругленькая

Из кармана в карман скачет… (Монета)

* 1. Дела у нас пойдут на лад:

Мы в лучший банк внесли свой ... (Вклад)

* 1. Место. Где можно приобрести товары… (Рынок)

## Станция «Фикси - имущество»

*Ведущий*: Что такое богатство? *(Ответы детей)*

Богатство – ценность, имущество и деньги которыми владеет человек.

*Ведущий*: Что такое имущество? *(Ответы детей)* Имущество – это то, чем владеет семья, отдельный человек или государство.

*Ведущий*: Имущество может быть движимым и недвижимым. Как их различить? *(Ответы детей)*

*Детям предлагаются карточки с изображением имущества*

*(мебель, посуда, одежда, украшения, книги, игрушки, машина, дом, дача, гараж).*

*Участники команд распределяют картинки на две группы: недвижимость и движимое имущество.*

*Ведущий*: Вещи, которые можно унести, переставить, передвинуть с места на место, называют движимым имуществом.

*Ведущий*: Имущество, которое нельзя унести или передвинуть, называют недвижимостью.

*(Дети проверяют выполненное ими задание)*

## Станция «Фикси - викторина»

*Ведущий*: Вспомните сказку Ш. Перро «Кот в сапогах».

1. *вопрос:* Как досталось богатство людоеду? (трудом людей)
2. *вопрос:* Как досталось богатство хозяину кота? (хитростью кота)

*Ведущий*: Вспомните сказку «Морозко».

1. *вопрос:* Назовите имя девочки, которая получила богатство, и за что? (Настенька. За свой труд)
2. *воспрос:* Назовите имя девочки, которая не получила богатство, и почему? (Марфуша)

## Станция «Богатство»

*Детям предлагается подсчитать богатство короля из сказки «Жар - птица»*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *недвижимость* | | *движимое имущество* | |
| *Дворец* | *50* | *Мебель, посуда, одежда* | *50* |
| *Земля* | *30* | *Карета* | *10* |
| *Конюшня* | *10* | *Лошадь* | *10* |
|  |  | *Картины* | *10* |
|  |  | *Драгоценности* | *50* |
| *Итого:* |  | *Итого:* |  |
| *Всего богатства:* | | | |

*Ведущий*: Богатства – это знания, ум, умения. Богатство можно получить по наследству, найти клад, создать своим трудом. Чтобы стать богатым нужно учиться, работать. Величина богатства зависит от дохода.

## Общая станция «Рефлексия»

*Ведущий:* Предлагаю вспомнить, с какими понятиями вы сегодня познакомились.

*(Ответы детей)* Просим всех участников игры повторить слова: «бюджет», «дом»,

«деньги», «клад», «товар»; «счет», «монета», «вклад», «рынок», «богатство» и др. на английском языке. *(Участники команд повторяют слова за тьюторами, учащимися 4 класса).*

*Команды награждаются дипломами.*

*Ведущий:* Благодарю всех! До скорой встречи!

## Квест - игра «Фикси - экономия»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая  аудитория |  | Воспитанники подготовительных групп  ДОУ |
| Цель |  | - формирование представления об экономном отношении ко всем видам ресурсов, о понятиях «экономия»,  «бережливость», «скупость» |
| Задачи |  | * формирование и закрепление представления об экономии ресурсов; * формирование понятий бережливость и скупость выявление их различий; * формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы. |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |
| Оснащение, дидактический материал |  | Мультимедийный проектор. Экран.  Ноутбук |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предварительная  работа |  | Разработка сценария квест – игры «Фикси-  экономия», подготовка маршрутных листов и карточек с заданиями.  Подготовить дипломы. |
| Методические рекомендации организаторам игры |  | Участники делятся на команды по 5  человек.  Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста.  Этапы движения по маршруту.  Цель для команд – набрать как можно больше игровых баллов и пройти все этапы игрового сюжета.   1. *«Фикси – ребус»* 2. *«Фикси - выбор»* 3. *«Финансовые фикси - сказки»* 4. *«Фикси - пословицы»* 5. *«Фикси плакат»* 6. *«Фикси - экономист»* Тьюторы, учащиеся 4-го класса объясняют детям задания, участники повторяют знакомые слова на английском языке.   Команды выполняют задания. Команды награждаются дипломами. |
|  | . |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

*(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики») Ведущий:* Здравствуйте, ребята! Вам знакомы герои мультфильма «Фиксики»? *(ответы детей).* Предлагаю, отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(Ответы детей).*

## Станция «Фикси - ребус»

*Ведущий:* Фиксики приготовили вам ребус. Отгадайте его, и вы узнаете, о чем сегодня пойдет речь. Первая буква каждой картинки будет являться отгадкой.

о «ЭКОНОМИЯ»



*Ведущий:* Ребята, как вы понимаете, что значит экономить *(ответы детей).* Когда так говорят: «Экономь, пожалуйста, время (силы, бумагу, воду, деньги)»? *(Ответы детей).*

Как вы думаете зачем нужно экономить? *(Ответы детей).*

Чем отличаются слова «экономный» и «жадный»? *(Ответы детей). Ведущий:* Сегодня мы разберёмся. Попытаемся понять, что значит экономить.

## Станция «Фикси - выбор»

Детям необходимо выбрать из предложенных изображений, что нужно экономить, а что беречь (электрическая лампа, булка хлеба, дерево, вода, деньги, часы и т.п.).

## Станция «Финансовые фикси - сказки»

Из предложенных изображений сказочных героев участники команд выбирают бережливых и скупых.

## Станция «Фикси - пословицы»

*Ведущий:* Закончите правильно пословицу… дети составляют пословицу из разных фраз написанных на бумаге. Тьюторы помогают им.

Всех денег не заработаешь.

Копейка к копейке – проживёт семейка. Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

## Станция «Фикси плакат»

Дети составляют плакат из картинок на которых изображены способы экономии.

## Общая станция «Фикси - экономист»

Детям предлагается нарисовать рисунок по цифрам (изображение героя мультфильма

«Фиксики»)

*Ведущий:* Предлагаю вспомнить, с какими понятиями вы сегодня познакомились. *(Ответы детей)* Повторите некоторые понятия на английском языке. Участники команд повторяют слова за тьюторами.

Знания, которые мы сегодня приобрели, очень полезны и важны, обязательно поделитесь ими с родными и друзьями.

*(Команды награждаются дипломами)*

*Ведущий:* Благодарю всех! До скорой встречи!

## Праздничный квест «Фикси-карнавал»

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая аудитория |  | Воспитанники подготовительной группы |
| Цель |  | * закрепление представлений о том, как выглядят деньги (монеты, купюры), для чего они нужны и что на них можно купить. * развитие у детей коммуникативных навыков, умения работать в команде. |
| Задачи |  | * закрепление понятий: доход, расход, банк, экономия, прибыль; * воспитание начала разумного поведения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами; * формирование предпосылок коммуникативных компетенций воспитанников в условиях групповой командной работы. |
| Форма занятия |  | Квест - игра. |
| Время занятия |  | 30 – 35 мин. |
| Оснащение, дидактический материал |  | Мультимедийный проектор. Экран.  Ноутбук |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предварительная  работа |  | Разработка сценария квест – игры ***«Фикси-***  ***карнавал»***, подготовка карточек с заданиями.  Подготовить дипломы. |
| Методические рекомендации организаторам игры |  | Новый год – он весь в чудесах и волшебстве. Дед Мороз с подарками попал в финансовую ловушку, подстроенную нечистой силой. Дети будут помогать Фиксикам освобождать Деда Мороза и проходить все финансовые испытания вместе с ними.  Игра предполагает общение детей дошкольного и младшего школьного возраста. Этапы движения по маршруту.   1. *«Деньги»,* 2. *«Банк»,* 3. *«Банковская карта»* |
|  | Команды выполняют задания. Команды награждаются дипломами/ |

**II Содержательный блок**

**Ход игры**

*(на протяжении всей игры фоном звучит музыка из мультфильма «Фиксики») Ведущий:* Здравствуйте, ребята! В стране Фиксиков случилось неприятное происшествие. Приближается всеми любимый праздник - Новый год, но вот незадача: Дед Мороз с подарками попал в финансовую ловушку, подстроенную нечистой силой. Фиксикам нужна помощь. Они просят вас освободить Деда Мороза и вернуть подарки. Вы сможете им помочь? *(ответы детей).*

*Ведущий:* Вам необходимо пройди все финансовые испытания вместе с Фиксиками. *Ведущий:* Предлагаю, отправится в страну, где живут эти задорные человечки. Вы готовы к путешествию? *(Ответы детей).*

*На сцене появляются Баба Яга*

*Ведущий:* Ребята, посмотрите, кто к нам пришёл… Эта проказница мешает Деду Морозу подготовить подарки к празднику. Всё время устраивает для него испытания. А зачем ты это делаешь?

*Баба Яга:* Ну и что, хочу и делаю. Мне так нравится. Может дедушка Мороз заскучал? *Ведущий:* Некогда ему скучать, скоро Новый год. Нужно успеть приготовить подарки для ребят.

*Баба Яга:* Какой такой Новый Год. А я ничего про него не слышали.

*Ведущий:* Новый год – это красивая сказка, и я приглашаю всех в удивительный мир сказок.

Муха, Муха – Цокотуха Позолоченное брюхо!

Муха по полю пошла

Муха денежку нашла…

## Станция «Деньги»

Скажите, в каких ещё сказках говорится про деньги? *(Ответы детей)*

Расскажите нашим гостям для чего нужны деньги. *(Ответы детей)*

*Ведущий:* Деньги нужны всем. Без них прожить невозможно. Мы покупаем различные вещи, оплачиваем услуги, покупаем подарки на Новый Год или же отправляемся в поездку. И для всего этого нужны деньги.

Предлагаю вам всем и нашим гостям сыграть в игру «Что можно купить?»

*Участники команд встают в круг, Баба Яга по очереди передает мяч каждому ребёнку и говорит: «Мороженное, машина, дача, здоровье, телевизор, хорошую погоду…» (ребёнок, ловит мяч и говорит можно ли это купить и почему).*

## Станция «Банк»

*На сцене появляется Солнечная девочка, в руках у неё мешочек с монетами Ведущий:* Постой! Куда ты спешишь?

*Солнечная девочка:* Меня ждёт Буратино. Мы отправляемся на Поле Чудес в Страну дураков. Посадим там свои денежки, вырастет дерево, всё в монетах. Купим много – много сладостей.

*Ведущий:* Ребята, как выдумаете, вырастет ли дерево с деньгами *(Ответы детей)* Расскажите нашей гостье, где надо хранить деньги, что бы они остались целыми, и ещё и принесли прибыль *(Ответы детей).*

*Появляется Кощей Бессмертный Кощей Бессмертный: Я* деньги – денежки люблю,

Но я работать не хочу. Я лучше деньги отберу,

В большую банку положу!

Вот только в какую не знаю – в стеклянную или пластмассовую? Дети, а вы не знаете? *Ведущий:* Ты Кощей ничего не понял. Деньги хранятся в специальном доме для денег, который называется Банк.

*Появляется Ёж.*

*Ёж:* Открыл на днях я банк в лесу,

И всех, всех, всех в свой банк зову. Клиентов я не обману

И деньги в банке сохраню!

## Станция «Банковская карта»

*Появляется Дед Мороз и принимает у Солнечной девочки мешочек с деньгами, а в замен выдаёт ей банковскую карту*

*Дед Мороз:* Теперь ты можешь взять деньги в любом отделении банка и купить для всех подарки к Новому Году. И меня такая карта есть. Ребята, а у ваших родителей есть банковская карта? А зачем она им? *(Ответы детей)*

*Ведущий:* Вот и подошло к концу наше новогоднее путешествие. А для тебя Баба Яга, я хочу загадать загадку:

Бывают они медные. Блестящие, бумажные,

Но для любого из людей,

Поверьте, очень важные… *(Деньги)*

*Баба Яга:* ой как всё сложно, как много вы знаете. Я поняла, как всё серьёзно и мне пора начать учиться, а не проказничать и мешать другим. Прости Дед Мороз, я вижу, что ты и так занят, а я тебя всё время отвлекала.

*Дед Мороз:* Ребята, вы помогли Фиксикам. Я вернул им подарки. *(на экране Фиксики с подарками).*

*Дед Мороз:* А вам дарю волшебные шоколадные монетки. С наступающим Новым Годом!

До встречи!

*Ведущий:* Предлагаю вспомнить, какие задания вы сегодня выполняли. *(Ответы детей).*

Что показалось вам легким, а что вызвало затруднения *(Ответы детей)*.

*Ведущий:* Знания, которые мы сегодня приобрели, очень полезны и важны, обязательно поделитесь ими с родными и друзьями.

*(Команды награждаются дипломами) Ведущий:* Благодарю всех! До скорой встречи!

**Квест - игра «Финансовые фиксики-чудеса»**

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Целевая  аудитория |  | дошкольники |
| Цель |  | * развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; * расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; * развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; * развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации   жизненных целей и планов в текущий момент и будущие периоды. |
| Задачи |  | * дать простые экономические знания; * сформировать бережное и экономное отношение детей к деньгам; * научиться обращаться с ними, накапливать, тратить и вкладывать. |
| Форма занятия |  | Квест-игра. |
| Время занятия |  | 45 мин. |
| Оснащение, дидактический материал |  | * методическая разработка мероприятия; * подготовленный кабинет начальных классов; места для команд и зрителей; * компьютер, мультимедиапроетор, * натуральные наглядные пособия: раздаточный материал с заданиями, ватманы для рефлексивного плаката. * дипломы участников и победителей |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | игры. |
| Предваритель ная работа |  | **Подготовка** web-конференции со школой г. Караганды; приготовление кабинета для квеста.  **Подготовка** раздаточного материала. |
| Формы контроля | Контрольные закрепляющие вопросы в конце квеста. | |
| Методические рекомендации организаторам игры |  | Игра способствует расширению общего кругозора обучающихся (в том числе и освоение основных терминов) в области финансирования, инвестирования и бизнеса. |

Содержание:

# II Содержательный блок

Развернутый сценарий квест-игры

«Финансовые Фикси-чудеса»

* + 1. Приветствие, объявление правил игры
    2. Проведение квеста
    3. Создание плакатов.
    4. Подведение итогов по командам
    5. Рефлексия

# Ход занятия:

* Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждет интересное занятие – квест-игра по финансовой грамотности. Мы будем работать вместе с учениками из КШДС № 33 г. Караганды в режиме он-лайн. Поприветствуйте друг друга!
* Кто знает, что такое квест? (Слайд с надписью «Quest (англ.) – поиск, задание, странствие»)
* Квест – это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий.
* Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом, делать анализ финансовых ситуаций и применять математические знания в решении финансовых задач.
* У нас в игре 2 команды. Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям. У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь. На станциях модераторы будут давать вам задания. За правильное выполнение этих

заданий, каждая из команд получит чудо-фиксик. В конце игры из этих чудо-фиксиков каждая команда составит рефлексивный плакат.

* Ну что, ребята, вы хотите отправиться в увлекательное путешествие? Команды готовы? Тогда давайте представимся! (Представление команд и получение маршрутных листов).
* Итак, мы отправляетесь в путь. Вам непременно улыбнется удача. Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

Задания для станций

# Станция «География денег»

Модератор на станции знакомит участников с историей денег. Предлагает командам изучить «национальную валюту» России, Казахстана и ответить на вопросы:

* Как называется «национальная валюта»?
* Какой объект изображён на ней?
* Какой город является столицей этой страны?

За правильные ответы команды получают чудо-фиксика.

# Станция «Поле чудес»

Модератор на станции предлагает участникам расставить цифры по порядку и прочитать слова. Объяснить своими словами, что обозначают эти слова. За правильно собранное слово и толкование значения команда получает чудо-фиксика.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф | А | С | И | Н | Ы | Н |
| 1 | 4 | 6 | 2 | 3 | 7 | 5 |
|  |  |  |  |  |  |  |

Ответ: финансы.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Ф | С | Н | Т | И | С | И | Н |
| 4 | 1 | 8 | 5 | 9 | 2 | 6 | 7 | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Ответ: финансист.

# Станция «Время - деньги»

Модератор на станции предлагает участникам собрать пословицы и поговорки о деньгах.

*Деньги счёт (любят)*

*Не в деньгах (счастье)*

*Всех денег (не заработаешь)*

*Копейка рубль (бережёт)*

*Дружба – дороже (денег)*

*Не имей сто рублей, а имей (сто друзей)*

За правильно собранные пословицы команды получают чудо-фиксика.

# Станция «Деньги любят счёт»

Модератор на станции предлагаем игрокам получить чудо-фиксиков за решение задачи. Перед игроками есть 3 карточек, под каждой скрывается задача. Команда самостоятельно решает задачу. Решение задачи команда должна представить максимум через 5 минут. Если решение верное – команда получает чудо-фиксика.

# Задача 1.

Двое ребят поделили между собой 7 рублей, причём один получил на 3 рубля больше второго. Сколько денег досталось каждому из них?

# Задача 2.

В каждой руке у мальчика по одной монете, а всего 15 копеек. Какие это монеты, если известно, что в одной руке не пятак?

# Задача 3.

Стакан сока стоит 6 рублей. У тебя дома есть две монеты достоинством 50 копеек и по одной монете достоинством в 1, 2, 5 рублей. Заплати, по - разному сочетая монеты.

Какое количество денег у тебя останется после покупки стакана сока?

# Станция «Быстрые деньги»

Модератор предлагает стать игрокам быстрыми и ловкими, чтобы собрать как можно больше монет. Игрокам команды нужно с помощью чайной ложки как можно больше собрать монет из тарелки в одном конце кабинета в стаканчик в другом конце за 1 минуту. Команда, которая соберёт больше монет, получает чудо-фиксика.

Создание плакатов.

Команды из собранных чудо-фиксиков собирают рефлексивный плакат «Финансы»,

в котором отражаются полезные советы Фиксиков для юного финансиста.

Подведение итогов по командам.

Все команды собираются вместе, подсчитывают набранные очки, объявляется победитель. Команды получают Диплом фикси-финансиста.

Рефлексия.

* Ребята, вы прошли квест? Кто стал победителем?
* Давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие задания не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что- нибудь полезное? Где вам это пригодится?
* Всем спасибо за игру! До скорых встреч!

**Квест - игра «Life hack”и для порядка в семейном бюджете»**

# Технологическая карта игры

**I Методический блок**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Целевая**  **аудитория:** |  | дошкольники |
| **Проблема:** |  | **Проблема:**   * Какие понятия из мира финансов уже нам известны? * Как практическим путем достичь баланса в семейном бюджете? |
| **Цель:** |  | **Цели**:   * развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности; * расширение базовых знаний в сфере финансовой грамотности; * развитие способности применять предметные знания в решении финансовых задач; * развитие коммуникативных навыков учащихся в области практического применения иностранных языков в области финансовой грамотности; * развитие способности принимать обоснованные решения и совершать эффективные и рациональные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации   жизненных целей и планов в текущий момент и будущие периоды. |
| **Задачи** |  | **Задачи:**   * познакомить учащихся с полезными приёмами составления личного и семейного бюджетов и дальнейшей работы с ним; * формирование коммуникативных компетенций, в том числе, иноязычных, в условиях групповой командной работы; * развитие умения использовать математические вычисления для поиска наиболее эффективных способов   формирования семейного бюджета. |
| **Форма занятия** | Деловая приключенческая командная игра | |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата и время**  **проведения** |  | **Дата**: 27/09/2018  **Время: 12.30 - 13.15** |
| **Продолжительно сть занятия** |  | 45 минут |
| **Оснащение Оборудование Дидактический материал** | * методическая разработка мероприятия   «Life hack”и для порядка в семейном бюджете»   * подготовленный кабинет; места для команд и зрителей; * компьютер, мультимедиапроектор, * натуральные наглядные пособия, раздаточный материал с заданиями. * дипломы участников игры. | |
|  |  |
| **Предварительна я работа** |  | **Оформление:**  **Подготовка** web-конференции со школой г. Владивостока; приготовление кабинета для деловой игры;  **Подготовка** раздаточного материала. |
| **Конечный продукт** |  | Плакаты с Life hack”ами, фотоотчет на сайте ОУ. |
| **Методические рекомендации**  **организаторам игры** |  | Целевая группа:  учащиеся 4-х классов МАОУ НШ-ДС №  72 и МБОУ СОШ № 56 г. Владивостока |

**II Содержательный блок Развернутый сценарий игры.**

1. Вступительное слово преподавателя, в котором педагог определяет цели и задачи данной встречи, план проведения мероприятия.
2. Представление команд.
3. Теоретическая часть встречи.
4. Работа в группах.
5. Создание плакатов с Life hack”ами семейного бюджета.
6. Подведение итогов.

# Ход мероприятия

1. **этап. Вступительное слово ведущего.**

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята. Мы рады приветствовать вас. Сегодня нас ждет очень увлекательное путешествие в страну финансов. А работать мы будем вместе с учениками из самой восточной точки нашей страны, города Владивостока. Давайте познакомимся и поприветствуем друг друга! Команды, представьтесь, пожалуйста.

# этап. Представление команд.

**Представление участников команды** МАОУ НШ-ДС № 72**. Представление участников команды** МБОУ СОШ № 56 г. Владивостока **Ведущий:** Итак, начинаем нашу встречу.

# этап. Теоретическая часть встречи. Ведущий:

* Всем нам известно, что финансовая грамотность, это, в первую очередь, способность принимать обоснованные решения и совершать эффективные действия в сфере экономики.
* И мы сегодня должны с вами не только актуализировать полученные знания в сфере финансовой грамотности, но и расширить наш запас.
* Кто знает, что такое Life hack? (Слайд с надписью «Life hack (англ.) – означает

«хитрости жизни», «народную мудрость» или полезный совет, помогающий решать бытовые проблемы, экономя тем самым время и деньги).

Сегодня мы будем зарабатывать Life hack’и интеллектуальным трудом, делать анализ финансовых ситуаций и применять математические знания в решении финансовых задач. Все заработанные Life hack’и надо будет разместить на плакатах-памятках по ведению семейного бюджета.

* Ребята, давайте вспомним, какие термины из области экономики вам уже известны? (Ответы)
* Итак, удачной игры. У вас все обязательно получится! Иначе и быть не может, ведь вы такие храбрые, умные, дружные!

# этап. Практическая деятельность.

Перед вами лежат листы, на которых вы за 2 минуты должны соотнести понятия из области финансов с терминами «доход» и «расход». (*Приложение 1*). За правильно выполненное задание вы получите Life hack’и для плаката. Итак, время…

*Команды работают над заданием.*

**Ведущий:** Заканчиваем работу, итак, команды, расскажите, пожалуйста, что у вас получилось (*ответы команд). Командам раздаются заработанные* Life hack’и.

* Ребята, вы прекрасно справились с заданием и мы продолжаем.
* А теперь мы проанализируем статьи бюджета. Перед вами листы, на которых записаны семь статей расходов и доходов по важности и периодичности. Ваша задача – распределить понятия по этим статьям*. (Приложение 2)*

Обсуждаем в командах.

**Ведущий:** Заканчиваем работу, итак, команды, расскажите, пожалуйста, что у вас получилось (*ответы команд). Командам раздаются заработанные* Life hack’и.

* Ребята, вы прекрасно справились с заданием и мы продолжаем.
* Следующее задание. Поработайте в группах и составьте примерный бюджет школьника и его вклад в бюджет семьи. Для этого вам познакомиться с информацией, заполнить таблицу «Мой недельный бюджет». *(Приложение 3)*

**Ведущий:** Пришло время отвечать. Команды, расскажите о своих выводах. (*ответы команд*)

* Последнее задание называется «Найдите баланс». Мы сегодня вспомнили, что бюджет бывает сбалансированным, дефицитным и избыточным и теперь вам предстоит выяснить, какой бюджет у разных семей. Для этого вам придется рассмотреть доходы и расходы разных семей и сделать выводы. *(Приложение 4)*

**Ведущий:** Пришло время отвечать. Команды, что у вас получилось. (*ответы команд*). Какие советы вы можете дать семье Сидоровых, чтобы их бюджет перестал был дефицитным?

# этап. Создание плакатов с Life hack”ами семейного бюджета.

- Ребята, в процессе игры вы собрали много Life hack”ов, теперь их необходимо грамотно и красочно разместить на листах, чтобы получились плакаты-памятки по ведению семейного бюджета.

# этап. Заключение. Рефлексия.

Ребята, давайте вспомним, какая цель была поставлена в начале нашей игры? (ответы ребят)

Давайте проанализируем, какие термины мы уже знали, а с какими познакомились сегодня в процессе игры.

Соединяемся со школой № 56 г. Владивостока.

-Ребята, давайте пообщаемся и поделимся впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие нем вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

Команды награждаются дипломами знатоков семейного и личного бюджетов Всем спасибо за игру! До скорых встреч!