**Мастер-класс**

**педагога дополнительного образования Алтаевой Г.Л. по теме:**

**«Формирование финансовой грамотности обучающихся**

 **через организацию познавательных квестов »**

**Цель мастер-класса**:

создать условия для профессионального самосовершенствования учителя.

**Задачи мастер-класса:**

1. передача педагогом-мастером своего опыта путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов и форм педагогической деятельности;

2. совместная отработка методических подходов педагога-мастера и приемов решения поставленной в программе мастер-класса проблемы;

3. рефлексия собственного профессионального мастерства участниками мастер-класса;

4. оказание помощи участникам мастер-класса в определении задач саморазвития и формировании индивидуальной программы самообразования и самосовершенствования.

**Ожидаемый результат**: модель занятия (или отдельного фрагмента), которую разработал участник мастер-класса с целью применения этой модели в практике собственной деятельности.

**Этапы мастер-класса:**

1. Подготовительно-организационный (5 минут):

вступительное слово;

деление на группы; постановка целей и задач мастер-класса.

2. Представление системы уроков (15 минут):

описание системы уроков в режиме предлагаемого опыта;

определение основных приемов работы, которые Мастер будет демонстрировать слушателям.

3. Имитационная игра (10 минут):

проведение «урока» с участниками с демонстрацией приемов эффективной работы.

4. Моделирование (10 минут):

самостоятельная работа слушателей по разработке собственной модели урока (этапов урока) в режиме технологии Мастера, при этом Мастер выполняет роль консультанта, организуя их самостоятельную деятельность и управляя ею;обсуждение авторских моделей урока.

5. Рефлексия (5минут):

дискуссия по результатам совместной деятельности Мастера и участников мастер-класса.

**План-конспект мастер-класса**

Скажи мне — и я забуду, покажи мне — и я запомню,

дай мне сделать — и я пойму.

Конфуций

Современные дети очень рано знакомятся с ролью денег в жизни человека. Они слышат разговоры о деньгах дома, по телевизору, на улице. Они рано понимают — деньги позволяют получить желаемое, и начинают стремиться к самостоятельному использованию денег.

Фактически современные школьники выросли вместе с рыночной экономикой, которые, живя в мире ценников, а не ценностей, не догадываются о другой системе человеческих отношений, кроме той, которая измеряется деньгами.

В связи с внедрением ФГОС второго поколения, игровые технологии приобретают более широкое распространение и все чаще используются педагогами. Основной задачей учителя является мотивация к познавательной деятельности, но, как мы все знаем, достигнуть этого бывает не просто. В последнее время, большую популярность набирает такая форма игры в реальности, как квест. «Квест» (англ. quest - поиск, предмет поисков, поиск приключений) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

 Практико-ориентированный подход предполагает формирование и использование опыта при решении важных задач и возникающих проблем, раскрывает связи между финансовыми знаниями и повседневной жизнью общества.

В образовательном процессе квест - это учебная игра-путешествие, он предполагает общий игровой сюжет, маршрутный лист или карту с заданиями для выполнения. Цель квеста неразрывно связанна с заранее поставленной учебной целью. Результатами прохождения квеста могут являться: новые знания, развитие умений. Помимо учебных задач, квест помогает отработать коммуникативные, регулятивные и личностные УУД: отработать умение работать в группе, паре и повысить уровень самодисциплины.

Переход от предметного знания к компетенции (способности получать знания самостоятельно или в процессе учебного сотрудничества) определен не только новым Федеральным государственным образовательным стандартом, но и объективными условиями современной жизни. Сегодня главная цель образования не может ограничиваться формированием знаний и умений, закреплением навыков по предмету, так как объем знаний по любому из предметов значительно превышает возможности школьного образования. Определяемый новыми образовательными стандартами результат обучения – формирование «метапредметных компетенций» – предполагает освоение инструментария, а не конечного набора знаний.

 В образовательном процессе квест - это специальным образом организованный вид деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и в замкнутом помещении.

При подготовке и организации познавательных квестов необходимо определить цели и задачи; целевую аудиторию и количество участников; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и написать сценарий. Самое главное - заинтересовать участников. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали партнерами и активными участниками.

Остановимся подробней на образовательном квесте. Структура познавательного квеста может быть следующей:

1.Введение (в котором прописывается сюжет, распределяются роли).

2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания).

3. Порядок выполнения (бонусы, штрафы).

4.Оценка (итоги, призы)

Познавательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие **задачи**:

 образовательную - вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме);

развивающую - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации;

воспитательную - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению, здоровьесбережение.

Основной целью познавательных игр-квестов является не развлечение школьника, а получение им знаний и умений в сфере, которой посвящен квест. Для того чтобы квест был эффективным, необходимо выделить те компетенции, которые должен получить школьник.

Перейдем к описанию компетенций, которые должны быть сформированы у школьников в процессе прохождения познавательных игр-квестов по финансовой грамотности.

1. Способность формировать личный (семейный) бюджет, оценивать возможность увеличения доходов и снижения расходов.

2. Способность использовать математические вычисления для выяснения личных доходов и расходов, сравнения финансовых продуктов и услуг.

3. Способность понимать письменные тексты и ориентироваться в их содержании.

4. Способность понимать свои обязанности потребителя финансовых продуктов и услуг, а также осознавать последствия их нарушения.

5. Способность защищать свои права потребителя, в том числе потребителя финансовых продуктов и услуг.

6. Способность анализировать и критически осмысливать информацию, в том числе рекламную.

Рассмотрим, как одна из компетенций была реализованы в рамках игр-квестов.

Компетенция 1. «Способность формировать личный (семейный) бюджет, оценивать возможность увеличения доходов и снижения расходов» предполагает получение следующих результатов обучения:

– знать источники доходов семейного бюджета;

– знать статьи расходов семейного бюджета;

– знать способы повышения доходов семейного бюджета;

– знать способы снижения расходов семейного бюджета;

– знать способы страхования рисков снижения доходов и повышения расходов семейного бюджета;

– знать инструменты управления личными финансами;

– уметь формировать и анализировать семейный бюджет с точки зрения сбалансированности его доходной и расходной части;

– уметь оценивать риски, связанные с уменьшением доходной части бюджета семьи и увеличением его расходной части.

**Квест-игра «Мои первые шаги в мире финансов»**

Данная квест-игра является заключительным занятием 10-часового Раздела «Доходы и расходы семьи» и призвана закрепить у обучающихся полученные знания по основам финансовой грамотности. Игра предназначена для учащихся 4-го класса и рассчитана на 2 часа.

Игровой вариант обобщающего и закрепляющего занятия выбран не случайно. Дети этого возраста еще очень восприимчивы к такой форме работы, к тому же финансовая грамотность для них – совершенно новый и на первом этапе не очень понятный предмет. Игровые формы позволяют раскрепостить учащихся и вовлечь их в удивительно интересный мир экономики, сделать более насыщенными и увлекательными стартовые шаги в этой области.

**Задачи:**

* при помощи игровых ситуаций закрепить полученные знания;
* закрепить у обучающихся навыки работы в группах, обучить принятию коллективных решений в процессе обсуждения проблемы;
* разобраться с потребностями предполагаемой семьи, определить виды расходов и доходов;
* разработать стратегии сокращения расходной части бюджета семьи и увеличения его доходной части (на конкретных примерах).
* рассмотреть основные способы рационального расходования личных денежных средств;

**Методы:**

* эвристический;
* проблемный
* исследовательский.

**Вид:** игра по станциям

**Участники:** 4 команды по 6 человек (4 семьи: Петровых, Сидоровых, Ивановых, Васильевых)

**Подготовительный этап:**

1. Изучение раздела «Доходы и расходы семьи»
2. Учащимся предлагается дома выяснить, какие денежные единицы существовали на Руси и каков их современный номинал.
3. Обсудить дома с родителями, как они планируют семейный бюджет, каковы обязательные расходы в семье.

**ХОД ИГРЫ**

 Сегодня мы попробуем применить ваши знания на практике, поиграв в квест-игру «Мои первые шаги в мире финансов». Для этого мы разобьемся на группы. Каждая группа получит свой маршрутный лист и путевой дневник, который необходимо будет заполнять по ходу нашей игры.

 Деление на группы проходит следующим образом. Ведущий предлагает каждому участнику игры выбрать карточку определенного цвета. Так как предполагается участие в игре 4-х команд, то соответственно все карточки разделены на 4 цвета и перемешаны. После этого ведущий предлагает объединиться командам по цветам.

 Ведущий сообщает, что участники объединились в «семьи». Каждая «семья» состоит из 6 человек. Затем участники в группах самостоятельно распределяют игровые роли (мама, папа, бабушка, 3 детей). Затем путем жеребьевки получают карточки с данными для их виртуальных семей. Ведущий определяет правила игры, которые следует соблюдать:

* Семья должна быть дружной.
* При принятии решения учитывается мнение каждого члена семьи.
* Все вопросы решаются с учетом большинства голосов

 Учитывая данные, полученные каждой «семьей», по ходу игры необходимо составить бюджет семьи, т.е. планирование предстоящих расходов на 1 месяц, исходя из общей суммы предполагаемых доходов и заполнить путевой дневник.

 Каждая «семья» получает маршрутный лист и отправляется по собственному маршруту. Маршруты выстроены так, чтобы все команды встретились на последней станции. На каждом этапе стоит координатор. Задача которого, объяснить задание, если необходимо – помочь, подвести результат.

**Данные для группы №1**

|  |
| --- |
| **Семья ИВАНОВЫХ**СОСТАВ СЕМЬИ: мама, папа, бабушка, 3 детей (студент, школьник, ребёнок д/сада)Семья проживает в собственной квартире. У семьи есть свой приусадебный участок. Однако выплачивают потребительский кредит в размере 2500 рублей в месяц. Сын-студент учится на платной основе в университете. Оплата за обучение составляет 56 тысяч в год. Дочь учится в 11 классе. Маленький сын посещает детский сад и мечтает на день рождения получить скоростной велосипед стоимостью 13000 рублей.ДОХОДЫ СЕМЬИ:Заработная плата папы 15 000 рублейЗаработная плата мамы 8 000 рублейПенсия бабушки 7 000 рублейПособие на ребенка 500 рублей |

**Данные для группы №2**

|  |
| --- |
| **Семья ПЕТРОВЫХ**СОСТАВ СЕМЬИ: мама, папа, бабушка, 3 детей (студент, студент , школьник)Семья проживает в собственном доме с приусадебным участком. Бабушка – инвалид и нуждается в постоянном лечении. Старшая дочь учится бесплатно в университете в другом городе в общежитие (оплата общежития 1200 рублей в месяц) и получает стипендию. Средняя дочь учится в одном городе на заочном отделении и подрабатывает в магазине. Сын учится в 11 классе, посещает секцию бокса (оплата 850 рублей в месяц) и посещает уроки обучения игре на гитаре (оплата 400 рублей в месяц). Семья мечтает отправить бабушку на курорт подлечиться (стоимость путевки с дорогой , проживанием в санатории и лечением составляет 135000 рублей).ДОХОДЫ СЕМЬИ:Заработная плата папы 17 000 рублейЗаработная плата мамы 12 000 рублейПенсия бабушки 9 000 рублейСтипендия старшей дочери 1850 рублейЗарплата средней дочери 3500 рублейПлата за сданный в аренду гараж 1500 рублей |

**Данные для группы №3**

|  |
| --- |
| **Семья СИДОРОВЫХ**СОСТАВ СЕМЬИ: мама, папа, бабушка, 3 детей (школьник, школьник, ребёнок д/сада)Семья живет в собственной квартире. Старший сын ученик 11 класса, средний сын ученик 9 класса, дочь ходит в детский сад. Семья выплачивает автокредит в размере 5000 рублей месяц. Средний сын занимается в музыкальной школе (оплата 1500 рублей в месяц), дочь занимается в Школе ремесел (оплата 1200 рублей в месяц). Семья мечтает купить дачу с приусадебным участком стоимостью 250000 рублей.ДОХОДЫ СЕМЬИ:Заработная плата папы 22 000 рублейЗаработная плата мамы 10 000 рублейПенсия бабушки 9 000 рублейПлата за сданную в аренду квартиру 5500 рублей |

**Данные для группы №4**

|  |
| --- |
| **Семья ВАСИЛЬЕВЫХ**СОСТАВ СЕМЬИ: мама, папа, бабушка, 3 детей (школьник, школьник, ребёнок д/сада)Семья проживает в квартире, купленной в ипотеку. Плата по ипотеке составляет 12 рублей в месяц. Кроме того семья выплачивает кредит, взятый для развития бизнеса в размере 8500 рублей в месяц. Старшая дочь учится в 11 классе, средний сын в 10 классе, младший сын посещает детский сад. Дети никогда не были на море, поэтому семья мечтает о совместном летнем отдыхе. Стоимость такого отдыха обойдется семье в 250000 рублей.ДОХОДЫ СЕМЬИ:Прибыль от предпринимательской деятельности папы 40 000 рублейЗаработная плата мамы 18 000 рублейПенсия бабушки 12 000 рублейПлата за сданный в аренду дом 8500 рублей |

**Станция № 1 «Эрудит»**

 Всем командам предлагается устно ответить на ряд вопросов, за каждый правильный ответ начисляется по 1 баллу. Здесь учащиеся проявляют не только свою эрудицию, но и умение анализировать предложенную информацию.

**Вопросы:**

1. *Могли ли ледяные кубики стать денежной единицей в Северной Америке?*

*Ответ:* Нет, так как они недолговечны. А в условиях вечной мерзлоты не являются достаточно редкими.

*2.Правильно ли утверждение, что деньги – это такой же товар, как и любой другой товар или услуга?*

*Ответ:* Да.

3.Мог ли стать деньгами товар, очень редкий в данной местности?

*Ответ:*Нет, так как он не смог бы обеспечить все сделки

4.Почему в данных странах именно эти товары стали выступать в качестве денег: на островах Полинезии – раковины каури, в России – пушнина, на Аляске – золотой песок, у кочевых народов – скот?

*Ответ:* Эти товары высоко ценились, их количества было достаточно, что обеспечить полноценный товарообмен.

5.На раскопках в Херсонесе, где до нашей эры находилось большое греческое поселение, археологи нашли клад с монетами. На одной из них был отчеканен профиль царя Креза и написано: “X век до нашей эры”. Могло ли быть такое?

*Ответ:*Нет, монеты царя Креза относятся к VI веку до нашей эры. К тому же, тогдашние жители не знали, когда закончится их эра и начнется наша.

6.Какими свойствами должен обладать товар, который выступает в качестве денежной единицы?

*Ответ:*Долговечность, легкая делимость на части, узнаваемость, небольшой размер, однородность, его не должно быть слишком много (здесь за каждый правильный критерий можно давать по 1 баллу)

7.Зачем на русских монетах, имеющих номинал 3, 5 копеек, выдавливались три, пять точек?

*Ответ:* Население Российской империи было неграмотным и не могло прочитать, каков номинал монеты, для них и выдавливалось нужное количество точек. К тому же, это могло пригодиться для слепых.

8.Объясните пословицу “Зарыть свой талант в землю”

*Ответ:*Талант – крупная денежная единица в античном мире. Пословица основана на знаменитой басне Эзопа о нерадивом рабе, который зарыл доверенный ему хозяином талант в землю и не принес никакой прибыли.

9.Как связаны название денежной единицы Древней Руси “куна” и пушной зверек куница?

*Ответ:*Эта денежная единица соответствовала по стоимости шкурке куницы – одной из самых распространенных товарных денежных единиц того времени

**Станция № 2 “Русские пословицы”**

 Каждая команда получает по две карточки с пословицами по жребию. Необходимо составить пословицу из слов.

**Пословицы:**

1. Не было ни гроша – да вдруг алтын
2. Восьми гривен до рубля не хватает
3. Пожалел алтын – потерял полтину
4. Три денежки в день – куда хочешь, туда и день.

**Станция № 3 «Продовольственная корзина»**

 Участникам необходимо выбрать основные виды продуктов для продовольственной корзины «семьи» на месяц из 26 предложенных. При выборе продуктов, необходимо учитывать условия именно виртуальной семьи, роль которой они играют. Также участникам необходимо сделать запись в расходах в таблице «бюджет семьи». Если 10 основных продуктов выбраны участниками правильно, то на приобретение продовольственной корзины они потратят от 2000 рублей до 10000 рублей.
 Свой выбор игроки должны обосновать. Во всех случаях в продовольственной корзине должны обязательно присутствовать следующие наименования продуктов:

1) хлеб;
2) сахар;
3) масло;
4) мясо;
5) рыба;
6) молоко;
7) яйцо;
8) картофель;
9) овощи;
10) фрукты.

**Продовольственная корзина**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Наименование продуктов** | **Стоимость** | **Стоимость выбранных продуктов****(на месяц)** |
| 1 | хлеб | от 10 руб |  |
| 2 | сахар | от 30 руб / кг |  |
| 3 | минеральная вода | от 12 руб |  |
| 4 | масло сливочное | от 100 р/кг |  |
| 5 | кукурузные хлопья | 35 руб |  |
| 6 | масло растительное  | от 40 руб |  |
| 7 | рыба | от 100 руб |  |
| 8 | кальмар сушеный | от 50 руб |  |
| 9 | газированные напитки | от 15 руб |  |
| 10 | молоко | от 30 руб |  |
| 11 | яйцо | от 50 руб |  |
| 12 | майонез | от 15 руб |  |
| 13 | картофель | от 17 руб/кг |  |
| 14 | овощи (морковь, лук,свекла, капуста и др) | от 10 – 30 руб/кг |  |
| 15 | сухофрукты | от 100 руб |  |
| 16 | соль | от 9 руб |  |
| 17 | креветки | от 50 руб |  |
| 18 | кондитерские изделия | от 20 руб |  |
| 19 | сельдь иваси | от 100 руб |  |
| 20 | финики сушеные | от 100 руб |  |
| 21 | маринады | от 50 руб |  |
| 22 | сало копченое | от 100 руб |  |
| 23 | орешки соленые | от 40 руб |  |
| 24 | конфеты | от 20 руб |  |
| 25 | чипсы | от 30 руб |  |
| 26 | мясо | от 200 руб |  |

**Станция № 4 «А у нас День рождения»**

 Участникам игры предлагается выбрать наиболее приемлемый для их «семьи» вариант подготовки дня рождения одного из члена «семьи» с учетом размера их дохода и количества 15 - 20 человек. Ответ необходимо обосновать и сделать запись в расходах в таблице «бюджет семьи».

 **Варианты празднования Дня рождения**

 1. Вы самостоятельно готовите программу праздника, покупаете продукты, на оптовом рынке, сами готовите праздничные блюда. Расходы составят 5000 руб.

 2. Вы арендуете кафе; расходы составляют 500 руб. на человека, но конкурсную программу готовите самостоятельно.

 3. Вы арендуете хороший ресторан, нанимаете аниматоров и ведущих, полностью освобождая себя от хлопот, и шума, расходы составят 5000 руб. на человека.

**Станция № 5 «Здоровая семья»**

 Участникам игры предлагается ситуация, в которой один из членов «семьи» заболел и варианты решения этой проблемы, исходя из доходов конкретной «семьи»**.**Ответ необходимо обосновать и сделать запись в расходах в таблице «бюджет семьи».

 **Задание**

 Вашей маме врачи назначили срочное лечение. Что вы предпримете?

1. Не станете тратить деньги, выберете самолечение (но нет гарантии, что она вылечится).

2. Положите в обычную больницу, где стоимость лечения составит 10000 руб. (вероятность выздоровления — 70 %).

3. Выберете домашнее лечение недорогими препаратами с обшей стоимостью 2500 руб. (вероятность выздоровления — 50%).

4. Отправите в санаторий в России, потратив на путевку 85000 руб. (выздоровление 90%).

5. Отправите на лечение за границей и заплатите 400000 руб. (гарантия выздоровления — 100%).

**Станция № 6 «Образование»**

 Участникам предлагается выбрать один из вариантов образования ребенка, исходя из доходов «семьи». Ответ необходимо обосновать и сделать запись о расходах в таблице «бюджет семьи».

 **Задание:**

 Выберите наиболее приемлемый вариант получения образования вашим ребенком.

1. В одном из колледжей города (образование бесплатно, целевые взносы – 2500 руб. в год)

2. В колледже при Московском государственном институте международных отношений (МГИМО) с дальнейшим зачислением в этот ВУЗ за 139000 руб. в год

3. Обучение в колледже при Оксфордском университете с перспективой дальнейшего поступления в любой ВУЗ мира за 600000 руб. в год.

4. В обычном российском университете в другой области (общежитие предоставляется), за 40000 руб. в год

5. В университете нашего города на бюджетной основе (при условии успешной сдачи ЕГЭ, но для этого необходимо воспользоваться услугами репетитора по математике и физике. Услуги репетитора – 500 руб. за одно занятие)

**Станция № 7 «Копим на мечту»**

 Командам-участникам, используя исходные данные для каждой конкретной «семьи» необходимо рассчитать все возможные варианты экономии денежных средств для осуществления мечты. Свои варианты осуществления мечты занести в таблицу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Мечта** | **Необходимая сумма** **на осуществление мечты** | **Варианты экономии семейного бюджета** | **Возможные сроки осуществления мечты** |

**Станция № 8 «Учимся экономить»**

 Командам-участникам предлагается выбрать карточку понравившегося цвета и выполнить задание - составить памятку.

**Карточка синего цвета:**

«Как экономно расходовать карманные деньги»

**Карточка зеленого цвета:**

«Советы по рациональному использованию электроэнергии, которые сэкономят Ваш семейный бюджет»

**Карточка желтого цвета:**

«Советы по рациональному использованию воды, которые сэкономят Ваш семейный бюджет»

**Карточка красного цвета:**

«Советы о том, как можно сэкономить, отправляясь за продуктами»

**Станция № 9 «Скатерть-самобранка»**

 Командам-участникам предлагается выбрать карточки, на обратной стороне которых изображен набор продуктов. Задача команде – составить бюджетное меню на 3 дня (завтрак, обед и ужин) используя различные варианты блюд из предложенных продуктов. Условие – варианты блюд не должны повторяться. Используя данные «потребительской корзины» рассчитать стоимость трехдневного меню.

**Карточка № 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_1.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_2.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_3.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_4.jpeg |
| https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_5.png | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_6.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_7.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_8.jpeg |

**Карточка № 2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_1.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_10.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_3.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_12.jpeg |
| https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_13.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_6.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_7.jpeg | https://arhivurokov.ru/multiurok/html/2017/02/14/s_58a2b3c0d18dc/s561120_0_8.jpeg |

**Станция № 10 «Подведем итоги»**

 На этой станции встречаются все команды. «Семьи» заполняют оставшиеся статьи расходов в таблице «бюджет семьи», согласно исходных данных в карточках семей. Подсчитывают итог по доходам и расходам, подводят итог бюджета своей семьи (сбалансированный, дефицитный, профицитный). Анализируют полученный результат. (Учащиеся предлагают варианты, как можно увеличить доходы, или сократить расходы). Представляют результаты своей работы.

**Рефлексия (в классе)**

На доске висит плакат, на котором записано «Было интересно…», «Было трудно…», «Теперь я могу…», «Я научился…», «Меня удивило…», «Мне захотелось…». Каждому участнику игры раздаются наборы смайликов, на которых предлагается закончить одно из предложений и приклеить смайлик напротив этого предложения.

    