Методическая разработка: **Финансовая грамотность в проектировании на уроках труда для девочек с интеграцией IT-технологий**

 Финансовая грамотность – это важный аспект жизни каждого человека, который позволяет эффективно управлять своими финансами, принимать взвешенные финансовые решения и планировать будущее. Важно начать формирование финансовых навыков с раннего возраста, особенно среди девушек, которые часто сталкиваются с дополнительными вызовами в области финансов и карьеры. В данной статье мы рассмотрим, как интеграция IT-технологий в уроках труда может помочь девочкам развивать финансовую грамотность через проектирование.

**Цели и задачи**

 Целью уроков труда с элементами финансовой грамотности является формирование у девочек навыков планирования и управления ресурсами. Задачи включают:

1. Обучение основам экономики и финансов.

2. Разработка практических проектов с расчетами и сметами.

3. Использование IT-технологий для создания и презентации проектов.

4. Формирование навыков критического мышления при принятии финансовых решений.

 Внедрение финансовой грамотности в проектирование на уроках труда с использованием IT-технологий может быть реализовано через различные методы, которые делают процесс обучения более эффективным и увлекательным. **Основные методы, которые можно применить:**

 **Проблемно-ориентированное обучение**

- Изучение реальных кейсов: Предложите учащимся исследовать реальные бизнес-примеры, включая финансовые аспекты. Используйте IT-ресурсы для анализа данных, таких как финансовые отчеты компаний. Это поможет учащимся видеть, как теоретические концепции применяются на практике.

 **Проектное обучение**

- Создание бизнес-планов: Учащиеся могут разрабатывать свои бизнес-планы, включая финансовые расчеты, используя приложения для работы с таблицами (Google Sheets или Excel). Это позволяет им практиковаться в составлении бюджетов и оценке затрат.

- Презентация проектов: Используйте программы для создания презентаций (PowerPoint, Prezi) для завершения проектов, что поможет воссоздать свои идеи и представить их в визуализированном формате.

**Игровые методики**

- Финансовые игры и симуляции: Используйте обучающие игры и симуляторы, позволяющие учащимся управлять виртуальными финансами, инвестировать и принимать финансовые решения. Это может быть как онлайн-игры, так и настольные форматы, адаптированные для цифрового использования.

 **Интерактивные технологии**

- Опросы и викторины: Используйте платформы, такие как Kahoot! или Quizizz, для проведения интерактивных викторин по темам финансовой грамотности. Это помогает закрепить знания в игровой форме и делает обучение более увлекательным.

- Мобильные приложения: Рекомендуйте учащимся использовать мобильные приложения для работы с личными финансами и бюджетированием. Это позволяет им на практике осваивать финансовые концепции, такие как доходы и расходы.

**Коллаборация и работа в группах**

- Групповые проекты и обсуждения: Создавайте группы для работы над проектами, где учащиеся могут обмениваться идеями и работать над расчетами вместе. Используйте онлайн-платформы (например, Google Classroom) для обсуждения и обмена материалами.

  **Работа с мультимедийными ресурсами**

- Видеоуроки и документальные фильмы: Используйте видеоматериалы для объяснения сложных финансовых понятий и реальных бизнес-кейсов. Обсуждение увиденного на уроке помогает старшеклассникам глубже понять материал.

- Инфографика: Поручите учащимся создать инфографику или визуализацию, описывающие основные финансовые понятия с использованием инструментов, таких как Canva или Piktochart.

  **Обратная связь и рефлексия**

- Электронные журналы и дневники: Пусть учащиеся пишут о своих наблюдениях и выводах из проектов в виде электронных дневников. Это помогает анализировать полученные знания и осознанно подходить к своему обучению.

- Онлайн-обсуждения: Используйте форумы или чаты на образовательных платформах для обсуждения успехов и неудач в рамках проектной деятельности. Это способствует созданию взаимопомощи и обмену опытом между учащимися.

**Образовательные платформы**

- Курсы и тренинги: Интегрируйте онлайн-курсы по финансовой грамотности в учебный план. Платформы вроде Coursera или Khan Academy предлагают курсы, которые можно использовать для дополнения учебного материала.

  Методы внедрения финансовой грамотности в проектирование на уроках труда с интеграцией IT-технологий создают увлекательную и эффективную образовательную среду. Использование разнообразных подходов, включая проективное обучение, игровые методики и мультимедийные ресурсы, делает процесс обучения более интерактивным и значимым для учащихся, формируя у них необходимые навыки для успешного управления финансами в будущем.

 Для успешного внедрения финансовой грамотности в проектную деятельность на уроках труда у девочек учителю необходимо использовать разнообразные инструменты и подходы.

 **Основные инструменты включают в себя следующие категории:**

 **Образовательные материалы**

- Учебники и пособия: Используйте специализированные книги и разработки, посвященные финансовой грамотности для детей и подростков.

- Мультимедийные презентации: Создание презентаций с использованием программ, таких как PowerPoint или Prezi, позволит визуализировать информацию и сделать её более доступной.

 **IT-технологии**

- Электронные таблицы: программы вроде Microsoft Excel или Google Sheets помогут девочкам учиться составлять бюджеты, рассчитывать затраты на материалы и анализировать результаты проектов.

- Дизайнерские инструменты: Canva, Adobe Spark или SketchUp для создания визуальных прототипов проектов.

- Программы для управления проектами: Trello или Asana могут быть полезны для организации работы и распределения задач в команде.

  **Игры и симуляции**

- Финансовые игры: Используйте настольные и онлайн-игры, которые обучают основам финансовой грамотности. Например, "Монополия" или специализированные симуляторы, такие как "SimCity" или "Empire Builder".

- Ролевые игры: Применение сценариев, в которых девочки берут на себя роли предпринимателей, потребителей или инвесторов, поможет закрепить полученные навыки в игровой форме.

**Практические задания**

- Создание проектных работ: Задания по разработке собственных проектов, включающих расчет финансовых затрат, могут помочь интегрировать финансовую грамотность в практическую деятельность.

- Изучение реальных примеров: Анализ успешных бизнес-кейсов, особенно женских, может вдохновить девочек и показать реальный путь применения финансовых знаний.

  **Кросс-дисциплинарные подходы**

- Сотрудничество с другими предметами: Объединение усилий с учителями математики и экономики для совместных проектов, где девочки смогут использовать и развивать финансовые навыки в разных контекстах.

- Интердисциплинарные проекты: Проекты, где объединяются труд, математика, технологии и искусство, помогут показать, как финансовая грамотность вписывается в различные области.

 **Обратная связь и оценка**

- Оценивание проектов: Правильно организованная система оценок, включающая финансовые параметры, такие как затраты, эффективность использования ресурсов и прибыльность, поможет девочкам увидеть практическое применение финансовых знаний.

- Рефлексия: После каждого проекта важно проводить обсуждение, где девочки могут поделиться тем, что они узнали о финансовой грамотности и как это может помочь им в жизни.

 Внедрение финансовой грамотности в проектную деятельность на уроках труда у девочек требует комплексного подхода и использования различных инструментов. Это не только поможет им развивать необходимые навыки, но и подготовит их к взрослой жизни, где финансовая грамотность играет ключевую роль. Учащихся нужно мотивировать, вдохновлять и поддерживать в их стремлении к обучению и самосовершенствованию.

 Особый акцент в своей работе я делаю на формировании коммуникативных универсальных учебных действий (которые являются основой учебной деятельности), овладение которыми обеспечивает сформированность навыков поведения в социуме, развитый эмоциональный интеллект обучающихся.

Профессия учителя всегда побуждает меня не просто идти в ногу со временем. Поэтому я использую в своей работе современные инновации, IT-технологии. **Этапы внедрения функциональной грамотности** в проектную деятельность на уроках труда и во внеурочной деятельности с интеграцией IT-технологий.

 1. На начальном этапе важно объяснить девочкам, что такое финансовая грамотность, и зачем она нужна. Уроки могут охватывать темы, такие как:

- Что такое деньги?

- Как правильно составлять бюджет?

- Основы накопления и инвестирования.

 2.После введения в теорию, следующим шагом будет переход к практическим проектам. Это могут быть различные изделия, которые девочки будут создавать на уроках труда. Например:

- Создание одежды или аксессуаров.

- Декорирование помещений.

- Изготовление поделок.

При этом важно учитывать стоимость материалов и трудозатрат, а также цену, по которой они могут продаваться. Это даст понятие о прибыли и убытках.

 3. IT-технологии играют ключевую роль в современном обучении. На уроках труда можно использовать следующие инструменты:

- Калькуляторы и электронные таблицы: Для расчета затрат на материалы, оборудования и необходимое время на выполнение проекта.

- Дизайнерские программы: Такие как Canva или SketchUp для создания визуализаций своих проектов.

- Системы управления проектами: Например, Trello или Asana, которые помогут в организации работы и распределении задач.

 4. Для того чтобы закрепить полученные знания и навыки, девочки могут подготовить презентации своих проектов. Это поможет научиться:

- Формулировать мысли.

- Работать с аудиторией.

- Оценивать и анализировать собственные финансовые результаты.

 5. Интеграция игр и симуляций, связанных с финансами, может сделать обучение более интересным. Например, можно использовать:

- Ролевые игры: Симуляция открытия собственного бизнеса или управления бюджетом семьи.

- Онлайн-игры: Игры, которые учат основам финансов и экономики.

 Финансовая грамотность является неотъемлемой частью образования девочек. Интеграция IT-технологий в уроки труда предоставляет уникальную возможность для развития навыков проектирования, управления ресурсами и принятия взвешенных финансовых решений. Благодаря такому подходу, девочки не только научатся создавать интересные и полезные проекты, но и станут более уверенными в своей финансовой независимости в будущем.  В конечном итоге, важно формировать у молодых девушек уверенность в своих силах и способность принимать осознанные финансовые решения, что поможет им в взрослой жизни. Однако для реализации данного проекта необходимо решить ряд технических и методических вопросов, связанных с безопасностью использования IT-технологий в образовательном процессе, а также разработкой методических рекомендаций. Работа над экспериментом предполагает:

- Разработку и внедрение заданий по финансовой грамотности в проектировании на уроках труда с интеграцией IT- технологий

- Создание базы заданий для учащихся 5-9 классов.

-Обучение учителей и учеников использованию IT-технологий в образовательном процессе.

- Проведение мониторинга и оценки эффективности внедрения финансовой грамотности в проектную деятельность на уроках труда с интеграцией IT-технологий в учебном процессе.

 Результаты осуществления экспериментальной работы:

 -Ученики стали лучше понимать и запоминать информацию благодаря интерактивным заданиям и вопросам.

 -Учителя стали более эффективно использовать время на уроках, так как IT-технологии помогают быстро создавать интересные задания для каждого ученика.

 -Ученики стали проявлять больший интерес к предмету, так как использование IT-технологий делает процесс обучения более интересным и интерактивным.

 -Внедрение функциональной грамотности в проектную деятельность позволяет ученикам развивать навыки критического мышления и анализа данных.

 Внедрение функциональной грамотности в проектировании с использованием IT-технологий приведет к формированию различных результатов у учащихся. Ниже описаны ожидаемые конечные результаты по трем категориям: регулятивные, познавательные и коммуникативные.

 Регулятивные результаты

1. Умение ставить цели: Учащиеся научатся формулировать конкретные и достижимые цели и задачи при проектировании, что способствует более эффективному планированию работы.

2. Организация рабочего процесса: Умение организовать свою деятельность, распределять время и ресурсы на выполнение задач. Использование технологий (например, планировщиков) сделает этот процесс более структурированным.

3. Ответственность за результаты: Предоставление учащимся возможностей самостоятельно контролировать и оценивать свои результаты формирует чувство ответственности за выполнение поставленных задач.

4. Развитие навыков самооценки: Учащиеся смогут оценивать не только свои достижения, но и работу своих команд, что будет способствовать развитию критического мышления и саморефлексии.

 Познавательные результаты

1. Критическое мышление: Учащиеся развивают умение анализировать информацию, различать факты и мнения, а также сопоставлять различные источники данных для принятия обоснованных решений.

2. Проблемное мышление: Способность выявлять и формулировать проблемы, а также находить и оценивать возможные варианты решений, используя IT-инструменты и методы.

3. Финансовая грамотность: Учащиеся осваивают навыки работы с финансовыми данными, учатся управлять бюджетами, проводить вычисления, что поможет в будущем применять полученные знания в реальной жизни.

4. Информационная грамотность: Умение искать, анализировать, структурировать и применять информацию из различных источников, включая онлайн-ресурсы.

 Коммуникативные результаты

1. Навыки работы в команде: Учащиеся научатся эффективно взаимодействовать с членами своей команды, распределять роли и обязанности, что является ключевым аспектом успешного завершения проектов.

2. Устная и письменная коммуникация: Развитие умений четко излагать свои мысли, как устно, так и письменно: презентации проектов, использование IT-инструментов для создания отчетов и документов.

3. Обратная связь и критика: Умение давать и воспринимать конструктивную обратную связь, что способствует созданию атмосферы сотрудничества и поддержки в группе.

4. Межкультурная коммуникация: Опыт работы в многонациональных командах или проектах, что поможет учащимся адаптироваться к разнообразию и учитывать культурные особенности.

 Ожидаемые конечные результаты внедрения функциональной грамотности в проектировании с использованием IT-технологий охватывают различные аспекты обучения и развития учащихся. Регулятивные, познавательные и коммуникативные результаты создают комплексный подход к формированию необходимых навыков и компетенций, которые будут важны для их успешного функционирования в современном обществе и профессиональной жизни. Эти результаты помогут учащимся становиться более уверенными, самостоятельными и готовыми к вызовам, которые они могут встретить в будущем.

 Мною разработан банк заданий по финансовой грамотности в проектировании на уроках труда, ориентированные на девочек. Эти задания помогут учащимся развить навыки планирования бюджета, оценки стоимости материалов и понимания основ финансового управления.

**5 класса**

**Задание 1**: Создание аксессуаров для дома

**Цель**: Научить учащихся планировать бюджет и оценивать стоимость материалов.

**Шаги:**1. Выбор проекта: Учащиеся выбирают один из аксессуаров для дома, который они хотят создать (например, подставка для книг, декоративная ваза или рамка для фотографий).

2. Исследование материалов: Учащиеся исследуют, какие материалы им нужны для создания выбранного изделия. Например, для подставки для книг могут понадобиться фанера, краска, клей и декоративные элементы. Каждая ученица составляет список необходимых материалов.

3. Оценка стоимости: Учащиеся исследуют цены на выбранные материалы в магазинах (можно использовать интернет или каталоги). Каждая ученица составляет смету, включая стоимость каждого материала и общую сумму.

4. Бюджетирование: Учащиеся обсуждают, как можно сократить расходы (например, использовать переработанные материалы или искать более дешевые альтернативы). Каждая ученица представляет свои идеи по оптимизации бюджета.

5. Создание изделия: После утверждения бюджета и материалов, ученицы приступают к созданию своих изделий. В конце урока каждая ученица показывает свое изделие и делится опытом о том, как она управляла своим бюджетом.

**Задание 2:** Организация мини-ярмарки

**Цель:** Научить учащихся основам предпринимательства и финансового планирования.

**Шаги**:1. Идея продукта: Учащиеся работают в группах и придумывают идею для продукта, который они будут продавать на мини-ярмарке (например, handmade украшения, закладки для книг или сладости).

2. Планирование бюджета: Каждая группа составляет список необходимых материалов и оценивает их стоимость. Учащиеся рассчитывают, сколько единиц товара они смогут произвести с учетом бюджета.

3. Определение цены: Учащиеся обсуждают, какую цену они должны установить на свой продукт, чтобы покрыть расходы и получить прибыль. Каждая группа представляет свою стратегию ценообразования.

4. Маркетинг: Учащиеся создают рекламные материалы (плакаты, листовки) для продвижения своего продукта на ярмарке (с использованием нейросети Gamma). Обсуждение различных методов привлечения покупателей.

5. Проведение ярмарки: На уроке труда организуется мини-ярмарка, где группы продают свои товары. Учащиеся отслеживают продажи и записывают доходы.

6. Анализ результатов: После ярмарки группы анализируют свои результаты: сколько товаров было продано, какая была прибыль, что удалось сделать хорошо, а что можно улучшить в будущем.

**Задание 3**: Модный показ с учетом бюджета

**Цель**: Познакомить учащихся с основами модного дизайна и управления финансами.

**Шаги**:1. Создание коллекции одежды: Учащиеся работают в группах и создают концепцию своей коллекции одежды (например, летняя коллекция или одежда для школы). Каждая группа разрабатывает 2-3 модели одежды.

2. Исследование материалов и стоимости: Учащиеся исследуют различные ткани и материалы, необходимые для создания моделей. Каждая группа составляет список материалов и их стоимости.

3. Бюджетирование: Учащиеся рассчитывают общий бюджет ( используя IT-технологии) на создание коллекции. Обсуждение возможных способов сокращения расходов (например, использование старой одежды для переделки).

4. Презентация коллекции: Каждая группа готовит презентацию (с использованием нейросети Gamma) своей коллекции, включая информацию о материалах и бюджете. Организация мини-модного показа, где учащиеся демонстрируют свои модели (можно использовать манекены или самих себя).

5. Обсуждение успеха: После показа учащиеся обсуждают, что они узнали о процессе проектирования и управления финансами.• Каждая группа делится своими мыслями о том, как можно улучшить бюджетирование в будущем.

**6 класс**

**Задание 1:** Создание виртуального магазина

**Цель**: Научить учащихся основам предпринимательства, финансового планирования и использования IT-технологий.

**Шаги**: Исследование идеи: 1.Учащиеся делятся на группы и выбирают тип товара, который они хотят продавать (например, handmade украшения, косметика, аксессуары).

Каждая группа проводит исследование рынка: анализирует конкурентов, целевую аудиторию и тренды.

2. Создание виртуального магазина: Учащиеся используют платформы для создания сайтов (например, Wix, Weebly или Google Sites) для разработки своего виртуального магазина. Каждая группа разрабатывает дизайн сайта, включая логотип, описание товаров и фотографии.

3. Планирование бюджета: Учащиеся составляют список необходимых материалов для создания своих товаров и оценивают их стоимость. Каждая группа рассчитывает общие затраты и определяет цену на свои товары с учетом желаемой прибыли.

4. Маркетинг и реклама: Учащиеся создают рекламные баннеры и посты для социальных сетей с помощью графических редакторов (например, Canva). Обсуждение стратегий продвижения своего магазина и привлечения клиентов.

5. Презентация проекта: Каждая группа представляет свой виртуальный магазин классу, демонстрируя сайт и рекламные материалы. Обсуждение полученных знаний о процессе создания бизнеса и управления финансами.

**Задание 2:** Проектирование одежды с использованием CAD-программ

**Цель**: Познакомить учащихся с основами дизайна одежды и финансового управления с использованием технологий.

**Шаги**: 1. Исследование модных трендов: Учащиеся исследуют современные модные тренды через интернет (например, Pinterest, Instagram) и выбирают стиль для своей коллекции одежды.

2. Создание моделей в CAD-программах: Учащиеся используют программы для 3D-моделирования (например, Tinkercad или SketchUp) для создания виртуальных моделей одежды. Каждая ученица разрабатывает 2-3 модели, учитывая выбранный стиль.

3. Оценка стоимости материалов: Учащиеся составляют список необходимых тканей и материалов для своих моделей и исследуют их стоимость в интернет-магазинах. Каждая ученица создает смету на производство своей коллекции.

4. Бюджетирование и ценообразование: Учащиеся обсуждают, как определить цену на свои изделия с учетом затрат и желаемой прибыли. Каждая ученица представляет свою стратегию ценообразования

5. Презентация коллекции: Учащиеся представляют свои модели и бюджетные расчеты классу, используя проектор или экран. Обсуждение полученных знаний о процессе проектирования и управления финансами.

**Задание 3:** Создание приложения для учета личных финансов

**Цель**: Научить учащихся основам финансового планирования и программирования.

**Шаги**:1. Исследование личных финансов: Учащиеся изучают основы личного финансового планирования: доходы, расходы, сбережения. Обсуждение важности ведения учета финансов в повседневной жизни.

2. Проектирование приложения: Учащиеся используют инструменты для прототипирования (например, Figma или Marvel App) для создания интерфейса приложения для учета личных финансов. Каждая группа разрабатывает основные функции приложения (например, добавление доходов и расходов, создание бюджета).

3. Определение бюджета на разработку: Учащиеся обсуждают, какие ресурсы им понадобятся для разработки приложения (например, время, программное обеспечение) и составляют бюджет проекта. Каждая группа оценивает возможные затраты на разработку приложения.

4. Создание презентации приложения:• Учащиеся готовят презентацию своего приложения, включая его функции и бюджетные расчеты. Использование PowerPoint или Google Slides для создания визуально привлекательной презентации.

5. Презентация проектов: Каждая группа представляет свое приложение классу. Обсуждение полученных знаний о личных финансах и процессе разработки приложений.

7класс

**Задание 1**: Разработка и продажа аксессуаров

**Цель**: Научить учащихся основам предпринимательства, финансового планирования и использования IT-технологий для создания и продвижения товаров.

**Шаги:**1. Исследование рынка: Учащиеся делятся на группы и исследуют рынок аксессуаров (например, бижутерия, сумки, головные уборы). Каждая группа анализирует текущие тренды, целевую аудиторию и конкурентов, используя интернет-ресурсы и социальные сети.

2. Проектирование аксессуаров: Учащиеся используют графические редакторы (например, Canva или Adobe Spark) для создания дизайнов своих аксессуаров. Каждая группа разрабатывает не менее трех уникальных дизайнов с описанием материалов и технологий, которые они планируют использовать.

3. Составление сметы: Учащиеся составляют список необходимых материалов и их стоимость, исследуя цены в интернет-магазинах или местных магазинах. Каждая группа создает смету на производство своих изделий, включая затраты на материалы, инструменты и время.

4. Определение цены продажи: Учащиеся обсуждают, как установить цену на свои изделия с учетом всех затрат и желаемой прибыли. Каждая группа определяет конечную цену на свои аксессуары и обосновывает свой выбор.

5. Создание виртуального магазина: Учащиеся используют платформы для создания сайтов (например, Wix или Weebly) для разработки своего виртуального магазина. Каждая группа создает страницу с описанием своих товаров, фотографиями и ценами.

6. Маркетинг и реклама: Учащиеся разрабатывают рекламные материалы для продвижения своего магазина в социальных сетях (например, Instagram или Facebook).

Используя Canva, они создают баннеры и посты для рекламы своих товаров.

7. Презентация проекта: Каждая группа представляет свой виртуальный магазин классу, демонстрируя сайт и рекламные материалы.Обсуждение полученных знаний о процессе создания бизнеса и управления финансами.

**Задание 2:** Создание коллекции одежды

**Цель**: Познакомить учащихся с основами дизайна одежды, финансового планирования и использования технологий.

**Шаги**: 1. Исследование модных трендов: Учащиеся исследуют современные модные тенденции через интернет (например, Pinterest) и выбирают стиль для своей коллекции одежды. Каждая группа готовит краткий отчет о выбранном стиле, его особенностях и целевой аудитории.

2. Создание моделей в CAD-программах: Учащиеся используют программы для 3D-моделирования (например, Tinkercad или SketchUp) для создания виртуальных моделей одежды. Каждая ученица разрабатывает 2-3 модели, учитывая выбранный стиль и целевую аудиторию.

3. Оценка стоимости материалов: Учащиеся составляют список необходимых тканей и материалов для своих моделей и исследуют их стоимость в интернет-магазинах. Каждая группа создает смету на производство своей коллекции, включая затраты на ткани, фурнитуру и инструменты.

4. Бюджетирование и ценообразование: Учащиеся обсуждают, как определить цену на свои изделия с учетом затрат и желаемой прибыли. Каждая группа представляет свою стратегию ценообразования и обосновывает выбор цен.

5. Создание презентации коллекции: Учащиеся подготавливают презентацию своей коллекции, включая модели, бюджетные расчеты и маркетинговую стратегию. Использование PowerPoint или Google Slides для создания визуально привлекательной презентации.

6. Презентация проектов: Каждая группа представляет свою коллекцию классу. Обсуждение полученных знаний о процессе проектирования и управления финансами.

**Задание 3**: Финансовое планирование в проекте "Семейный бюджет"

**Цель**: Научить учащихся основам финансового планирования и составления бюджета с использованием IT-технологий.

**Шаги**: 1. Введение в финансовое планирование: Учитель объясняет основные понятия: доходы, расходы, сбережения и инвестиции. Учащиеся обсуждают важность составления бюджета в повседневной жизни.

2. Составление семейного бюджета: Учащиеся работают в группах и создают гипотетическую семью с определенными доходами и расходами (например, аренда жилья, еда, развлечения). Каждая группа составляет список всех доходов и расходов своей семьи.

3. Использование электронных таблиц: Учащиеся используют Microsoft Excel или Google Sheets для создания таблицы семейного бюджета. Каждая группа вводит данные о доходах и расходах, рассчитывает общий бюджет и остаток средств.

4. Анализ бюджета: Учащиеся анализируют полученные результаты: какие расходы можно сократить, где можно сэкономить. Обсуждение возможных способов увеличения доходов (например, подработка).

5. Презентация результатов: Каждая группа представляет свой семейный бюджет классу, объясняя принятые решения по доходам и расходам. Обсуждение полученных знаний о финансовом планировании и управлении бюджетом.

**Задание 4:** Создание приложения для учета личных финансов

**Цель**: Научить учащихся основам финансового учета и программирования.

**Шаги**:1. Исследование личных финансов: Учащиеся изучают основы ведения учета личных финансов: доходы, расходы, сбережения. Обсуждение важности учета финансов в повседневной жизни.

2. Проектирование приложения: Учащиеся используют инструменты для прототипирования (например, Figma или Marvel App) для создания интерфейса приложения для учета личных финансов. Каждая группа разрабатывает основные функции приложения (добавление доходов/расходов, создание бюджета).

3. Определение бюджета на разработку: Учащиеся обсуждают ресурсы, необходимые для разработки приложения (время, программное обеспечение), и составляют бюджет проекта.Каждая группа оценивает возможные затраты на разработку приложения.

4. Создание презентации приложения: Учащиеся подготавливают презентацию своего приложения с описанием его функций и бюджетных расчетов. Использование PowerPoint или Google Slides для создания визуально привлекательной презентации.

5. Презентация проектов: Каждая группа представляет свое приложение классу. Обсуждение полученных знаний о личных финансах и процессе разработки приложений.

**8класс**

**Задание 1**: Разработка и продажа экологически чистых продуктов

**Цель**: Научить учащихся основам предпринимательства, финансового планирования и устойчивого развития с использованием IT-технологий.

**Шаги**:1. Исследование рынка: Учащиеся делятся на группы и исследуют рынок экологически чистых продуктов (например, многоразовые сумки, косметика без упаковки). Каждая группа анализирует текущие тренды, целевую аудиторию и конкурентов, используя интернет-ресурсы и социальные сети (например, Instagram, Pinterest).

2. Проектирование продукта: Учащиеся используют графические редакторы (например, Canva или Adobe Illustrator) для создания дизайнов своих продуктов.Каждая группа разрабатывает не менее трех уникальных дизайнов с описанием материалов и технологий, которые они планируют использовать.

3. Составление сметы: Учащиеся составляют список необходимых материалов и их стоимость, исследуя цены в интернет-магазинах или местных магазинах. Каждая группа создает смету на производство своих изделий, включая затраты на материалы, инструменты и время.

4. Определение цены продажи: Учащиеся обсуждают, как установить цену на свои изделия с учетом всех затрат и желаемой прибыли. Каждая группа определяет конечную цену на свои продукты и обосновывает свой выбор.

5. Создание виртуального магазина: Учащиеся используют платформы для создания сайтов (например, Wix или Shopify) для разработки своего виртуального магазина. Каждая группа создает страницу с описанием своих товаров, фотографиями и ценами.

6. Маркетинг и реклама: Учащиеся разрабатывают рекламные материалы для продвижения своего магазина в социальных сетях. Используя Canva, они создают баннеры и посты для рекламы своих товаров.

7. Презентация проекта: Каждая группа представляет свой виртуальный магазин классу, демонстрируя сайт и рекламные материалы. Обсуждение полученных знаний о процессе создания бизнеса и управления финансами.

**Задание 2**: Создание коллекции одежды для особых случаев

**Цель**: Познакомить учащихся с основами дизайна одежды, финансового планирования и использования технологий.

**Шаги**: 1. Исследование модных трендов: Учащиеся исследуют современные модные тенденции через интернет (например, Vogue, Pinterest) и выбирают стиль для своей коллекции одежды для особых случаев (выпускные вечера, свадьбы). Каждая группа готовит краткий отчет о выбранном стиле, его особенностях и целевой аудитории.

2. Создание моделей в CAD-программах: Учащиеся используют программы для 3D-моделирования (например, Tinkercad или SketchUp) для создания виртуальных моделей одежды. Каждая ученица разрабатывает 2-3 модели, учитывая выбранный стиль и целевую аудиторию.

3. Оценка стоимости материалов: Учащиеся составляют список необходимых тканей и материалов для своих моделей и исследуют их стоимость в интернет-магазинах. Каждая группа создает смету на производство своей коллекции, включая затраты на ткани, фурнитуру и инструменты.

4. Бюджетирование и ценообразование: Учащиеся обсуждают, как определить цену на свои изделия с учетом затрат и желаемой прибыли. Каждая группа представляет свою стратегию ценообразования и обосновывает выбор цен.

5. Создание презентации коллекции: Учащиеся подготавливают презентацию своей коллекции с использованием PowerPoint или Google Slides. В презентации должны быть включены изображения моделей, бюджетные расчеты и маркетинговая стратегия.

6. Презентация проектов: Каждая группа представляет свою коллекцию классу. Обсуждение полученных знаний о процессе проектирования и управления финансами.

**Задание 3**: Создание приложения для учета личных финансов

**Цель**: Научить учащихся основам финансового учета и программирования.

**Шаги**:1. Введение в личные финансы: Учитель объясняет основные понятия: доходы, расходы, сбережения и инвестиции. Учащиеся обсуждают важность учета финансов в повседневной жизни.

2. Проектирование приложения: Учащиеся используют инструменты для прототипирования (например, Figma или Marvel App) для создания интерфейса приложения для учета личных финансов.

Каждая группа разрабатывает основные функции приложения (добавление доходов/расходов, создание бюджета).

3. Определение бюджета на разработку: Учащиеся обсуждают ресурсы, необходимые для разработки приложения (время, программное обеспечение), и составляют бюджет проекта. Каждая группа оценивает возможные затраты на разработку приложения.

4. Создание презентации приложения: Учащиеся подготавливают презентацию своего приложения с описанием его функций и бюджетных расчетов. Использование PowerPoint или Google Slides для создания визуально привлекательной презентации.

5. Презентация проектов: Каждая группа представляет свое приложение классу. Обсуждение полученных знаний о личных финансах и процессе разработки приложений.

**Задание 4**: Организация благотворительного мероприятия

**Цель**: Научить учащихся основам организации мероприятий, управления бюджетом и социальной ответственности.

**Шаги**:1. Выбор цели мероприятия: Учащиеся выбирают цель благотворительного мероприятия (например, сбор средств для приюта для животных или помощь детям из неблагополучных семей). Каждая группа готовит краткий отчет о выбранной цели и обосновании ее важности.

2. Планирование мероприятия: Учащиеся разрабатывают план мероприятия: место проведения, дата, программа, необходимые ресурсы (музыка, еда). Каждая группа создает список необходимых материалов и услуг с оценкой их стоимости.

3. Составление бюджета: Учащиеся составляют бюджет мероприятия: доходы (билеты, спонсорство) и расходы (аренда помещения, реклама). Каждая группа рассчитывает ожидаемую прибыль от мероприятия.

4. Создание рекламной кампании: Учащиеся разрабатывают рекламные материалы для продвижения своего мероприятия (плакаты, посты в социальных сетях). Используя Canva или другие графические редакторы, они создают визуально привлекательные материалы.

5. Презентация проекта: Каждая группа представляет свой проект мероприятия классу. Обсуждение полученных знаний о процессе организации мероприятий и управлении финансами.

**9класс**

**Задание 1**: Создание и продвижение линии аксессуаров

**Цель**: Научить учащихся основам предпринимательства, финансового планирования и маркетинга с использованием IT-технологий.

**Шаги**: 1. Исследование рынка: Учащиеся формируют группы и исследуют текущие тренды в области аксессуаров (например, бижутерия, сумки, головные уборы). Каждая группа создает исследовательский отчет с использованием Google Docs или Microsoft Word, в котором анализирует целевую аудиторию и конкурентов.

2. Проектирование аксессуаров:Учащиеся используют графические редакторы (например, Canva или Adobe Illustrator) для создания дизайнов своих аксессуаров. Каждая группа разрабатывает 3-5 уникальных дизайнов, включая описание материалов и технологий, которые они планируют использовать.

3. Составление сметы: Учащиеся составляют список необходимых материалов и их стоимость, исследуя цены в интернет-магазинах. Каждая группа создает смету на производство своих изделий, включая затраты на материалы, инструменты и время.

4. Определение цены продажи: Учащиеся обсуждают, как установить цену на свои изделия с учетом всех затрат и желаемой прибыли. Каждая группа определяет конечную цену на свои продукты и обосновывает свой выбор.

5. Создание виртуального магазина: Учащиеся используют платформы для создания сайтов (например, Wix или Shopify) для разработки своего виртуального магазина. Каждая группа создает страницу с описанием своих товаров, фотографиями и ценами.

6. Маркетинг и реклама: Учащиеся разрабатывают рекламные материалы для продвижения своего магазина в социальных сетях. Используя Canva, они создают баннеры и посты для рекламы своих товаров.

7. Презентация проекта: Каждая группа представляет свой виртуальный магазин классу, демонстрируя сайт и рекламные материалы. Обсуждение полученных знаний о процессе создания бизнеса и управления финансами.

**Задание 2**: Разработка приложения для планирования бюджета

**Цель:** Научить учащихся основам финансового планирования и программирования.

**Шаги:**1. Изучение основ личного финансового планирования: Учитель проводит вводный урок о важности бюджетирования, доходах и расходах.Учащиеся обсуждают свои финансовые цели и привычки.

2. Проектирование приложения: Учащиеся используют инструменты для прототипирования (например, Figma или Marvel App) для создания интерфейса приложения для планирования бюджета.

 Каждая группа разрабатывает основные функции приложения (добавление доходов/расходов, создание бюджета, отслеживание сбережений).

3. Определение бюджета на разработку: Учащиеся обсуждают ресурсы, необходимые для разработки приложения (время, программное обеспечение), и составляют бюджет проекта. Каждая группа оценивает возможные затраты на разработку приложения.

4. Создание презентации приложения: Учащиеся подготавливают презентацию своего приложения с использованием PowerPoint или Google Slides. В презентации должны быть включены изображения интерфейса, описание функций и бюджетные расчеты.

5. Презентация проектов: Каждая группа представляет свое приложение классу. Обсуждение полученных знаний о личных финансах и процессе разработки приложений.

**Задание 3**: Организация онлайн-мероприятия по финансовой грамотности

**Цель**: Научить учащихся основам организации мероприятий, управления бюджетом и социальной ответственности.

**Шаги:** 1. Выбор темы мероприятия: Учащиеся выбирают тему онлайн-мероприятия по финансовой грамотности (например, "Как управлять своими финансами" или "Инвестиции для начинающих"). Каждая группа готовит краткий отчет о выбранной теме и ее важности.2. Планирование мероприятия: Учащиеся разрабатывают план мероприятия: формат (вебинар, мастер-класс), дата, программа, необходимые ресурсы (спикеры, материалы). Каждая группа создает список необходимых материалов и услуг с оценкой их стоимости.

3. Составление бюджета: Учащиеся составляют бюджет мероприятия: доходы (входные билеты, спонсорство) и расходы (аренда платформы, реклама). Каждая группа рассчитывает ожидаемую прибыль от мероприятия.

4. Создание рекламной кампании: Учащиеся разрабатывают рекламные материалы для продвижения своего мероприятия (плакаты, посты в социальных сетях). Используя Canva или другие графические редакторы, они создают визуально привлекательные материалы.

5. Презентация проекта: Каждая группа представляет свой проект мероприятия классу. Обсуждение полученных знаний о процессе организации мероприятий и управлении финансами.

**Задание 4**: Разработка коллекции одежды с учетом бюджета

**Цель:** Познакомить учащихся с основами дизайна одежды, финансового планирования и устойчивого развития.

**Шаги**:1. Исследование модных трендов: Учащиеся исследуют современные модные тенденции через интернет (например, Vogue, Pinterest) и выбирают стиль для своей коллекции одежды. Каждая группа готовит краткий отчет о выбранном стиле, его особенностях и целевой аудитории.

2. Создание моделей в CAD-программах: Учащиеся используют программы для 3D-моделирования (например, Tinkercad или SketchUp) для создания виртуальных моделей одежды. Каждая ученица разрабатывает 2-3 модели, учитывая выбранный стиль и целевую аудиторию.

3. Оценка стоимости материалов: Учащиеся составляют список необходимых тканей и материалов для своих моделей и исследуют их стоимость в интернет-магазинах. Каждая группа создает смету на производство своей коллекции, включая затраты на ткани, фурнитуру и инструменты.

4. Бюджетирование и ценообразование: Учащиеся обсуждают, как определить цену на свои изделия с учетом затрат и желаемой прибыли. Каждая группа представляет свою стратегию ценообразования и обосновывает выбор цен.

5. Создание презентации коллекции: Учащиеся подготавливают презентацию своей коллекции с использованием PowerPoint или Google Slides. В презентации должны быть включены изображения моделей, бюджетные расчеты и маркетинговая стратегия.

6. Презентация проектов: Каждая группа представляет свою коллекцию классу. Обсуждение полученных знаний о процессе проектирования и управления финансами.

 Эти задания помогут учащимся развить навыки проектирования, предпринимательства и финансовой грамотности. Использование IT-технологий сделает занятия более интерактивными и увлекательными. Важно поддерживать интерес девочек к таким темам и показывать им реальные примеры применения финансовых знаний в жизни.