

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
муниципального образования «Город Архангельск»
«Детский (подростковый) центр «Радуга»

Фестиваль педагогических идей "Открытый урок" в Архангельске

номинация

"Внеклассное занятие для обучающихся "Услышать голос молодого поколения"

(в рамках 100-летнего юбилея системы дополнительного образования детей в России)

Методическая разработка занятия «Не стесняйся быть экономным»

Предназначено для обучающихся 2 классов

Авторы:

Педагоги дополнительного

образования:

Колодкина Вера Георгиевна,

Косарев Иван Александрович

Архангельск

2018 год

Оглавление

Пояснительная записка	3
План занятия.....	6
Ход занятия.....	7
Методические рекомендации	15
Приложение 1	18
Правила работы в группе.....	18
Приложение 2	19
Карточка «Расписание на неделю»	19
Приложение 3	20
Карточка «Расписание на каждый день»	20
Приложение 4	21
Карточки «Карманные деньги»	21
Приложение 5	22
Карточки «Карта сбережений».....	22
Приложение 6	23
Купон в «Парк развлечений».....	23
Приложение 7	24
Анализ игры «Кошелек впечатлений»	24
Приложение 8	25
Таблица: «Страны и деньги»	25

Пояснительная записка

«Нажить много денег - храбрость;
сохранить их - мудрость,
а умело расходовать – искусство»

Бертольд Авербах

Деньги настолько прочно обосновались в повседневной жизни, что мы не видим в них ничего необычного. А между тем это - одно из самых замечательных и даже поразительных изобретений человека. Не представляя сколько-нибудь значительной ценности как таковой, они служат мерилom стоимости всех окружающих нас вещей и обладают способностью "превращаться" в любую из них!

Говорят, что без денег не прожить, за все нужно платить, поэтому ежедневно люди ходят на работу, получая за свой труд деньги. Но самое большое искусство – это разумно использовать деньги.

Актуальность темы несомненна, так как современный мир без денег представить просто невозможно. С ними неразрывно связаны все успехи мировой цивилизации. Они создали общество таким, каким мы его видим, с его достоинствами и противоречиями. Но пользу они принесут только тогда, когда ими будут грамотно распоряжаться.

Опираясь на жизненный опыт детей, на данном занятии раскрывается значение денег в современном мире.

Именно поэтому авторы данной разработки стремились предложить учащимся задания, моделирующие жизненные ситуации и направленные на мотивацию детей к принятию решений, готовность брать на себя инициативу и ответственность.

Выбранная авторами форма проведения занятия - квест-игра является нетрадиционной и активной формой проведения занятий, она наиболее свойственна системе дополнительного образования детей и соответствует возрастным особенностям обучающихся.

Квест (от англ. «Quest – поиск») – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий.

Цель: практическое знакомство обучающихся с распределением средств личного бюджета.

Задачи:

Образовательные

1. Предоставить возможность самостоятельно спланировать личный бюджет.
2. Создать условия для приобретения первоначального опыта в определении приоритетных трат и их реализации.
3. Содействовать приобретению первоначального опыта оценки ситуации по распределению личного бюджета и прогнозирования её исходов.
4. Организовать обучающихся на оценку и анализ результатов своей финансовой деятельности.

Воспитательные

1. Содействовать формированию бережного отношения у обучающихся к личным финансам, умению соотносить свои желания, потребности и возможности с собственным бюджетом.
2. Создать условия для воспитания ответственности, стремлению работать на общий результат, быть вежливым, умения слушать и договариваться при работе в команде.

Ожидаемые результаты:

предметные

- знают источники доходов и направления личных расходов;
- умеют рассчитывать личные доходы и расходы;
- проводят элементарные финансовые расчёты;
- владеют предметными умениями: практической деятельностью учащихся с личными финансами (сохранение, расчет и экономия личного бюджета).

метапредметные

- умеют планировать действия в соответствии с поставленной задачей.

личностные

- понимают важность рационального распределения личных финансов;

Форма: квест - игра

Методы: словесный, наглядный, практический, прием «Мозговой штурм».

Оборудование:

ПК, мультимедийный проектор, экран, презентация, раздаточный материал (Приложения 2-7).

Возраст обучающихся: 8-9 лет.

Количество обучающихся: 20 - 25 человек.

Место проведения занятия: МБУ ДО «ДПЦ «Радуга»

План занятия
«Не стесняйся быть экономным»

Этап занятия/время	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Технологические приемы и методы	Задание
Организационный момент. 1 минута	Приветствие, знакомство, комфортное размещение обучающихся. Выдача жетонов обучающимся.	Приветствие, знакомство, комфортное размещение обучающихся. Получение жетонов.	Беседа, диалог.	Получить цветной жетон.
Мотивационное начало мероприятия. Постановка цели мероприятия. 1 минуты	Организация просмотра фрагмента мультипликационного фильма из серии «Азбука денег».	Просмотр фрагмента мультфильма из серии «Азбука денег» - «Карманные деньги».	Демонстрация видео файла, постановка проблемного вопроса.	Ответить на проблемный вопрос.
Основной этап: организационные установки для проведения квест – игры. 5 минут	Распределение учащихся на четыре группы по 5 человек. Инструктаж - условия и правила игры и работе в команде-группе. (Приложение 1)	Распределение на группы соответственного цвету жетонов – монет.	Жеребьевка – выбор каждым обучающимся цветного жетон-монеты для распределения по группам. Инструктаж.	Самостоятельное распределение по группам. Прослушать правила организации квеста и работы в группе.
Практический этап: Проведение квест – игры (работа по	Педагог раздает ученикам карточки: игровое поле «Расписание на неделю», «Расписание на	Распределение ролей, распределение финансов, поиск вариантов	Прохождение квест - игры	Задача команды: каждому участнику реализовать личный

группам). 30 минут	день», «Карта расходов», конверт с карманными деньгами (Приложение 3).	сбережения личных средств, для достижения цели.		бюджет, продумать варианты экономии денежных средств и поиска доходов.
Итог. 6 минута	Организация просмотра фрагмента мультипликационного фильма из серии «Азбука денег»	Просмотр фрагмента мультфильма из серии «Азбука денег» - «Карманные деньги». Ответ на вопросы.	Демонстрация мультфильма. Постановка итоговых вопросов.	Просмотр мультфильма. Ответы на вопросы.
Рефлексия: Обсуждение и анализ игры. Выводы. 2 минут	Учитель сигнализирует об окончании игры и организует обратную связь, рассказывает о методе «5 кошельков - впечатлений» (Приложение 4)	Команды делятся своими впечатлениям с позиции выбранного кошелька	Обсуждение результатов	Выразить свое отношение к посещенному занятию и приобретенным знаниям и опыту.

Ход занятия

І этап. Организационный

При входе каждый участник получает цветной жетон в виде монетки по количеству команд (красный, синий, зеленый, желтый, фиолетовый).

Приветствие:

Здравствуйтесь дорогие ребята! Я - педагог дополнительного образования Вера Георгиевна Колодкина. Я - педагог дополнительного образования Иван Александрович Косарев. Мы рады приветствовать вас в центре дополнительного образования «Радуга».

Ребята, хотите ли вы поиграть? Мы приготовили вам квест – игру. А чему будет посвящена эта игра, попробуйте угадать из просмотра фрагмента мультфильма.

Мотивационное начало занятия.

Дети смотрят Мультфильм из серии «Азбука денег».

В. Г.: - Ребята, а у кого сегодня есть карманные деньги?

И. А.: - А умеете ли вы их рационально распределять, чтобы хватало на все необходимые покупки и на реализацию всех намеченных планов? Проверим?

Основной этап:

Организационная часть: Каждый из вас получил цветной жетон-монетку, в соответствии с цветом полученного жетона мы просим вас распределиться по группам и мы начнем игру (дети рассаживаются за стол). Как вы знаете, у каждой игры есть свои правила и этот квест не исключение. *Знакомство с условиями и правилами игры, а также правилами работы в группе (Приложение 1)*

Правила работы в группе:

- в группе должен быть ответственный (капитан команды);
- каждый должен работать на общий результат;
- один говорит, другие слушают;
- старайтесь договариваться;
- своё несогласие высказывай вежливо.

Правила игры

Каждой команде предлагается раздаточный материал:

- расписание на неделю и на каждый день, с перечнем намеченных дел (Приложение 2, 3);
- карта сбережений, где будут копиться сэкономленные средства (Приложение 5);
- кошелек с карманными деньгами (Приложение 4).

Каждый день игровой недели учащиеся должны принимать решение о способах достижения поставленных на день задач, выбирая при этом экономить или тратить денежные средства. Педагогам отводится роль контролеров выполнения поставленных команде задач, учащиеся расстаются с деньгами при выполнении заданий (расплачиваются - складывают в подготовленную коробочку). Мотивация быть экономным: в конце игровой недели учащиеся могут приобрести купоны, предоставляющие право посещения «Парка развлечений» (Приложение 6). Чем больше денег они сэкономят, тем больше виртуальных аттракционов учащиеся могут посетить.

Проведение квест – игры

Обучающиеся получают игровые карточки и карманные деньги, знакомятся с расписанием дел на неделю и на каждый день.

В.Г.: Ребята, вы получили карманные деньги на неделю – это 50 монет и в первую очередь вам необходимо определиться с тратами на каждый день и решить, на какие задачи дня вы потратите деньги, а где их можно сэкономить.

Понедельник/ Пятница

Мелодия будильника сигнализирует о начале дня. На слайде представлены варианты проезда в школу, участники команд принимают решение и если им необходимо оплатить проезд, то необходимую сумму складывают в кассу (коробочка на отдельном столе).

Звонок в школе сигнализирует о начале занятий в школе. На импровизированном уроке участники отгадывают загадки о деньгах.

Говорят про меня:

Деревянный я.

Но неправда, я - железный,

Я тяжёлый, полновесный!

(Рубль)

Без меня нет и рубля,

Хоть и маленькая я.

Наберёшь меня сто штук -

Вот и рубль, милый друг.

(Копейка)

Звонит звонок, время обеда.

На каждом из этапов необходимую сумму складывают в кассу (коробочка на отдельном столе).

По расписанию на понедельник участники команд из школы идут на дополнительные занятия или кружки, значит, предусматриваются варианты оплаты (на автобусе, на такси) или участники команды экономят деньги и идут пешком. Они могут пропустить пункт посещения магазина, тем самым экономят карманные деньги.

Путь домой также имеет вариант: пешком, на автобусе, встречают родители.

В конце каждого дня подводится итог и сумма, которую сэкономили, помещают на «Карта сбережений».



Вторник /Четверг

Мелодия будильника сигнализирует о начале дня. Начало дня, варианты пути в школу предлагаются как в понедельник. Каждая команда принимает решение тратить карманные деньги или сберегать. Время уроков в школе обозначается звонком, на импровизированном уроке участники отгадывают ребусы о деньгах.



(банк)



(деньги)

Также участники команд принимают решение о тратах в магазине (*предложить реальные товары: ластик, конфетка, закладка, ручка и т.д.*)

По расписанию на вторник запланировано свободное время, участники должны рассказать о том, что они бы делали в свободное время: отдыхали дома, гуляли с друзьями, пошли в кино, значит, будут траты из карманных денег, сумма складывается в кассу.

В конце каждого дня подводится итог и сумма, которую сэкономили, помещают на «Карта сбережений».

Среда

Начало дня по сценарию. Путь в школу, звонок на урок, командам предлагается собрать разрезанные пословицы или поговорки о деньгах:

«Бережливость хороша, да скупость страшна»

«Деньги — хороший слуга, но плохой хозяин»

«Копеечка к копейке — рубль набегают»

В среду запланировано время, чтобы сходить к бабушке в гости. Командам предлагается зайти в магазин и решить будут ли они что-то покупать для похода в гости.

В конце каждого дня подводится итог и сумма, которую сэкономили, помещают на «Карта сбережений».

Суббота

Начало дня по сценарию. Путь в школу, звонок на урок. На импровизированном уроке командам предлагается соединить название страны и название денег в этой стране:

Песо – Аргентина

Реал – Бразилия

Донг – Вьетнам

Лемпира – Гондурас

Лира – Италия

Бани – Румыния

Тугрик – Монголия

В субботний день появляется приглашение на день рождения. Участниками предлагается сделать выбор: посетить праздник, а значит потратить деньги на подарок или отказаться от праздника и свое свободное время организовать самостоятельно (чтение книг, прогулка, поход в кафе или кино и т.д.)

В конце каждого дня подводится итог и сумма, которую сэкономили, помещают на «Карта сбережений».

А теперь пришло время подводить итог. Посчитайте, какая сумма у вас осталась. *В конце игры команды посчитывают свои сбережения и могут обменять ее на купоны в «Парк развлечений» (в качестве варианта, купон может быть приравнен к некоторому количеству конфет).*

Итог занятия:

И.А.: Давайте вернемся к мультфильму «Азбука денег» и посмотрим, какие же советы нам дает тетюшка Сова (*просмотр фрагмента мультфильма*).

В.Г.: Какие источники экономии денег и необходимых трат вы узнали в ходе игры?

И.А.: Какие еще могут быть доходы и расходы у обычного человека?

В.Г.: Нужно ли рассчитывать личные доходы и расходы?

И.А.: Получилось ли у вас произвести финансовые расчёты – распределить на каждый день недели и на дела в течение каждого дня?

В.Г.: Поняли ли вы как сохранять, рассчитывать и экономить свои карманные деньги? Будете теперь этим заниматься?

И.А.: Важно ли планировать действия в соответствии с поставленной задачей? Почему?

ответы учащихся

Рефлексия.

Каждой команде на столе приготовлены кошельки впечатлений (Приложение 7), на слайде вопросы, связанные с кошельком каждого цвета.

В.Г.: Ребята, у меня приготовлены «Кошельки впечатлений» (Приложение 7). Капитаны команд сейчас возьмут по одному кошельку (выбор кошелька).

И.А.: А теперь посмотрите на слайде, что же «хранится в каждом из них».

В каждом из них - определенный смысл:

Вы взяли **Синий кошелек**: это аналитический взгляд на решение проблемы – планирование, расчеты, выводы. Как вы думаете, можно ли сгоряча, на эмоциях, под влиянием чего или кого либо планировать свои расходы?

Вы взяли **Красный кошелек**, он связан с эмоциями, чувствами и переживаниями, расскажите, пожалуйста, о своих эмоциях в ходе квеста.

Вы взяли **Желтый кошелек**, это достоинства и преимущества, положительные стороны, расскажите, пожалуйста, о достоинствах опыта, который вами получен на игре.

Вы взяли **Черный кошелек** - это критика и оценка приобретенного опыта, укажите на недостатки, повлиявшие на результат игры, почему что-то не получилось.

Вы взяли **Зеленый кошелек** - это творчество, генерация идей, нестандартных подходов и альтернативных точек зрения, поделитесь, пожалуйста, что бы еще хотелось добавить в игру.

Вы взяли **Белый кошелек** - информация, которой мы располагаем или которая необходима для принятия решения: только факты и цифры. Скажите, пожалуйста, было ли вам достаточно информации в игре, удобен ли раздаточный материал.

В.Г.: Расскажите о своих впечатлениях от игры, учитывая содержимое выбранного кошелька.



И.А.: Спасибо за участие. До новых встреч! Не стесняйтесь быть экономными.

Методические рекомендации

Представленное мероприятие является общеразвивающим, так как соответствует поставленной общеразвивающей цели - практическое знакомство обучающихся с распределением средств личного бюджета.

Этому виду мероприятий наиболее соответствует выбранная форма - квест-игра. Авторы методической разработки остановили свой выбор на квесте, как форме, наиболее близкой и популярной для аудитории обучающихся 2 классов.

К занятию подготавливается учебно-методический комплекс: раздаточный материал, аудио, видеотека, необходимое оборудование.

Далее определяются задания для этапов квест-игры, правила игры и условия подведения итогов; разрабатывается сюжетная линия игры и краткий конспект занятия; осуществляется разработка и печать бланков - карманные деньги, расписание на неделю, карта сбережений и купоны на посещение «Парка развлечений».

Приветствие участников предполагает настрой на создание благоприятной психологической атмосферы, а постановка проблемного вопроса и просмотр фрагмента мультфильма нацелены на появление мотивации учащихся к деятельности.

Основной этап – проведение квест-игры демонстрирует качество организации всего занятия и вовлеченность участников в ход игры.

При подведении итогов определяется уровень достижения целей, мера участия всех учеников и каждого в отдельности, оценка их работы и перспективы познавательного процесса.

Рефлексия для участников игры позволяет выяснить отношение к теме занятия, качеству его проведения, сделать выводы для будущей организации самостоятельной работы учащихся.

Для проведения этапа рефлексия был использован метод «6 шляп мышления» Эдварда де Боно (в нашем варианте трансформированный в

метод «6 кошельков - впечатлений»), который позволяет провести мониторинг группового мыслительного процесса через индивидуальное выражение каждого из участников (при выборе кошелька определенного цвета в контексте метафорического соотнесения с цветом).

1. **Управление - Синяя шляпа – синий кошелек:** аналитический взгляд на решение проблемы (ситуации).

2. **Информация и факты - Белая шляпа – белый кошелек:** выявление деталей, связанных с проблемой (ситуацией).

3. **Эмоции и Чувства - Красная шляпа – красный кошелек:** отражение проблемы (ситуации) в интуитивных реакциях или эмоциональных переживаниях.

4. **Критическое суждение - Чёрная шляпа – черный кошелек:** выявление возможных препятствий, рисков, опасностей связанных с проблемой (ситуацией).

5. **Оптимистичность - Жёлтая шляпа – желтый кошелек:** поиск преимуществ, позитивных ожиданий, аргументов в пользу от рассматриваемой проблемы (ситуации).

6. **Креативность - Зеленая шляпа – зеленый кошелек:** поиск необычных, творческих идей и провокационных решений, исследование, полет мысли, связанных с проблемой (ситуацией).

Условия достижения эффективности занятия:

- комплексность целей (обучающие, воспитательные, общеразвивающие задачи).

- адекватность содержания поставленным целям, а также их соответствие особенностям целевой аудитории.

- соответствие выбора формы проведения поставленным целям и содержанию.

- наличие четко продуманной логики занятия, преемственности этапов.

- чёткая организация начала мероприятия, мотивация обучающихся на запланированную деятельность.

- наличие благоприятной психологической атмосферы.
- активная позиция учащихся (активизация познавательной и практической деятельности, включение каждого ребенка в деятельность).
- полное методическое обеспечение и материально-техническое оснащение занятия.

Авторы представленной методической разработки занятия старались максимально осуществить все выше перечисленные условия.

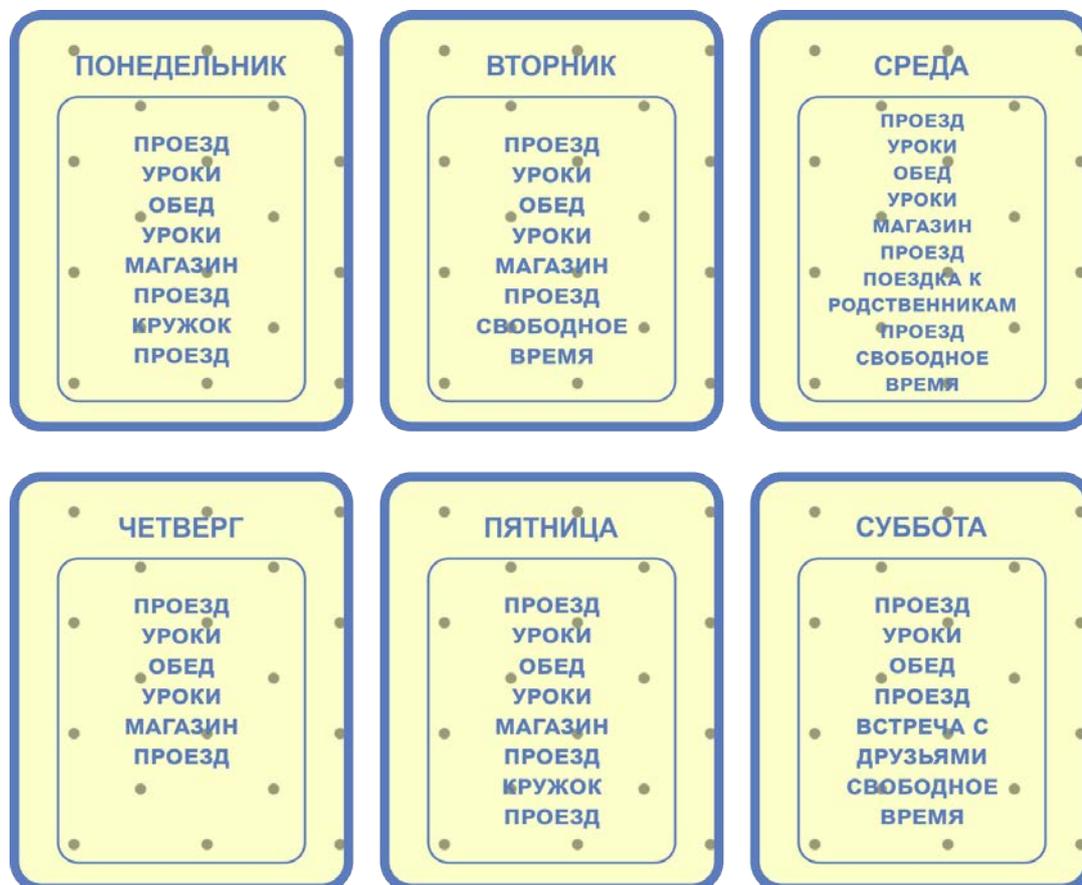
Правила работы в группе

- в группе должен быть ответственный (капитан команды);
- каждый должен работать на общий результат;
- один говорит, другие слушают;
- старайтесь договариваться;
- свое несогласие высказывай вежливо.

Карточка «Расписание на неделю»

ПОНЕДЕЛЬНИК	ВТОРНИК	СРЕДА	ЧЕТВЕРГ	ПЯТНИЦА	СУББОТА
ПРОЕЗД УРОКИ ОБЕД УРОКИ МАГАЗИН ПРОЕЗД КРУЖОК ПРОЕЗД	ПРОЕЗД УРОКИ ОБЕД УРОКИ МАГАЗИН ПРОЕЗД СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ	ПРОЕЗД УРОКИ ОБЕД УРОКИ МАГАЗИН ПРОЕЗД ПОЕЗДКА К РОДСТВЕННИКАМ ПРОЕЗД СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ	ПРОЕЗД УРОКИ ОБЕД УРОКИ МАГАЗИН ПРОЕЗД	ПРОЕЗД УРОКИ ОБЕД УРОКИ МАГАЗИН ПРОЕЗД КРУЖОК ПРОЕЗД	ПРОЕЗД УРОКИ ОБЕД ПРОЕЗД ВСТРЕЧА С ДРУЗЬЯМИ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ
ВОСКРЕСЕНЬЕ - ПОСЕЩЕНИЕ ПАРКА АТТРАКЦИОНОВ					

Карточка «Расписание на каждый день»



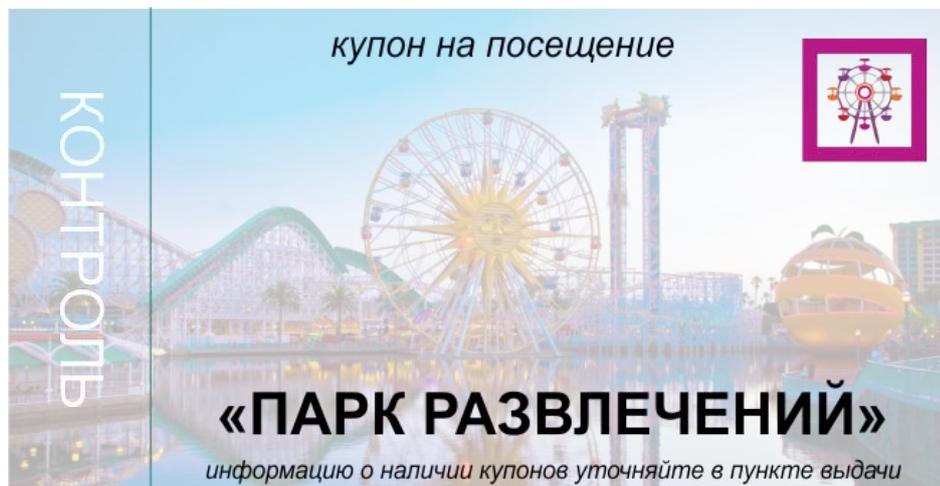
Карточки «Карманные деньги»



Карточки «Карта сбережений»



Купон в «Парк развлечений»



Анализ игры «Кошелек впечатлений»

Синий кошелек: аналитический взгляд на решение проблемы (ситуации).

Красный кошелек отражение проблемы (ситуации) в интуитивных реакциях или эмоциональных переживаниях - связан с эмоциями, чувствами и переживаниями.

Желтый кошелек. поиск преимуществ, позитивных ожиданий, аргументов в пользу от рассматриваемой проблемы (ситуации) - стараемся найти достоинства и преимущества, положительные стороны.

Черный кошелек - выявление возможных препятствий, рисков, опасностей связанных с проблемой (ситуацией).

Зеленый кошелек - поиск необычных, творческих идей и провокационных решений, исследование, полет мысли, связанных с проблемой (ситуацией); можно предложить, что бы еще хотелось добавить в игру.

Белый кошелек - выявление деталей, связанных с проблемой (ситуацией) - только факты и цифры.



Таблица: «Страны и деньги»

Страна	Название денег
Аргентина	Бани
Бразилия	Песо
Вьетнам	Лемпира
Гондурас	Ли́ра
Италия	Реал
Румыния	Тугрик
Монголия	Донг