

муниципальное общеобразовательное учреждение  
Дубковская средняя школа  
Ярославского муниципального района

**Коллективное творческое дело**  
**«Игрушке- новую жизнь»**  
**(проект-игра по финансовой грамотности для младших**  
**школьников)**

**Творогова Ирина Геннадьевна** –  
учитель начальных классов,  
высшая квалификационная категория

**Денисова Валентина Александровна** –  
учитель начальных классов,  
высшая квалификационная категория

Контактная информация:  
150545 п. Дубки Ярославского района  
Ярославской области, ул. Школьная, д.3  
МОУ Дубковская СШ ЯМР  
Телефоны: (4852) 43-00-06; 72-13-79  
Сайт: <http://yamr.edu.yar.ru>  
E-Mail: [uobr.yamr@yarregion.ru](mailto:uobr.yamr@yarregion.ru)

Ссылка на страницу проекта:  
<https://cloud.mail.ru/public/5kyL/CFqcamDJU>

Антиплагиат. ру: <https://disk.yandex.ru/i/NybO4e1rgrl4yg>

<https://killerantiplagiat.ru/order/getcheckunique?uid=6575b34048956>

## Актуальность проекта

Современная система образования ориентирована на всестороннее развитие личности ребенка, подготовку подрастающего поколения к жизни с высоким уровнем качества и социальной защищенности.

Одним из элементов благополучия и успешности ребенка в современном окружающем мире является сформированность полезных навыков в сфере денежных отношений, фундаментом которых является определенный уровень финансовой грамотности. Для детей младшего школьного возраста самым доступным методом освоения сложных понятий и приобретения необходимых умений является игровая деятельность. Причем, чем теснее игра связана с жизнью, тем более значимой она является. В игровой ситуации дети раскрепощаются, проявляя самостоятельность, творчество, находчивость, что стимулирует развитие многих личностных качеств, необходимых в жизни.

Представленный проект в форме увлекательной игры помогает младшим школьникам смоделировать актуальную жизненную ситуацию финансовых отношений и приобрести необходимые жизненные навыки.

Цель: развитие финансовой грамотности учащихся через игровую деятельность.

Задачи	Предполагаемые результаты
Создать условия для формирования элементарных экономических знаний у детей	Знакомство с профессиями, усвоение понятий: <i>финансы (деньги), зарплата, бухгалтер, ведомость, расчетный лист, денежный вклад, банк, филиал, прибыль, маркетолог, генеральный директор</i>
Формировать правильное отношение к деньгам, как к предмету жизненной необходимости	Приобретение навыка обращения с деньгами: <i>интерес к заработку, разумная трата, расчет экономии, выгодная покупка.</i>
Рассмотреть основные способы рационального расходования личных денежных средств	Умение экономно обращаться с деньгами: <i>пополнение классных игротек новыми игрушками, экономия денежных средств</i>
Закрепить у учащихся навыки работы в группах	Сплочение коллектива обучающихся общественно полезной деятельностью: <i>дружественные отношения, проявление заботы о младших - первоклассниках.</i>

Технология коллективной творческой деятельности дает возможность всем членам коллектива участвовать в поиске, организации, планировании, реализации целей, анализе и рефлексии. Проект имеет характер общественно значимого коллективного творчества и направлен на заботу друг о друге, об окружающих людях.

## Теоретическое и методическое обоснование

Финансовая грамотность — это прежде всего знания и умения, показывающие степень осведомлённости в финансовых вопросах: способность человека управлять своими доходами и расходами, принимать правильные решения по распределению денежных средств (жить по средствам) и грамотно их преумножать.

В современном мире без элементарной финансовой грамотности уже не обойтись даже ребенку. Современные дети рано знакомятся с ролью денег в жизни человека, включаются в экономическую жизнь семьи, сталкиваются с рекламой, посещают магазины, участвуют в купле-продаже и других финансово-экономических отношениях, то есть постоянно сталкиваются с финансами на бытовом уровне. Дети рано понимают — деньги позволяют получить желаемое, и начинают стремиться к самостоятельному их использованию. Многие дети имеют карманные деньги, но не все имеют представления о том, как правильно их расходовать. То есть, они с раннего возраста оперируют денежными знаками и являются активными участниками торгово-финансовых взаимоотношений, что требует от них определенного уровня финансовой грамотности.

Знание элементарных понятий, относящихся к финансовой грамотности, а также формирование отношения к деньгам семьи, к мелким карманным деньгам, которые были даны ребенку на небольшую покупку, многочисленной рекламе товаров и услуг, которую дети ежедневно видят по телевидению, формирование полезных привычек в сфере финансов опосредованно может способствовать будущему финансовому благополучию детей, когда они вырастут. Грамотное отношение к собственным деньгам открывает множество возможностей и способствует финансовому благополучию детей, когда они вырастают.

Начиная учиться в школе, ребёнок делает первые шаги во взрослую жизнь. Для того чтобы он не растерялся в ней и стал в будущем финансово благополучным человеком, ему необходимы знания по финансовой грамотности. Данный проект призван мотивировать учащихся начальной школы для дальнейшего изучения этой темы. Активные формы работы безусловно дают при этом больший эффект.

В результате коллективного творческого дела формируется навык сотрудничества, развиваются универсальные способности (рефлексии, коммуникативности, самооценки, умения решать проблемные и межличностные ситуации) Развиваются и творческие способности, необходимые младшему школьнику (организаторские способности, способность понимать другого, убеждать окружающих, предвидеть результаты своей работы, а также ошибки и возможные трудности, проектировать качество работы своих одноклассников и т.п.).

Успех проектной деятельности зависит от целенаправленного создания благоприятных условий для ее участников:

- возможность самостоятельного выбора темы проекта самими обучающимися;
- помощь в распределении функций между участниками групп;
- поддержание поисковой активности обучающихся;
- консультирование обучающихся на всех этапах работы;
- организованное подведение итогов на промежуточных этапах;
- презентация результатов проекта.

## Практическая значимость

У современных детей дома очень много различных игрушек. Как всегда бывает, ребёнок играет в основном только первое время игрушкой, потом появляются новые игрушки, старые надолго убираются в ящик, а чаще всего забываются вовсе. И лежат такие игрушки без пользы годами.

А что, если «оживить» эти игрушки, дать им вторую жизнь? Для классных игротек родители без особого желания отдают игрушки. Может жалко, может ещё пригодится. Но игрушки очень хорошие и могли бы послужить детям. И тогда мы решили организовать такую игру, конечным результатом которой было пополнить классные игротеки новыми интересными играми. Игра заключалась в том, чтобы дети сами купили для класса игрушки, а для этого нужно заработать деньги, накопить их на хорошую покупку, умело и экономно их истратить.

В течение двух недель дети играли во «взрослую игру» от начала зарабатывания денег до их траты. В каждом классе (филиале сбербанка) каждый ребёнок получил финансовую должность. У нас были: заведующий складом игрушек, маркетолог, табельщик, бухгалтер, кассир, банкир, инкассатор, продавец, покупатели, эксперт, финансовый директор, генеральный директор. Поручений хватило на каждого ребёнка. Все были заняты делом. Был разработан прейскурант, в котором определялась стоимость их работы в учёбе, в общественной деятельности в поведении. Были определены и штрафы. Табельщики вели учёт заработанных поощрений и штрафов.

Кроме работы в классе, дети могли заработать деньги, сдавая свои игрушки заведующему складом. Маркетолог устанавливал цену на игрушки и стоимость игрушки прибавлялась к заработной плате. В конце второй недели бухгалтер подсчитывал зарплату каждого ребёнка. Кассир выдавал зарплату «школьными рублями».

До ярмарки оставалось два дня. В классы пришли работники банка и предложили положить заработанные деньги в банк под проценты. Дети согласились. Заработанные деньги были переданы в банк и хранились там два дня. В это время в классах готовились к продаже игрушек: определяли их стоимость, продавцы готовили «зазывалки» для покупателей, оформляли место для продажи.

Наступил день ярмарки. Финансовый директор из каждого класса (филиала) снял в банке сбережения с процентами, оказалась большая сумма. Дети были несказанно рады. Перед ярмаркой эксперты проверили стоимость товара у каждого класса, и ярмарка открылась.

Это был настоящий праздник с играми, клоунами, «зазывалками». Покупатели от классов выбирали понравившиеся игрушки. Всем было интересно и весело, как на настоящей ярмарке. Дети очень хотели купить игрушки в собственное пользование.

Было принято решение; кассиры выдали каждому ребёнку определённую сумму личных денег (процент от зарплаты), на которые можно было купить игрушку для себя. Очень много игрушек дети купили для классной игротеки, и каждый ребёнок купил игрушку для себя. В игре были задействованы учащиеся со второго по четвёртый класс. Первоклассники были на каникулах. Ребята решили часть игрушек передать первоклассникам. Таким образом, первоклассники получили игрушки и

пополнили свою игротеку. На совещании генеральных директоров филиалов были подведены результаты работы филиалов, определён «Самый успешный филиал»

Результат этой игры превзошли наши ожидания.

1. Пополнились классные игротеки новыми игрушками.
2. В игре дети лучше узнали друг друга, сплотились в единый коллектив.
3. Дети узнали, как трудно заработать деньги и экономно с пользой их истратить.
4. Дети познакомились с новыми профессиями.

Работа над проектом дает возможность развивать индивидуальные творческие способности учащихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению.

### **Технологии и методики**

При организации КТД использовались современные образовательные технологии.

#### • *Технология деятельностного подхода*

Обеспечивает эффективную организацию учебной деятельности школьника, в рамках которой активность детей носит поисково-исследовательский характер, а процесс обучения приобретает характер совместной деятельности (сотрудничества) обучающихся, повышает ее результативность.

#### • *Проектная деятельность* обеспечила

- активную позицию обучающихся в данном проекте;
- развитие познавательного интереса обучающихся;
- формирование общеучебных, исследовательских, рефлексивных и других умений, связанных с опытом их применения в практической деятельности;
- связь обучения с жизнью, развитие мотивации учебной деятельности;
- взаимодействие всех участников проекта;
- опору на имеющийся опыт обучающихся, связь с реальной жизнью;
- результативность

#### • *Игровая технология*

Учебная деловая игра имеет большое значение в реализации деятельностного подхода:

- учащиеся овладевают опытом, сходным с опытом реальной деятельности;
- игра переводит учащихся из категории наблюдателей в категорию активных участников действия, способствует адаптации к условиям среды (стрессовый контроль, саморегуляция).
- игра создает оптимальные условия для проблематизации обучения, применения полученных знаний;
- игра повышает познавательную мотивацию учащихся

#### • *Технология групповой деятельности* способствовала

- воспитанию самостоятельности;
- формированию нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
- воспитанию сотрудничества, общительности, коммуникативности;
- развитию эмпатии, умения находить совместные оптимальные решения;
- приобщению детей к нормам и ценностям общества;

## Описание проекта, практики, опыта

### Коллективно - творческое дело «Игрушке - новую жизнь» (игра по финансовой грамотности)

- место проведения: МОУ Дубковская СШ ЯМР
- участники игры: учащиеся 2-4 классов
- длительность проведения: две недели

• Цель: азвятие 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;
- рассмотреть основные способы рационального расходования личных денежных средств;
- закрепить у учащихся навыки работы в группах.

#### Для успешного проведения акции нужно:

Наша школа – это предприятие

#### ИНЖ (Игрушкам новую жизнь)

У вас дома очень много игрушек, которыми вы уже не играете, они лежат никому не нужные. Эти игрушки могут принести пользу другим ребятам. Они будут интересны и полезны для ребят нашей школы.

Вам нужно принести их в класс и подготовить к продаже. Покупать игрушки вы будете на свои заработанные деньги.

Наш порядок работы.

**1 день** - старт игры.

На классных часах даём пояснения, распределяем должности, даём название филиалу.

**2,3,4,5 дни** - принимаем игрушки для продажи, зарабатываем деньги ( работают табельщики, маркетологи, заведующие складом, генеральные директора )

**6, 7, дни** - выполняем задания от представителя Министерства финансов ( коллективная работа в классе)

**8 день** - зарплата (работает бухгалтер, выдаёт расчётные листы и зарплату )

**9 день** - работает банк

**10 день** - ярмарка игрушек

#### Прейскурант

1. За каждую принесённую игрушку - 20 школьных рублей.
2. Пятёрка - 30 рублей
3. Дежурство по классу - 20 рублей
4. Помощь учителю - 30 рублей
5. Посещение кружков - 20 рублей
6. Одно посещение библиотеки - 20 рублей
7. Прочитанная книжка - 30 рублей
8. Активная работа на уроке - 20 рублей
9. Отличное состояние учебников - 40 рублей
10. Занятия на Учи ру - 1 балл- 5 рублей
11. За добрые дела -40 рублей

#### Штраф

1. За каждое замечание учителей -20 рублей.
2. За плохую оценку - 30 рублей
3. За невыполнение домашнего задания -30 рублей
4. За опоздание - 20 рублей
5. За неряшливый внешний вид - 20 рублей

#### Финансовые документы:

- 1.Табель учёта поощрений и штрафов.
- 2.Табель начисления заработной платы
- 3.Прейскурант
4. Акт приёмки игрушек
5. Расчетный лист
6. Выписка из банковской карточки
7. Деньги ( школьные рубли)

#### Наши филиалы:

**2 а класс** - филиал « Панды»

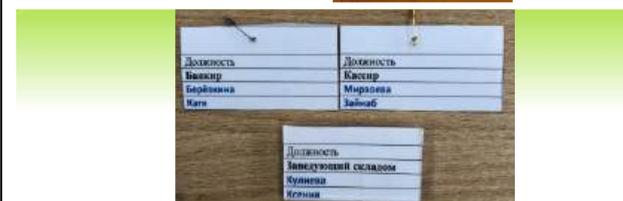
**2 б класс** - филиал « Алтын»

**3 а класс** филиал « Алмазы»

**3 б класс** - филиал ООО « Дружба»

**4 а клас**- филиал « Мандаринки»

**4 б класс** - филиал « Феникс»





### Работа банкиров



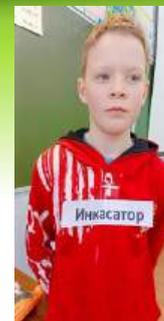
### Мы собрали игрушки и оценили их.



### Интервью в банке



### День зарплаты



### Наши должности в игре



### Ярмарка игрушек



### Подготовка к ярмарке



### Подсчитываем прибыль



### Веселье на ярмарке



### К продаже игрушек готовы



### Игра закончилась. Подводим итоги.



## Опыт тиражирования

Проект был представлен на семинаре методического объединения учителей начальных классов Ярославского района, вызвал живой интерес педагогов.

### Отражение материалов на сайте организации

Сайт: <http://yamr.edu.yar.ru>

### Список используемой литературы

1. Авденин В. Албука финансовой грамотности. – М., 2006.
2. Албука финансовой грамотности. Справочник для образовательных программ по финансовой грамотности в детском центре / В. Р. Лозинг, Д. В. Лозинг, Г. Н. Василенко, П. Р. Гуляев. – М., 2019. – 44 с.
3. Введение в финансовую грамотность : учебное пособие для начальной школы / [Е.Л. Рутковская, А.В. Половникова, А.А. Козлова и др.] ; под общ. ред. Е.Л. Рутковской. – Москва: Издательство «Интеллект-Центр», 2020. – 96 с.
4. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2010.
5. Игротека по финансовой грамотности: методические материалы / М. Е. Блок, Н. В. Колпакова ; КАУ ДПО «АИРО имени А. М. Топорова». – Барнаул. – 2021. – 32 с.
6. Кузнецова, Е. В. Первое знакомство с языком финансов : учебные кейсы как средство освоения финансовой грамотности в начальной школе / Е. В. Кузнецова, И. А. Чубиркина, // Школьные технологии 2021 – № 4. – С. 72-82.
7. Матюшенкова, Н. Г. Основы денежного обращения и финансы. – М. : Изд. центр «Академия», 2008.– 128 с.
8. Романова, М. Ю. Формирование финансовой грамотности учащихся начальной школы: сколько стоят деньги? // Начальное образование. – 2017. – № 5 (82). – С. 20-26.
9. Смирнова Т.В., Проснякова Т.Н. Путешествие в компании Белки и ее друзей. Задачник – рабочая тетрадь по экономике. 2-3 класс. В 2-х частях. – Самара, Издательский дом «Федоров», 2007.
10. Холодова О.А. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей (8-9 лет), Методическое пособие, 3 класс. – 5-е изд, прераб. – М.: Издательство РОСТ, 2012. – 244 с.

The screenshot shows the ANTIPLAGIAT website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and user information. Below it, the search results are displayed, showing the originality percentage (86.25%), coincidence percentage (13.75%), and citation percentage (0%). The document properties are listed below, including the author (Денисова Валентина Александровна), the original file name (Денисова В.А..txt), the document title (КТД (проект-игра по финансовой грамотности) "Игрушке-новой жизни"), and the document type (Прочее).