

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Южно – Российский лицей казачества и народов Кавказа» города – курорта Железноводска

НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ

Автор:
Жидков Глеб,
ученик 2 – б класса
МБОУ ЮРЛК и НК

Научный руководитель:
Святоха С.М.,
учитель начальных классов







**НЕ В ДЕНЬГАХ
СЧАСТЬЕ**





Цель исследования: изучить отношения детей к деньгам в системе человеческих ценностей

Задачи исследования:

- расширить представления о природе денег
- конкретизировать приоритеты в расходовании денежных средств;
- способствовать формированию экономического мышления
- определить способы, позволяющие приобретать опыт потребительского поведения без ущерба для нравственного развития



Гипотеза исследования:
формирование разумного отношения к деньгам позволяет ребёнку осознать истинные общечеловеческие ценности.

Предмет исследования:

уровень культуры обращения детей с деньгами

Объект исследования:

отношение детей к деньгам в процессе социализации

МЕНОВАЯ ТОРГОВЛЯ





Самые первые монеты появились в Китае и в древнем Лидийском царстве в VII веке до нашей эры. Около 500 лет до нашей эры персидский царь Дарий совершил экономическую революцию в своём государстве, введя в обращение монеты.



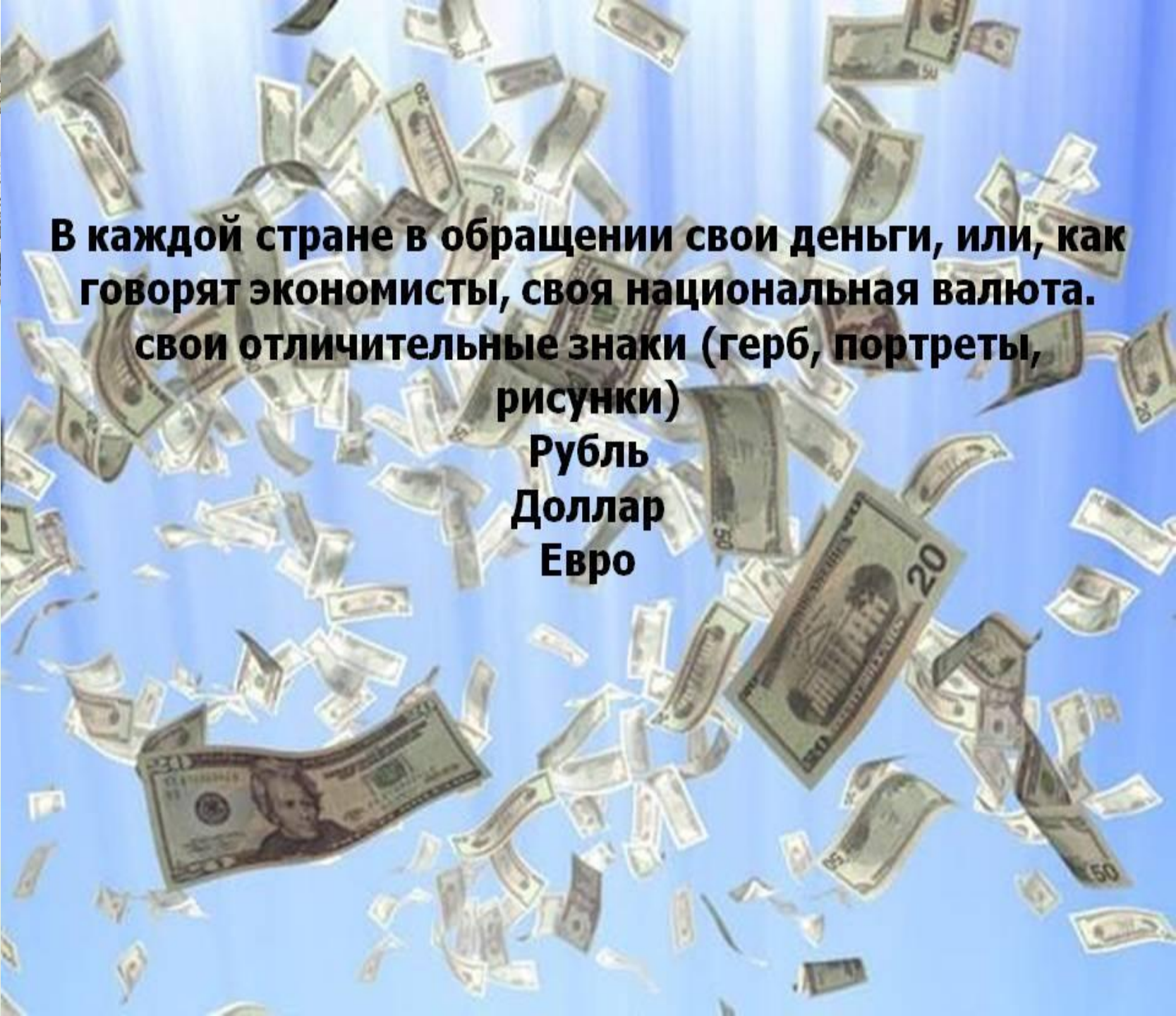


В каждой стране в обращении свои деньги, или, как говорят экономисты, своя национальная валюта. свои отличительные знаки (герб, портреты, рисунки)

Рубль

Доллар

Евро



ОБРАЗЦЫ МОНЕТ ДРЕВНЕЙ РУСИ



БАНКНОТА РОССИЙСКОЙ ИМПЕРИИ (1769-1917г)



ДВУХКОПЕЕЧНАЯ МОНЕТА образца 1914 года



БАНКНОТЫ ОБРАЗЦА

1961 Г









СОРОЧИНСКАЯ ИГРА

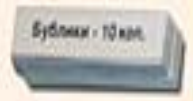
Эта игра проводится в кругу детей и в семье. Каждый игрок получает по одному фишку. В начале игры все фишки выкладываются в круг. Затем игроки по очереди берут фишки. Тот, кто берет последнюю фишку, становится победителем. Если же кто-то берет фишку, которая уже была взята, то он должен вернуть ее на место. Если же кто-то берет фишку, которая уже была взята, то он должен вернуть ее на место. Если же кто-то берет фишку, которая уже была взята, то он должен вернуть ее на место.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Изучить названия предметов, которые изображены на фишках. Развивать внимание и память.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровое поле выкладываются фишки. Игроки по очереди берут фишки. Тот, кто берет последнюю фишку, становится победителем.





This is a colorful, hand-drawn diagram on a grid, featuring various illustrations, arrows, and text in Cyrillic script. The diagram is divided into four quadrants by a vertical and a horizontal line.

Top-Left Quadrant: Shows a large green apple, a yellow oval containing a red deer, and a large green leaf. To the right, there is a path leading to a building with a sign that says "МАТ" (MAT). Below the apple is a circular path with arrows, containing several small icons of people and objects. At the top, there are boxes with numbers 1, 2, and 3, and a small map of a region with a red arrow pointing to a specific location.

Top-Right Quadrant: Contains a large yellow structure resembling a tent or a stage with a sign that says "МОРОЖЕНОЕ" (ICE CREAM). Below it is a path leading to a building with a sign that says "МАТ" (MAT). To the right, there are several boxes containing icons of a car, a truck, and other vehicles. At the top, there are boxes with icons of a house, a person, a clock, and other symbols.

Bottom-Left Quadrant: Features a large green leaf, a circular path with arrows, and a building with a sign that says "МАТ" (MAT). To the left, there is a path leading to a building with a sign that says "МАТ" (MAT). At the bottom, there are boxes with icons of a house, a person, a clock, and other symbols.

Bottom-Right Quadrant: Shows a large green leaf, a circular path with arrows, and a building with a sign that says "МАТ" (MAT). To the right, there are several boxes containing icons of a car, a truck, and other vehicles. At the bottom, there are boxes with icons of a house, a person, a clock, and other symbols.

The diagram is surrounded by various icons and text in Cyrillic script, including "МАТ" (MAT) and "МОРОЖЕНОЕ" (ICE CREAM). The overall theme appears to be a combination of nature, travel, and social activities.

РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТИРОВАНИЯ

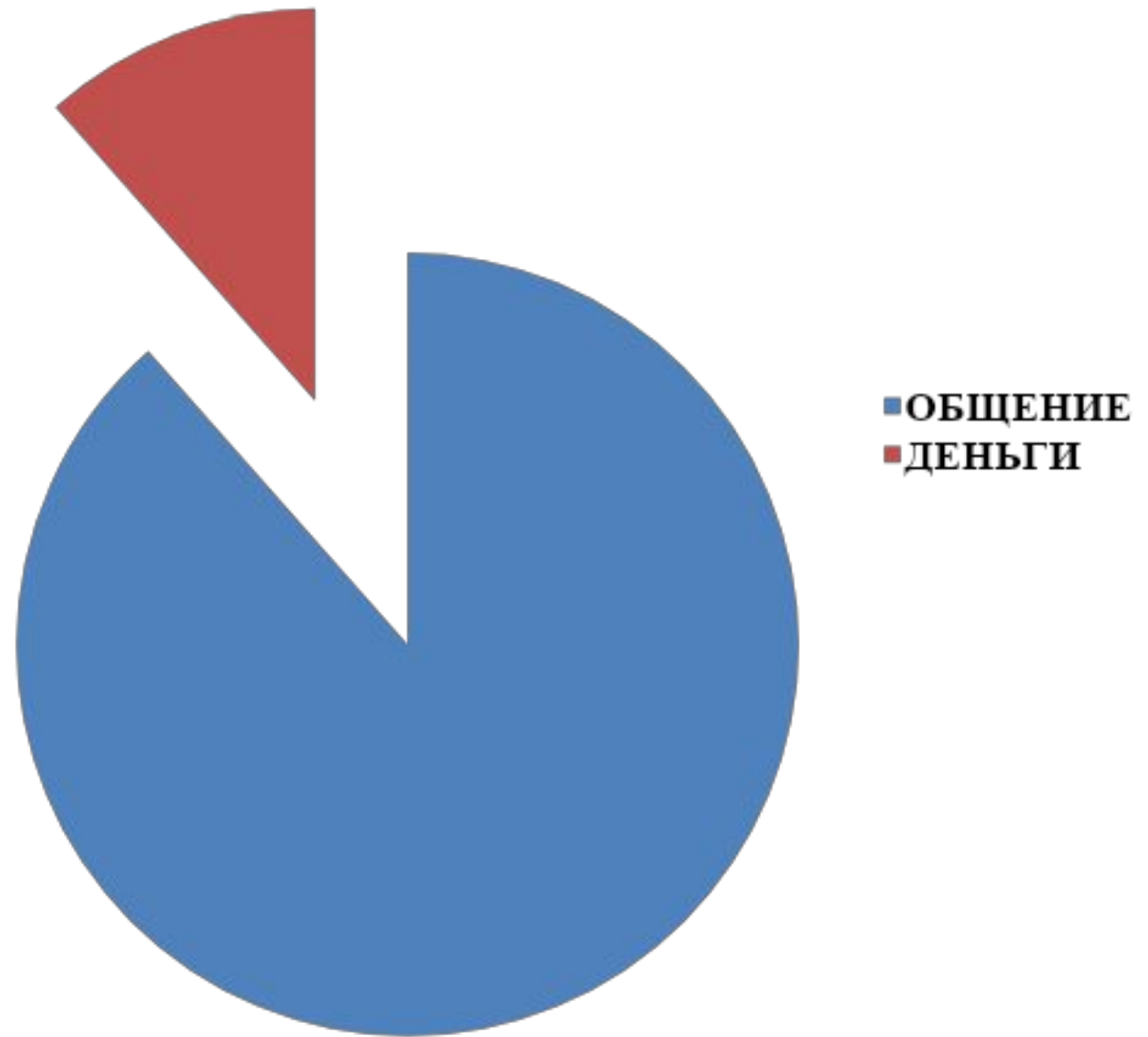


ПРЕДПОЧТЕНИЯ В ВЫБОРЕ ПОДАРКА

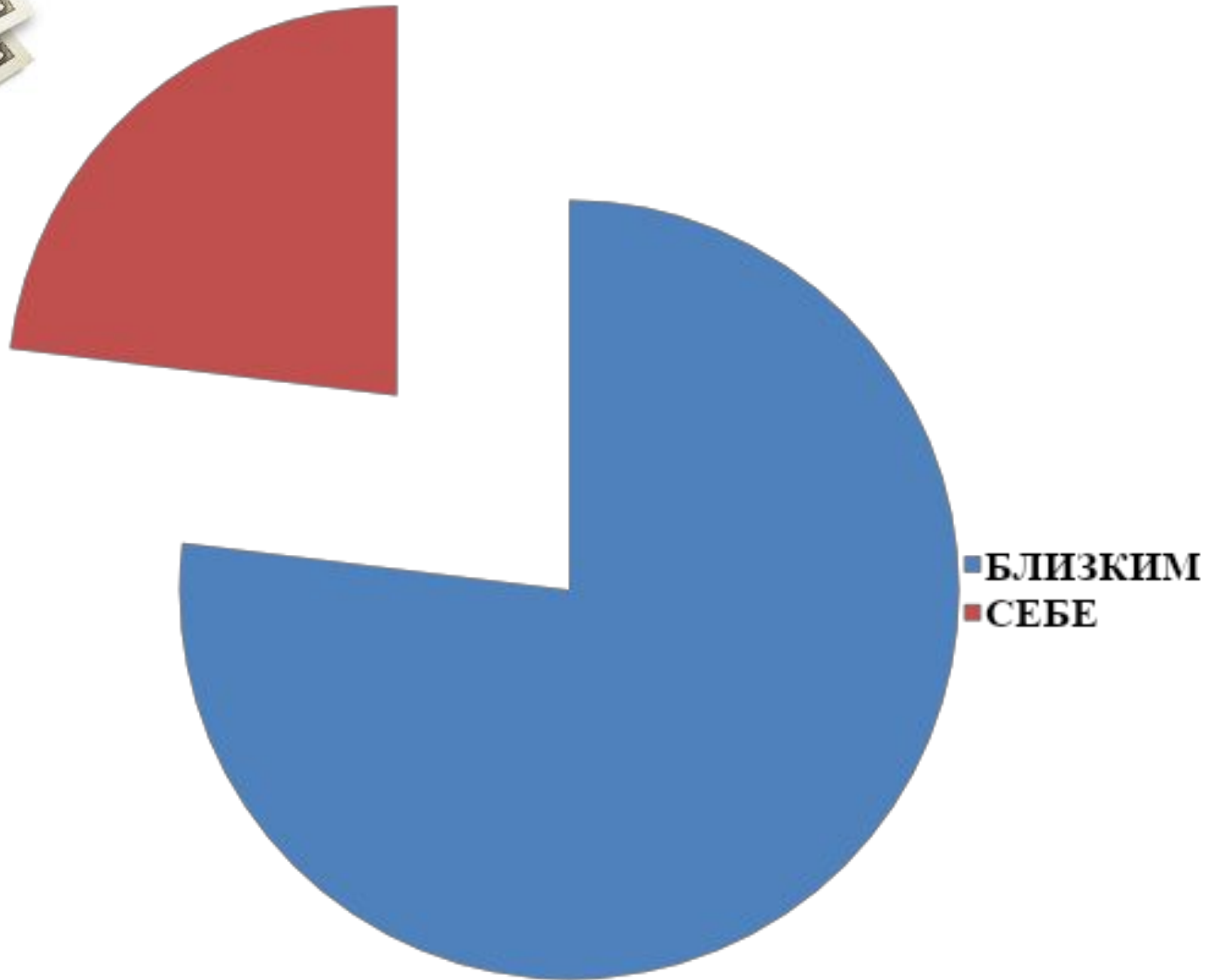


ДОМАШНИЙ ПИТОМЕЦ
● МАТЕРИАЛЬНЫЙ ПОДАРОК

ПРИОРИТЕТЫ В СЕМЕЙНЫХ ОТНОШЕНИЯХ



ПРИОБРЕТЕНИЕ ПОДАРКА (ПРИ НАЛИЧИИ ДЕНЕГ)





**ФОРМИРОВАНИЕ
РАЗУМНОГО ОТНОШЕНИЯ
К ДЕНЬГАМ
ПОЗВОЛИТ РЕБЁНКУ
ОСОЗНАТЬ ИСТИННЫЕ
ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ
ЦЕННОСТИ**



**С ПОМОЩЬЮ ДЕНЕГ
МОЖНО СДЕЛАТЬ ВСЁ,
КРОМЕ ЧЕЛОВЕКА.**

ОГЮСТ ДЕТЁФ



Спасибо за
внимание