

КУРС «ЮНЫЙ ФИНИНСИСТ» для детей 5-7 лет
4 тематический день: Квест-игра «Как накопить на мечту»

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

Название «Квест-игра «Кругосветное путешествие по стране Экономике»	
Цели	<p>Основная цель проведения квест-игры: Развитие свободной личности ребенка, его познавательных и творческих способностей.</p> <p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ сформировать представление обучающихся о деньгах, операциях с ними, о бюджете семьи как основной категории домашней экономики (как увеличить доходы; как уменьшить расходы; как увеличить сбережения); ➤ помочь осознать роль доходов как множественно входящего потока и основных источников доходов семьи; ➤ определить возможные ресурсы семьи на основе моделирования различных ситуаций; ➤ расширить представление детей о необходимости рационального использования денег для получения прибыли и возможности реализации идеи «накопить на мечту»; <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ продолжить работу по выработке умений самостоятельно применять знания в различных жизненных ситуациях; ➤ развить навыки коммуникативных явлений. ➤ содействовать общему развитию свободной личности ребенка, его познавательных и творческих способностей, развивать мышление; <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ продолжить воспитание у обучающихся доброжелательности, уважения к мнению других, чувства ценности семьи и рационального планирования семейного бюджета. ➤ воспитывать нравственные качества, чувства взаимопомощи.
Задачи (в т.ч. дается описание задач по развитию навыков XXI века у детей)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ при помощи игровых ситуаций закрепить полученные знания; ➤ закрепить у обучающихся навыки работы в группах, обучить принятию коллективных решений в процессе обсуждения проблемы; ➤ разобраться с потребностями предполагаемой семьи, определить виды расходов и доходов; ➤ разработать стратегии сокращения расходной части бюджета семьи и увеличения его доходной части (на конкретных примерах). ➤ рассмотреть основные способы рационального расходования личных денежных средств;

Методы	<ul style="list-style-type: none">➤ интегрированный;➤ эвристический;➤ проблемный➤ исследовательский.		
Возраст	5-7 лет	Количество участников	4 команды по 5 человек
Оборудование	<ul style="list-style-type: none">➤ мультимедийная презентация «Путешествие монетки»;➤ раздаточный материал (игровые ситуации, схемы семейных бюджетов);➤ карточки с описанием семей, маршрутные листы, путевой дневник;➤ карточки с изображением продуктов;➤ перечень продуктовой корзины с изображением продуктов и цен на них;➤ цветная бумага,➤ ножницы, клей;➤ бумага формата А-4,➤ фломастеры;➤ смайлики; мяч;➤ бейджики с фамилиями виртуальных семей.		
<p style="text-align: center;">Подготовительная работа</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Педагогам предлагается изучить и апробировать курс «Первые уроки финансовой грамотности для самых маленьких «Я выбираю»».➤ Родителям предлагается обсудить с детьми, как они планируют семейный бюджет, каковы обязательные расходы в семье.➤ Детям предлагается дома выяснить, какие денежные единицы существовали на Руси и каков их современный номинал.			
Хронометраж занятия (мероприятия)	2 учебных часа		
Описание содержания (вариативная часть)			
Этап и время	Что делают участники?	Что делает организатор?	Ресурсное обеспечение, необходимое оборудование, раздаточный материал и др. (используемого на данном этапе)
1. Постановка задачи (продолжительность - 10 минут)	Происходит объяснение правил игры; деление на команды; выбор игровых карточек определенного цвета. Получение	Объясняет правила проведения игры-квеста; помогает детям разделиться на команды, вручает	Раздаточный материал (игровые ситуации, схемы семейных бюджетов); карточки с описанием семей.

	<i>маршрутного листа.</i>	<i>маршрутные листы.</i>	<i>маршрутные листы, путевой дневник;</i>
2. Основная часть	<i>Команды начинают путешествие по станциям игры; 9 этапов – «Маленькие знатоки»; «Остров словесности», «Продуктовая корзина»; «День варенья»; «Институт Знаний»; «Накопить на мечту»; «Экономический форум»; «Пир - горой»; «Финишная прямая»</i>	<i>На каждом этапе стоит координатор (воспитатели подготовительных к школе групп). Задача которого, объяснить задание, если необходимо – помочь, подвести результат.</i>	<i>Муляжи продуктов питания для продовольственной корзины</i>
3. Закрепление	<i>С участниками игры проводится рефлексия, организатор предлагает детям закончить фразы. Каждому участнику игры раздаются наборы смайликов и предлагается показать тот или иной смайлик, который соответствует настроению команды, после прохождения игры.</i>	<i>Проводит рефлексию: задает вопросы, просит закончить фразы; раздает смайлики; анализирует настрой и результаты команд.</i>	<i>Карточки Рефлексия</i>
<p>Планируемый результат (предметный продукт, способ самооценки, обратной связи, предметное последствие).</p> <p>Участники игры самостоятельно могут подсчитать бюджет семьи (доходы-расходы), предложить варианты сокращения расходов, представить результаты своей работы, как можно увеличить сбережения и накопить на мечту.</p>			

Классификация продуктов

Типы	Виды
Образовательные продукты, направленные на детей	Образовательная программа (парциальная программа, вариативной части общей образовательной программы); Технологические карты отдельных учебных занятий; Сценарии мероприятий на базе дошкольного учреждения (пакет); Сценарии мероприятий на базе партнеров (Сбербанк, магазин, парикмахерская)
Информационно-просветительские <i>(в методическом кластере это все, что сопровождает обучение, требуется для работы с более широкой аудиторией потребителей (родители и др.), заполняет специализированные образовательные пространства)</i>	Карточки Презентации Путевые листы