

## Игра - викторина «Знатоки финансовой грамотности»

**Цель:** Развитие финансовой грамотности учащихся через игровую деятельность.

**Задачи:**

- создать условия для формирования элементарных экономических знаний у детей;
- формировать правильное отношение к деньгам, как к предмету жизненной необходимости.

**Ход занятия:**

### 1. Организационный момент

Учитель активизирует внимание учащихся (Слайд 1-2)

### 2. Создание проблемной ситуации.

Кто из вас знает, что такое викторина?

Викторина – это игра, во время которой учащиеся отвечают на вопросы.

(слайд 3)

### 3. Постановка учебной задачи

Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом.

Каждая из команд совершит путешествие по 5-ти станциям (слайд 4). У каждой команды свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. Когда все команды выполнят задания, мы подведем итог, посчитав заработанные вами деньги. Но прежде, чем мы начнем нашу игру-викторину, необходимо придумать название вашей команды.

**Маршрутный лист**

**Команда** \_\_\_\_\_

№	Станция	Баллы
1	В гостях у сказки	
2	Ребусы	
3	Подумай и реши	
4	Определи последовательность	
5	Соедини пословицы	

### 4. Практическая работа

#### 1 станция «В гостях у сказки».

Учитель задает вопросы детям по сказкам, связанные с темой «Финансы».

(слайд 5)

«В гостях у сказки»

1. Сказочная героиня, которая нашла деньги, идя по полю? (Муха-цокотуха)

2. Как Буратино планировал приумножить свой капитал? (Закопать деньги)

3. В какой сказке жених подсчитывал, сможет ли он прокормить жену?

(«Дюймовочка»)

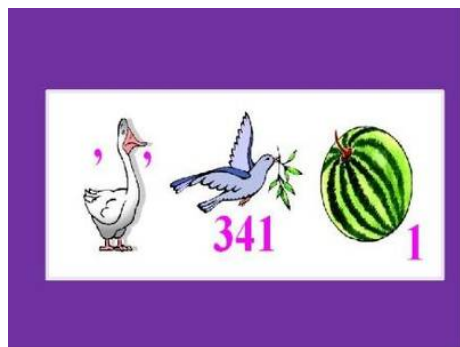
4. Как называется сказка, в которой жадность оставила человека без всего. (

«Сказка о рыбаке и рыбке»)

5. Сказка, в которой главная героиня с помощью взаимобмена получила масло для петушка? («Бобовое зернышко»)

#### 2 станция «Ребус этот отгадай и монетку получи».

Учащимся раздают карточки с ребусами.(слайд 6)  
«Ребус этот отгадай и монетку получи».



РЕБУС 2



РЕБУС 1



### 3 станция «Подумай и реши».

Каждой команде дается по 3 задачи.(слайд 7)  
«Подумай и реши».

1. Карандаш стоит 7 рублей, а ручка на 2 рубля дороже. Сколько рублей стоит ручка? (9 рублей)
2. В 1 рубле 100 копеек. Запиши равенства, ответив на вопрос: сколько копеек в 2 рублях, в 4, в 6? (200, 400, 600)
3. При Царе Петре Первом монета номиналом в 10 копеек имела название «гривенник», 25 копеек – «полполтинник», 50 копеек – «полтинник», 100 копеек – «рубли». Сколько копеек составляло два полтинника? (50 копеек)

### 4 станция «Определи последовательность».

Командам раздают карточки с заданием, в которых учащиеся выбирают правильную последовательность действий в конкретной ситуации.(слайд 8)  
«Определи последовательность».

Расположите в правильном порядке действия, которые вы выполняете, когда приходите в магазин.

А. Выложить продукты из тележки.

- Б. Получить сдачу.
- В. Проверить сроки годности.
- Г. Выбрать продукты.
- Д. Проверить чек.
- Е. Оплатить покупки.
- Ё. Занять очередь в кассу.
- Ж. Взять тележку.

### **5 станция «Соедини».**

Учащимся выдаются карточки с пословицами, в которых необходимо соединить начало и конец.(слайд 9)

Соедините начало и конец пословиц и поговорок.

Не имей 100 рублей,	а деньги сам достань
Денег наживешь,	не пахнут.
Бог дал здоровье в дань,	что без рук.
Деньги	а имей 100 друзей.
Без денег,	без нужды проживешь.

### **5. Рефлексия**

Все команды собираются вместе, подсчитывают заработанные деньги (слайд 10).

-Ребята, мы подчитали ваш бюджет. А теперь вам нужно выбрать товар, который вы могли бы купить на заработанные деньги (учащимся предлагают товар разной стоимости).

Вручение грамот. Всем спасибо за игру! До скорых встреч! (слайд 11)