

Министерство просвещения Российской Федерации
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования детей
«Дворец детского (юношеского) творчества».

VIII Международный конкурс индивидуальных проектов
школьников 10-11 классов

Социальный проект
Игра-квест: Путешествие в мир денег.

Выполнил: Глухов Данил Дмитриевич

ученик 10 класса

Руководитель: Глухова Юлия Юрьевна

Педагог дополнительного образования МБУДО «ДД(Ю)Т»

2026/2027 учебный год

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Введение	3
1.	Исследование уровня финансовой грамотности и выбор современной игровой методики.	5
1.1.	Анализ уровня финансовой грамотности среди младших школьников.	5
1.2.	Финансовая грамотность через игру: теоретическое обоснование.	9
1.3.	Квест: от виртуальных приключений к финансовой грамотности.	13
2.	Разработка квеста.	15
2.1.	Сценарий Квест-игра «Путешествие в мир денег».	15
3.	Заключение и выводы по результатам реализации проекта «Путешествие в мир денег».	20
	Приложение 1.	23
	Приложение 2.	24
	Приложение 3.	25
	Приложение 4	25
	Приложение 5.	26
	Приложение 6.	27
	Приложение 7.	28
	Приложение 8.	29
	Список литературы.	30

ВВЕДЕНИЕ

Финансовая грамотность становится жизненно необходимым навыком в условиях современного мира. Уже в младшем школьном возрасте закладываются полезные привычки, которые останутся на всю жизнь. Это и умение правильно распоряжаться своими деньгами, осознанно относиться к своим покупкам, умение планировать свои расходы и копить на свою мечту. По мере взросления потребность в финансовой грамотности возрастает.

Современная молодежь, закончив школу, должна быть готова самостоятельно принимать решения о своих финансах: планировать бюджет, инвестировать и защищаться от финансовых мошенников. Поэтому правильное финансовое воспитание должно начинаться задолго до совершеннолетия.

Актуальность выбранной мной темы подтверждается рядом официальных документов, в частности, Стратегией повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года (**распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 №2958-р**). Согласно данному документу одной из приоритетных задач является повышение финансовой грамотности детей и молодежи. Таким образом, обучение финансовой грамотности в школах служит важным средством выполнения государственных стратегических задач, содействует и повышению жизненного уровня населения.

Цель - разработать интересный образовательный квест, который поможет младшим школьникам изучать основы финансовой грамотности, путем вовлечения в увлекательную игру.

Задачи:

1. Исследовать уровень финансовой грамотности среди младших школьников в МАОУ Лицей «ВЕКТОРия».

2. Проанализировать существующие форматы обучения по финансовой грамотности в МАОУ Лицей «ВЕКТОРиЯ» среди педагогов.

3. Изучить материал по теме игровые формы обучения среди младших школьников по финансовой грамотности.

4. Разработать сценарий и методические рекомендации для проведения квеста «Путешествие в мир денег».

Тип проекта: образовательный

1. ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ И ВЫБОР СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ МЕТОДИКИ.

1.1. Анализ уровня финансовой грамотности среди младших школьников.

В разработке проекта передо мной стояла задача –провести исследование среди младших школьников, чтобы подтвердить актуальность выбранной мной темы. Для проведения опроса необходимо было разработать анкету учитывая уровень знаний младших школьников, которые помогли бы мне собрать информацию для разработки проекта.

Исследование проводилось в МАОУ Лицей «ВЕКТОРиЯ» среди учеников 1 «Д» класса в количестве 24 человека. Формат анкетирования был выбран письменный, что позволило каждому ребёнку спокойно ответить на вопросы. *(приложение 1)*

Собрав данные, я проанализировал уровень финансовой грамотности школьников и выявил следующее:

Оказывается, что большинство школьников (14 человек) не расплачиваются в магазинах карманными деньгами, предпочитая покупать продукты и игрушки вместе с родителями. Всего 5 детей расплачиваются банковской картой, а 4 ребёнка получают немного карманных денег от родителей. Это говорит о том, что ученики практически не имеют опыта пользования карманными деньгами.

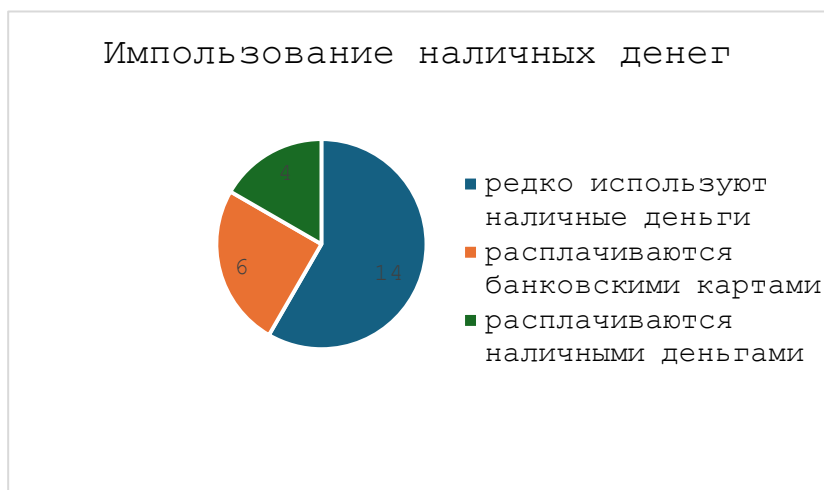


рис.1

Чтобы определить навык счёта наличных денег выяснилось, что только 5 из 24 детей могли правильно посчитать требуемое количество монет. Остальные столкнулись с трудностями, это говорит о том, что навык обращения с наличными у детей отсутствует.

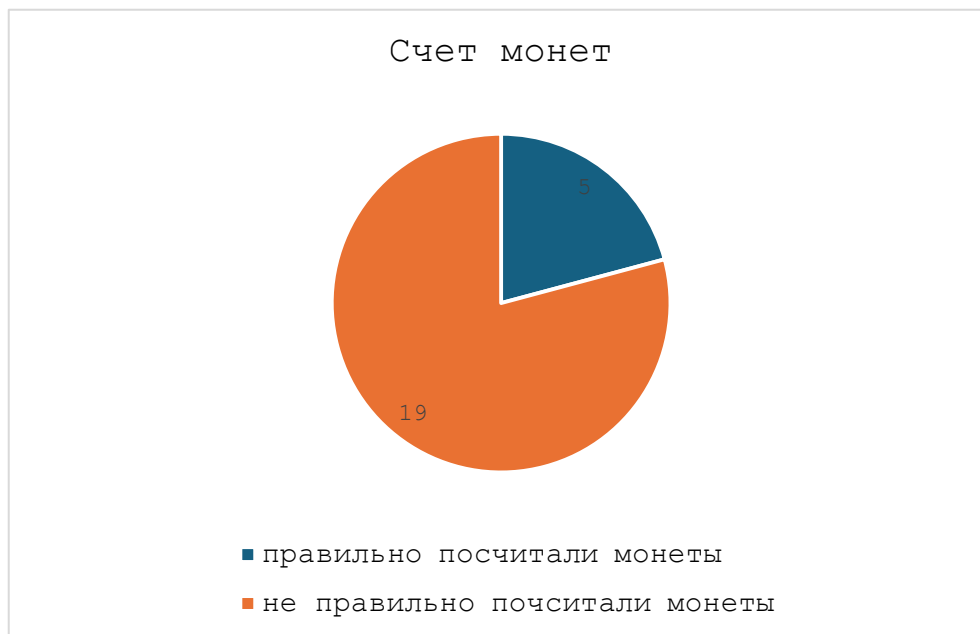


рис.2.

Далее учащимся было предложено ответить на вопрос о городе, который изображён на купюре номиналом 50 рублей. Правильный ответ дали лишь 5 учеников, а это говорит о том, что дети редко пользуются наличными деньгами в повседневной жизни и у них нет визуального восприятия купюр.

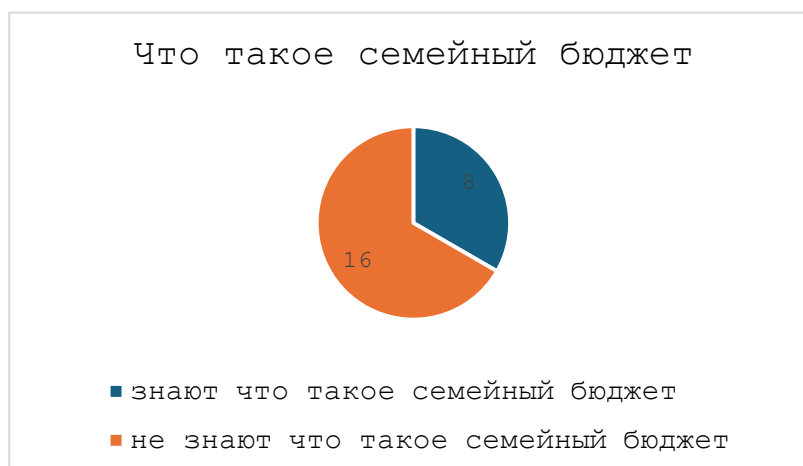


рис.3

Понять, как устроен семейный бюджет, оказалось невозможным для 16 учеников из 24. Можно предположить, что причина в отсутствии открытых бесед о доходах и расходах в семье, поэтому дети не понимают как устроен семейный бюджет.

рис.4



Традиционная русская пословица «Бросать деньги на ветер» была понята лишь половиной детей (13 из 24), а это говорит о постепенной утрате традиционных ценностей и мудрости старшего поколения.

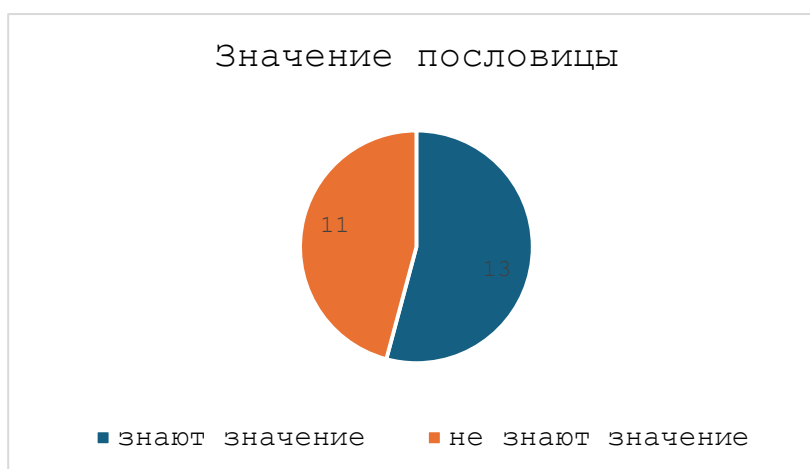
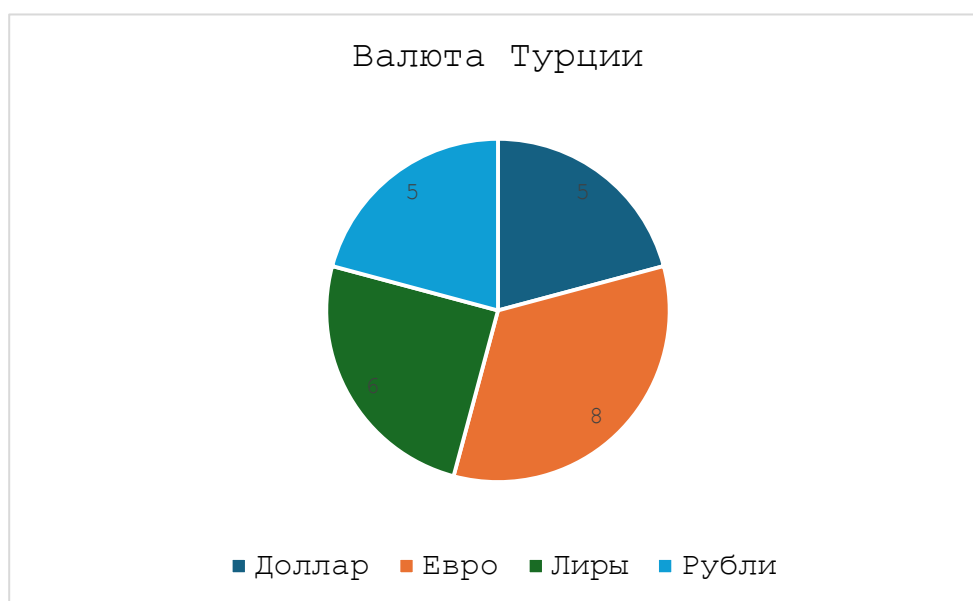


рис.5.

Задание по определению валюты, которую используют в Турции, вызвала большие трудности, неверно ответили всего 4 ученика, они решили, что турецкими деньгами являются рубли, это говорит об отсутствии знаний об иностранных деньгах.

рис.6.



Последним вопросом анкеты я спросил, хотят ли ребята попробовать пройти квест по финансовой грамотности. Почти половина (16 из 23) сказали, что хотят принять участие, что поможет детям закрепить знания и повысит интерес изучению финансовой грамотности.

Проблемы, выявленные в ходе исследования связаны с низкой финансовой грамотностью среди младших школьников, подтолкнули меня к разработке интересной игровой формы.

Новизна проекта состоит в том, чтобы изменить привычные скучные уроки финансовой грамотности на яркий и увлекательный квест. Ведь обычная подача материала часто кажется сложной и утомительной. А вот игра позволяет получать знания легко и непринужденно, ведь дети увлеченно решают задания и совсем не замечают, как усваивают массу полезной информации о деньгах.

1.2. Финансовая грамотность через игру: теоретическое обоснование.

«Игра – путь детей к познанию мира,

в котором они живут и который призваны изменить»

Максим Горький

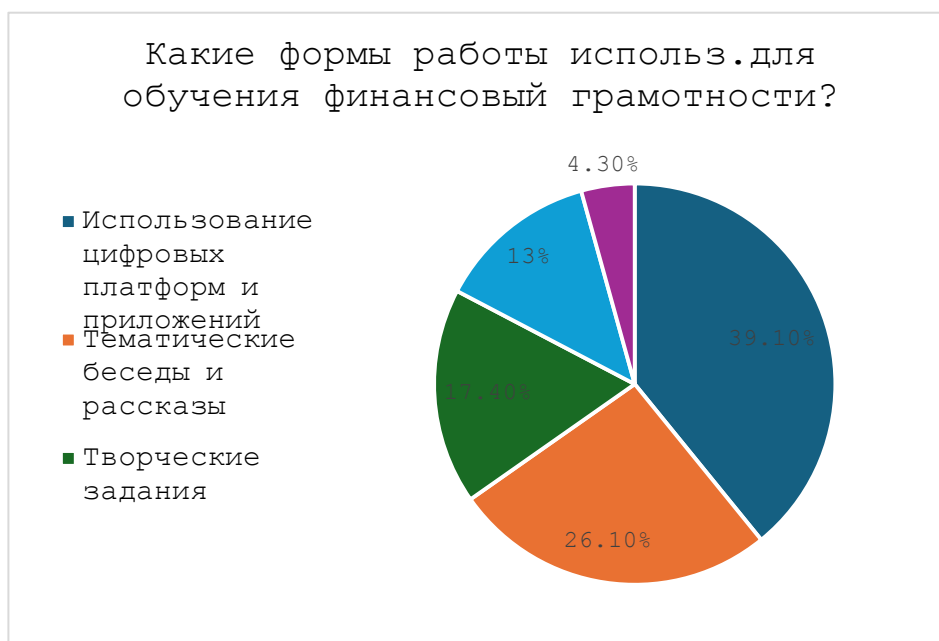
Эффективность обучения младших школьников финансовой грамотности повышается, если применять игровой метод. Ведь игра привлекает детей больше всего: она интересна, веселая и доступна. Во время игры ребёнок познаёт новое, обогащает словарный запас, развивает любознательность и настойчивость, а также укрепляет нравственные качества, такие как воля, смелость и терпение.

Используя игровые приёмы, можно реализовывать программы, направленные на развитие финансовой грамотности и среди моих сверстников. Такой подход эффективен, потому что финансовая грамотность формируется постепенно, от простых понятий к сложным, с постоянным повторением и закреплением знаний, аналогично тому, как родители прививают нам хорошие манеры и правила этикета.

Чтобы понять, какие игровые приемы можно применить в разработке моего проекта, я разработал опрос для педагогов начальной школы МАОУ Лицей «ВЕКТОРиЯ». (приложение 2) Полученные данные позволили определить предпочтения учителей и выявить потребности в формировании финансовой культуры у младших школьников.

На основании опроса я выяснил, что примерно половина учителей отметила наличие уроков по финансовой грамотности со второго и третьего класса. В первых классах уроки по финансовой грамотности предусмотрены в рамках уроков «Разговоры о важном».

рис.7



Среди используемых методов педагоги отметили использование цифровых платформ и приложений (**39,1% ответов**), а это говорит о предпочтении детей к современным технологиям. После этого идет методика в форме беседы и рассказов (**26,1% ответов**), которая считается традиционной и проверенной временем. Творческие задания (рисование, сочинительства) и инсценировки составляют меньший процент ответов (**17,4% и 13% соответственно**), а викторины и конкурсы оказались наименее популярным вариантом (лишь **4,3%**).



Рассматривая различные методы обучения, большинство педагогов (44,4%) отметило игровые упражнения и квесты, подчеркнув ценность активного участия и творческого подхода. Примерно треть выбрали чтение сказок и историй, утверждая, что они позволяют непринуждённо освоить сложную информацию. Лишь небольшая доля педагогов предложила собственную уникальную программу, подчеркивая индивидуальный подход. Рисование и оформление плакатов оказалось наименее популярной формой работы.



Педагоги особо выделяют, что наибольшее внимание детей привлекают темы, касающиеся карманных денег (**66,7%** ответов), что совершенно естественно, ведь дети начинают учиться распоряжаться собственными средствами с раннего возраста.

Проанализировав опрос педагогов, мной сделаны выводы, что за основу разработки игровой методики лучше взять квест. Поскольку большинство опрошенных педагогов назвали квесты наиболее эффективным способом изучения финансовой грамотности. Такая форма поможет увлечь учеников, обеспечит активный диалог и даст возможность применить знания на практике.

1.3. Квест: от виртуальных приключений к финансовой грамотности.

Чтобы разработать квест по финансовой грамотности для младших школьников, я изучил историю квестов, их виды и особенности применения в образовательном процессе.

Квест (от англ. quest — путешествие) — это игра, в которой игрок или команда должны добиться определенной цели, используя свои знания, опыт и навыки общения. В игре этого жанра всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать — предмет, подсказку, сообщение, чтобы можно было двигаться дальше.

История квестов началась в 60-х годах прошлого века с компьютерной игры «Crimson Room». Главный герой, оказавшийся запертым в красной комнате, должен был выбраться наружу, используя элементы интерьера. Игра имела огромный успех и положила начало целому ряду виртуальных квестов, таких как «Viridian Room», «Blue Chamber» и «White Chamber».

В 1980 году появилась первая графическая игра в жанре приключений — «Mystery House». Эта игра, созданная по мотивам книги Агаты Кристи «Десять негритят», отличалась наличием декоративных иллюстраций и стала популярной благодаря своему уникальному подходу к игровому процессу.

В начале 2000-х годов виртуальные квесты начали трансформироваться в реальные. Идея создания реальности-квестов, где игроки оказываются в замкнутом пространстве и должны найти выход, быстро завоевала популярность. Первые эскейп-комнаты появились в Китае и Японии, а затем распространились по Европе.

С течением времени квесты стали не только развлечением, но и инструментом обучения. В 1995 году профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать квесты в образовательном процессе. Он разработал концепцию веб-квестов, которые включали в себя ссылки на

образовательные ресурсы и задания, направленные на развитие исследовательских навыков у студентов.

Томас Марч, продолжая дело Берни Доджа, расширил определение образовательного квеста, добавив к нему элементы интерактивности и сотрудничества. Он подчеркнул, что квесты помогают развивать у детей навыки самостоятельного решения задач и работы в команде.

Образовательные квесты можно распределить по нескольким критериям.

По типу игры квесты делятся на:

1. Бродилки: участники проходят через серию испытаний, решая задачи и продвигаясь по сюжету.
2. Проекты: участники создают что-то новое, например, проект или план, используя предоставленные условия.
3. Головоломки: участники решают логические задачи и загадки.

По сюжету образовательные квесты делятся на:

1. Линейные квесты: имеют четкий сценарий, где каждое задание открывается после выполнения предыдущего.
2. Штурмовые квесты: участники получают подсказки и сами решают, как выполнять главное задание.
3. Кольцевые квесты: участники решают задачи последовательно, начиная и заканчивая в одном месте.

На основании изученного материала я решил остановиться на кольцевом виде квеста, так как он позволяет участникам решать задачи последовательно. Такой формат квеста способствует командной работе и позволяет каждому участнику активно включиться в процесс, что делает обучение более увлекательным и эффективным.

2. РАЗРАБОТКА КВЕСТА.

2.1 Сценарий Квест-игра «Путешествие в мир денег».

Ведущий: Добрый день! Мы рады приветствовать вас на нашем квесте по финансовой грамотности «Путешествие в мир денег».

Ведущий: А вы знаете, что такое квест? Квест – это игра-путешествие, в которой множество головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий. Давайте проверим все ли команды на месте?

(Класс заранее поделен команды по 4-5 человек, каждая команда подготовила своё название)

Ведущий: Каждая команда должна будет пройти 5 станций. На каждой станции у вас будет по 5 минут на выполнение задания.

Ведущий: На каждом этапе квеста вас будут ждать наши волонтеры. Давайте с ними познакомимся: _____

(для проведения квеста необходимо четыре волонтера, которые будут находиться на этапах)

Каждая команда получит маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь и названия станций. На этапах квеста вам предстоит выполнять разные задания. За правильное выполнение заданий каждая команда получает баллы, которые фиксируются в маршрутном листе. *(приложение 3)*

После прохождения последней станции маршрутные листы сдаем жюри и определяем победителя квеста.

(для оценки результатов необходимо жюри 1 человек)

Ведущий: Если у вас нет вопросов, то прошу подойти ко мне капитана от каждой команды для получения маршрутных листов. Мы желаем вам удачи! Отправляйтесь на первую станцию, указанную в ваших маршрутных листах.

1. Станция «Что не ломоть, то денежка видна» (приложение 4).

Ведущий: Приветствую вас на станции «Что не ломоть, то денежка видна»! Я держу в руках конверт, полный кусочков пазлов. Эти кусочки складываются в изображения денежных купюр. Ваша задача — собрать пазлы и определить признаки защиты, присутствующие на этих купюрах.

Признаки защиты — это особые защитные элементы, нанесённые на деньги, чтобы защитить их от подделывания. Их наличие гарантирует подлинность купюры.

За каждую правильно собранную купюру ваша команда получит один балл. Дополнительно вы сможете заработать ещё один балл, перечислив признаки защиты, обнаруженные на купюре.

2. Станция «Копейка рубль бережет». (приложение 5).

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Меня зовут _____! Я рад приветствовать вас на станции «Копейка рубль бережет». Возможно, некоторые из вас слышали такую известную русскую поговорку раньше. Хотите узнать, что она означает? Эта фраза пришла к нам из глубины веков и подчёркивает важность бережливого отношения к деньгам. Даже маленькая копейка, накопленная постепенно, со временем превратится в большую сумму — целый рубль. Подобных выражений в русском языке много. Пословицы передают народную мудрость и часто касаются именно темы финансов и сбережений. Такие выражения помогали людям передавать опыт из поколения в поколение.

Ваша задача на этом этапе — вспомнить и собрать несколько русских пословиц, связанных с темой денег. Каждый правильный ответ принесёт вашей команде дополнительный балл.

3. Станция «Денежка без ног, а весь свет обойдет» (приложение 6).

Ведущий: Привет, ребята! Меня зовут _____. Я рад приветствовать вас на станции «Денежка без ног, а весь свет обойдет». Знаете, почему станция называется именно так? Потому что деньги путешествуют по всему миру, хотя сами ходить не умеют.

Сегодня вам предстоит выполнить интересное задание. На столе лежат карточки с изображениями разных стран, карточками с обозначением их валют и карточками с традиционными костюмами этих народов. Вам нужно соединить пары: страну, валюту и костюм.

Дети берут карточки и начинают устанавливать соответствия. Они выкладывают их рядом друг с другом, формируя ряды по три элемента (страна—валюта—костюм). *(приложение 5).*

Когда время истекло, ответственный за этап проводит проверяет результаты. Каждое правильное соответствие оценивается в 1 балл. Баллы записываются в маршрутные листы команд.

Молодцы, ребята! Вы отлично справились с заданием!

4. Станция «Долг платежом красен» *(приложение 7).*

Ведущий: Добрый день, ребята! Меня зовут _____, и я приветствую вас на станции «Долг платежом красен». Знаете, почему эта станция получила такое название? Всё дело в старинной русской поговорке, означающей, что долги обязательно надо возвращать вовремя.

Но сегодня мы займёмся другим важным делом — будем разгадывать ребусы. Многие слова, относящиеся к миру финансов, непросто произнести вслух, но разобраться в них совсем несложно, если приложить усилия. На вашем этапе вам предстоит разгадать как можно больше ребусов за 5 минут. Вспомните, что ребус — это загадка, представленная в виде рисунка или комбинации знаков.

Для вас подготовлено 10 ребусов, касающихся финансов. Ваша задача — расшифровать зашифрованные слова. Будьте внимательны и покажите свою находчивость!

5. Станция «Скупой платит дважды» (приложение 8).

Ведущий: Приветствую вас на станции «Скупой платит дважды»! Эта известная русская пословица учит нас важному уроку: скупость и экономия далеко не всегда приводят к выгоде. Иногда попытка сэкономить может обернуться большими потерями.

Давайте посмотрим, как хорошо вы знакомы с основными финансовыми терминами. Я предлагаю вашему вниманию филворд, состоящий набора букв, вам предстоит найти слова, связанные с финансами.

Перечень слов: - финансы - доход - бюджет - страховка - биржа - бухгалтер - налог - экономика - банк - валюта

У вас есть ровно 5 минут на выполнение задания. Успехов!

Молодцы, ребята! Вы отлично справились с поиском слов, значит, вы уже неплохо освоились с финансовой терминологией. Всегда полезно изучать новые слова и понимать их смысл, ведь это ключ к успеху в будущей взрослой жизни.

Ведущий: Дорогие друзья! Мы подошли к концу нашего увлекательного путешествия по миру денег.

Сегодня мы увидели, как весело и интересно учиться новому, погружаясь в тему финансов. Вы замечательно справились с заданиями, применяли свои знания и таланты, а главное — получили море положительных эмоций.

Нам приятно отметить самых активных и находчивых участников. Мы вручаем сертификаты тем, кто набрал наибольшее количество баллов, но

хотим сказать спасибо всем участникам — каждый из вас сделал этот квест особенным.

Надеемся, что полученный опыт останется с вами надолго и станет первым шагом к уверенности и самостоятельности в управлении финансами.

Спасибо всем волонтерам, судьям и организаторам за прекрасную организацию. Мы ждём вас снова на наших мероприятиях, посвящённых финансовой грамотности!

3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ И ВЫВОODY ПО РЕЗУЛЬТАТАМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДЕНЕГ».

Реализация социального проекта, направленного на повышение финансовой грамотности среди младших школьников 7–10 лет (включая детей с ограниченными возможностями здоровья), успешно завершена. Проект был реализован командой Дворца детского (юношеского) творчества под руководством наставника Глуховой Юлии Юрьевны при участии проектной группы учащихся старших классов.

Главная цель проекта была — повысить уровень финансовой грамотности не менее чем у 50 человек путем вовлечения их в образовательный квест — достигнута полностью. Подтверждением служат:

- **Количественные показатели:** В ходе двух проведенных этапов (в МАОУ Лицей «ВЕКТОРиЯ» и в МБОУ «Школа для детей с ОВЗ») мероприятия охватили целевую аудиторию в полном объеме. Работа со школой для детей с ОВЗ позволила адаптировать методику и обеспечить доступность знаний для всех категорий обучающихся.

- **Качественные показатели:** Цель подтверждена отзывами участников и педагогов. Живой интерес детей, их активное включение в игровые процессы и положительные эмоции зафиксированы организаторами обеих площадок. Получен официальный запрос от администрации школы для детей с ОВЗ на проведение повторных мероприятий, что свидетельствует о высокой практической ценности и востребованности разработанной методики.

Выводы из публикаций в социальных сетях и хода реализации на основе анализа постов-анонсов и отчетов о проведении квеста (*опубликованных на официальных ресурсах учреждения*) можно сформулировать следующие ключевые выводы:

1. Игровой формат как наиболее эффективный инструмент. Публикации фиксируют высокую вовлеченность аудитории: посты сопровождаются большим количеством реакций и позитивных комментариев. Это подтверждает теоретический вывод, сделанный в начале проекта: традиционная подача материала детям 7–10 лет кажется сложной, тогда как игра позволяет усваивать финансовые термины непринужденно. Использование механики станций («Что не ломоть, то денежка видна», «Денежка без ног, а весь свет обойдет») позволило перевести абстрактные понятия в практическую плоскость.

2. Инклюзивность и социальная значимость. Отдельное внимание в публикациях уделено работе с детьми с ОВЗ. Выводы подтверждают гипотезу исследования: для данной категории детей критически важна индивидуальная работа и адаптация заданий. Отзывы педагогов Школы для детей с ОВЗ подчеркивают, что проектная команда смогла найти подход к каждому ребенку, создав атмосферу доверия. Это выводит проект за рамки простого обучения и придает ему выраженную социальную функцию интеграции.

3. Межведомственное и межвозрастное партнерство. Ход реализации показал успешную модель наставничества. Привлечение к проекту студентов педагогического колледжа (ГБПОУ «ЛПК») и старшеклассников лицеев в качестве волонтеров-наставников создало ситуацию успеха. Для младших школьников старшие товарищи стали понятными проводниками в мир финансов, а для самих наставников это стало опытом реальной педагогической практики и социальной ответственности.

4. Востребованность базовых финансовых ценностей. В ходе квестов дети познакомились с народными пословицами и валютами разных стран. Положительные отзывы показывают, что возвращение к традиционной народной мудрости через игру оказалось актуальным приемом, который помог закрепить материал лучше, чем сухие определения терминов.

По итогам реализации задачи проекта выполнены в полном объеме:

- Проведено исследование уровня финансовой грамотности (анкетирование 24 учеников 1-х классов Лицея «ВЕКТОРиЯ»), которое выявило отсутствие навыков обращения с наличными и понимания семейного бюджета у большинства опрошенных.
- Разработан и апробирован сценарий квеста, включающий 5 тематических станций с заданиями разного типа (пазлы защиты купюр, филворд, ребусы, сопоставление страны-валюты-костюма).
- Создан комплект методических материалов и рекомендаций для педагогов, позволяющий тиражировать данный опыт в других общеобразовательных школах и учреждениях дополнительного образования.
- Сценарий скорректирован по итогам пилотного тестирования: учтены особенности восприятия детей с ОВЗ, добавлены элементы индивидуальной поддержки на станциях.

Проект подтвердил актуальность Стратегии повышения финансовой грамотности в РФ до 2030 года. Образовательный квест доказал свою эффективность как стартовая площадка для формирования полезных привычек распоряжения деньгами. Команда готова к дальнейшему масштабированию проекта и сотрудничеству с новыми образовательными площадками.

1. Пользуетесь ли вы наличными деньгами?

- ☐ Очень редко использую наличные
- ☐ Чаще всего расплачиваюсь банковскими картами
- ☐ Регулярно беру мелкие деньги для покупок
- ☐ Покупки делают родители

2. Посмотри внимательно на рисунок и выбери общую сумму монет:

- ☐ 18 рублей 60 копеек
- ☐ 13 рублей 55 копеек
- ☐ 16 рублей 50 копеек
- ☐ 22 рубля 50 копеек



3. Знаете ли вы, какой город изображён на 50 рублях?

- ☐ Москва
- ☐ Екатеринбург
- ☐ Сочи
- ☐ Санкт-Петербург



4. Семейный бюджет – это:

- ☐ платежи семьи
- ☐ план доходов и расходов семьи
- ☐ льготы семьи
- ☐ пенсия бабушки и дедушки

5. Что она означает фраза «бросать деньги на ветер»?

- ☐ Сделать нужную покупку
- ☐ Получить много денег
- ☐ Тратить деньги на ненужные вещи

6. Ты поехал отдыхать с родителями в Турцию. Какую денежную единицу тебе нужно взять с собой?

- ☐ Доллары
- ☐ Евро
- ☐ Лир
- ☐ Рубли

7. Интересно ли тебе поучаствовать в квесте и узнать о наличных деньгах?

- ☐ Да, хочу узнать, как появились первые деньги
- ☐ Нет, мне не интересно

приложение 2.

Анкета для учителей начальных классов

Автор анкеты: Глухов Данил ученик 10 «А» класса

Здравствуйте, уважаемые учителя! Мне важно узнать, как организована работа по изучению финансовой грамотности у младших школьников. Результаты анкеты помогут в создании моего проекта. Спасибо за ваши ответы!

1. Есть ли у вас отдельный урок по финансовой грамотности в вашей программе?

- Да, отдельно предусмотрен урок по финансовой грамотности
- Нет, такие уроки не предусмотрены
- Финансовую грамотность изучаем в рамках урока «Разговоры о важном»

2. Какие формы работы используете для обучения финансовой грамотности? (Выберите варианты ответа):

- Инсценировки и ролевые игры
- Тематические беседы и рассказы
- Викторины и конкурсы
- Использование цифровых платформ и приложений
- Творческие задания (рисунки, сочинения)

3. Как думаете, какие темы по финансовой грамотности вызывают наибольший интерес у детей?

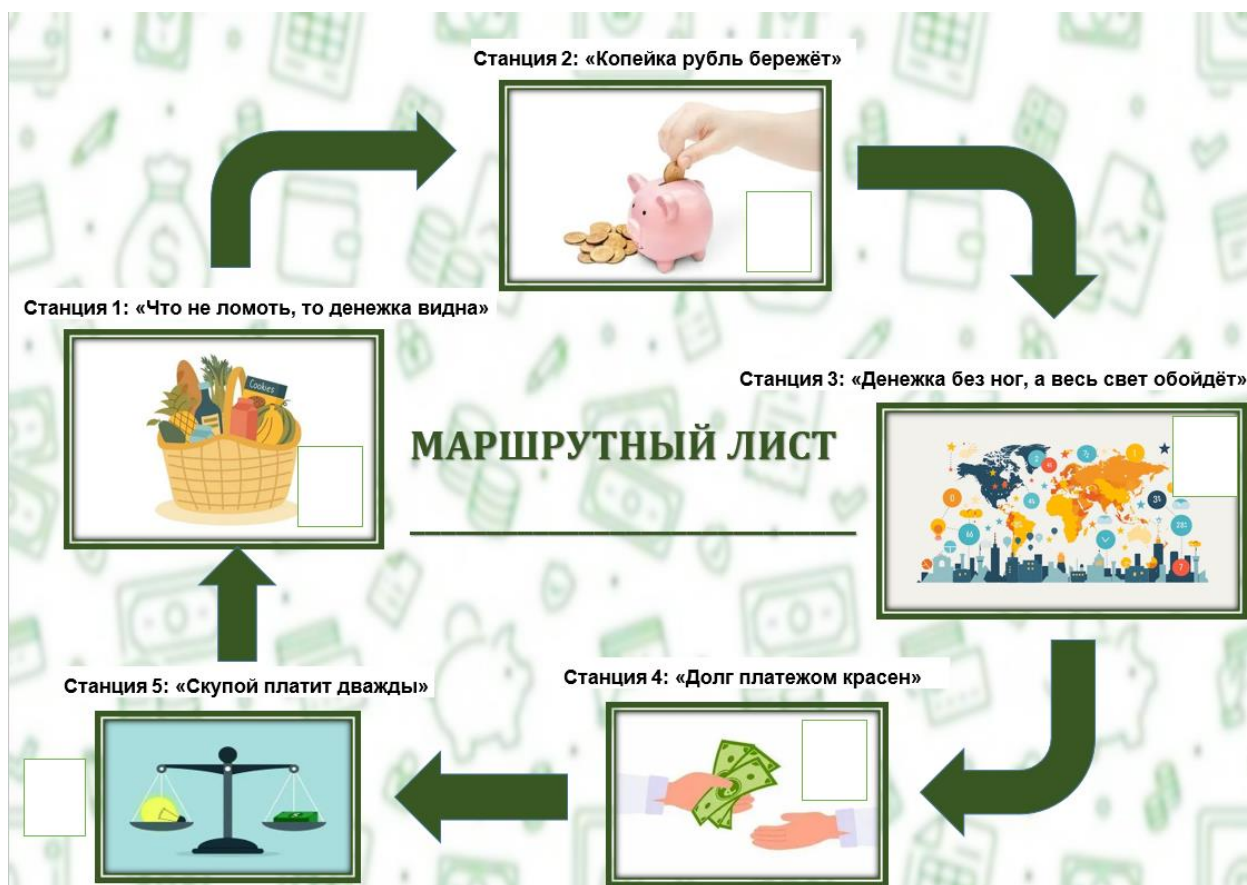
- Карманные деньги
- Семейный бюджет
- Первый заработок
- Банковские услуги и безопасность

4. Какие методы обучения финансовой грамотности кажутся вам самыми полезными и интересными для младших школьников?

- Игровые упражнения и квесты
- Чтение рассказов и сказок о финансах
- Рисование и создание плакатов на тему финансов
- Ваша собственная методика (напишите, какая именно)

Большое спасибо за сотрудничество!

приложение 3.



приложение 4.



приложение 5.

ВРЕМЯ	ДЕНЬГИ
ДЕНЕЖКА БЕЗ НОГ	ВЕСЬ СВЕТ ОБОЙДЕТ
КОПЕЙКА	РУБЛЬ БЕРЕЖЕТ
ДЕНЕЖКИ	СЧЕТ ЛЮБЯТ
ДЕНЬГИ	ПОД НОГАМИ НЕ ВАЛЯЮТСЯ
ДЕНЕГ	КУРЫ НЕ КЛЮЮТ
КОПЕЙКУ СБЕРЕГ — РУБЛЬ ПОЛУЧИЛ	РУБЛЬ СБЕРЕГ — КАПИТАЛ НАЖИЛ
КТО НЕБОГАТ	ТОТ И КОПЕЙКЕ РАД
МАЛ ЗОЛОТНИК	ДА ДОРОГ
ДЕНЕЖКИ — ЧТО ВОРОБУШКИ:	ПРИЛЕТЯТ ДА ОПЯТЬ УЛЕТЯТ.

приложение 6.

ФЛАГ	НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОСТЮМ	ВАЛЮТА

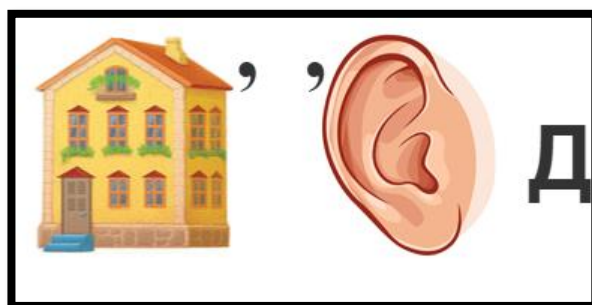
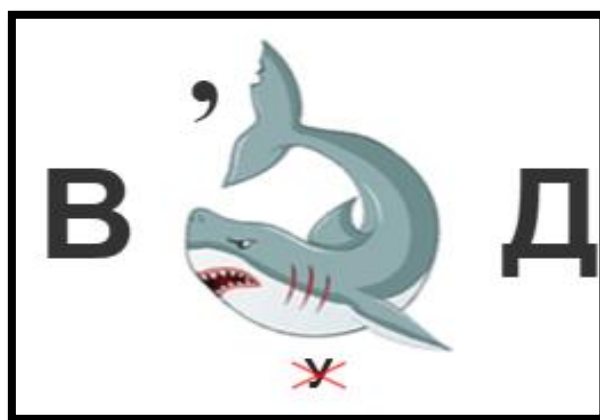
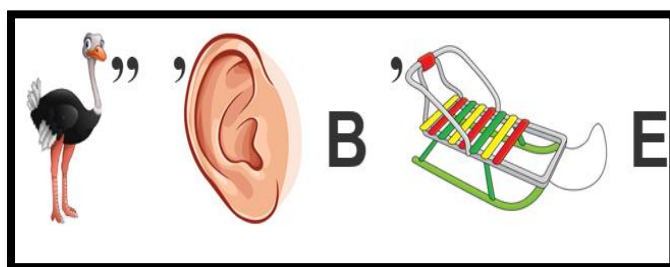
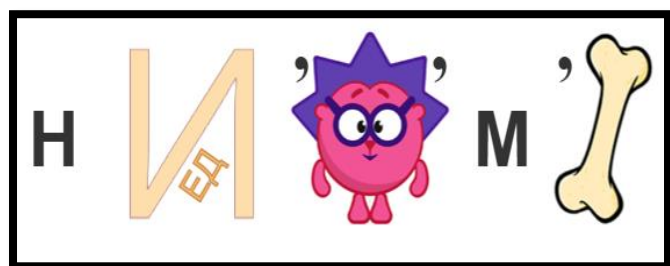
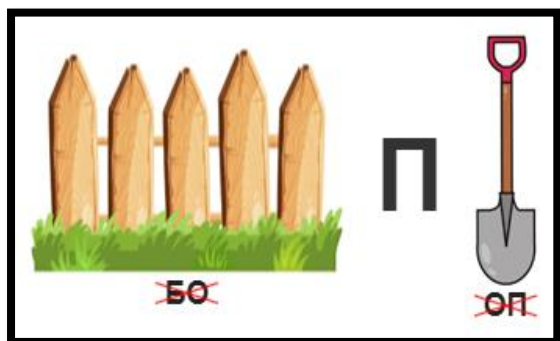
Картончик для вырезания

ФЛАГ	НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОСТЮМ	ВАЛЮТА

Картончик для вырезания

ФЛАГ	НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОСТЮМ	ВАЛЮТА

США (Соединенные Штаты Америки)		Американский доллар
Мексика		Песо
Турция		Турецкая лира



И	Э	Д	И	Т	Ы	К	Ч	Щ	Ъ	Т	С	У	Г
Ю	Д	Ь	У	Ъ	Т	Л	Ф	Д	Ы	Д	Р	Ъ	Ш
Я	А	П	Ъ	Ж	О	Е	Щ	Б	И	Ж	Ф	Л	С
Е	В	Ы	Й	Б	А	Н	К	У	В	Ф	Ф	Ж	Т
Ь	А	С	О	Ы	А	П	Й	Х	М	З	Э	Э	Р
М	Л	Н	А	Л	О	Г	К	Г	Ю	Б	К	Ш	А
З	Ю	А	Е	О	Щ	О	Б	А	Л	Г	О	Ю	Х
Д	Т	Н	Л	Р	Ц	Ю	В	Л	Ь	Э	Н	Б	О
С	А	И	К	Б	Щ	Ы	Л	Т	Д	У	О	У	В
Ж	Л	Ф	Е	Т	К	К	А	Е	О	П	М	О	К
Т	Б	Ю	Д	Ж	Е	Т	Ж	Р	Х	Р	И	Х	А
М	Й	Е	П	К	Х	Щ	Р	Ф	О	Н	К	О	М
Ю	Щ	Е	Ю	Ц	О	Б	И	Т	Д	Ш	А	Я	Ю
Н	Ъ	Ы	Щ	Ш	Э	Ъ	Б	Л	Г	К	З	Ю	З

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

Азарова Р.М., Осипова Т.Ю. Основы финансовой грамотности: пособие для обучающихся 1-4 классов. — Москва: Просвещение, 2022. — 128 с.

Клемешова, Н. С. Использование игровых технологий в формировании основ финансовой грамотности у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности / Н. С. Клемешова, Г. Д. Григорьевская. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2022. — № 49 (444). — С. 191-193. — URL: <https://moluch.ru/archive/444/97278>

Макаровская О.Н. Финансовая грамотность для дошкольников и младших школьников: учебно-методическое пособие. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2021. — 192 с.

Сергеева Е.В. Особенности формирования финансовой грамотности учащихся начальных классов // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Социально-экономические науки. — 2021. — Т. 20, № 1. — С. 105-115.

Юсупова Х.А. Проблемы и перспективы формирования финансовой грамотности подростков // Современные проблемы науки и образования. — 2020. — № 2. — С. 34-40.