

Интерактивная игра по произведению В. Катаева «Цветик – семицветик»

Автор: Малюкова Светлана Николаевна, учитель начальных классов высшей квалификационной категории.

Полное название образовательного учреждения: МАОУ гимназия № 9, Пермский край, город Березники.

Название конкурсного материала: интерактивная игра по произведению В. Катаева «Цветик – семицветик». Сделанная в программе VISME

Возрастная группа: ученики начальной школы.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, сотовые телефоны.

Цель: содействие **финансовому** просвещению и воспитанию детей младшего школьного возраста, создание необходимой мотивации для повышения их **финансовой грамотности** и привитие любви к художественному произведению.

Задачами данной интерактивной игры являются:

- дать детям возможность осознать, что в жизни не все, как в **сказке**, что наше желание мы можем осуществить с помощью покупки нужных нам предметов и что купить можно многое, но не все;

- расширить знания детей о современном словарном запасе финансовой грамотности;

- развивать память, внимание, речь, стимулировать активность детей;

- воспитывать представления о сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость и честность, чувство **сострадания**, желание помочь.

Краткое содержание конкурсного материала:

Представляю вашему вниманию Интерактивную игру «**Финансовый семицветик**».

Интерактивные технологии все более плотно входят в нашу жизнь. Обучение детей начальной школы становится более привлекательным и захватывающим.

Главное предназначение данной интерактивной игры – формирование и закрепление экономических знаний у учеников начальной школы.

В ходе таких игр у детей возникают новые знания и опыт, которые появляются в следствии игрового взаимодействия. Дети нового поколения хорошо приспосабливаются к цифровому пространству. И главное помочь

детям войти в социально – экономическую жизнь и способствовать формированию основ финансовой грамотности. **Поощрять** желания и стремления детей. **Стимулировать** проявления их творчества и изобретательности. **Воспитывать** начало разумного поведения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами, насущными потребностями семьи, воспитание разумного финансового поведения.

Дать представление о том, что деньгами оплачиваются результаты труда людей, деньги являются средством и условием материального благополучия и достатка в жизни людей.

В заданиях игры используются ссылки на просмотр мультфильмов по теме, игры, таблицы для расчетов.

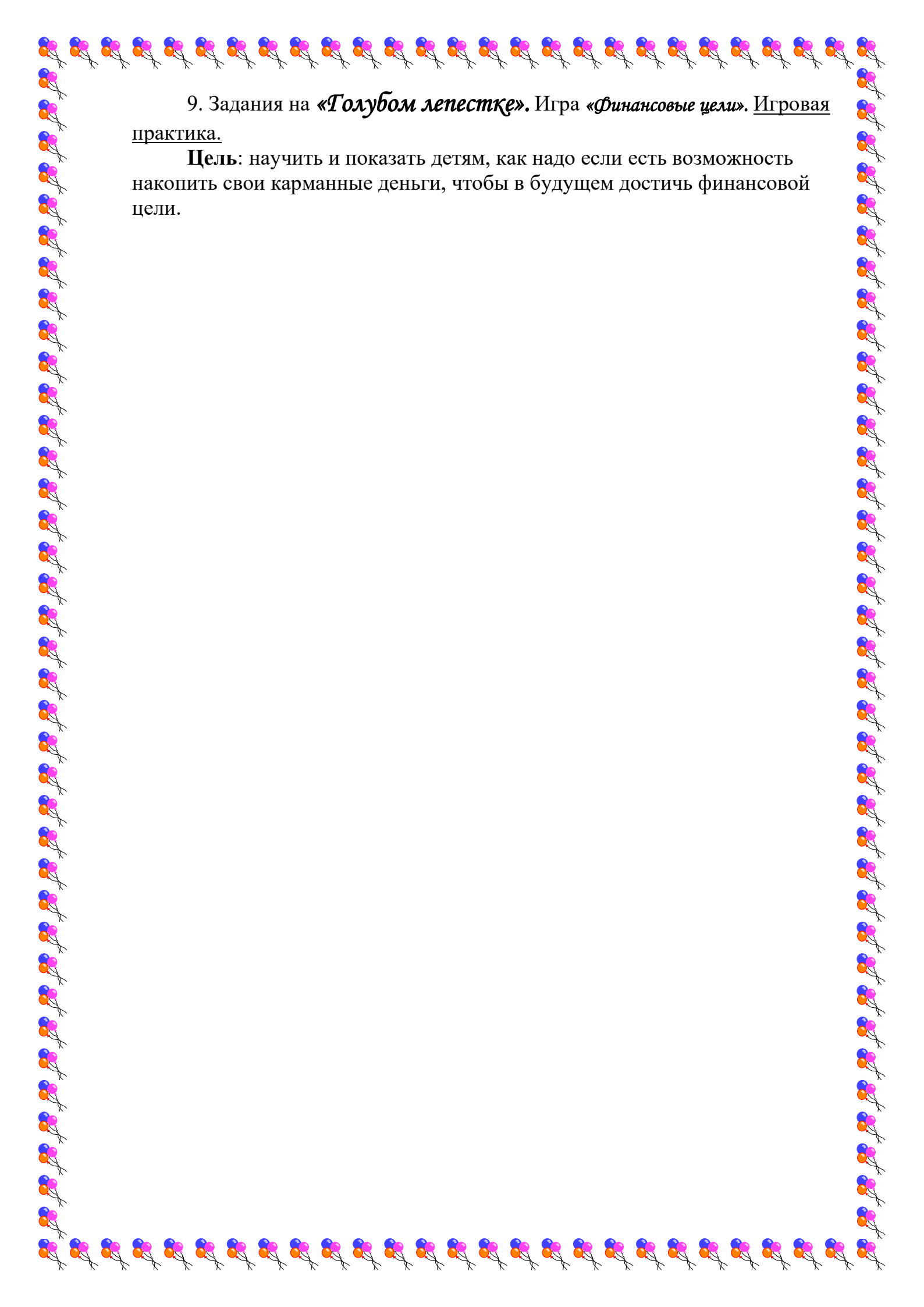
Игру можно применять во внеурочной деятельности, на уроках: литературное чтение, математика, окружающий мир.

Как работать с игрой? Зайти по ссылке и скачать игру. Можно как на каждый телефон ребенка, так и на экран проектора. Затем для просмотра интересующих детей заданий необходимо нажать на нужный лепесток. После чего открывается слайд с содержанием необходимой информацией.

На каждом лепестке задания связанные с произведением, В папке присутствует текст сказки и мультфильм. Есть задания, которые можно использовать и как олимпиадные.

Игровые модули:

1. Ссылка на игру «[Финансовый лепесток](#)»
2. Файл «Литературное чтение». Можно распечатать и почитать сказку и ссылку на мультфильм «Цветик –семицветик». Посмотреть и обсудить с детьми.
3. Задания на «**Желтом лепестке**». Игра «**Покупки в Супермаркете**».
Цель: показать и научить, как разумно делать покупки.
4. Задания на «**Красном лепестке**». Игра «**Доходы и расходы**»
Цель: познакомить с понятиями доходы и расходы. Научиться планировать в семье доходы и уметь правильно распределять расходы.
5. Задания на «**Синем лепестке**». Игра «**Условия маркетинга**»
Цель: познакомить с понятие маркетинг, где его применяют, что такое скидки и как работать с рекламами от магазинов.
6. Задания на «**Зелёном лепестке**». Игровая практика «**Бизнес**»
Цель: познакомить с понятие бизнес и какой можно выбрать.
7. Задания на «**Оранжевом лепестке**». Игровая практика «**Туризм**»
Цель: умение рассчитать свой отдых, распределять свои доходы и расходы.
8. Задания на «**Фиолетовом лепестке**». Игра «**Привычки**».
Цель: научиться планировать свои расходы, что можно приобретать и от чего можно отказаться.

A decorative border of colorful balloons (blue, pink, orange) with black strings, arranged in a rectangular frame around the text.

9. Задания на «*Голубом лепестке*». Игра «*Финансовые цели*». Игровая практика.

Цель: научить и показать детям, как надо если есть возможность накопить свои карманные деньги, чтобы в будущем достичь финансовой цели.