

Квест-игра как средство формирования финансовой грамотности младших ШКОЛЬНИКОВ

*Иванова Ирина Викторовна,
учитель начальных классов
МБОУ «СШ № 40» города Смоленска*



- ❖ **Квест** - перевод с английского **Quest**- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»
- ❖ **Квест** (квестор): от лат. «**quaero**» – ищу, разыскиваю, веду следствие.
- ❖ **Квест-технология** - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.
- ❖ **Квест** – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. **Квест** в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

История создания

WEB
QUEST

Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

Его исследования продолжил и подхватил Том Март.



Bernie
Dodge



Tom March



Приключенческая игра (quest — поиски), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Квест — задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. Чаще квесты представляют собой задание -пойти в определенное место (не всегда указанное) и выполнить очередное задание.

Квест — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.



К квестам могут быть отнесены **игры разных жанров: квесты в замкнутом помещении** (в классе, в музеях, внутри зданий);

квесты на местности (в парках, городское ориентирование);

квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг), с элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения;

смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

Квест-игра «Путешествие в мир денег»

Целевая аудитория: учащиеся 4 класса

Вид деятельности учащихся: внеурочная деятельность

Необходимые организационные и технические условия:

- 1). кабинеты: библиотека, компьютерный класс, кабинет начальных классов, медицинский кабинет.
- 2). компьютер, Интернет

Квест-игра «Путешествие в мир денег»

Целевая аудитория: учащиеся 4 класса

Вид деятельности учащихся: внеурочная деятельность

Необходимые организационные и технические условия:

- 1). кабинеты: библиотека, компьютерный класс, кабинет начальных классов, медицинский кабинет.
- 2). компьютер, Интернет

Квест-игра «Путешествие в мир денег»

Цель: развитие интереса к изучению вопросов финансовой грамотности

Задачи

1

закрепить
основы
финансовой
грамотности

2

развивать
экономический
образ
мышления

3

обучить
принятию
коллективных
решений в
процессе
обсуждения
проблемы

4

закрепить
навыки
работы в
группах

Квест-игра «Путешествие в мир денег»


❑ квест-игра позволяет раскрыть важные аспекты финансовой грамотности учащихся: историю появления денег, денежные знаки, торгово-финансовые отношения.

❑ важной составляющей этого занятия является экологический и здоровьесберегающий подтекст: деньги — это специфический товар, требующий грамотного обращения и правильной утилизации.

❑ квест-игра проводится совместно с родителями, что позволяет дать возможность родителям и детям лучше узнать друг друга, настроиться на конструктивное взаимодействие, улучшить психологический климат в семьях учащихся.



Квест-игра «Путешествие в мир денег»

команды	помощники	путеводитель для команд	награждение команд
5 команд	родители медицинский работник библиотекарь	маршрутный лист	

Маршрутный лист команды _____
(название команды)

Станция «Аукцион народной мудрости»

Станция «Товаро-деньги»

Станция «Юбилейная»

Станция «Ярмарка товарами богата»

Станция «Здоровье не купишь за деньги»



Название станций

№ п/п	Название станции	Выигрыш (количество монет)	
1	Станция «Аукцион народной мудрости»		
2	Станция «Товаро-деньги»		
3	Станция «Юбилейная»		
4	Станция «Ярмарка товарами богата»		
5	Станция «Здоровье не купишь за деньги»		



Маршрутный лист

Игра «Блиц-турнир»

Задание: ответить на вопросы, потратив на это как можно меньше времени.

- 1. Как копейка на рубль влияет? (бережёт).*
- 2. Что намного лучше, чем 100 рублей? (сто друзей).*
- 3. Живет в хлеву, а всегда при деньгах. (Свинья-копилка)*
- 4. Одна особа провернула хитрую финансовую операцию: ей удалось за медную монету в полкопейки приобрести выгодную покупку. Кто эта особа? Что она приобрела? (Муха-Цокотуха нашла денежку. Денежка — мелкая медная монета в ½ копейки, которую чеканили на Руси в 19 веке. Купила самовар).*

Задание на звание «Супер эрудит»

Посмотрите мультфильм по стихотворению С. Михалкова и скажите: «Почему старик передумал корову продавать?»
Просмотр мультфильма «Как старик корову продавал».



Станция «Товаро-деньги (кабинет начальных классов)»

Банк знаний (рассказывает ведущий): «До появления денег люди обменивались различным товаром. Как называется такой обмен? (*Бартер*). В качестве денег использовали то, что люди считали самым ценным: скот, зерно, соль, камни, шкуры животных, меха и даже кости. У славянских народов в древности мерой всего был мешок-сорок. Мешок-сорок –это мешок из кожи, полный ценных мехов и шкур – сорок шкурок куницы, горностая или белки. За сорок можно было приобрести поле хлеба или стадо».

Задание: « Определите приблизительную стоимость этих «товаро-денег» и их популярность».

Задание на звание «Суперэрудит»

«Современный мир — это мир развитых товарно-денежных отношений и к счастью, такие «товаро-деньги как шкуры животных остались в далеком прошлом. Но сейчас актуальна другая проблема — защита этих животных. Предложите свои идеи по сохранению этих и других животных (или как вариант: предложите свой план по спасению животных).

Зверек	Шкурка зверька	Дорогая, дешёвая, популярная
 соболь	 шкурка соболя	Ответ: (дорогая)
 куница	 шкурка куницы	Ответ: (популярная)
 белка	 шкурка белки	Ответ: (дешёвая)

Станция «Юбилейная» (компьютерный класс)

1. Проблемный вопрос: «Есть ли у рубля день рождения?»
2. **Банк знаний (рассказывает ведущий):** «Первое упоминание о рубле относится к 1316 году, это слово встретилось в договорной грамоте тверского князя Михаила Ярославича.....»

Задание. «Что монета может рассказать о себе? Найди пару. Соотнеси надписи на желтых карточках с соответствующими значениями на синих карточках».

достоинство монеты	номинал
«реверс» или «решка»	оборотная сторона монеты
«аверс» или «орёл»	лицевая сторона монеты
«легенда»	надписи на монете
«гурт»	ребро монеты



Варианты заданий на звание «Суперэрудит»

1

Определить, какая деталь на монете является защитой от фальшивомонетчиков
(Ребро монеты, на нем насечки).

2

Создание юбилейного рубля.
1. Создание компьютерного рисунка.
2. Создание рисунка на листе бумаги

Станция «Ярмарка товарами богата» (кабинет начальных классов)

Задание: « Найдите варианты равноценного обмена товарами. Обоснуйте свою точку зрения. Что значит равноценный обмен?»

Ведущий: «На нашей ярмарке есть такие товары (заранее подготовленные картинки): шёлк, кожаные ремни, жемчуг, чай, глиняные горшки, зерно, мёд, деревянные кадушки, овцы, куры, балалайки, трещотки, янтарные бусы, серебряные ложки, золотые кольца, бублики, баранки).

Задание на звание «суперэрудит»


«Что такое годичный базар?». Работа со словарем.

(Годичный базар — это ярмарка. Заим. не позднее первой половины XVII в. из польск. яз. Польское слово — из нем. Jahrmarkt, сложение Jahr «год» (см. яровой) и Markt «рынок». Буквально — «годичный базар». (Из этимологического онлайн-словаря Шанского Н.М.).



Станция «Здоровье не купишь за деньги» (медицинский кабинет)

Задание: « Ученые Оксфордского университета протестировали образцы валют разных стран на предмет содержания микробов. Соотнесите слова первого столбика с числами второго столбика».



Российская купюра 1000 рублей	<i>(Ответ: 30 000 бактерий)</i>
Датская крона	<i>(Ответ: 40 000 бактерий)</i>
Швейцарский франк	<i>(Ответ: 32 000 бактерий)</i>
Евро	<i>(Ответ: 11 000 бактерий)</i>
Китайская купюра в 100 юаней	<i>Ответ: (180 000 бактерий)</i>

Варианты заданий на звание «Суперэрудит»

1

Назовите самую «стерильную» купюру. Предположите, чем объясняется «стерильность» данной купюры.

(Евро. Обрабатывают специальным раствором).

2

Назовите способы избавления от микробов после обращения с деньгами.

Памятка.

1. Старайтесь тратить деньги с умом! Родители зарабатывают деньги своим трудом.
2. Учитесь отличать «потребности» от «желаний». Первые, обычно, менее затратные, чем желания.
3. Заведите копилку и вносите в нее сдачу от своих покупок. Так вы сможете накопить сбережения.
4. Когда вы идете за покупками, то старайтесь выбрать те товары, в которых нуждаетесь. Если выберете сразу несколько товаров с одинаковыми функциями, то научитесь сравнивать цены и делать грамотный выбор.
5. Запомните, что финансовая грамотность играет огромную роль в вашем будущем и вашей независимости!



Спасибо за внимание!