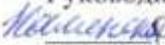


Приложение  
к основной образовательной программе  
уровня начального общего образования  
(ФГОС НОО)

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №3  
с углубленным изучением отдельных предметов»

РАССМОТРЕНО  
на заседании ШМО педагогов  
дополнительного образования  
Руководитель ШМО

 С.Б. Каменская  
Протокол № 6  
от 18.06.2018

СОГЛАСОВАНО  
на заседании методического  
совета МБОУ «СОШ №3  
с углубленным изучением  
отдельных предметов»

Протокол № 6  
от 20.06.2018



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ  
"Финансовая грамотность"  
ДЛЯ 2-4 КЛАССОВ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ  
(1 час в неделю. Всего 34 часа)

г. Мегион, 2018г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Финансовая грамотность» составлена на основе авторской программы курса Ю. Н. Корлюговой «Финансовая грамотность». Программа рассчитана для учащихся 9 - 10 лет. Изучение курса «Финансовая грамотность» в начальной школе направлено на достижение следующих **целей**:

- развитие экономического образа мышления;
- воспитание ответственности и нравственного поведения в области экономических отношений в семье;
- формирование опыта применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики семьи.

### Задачи программы:

- осуществлять поиск и использование информации необходимой для результативного и эффективного решения задач в финансовой сфере;
- определять актуальные и потенциальные источники доходов;
- анализировать структуру собственных (семейных) доходов и расходов, определять уровень жизни семьи на основании бюджета, оценивать финансовую устойчивость своего домохозяйства, планировать семейный и личный бюджет, планировать сбережения;
- выявлять возможные финансовые риски, оценивать их, разрабатывать меры по уменьшению рисков;

**Актуальность** программы продиктована развитием финансовой системы и появлением широкого спектра новых сложных финансовых продуктов и услуг, которые ставят перед гражданами задачи, к решению которых они не всегда готовы.

Ее **актуальность** основывается на интересе, потребностях учащихся и их родителей. В программе удачно сочетаются взаимодействие школы с семьей, творчество и развитие, эмоциональное благополучие детей и взрослых. Она способствует ознакомлению с организацией коллективного и индивидуального исследования, обучению в действии, побуждает к наблюдениям и экспериментированию, опирается на собственный жизненный опыт, позволяет чередовать коллективную и индивидуальную деятельность.

Программа позволяет реализовать актуальные в настоящее время компетентностный, личностно - ориентированный, деятельностный подходы.

**Основные принципы реализации программы** – научность, доступность, добровольность, субъектность, деятельностный и личностный подходы, преемственность, результативность, партнерство, творчество и успех.

### Технологии:

- уровневая дифференциация;
- проблемное обучение;
- моделирующая деятельность;
- поисковая деятельность;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;

### Средства:

- Печатные, наглядные пособия, интернет- ресурсы.

**Методы проведения занятий:** беседа, игра, практическая работа, самостоятельная работа, наблюдение, а так же

### Мозаика

Этот метод может быть использован при ответе на вопросы или решении задач.

- Класс делится на группы. В каждой группе число человек соответствует количеству задач.
- Членам группы случайным образом (например, на каждом столе лежат карточки с номерами номером вниз) присваиваются номера, соответствующие номеру задачи.
- Ученики пересаживаются таким образом, чтобы за одним столом оказались игроки с одинаковыми номерами, которые вместе решают задачу(задачи), соответствующую их номерам.

- Все возвращаются в свои команды, и каждый «эксперт» представляет свою задачу остальным членам команды.
- Из каждой команды к доске вызывают игроков для решения задач, в которых они не были экспертами.

### **«Один — два — вместе»**

Тестовые задания с открытым ответом, задания, связанные с объяснением смысла (например, пословиц), могут также выполняться в группах следующим образом. На первом этапе каждый член группы пишет собственный ответ, далее ученики объединяются по двое и на основе индивидуальных ответов составляют общий, стараясь не потерять идеи каждого. На следующем шаге создают группу из двух или трёх пар и вырабатывают общий ответ. По этой методике может быть разработан эскиз постера, если он выполняется группой. В этом случае лучше ограничиться четырьмя участниками.

### **Дерево решений**

При выполнении заданий по классификации, например товаров и услуг, или принятию решений, например, выбор варианта семейного отдыха, можно построить дерево решений. Оно обычно строится вершиной вниз.

### **Мозговой штурм**

В групповых проектах, например организации праздника в классе, эффективно начинать работу с мозгового штурма. В зависимости от количества участников идеи могут выдвигаться индивидуально или от группы. Роль ведущего, обязанностью которого является фиксирование идей, может исполнять учитель или ученик. На первом этапе важно чётко сформулировать проблему, которая должна быть решена. На втором этапе идеи выдвигаются, фиксируются, но не оцениваются. Число идей не ограничено. Третий этап посвящён группировке идей, близких по содержанию, оценке и отбору.

### **Мини-исследование**

Поскольку цель курса — вовлечение школьников в реальную жизнь, формирование активной жизненной позиции и ответственности, исследовательская деятельность является, вероятно, самым эффективным методом обучения. Любое исследование предполагает определение цели, сбор, обработку и анализ информации, оценку полученных результатов. Естественно, что учащиеся 2–4 классов находятся на разных этапах освоения этой деятельности. Поэтому в контрольных измерительных материалах предлагаются разные варианты заданий. Для проведения мини-исследования используется один источник, результаты представляются в простой форме, например в виде таблицы или короткого текста.

### **Кейс**

Учебные кейсы, которые используются в школе, отличаются от кейсов университетских, которые предполагают разработку ситуации с последующими пошаговыми изменениями, зависящими от принятых решений. Говоря об учебном кейсе, мы будем иметь в виду ситуацию из реальной жизни с разработанными к ней вопросами. Для младших детей ситуация может быть приближенной к реальной, но упрощённой.

### **Аукцион**

Проверка знаний и умения логически мыслить успешно проходит в форме аукциона. Эта игра мотивирует даже не особенно успешных учеников. Игра проходит по следующим правилам:

- У каждого участника в начале игры 100 баллов (очков, фунтиков, тугриков и т. п.).
- Право ответа на вопрос покупается.
- Стартовая цена простого вопроса — 5 баллов, сложного — 10 баллов.
- Цена может меняться с шагом 5 баллов.
- Окончательная цена определяется в результате торгов.
- При верном ответе цена вопроса прибавляется к баллам того, кто отвечал, при неверном — вычитается.

Роль аукциониста могут выполнять и учитель и ученик. Кроме них необходима комиссия из нескольких человек (число зависит от количества участников), которая будет проверять начисление баллов самими участниками игры или вести собственные ведомости.

**Диаграмма связей** (интеллект-карта, ментальная карта, карта памяти, карта разума, mind-map) Mind-map (ментальная карта, или карта памяти) — способ схематического изображения какой-то идеи или системы. В русских переводах термин может звучать по-разному: карта ума, карта разума,

карта памяти, интеллект-карта, майнд-мэп. Эта техника позволяет наглядно показать связи между отдельными компонентами в виде ветвящегося «дерева». Этот способ активно применяется при обучении и мозговых штурмах I.

Диаграмма связей может быть построена в любой теме курса: функции денег, доходы, расходы, семейный бюджет и т. д.

Диаграммы можно строить вручную, иллюстрировать собственными рисунками, готовыми картинками. Существуют компьютерные программы построения диаграмм.

### **Формы оценивания**

#### **Текущая аттестация:**

- устный опрос;
- тестовые задания;
- решение задач;
- решение кроссвордов и анаграмм;
- мини-исследования;
- графическая работа: построение схем и диаграмм связей;
- творческая работа: постер, компьютерная презентация.

#### **Итоговая аттестация:**

- викторина;
- тест;
- творческая работа;
- проект.

Программа реализуется через следующие формы занятий:

- ситуационная игра,
- сюжетно – ролевая игра,
- исследовательская деятельность,
- урок-практикум,
- дискуссия, обсуждение.

**Ситуационные игры** — это подвид активного социально-психологического обучения, метод социального тренинга, при котором задаётся некоторая ситуация, и участники действуют в соответствии с ней. При этом они должны следовать как объективным свойствам сформулированной ситуации, так и своими субъективными представлениями о том, как действовать в таких ситуациях.

**Образно-ролевые игры** – это процесс более насыщенный, отражающий внутренний мир каждого ребенка, его активность, самостоятельность и т. д.

**Исследовательская деятельность** - это деятельность, главной целью которой является образовательный результат, она направлена на обучение учащихся, развитие у них исследовательского типа мышления.

**Урок-практикум** – это уроки формирования умений и навыков, на которых ученики учатся проводить наблюдения, опыты, делать выводы. Здесь выполняются различные практические работы.

**Деловая игра** – метод осуществления образования, при котором имитируется принятие решений руководящими работниками или специалистами в различных деловых ситуациях, нередко при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости, обучающиеся принимая функцию группы лиц (лица), принимающих решения вступают в диалог организатором игры или с персональным компьютером, который предьявляет им последствия принятого ими решения, задавая новый цикл «проблема - решение – следствие (проблема) и т.д.»

**Дискуссионный клуб**–метод осуществления образования, при котором периодически организуется дискуссионная площадка, обучающиеся становятся участниками дискуссий, таким образом постепенно вырабатываются регламенты осуществления обсуждения - независимого, объективного анализа тех или иных социальных процессов, в качестве участников дискуссий могут приглашаться эксперты, специалисты, исследователи.

Чтобы интерактивная форма занятия была эффективной и продуктивной, обеспечиваются несколькими условиями:

- в работу вовлечены все участники;
- используются технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения;

- обеспечивается психологическая подготовка участников: постоянно поощряются за активное участие в работе, предоставляется возможность для самореализации.
- На учебный курс «Финансовая грамотность» учебным планом отводится 34 часа (1 час в неделю).

#### Учебно-тематический план для 2-4 классов

№ занятия	Тема занятия	Теоретическая Часть	Практическая часть	Форма занятия
<b>Тема 1. Что такое деньги и какими они бывают</b>				
1-4	Что такое деньги и откуда они взялись.	1	3	Беседа
5-8	Рассмотрим деньги поближе.	1	3	Беседа, практические занятия
9-12	Защита от подделок	1	3	Беседа, дискуссия
13-16	Какие деньги были раньше в России.	1	3	Беседа, практические занятия
17-18	Современные деньги России и других стран.	1	1	Сюжетно – ролевая игра
<b>Тема 2. Из чего складываются доходы в семье.</b>				
19-22	Откуда в семье деньги.	1	3	Беседа, практические занятия, ситуационная игра
<b>Тема 3. Почему семьям часто не хватает денег на жизнь и как этого избежать.</b>				
23-26	На что тратятся деньги.	1	3	Беседа, практические занятия, ситуационная игра
<b>Тема 4. Деньги счёт любят, или как управлять своим кошельком, чтобы он не пустовал.</b>				
27-30	Как умно управлять своими деньгами.	1	3	Беседа, практические занятия, сюжетно – ролевая игра

31-34	Как делать сбережения.	1	3	Беседа, практические занятия
35	Резерв			
	<b>Итого часов: 34</b>			