

Название проекта:

«Валюта»

**1.Руководитель проекта:**

Мельникова Наталья Геннадьевна

soln1234@mail.ru

**2.Участники проекта (проектная команда):**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Роль в проекте** | **Ф.И.О.** | **Контактная информация (телефон, электронная почта)** |
| 1 | Аналитик | Глинкова Галина Викторовна | тел. 89607586670 |
| 2 | Делопроизводитель | Гут Жанна Владимировна | тел. 89233559781 |
| 3 | Менеджер | Швед Елена Николаевна | тел. 89233469383 |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |

**3.Дата начала проекта:**

12.01.2020

**4.Предполагаемая дата завершения проекта:**

14.01.2020.

**5.Актуальность**

А) В настоящий момент:

*Дети не знают что такое валюта. Разные страны имеют разные валюты . Не имеют знаний о валютном курсе..(различных денежных единиц). При заграничных поездках с родителями не ориентируются в валютном курсе, могут нанести финансовый урон семье.*

Б) Дальнейшее развитие ситуации приведет к тому, что:

Не смогут проводить простые расчеты с использованием валютного курса. *Могут стать жертвами мошенничества.*

В) Вместо описанного развития ситуации хотелось бы увидеть следующий вариант будущего:

А хочется, чтобы дети умели приводить примеры валют, объяснять понятие валютного курса, проводить простые расчеты с использованием валютного курса, чтобы не стать жертвами мошенничества

Работая над сбором и обработкой материалов сборника игр, учащиеся убеждаются в необходимости знаний о валюте.

Изучив данную тему обучающиеся готовы рассказать своим близким и друзьям о том, что такое валюта, резервная валюта, понятие валютного курса и проводить простые расчеты с использованием валютного курса. Играя, ребята могут ответить на многие вопросы, касающиеся валюты, тем самым способствуя формированию у окружающих (одноклассников, друзей, близких) основ финансовой грамотности

**6.Цель проекта:**

**Достаточный уровень отсутствие жертв мошенников благодаря знаниям в области обращения с валютой (денежных знаков разных стран), через использование интерактивных финансовых игр (использование сборника игр)**

**7.Задачи проекта**

*Ключевые этапы реализации цели.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование задачи** | **Срок реализации** | **Характеристика результата** |
| 1 | Исследовать знания учащихся 4 класса по теме «Валюта» через анкетирование | *1 день* | *Аналитическая справка по итогам анкетирования* |
| 2 | Разработать ознакомительный материал по теме «Валюта» | *2 дня* | *Классный час, клубный час* |
| 3 | Собрать занимательный материал к играм | *2 недели* | *Корзина игр* |
| 4 | Разработать сборник игр | *1 неделя* | *Сборник игр* «Путешествие в мир ВАЛЮТЫ»» |
| 5 | Организовать и провести игры | *2 дня* | *Мероприятие* |
| 6 | Информировать родителей о важности финансового образования детей | *1 день* | *Родительское собрание* |
| 7 | Формировать основы финансовой грамотности младших школьников по теме «Валюта» | *В течение года* | *Игры на переменах, гпд* |

**8. Планируемый результат проекта:**

*100 % обучающихся знают шесть видов валют и ориентируются в их курсе*

*Конкретные, измеримые показатели (по которым можно определить, что вектор развития ситуации переместился от*

*естественного проблемного будущего к желаемому) отражающие степень решения проблемы.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Этап проекта (реализация задач проекта)** | **Количественный показатель** | **Метод измерения** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 8 |  |  |  |
| 9 |  |  |  |
| 10 |  |  |  |

**9. Целевая группа:**

*Обучающиеся 4 класса*

**10.Благополучатели:**

*Обучающиеся*

**11.Масштаб проекта:**

**Школьный(обучающиеся и их родители)**

Выберите элемент.

**12.Предполагаемая форма продукта:**

**Сборник игр «Путешествие в мир «ВАЛЮТА»»**

Место для ввода текста.

**13. Организационный план проекта**

*Перечень всех действий по проекту.*

*Основные мероприятия проекта - конкретные действия, осуществляемые в ходе реализации проекта, без которых невозможно достижение цели.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование результата, мероприятия, контрольной точки** | **Сроки реализации**  **Начало** | **Сроки реализации**  **Окончание** | **Ответственный исполнитель** | **Вид документа или / и характеристика результата** |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |

**14.Партнеры:**

*Субъект, который поддерживает проект и берет на себя ответственность за какую-либо часть реализации проекта.*

Место для ввода текста.

**15.Спонсоры:**

Субъект, поддерживающий проект финансовыми средствами. Спонсор ответственность за реализацию на себя не берет даже частично.

Место для ввода текста.

**16.Ресурсы**

*Перечень всего, что необходимо для реализации проекта.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Задача** | **Ресурс** | **Затраты планируемые** | **Затраты фактические** |
| 1 | Исследовать знания учащихся 4 класса по теме «Валюта» через анкетирование | Компьютер, принтер, бумага | 300 р. |  |
| 2 | Разработать ознакомительный материал по теме «Валюта» | Компьютер, интернет, наглядный материал | 500 р |  |
| 3 | Собрать занимательный материал к играм | Компьютер, интернет, наглядный материал | - |  |
| 4 | Разработать сборник игр | Компьютер, принтер, бумага |  |  |
| 5 | Организовать и провести игры | Денежные игровые купюры, куклы, иллюстрации сказочных героев | 2000 р. |  |
| 6 | Информировать родителей о важности финансового образования детей | Компьютер, проектор | - |  |

**17. Риски проекта и способы их минимизации**

*События (либо условия, процессы), имеющие негативное воздействие на одну или несколько задач проекта (сроки, цены, качество или содержание.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Задача** | **События, процессы, условия** | **Способ минимизации** |
| 1 | Исследовать знания учащихся 4 класса по теме «Валюта» через анкетирование | Необъективность ответов | Составить анкету с контрольными вопросами |
| 2 | Разработать ознакомительный материал по теме «Валюта» | Отсутствие уникальной информации, | При отсутствие интернета посетить библиотеку |
| 3 | Собрать занимательный материал к играм | Отсутствие уникальной информации, | При отсутствие интернета посетить библиотеку |
| 4 | Разработать сборник игр | Отсутствие копировальной техники | Электронная версия |
| 5 | Организовать и провести игры | Раздаточный материал, много участников | Разбить на группы |
| 6 | Информировать родителей о важности финансового образования детей | Отключение электроэнергии, отсутствие уникального специалиста | Онлайн – конференции, скайп. Ноутбук |

**18.Итоговое событие проекта**:

*Событие, фиксирующее достижение цели проекта*

Место для ввода текста.

**19. Итог проекта:**

*Итог – реализованная цель проекта.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Прогнозируемый** | **Фактический** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

**20. Результат проекта:**

*Конкретные, измеримые показатели (по которым можно определить, что вектор развития ситуации переместился от*

*естественного проблемного будущего к желаемому)отражающие степень решения проблемы.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Прогнозируемый** | **Фактический** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

**21. Механизмы мониторинга результатов:**

*Система отслеживания изменения вектора развития будущего после достижения цели проекта (например: анкетирование, лист наблюдений, экспертная оценка, аудит, …)*

Место для ввода текста.

**22. Финальное мероприятие / событие проекта:**

*Событие, фиксирующее степень изменения будущего и завершающее реализацию проекта.*

Место для ввода текста.

**23. Эффекты:**

*События и процессы, которые могут произойти в случае реализации проекта, вне зоны влияния проектной команды.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Прогнозируемые** | **Фактические** |
| 1 | Повышение благополучия семьи |  |
| 2 | Загран поездки |  |
| 3 | Валютный вклад |  |