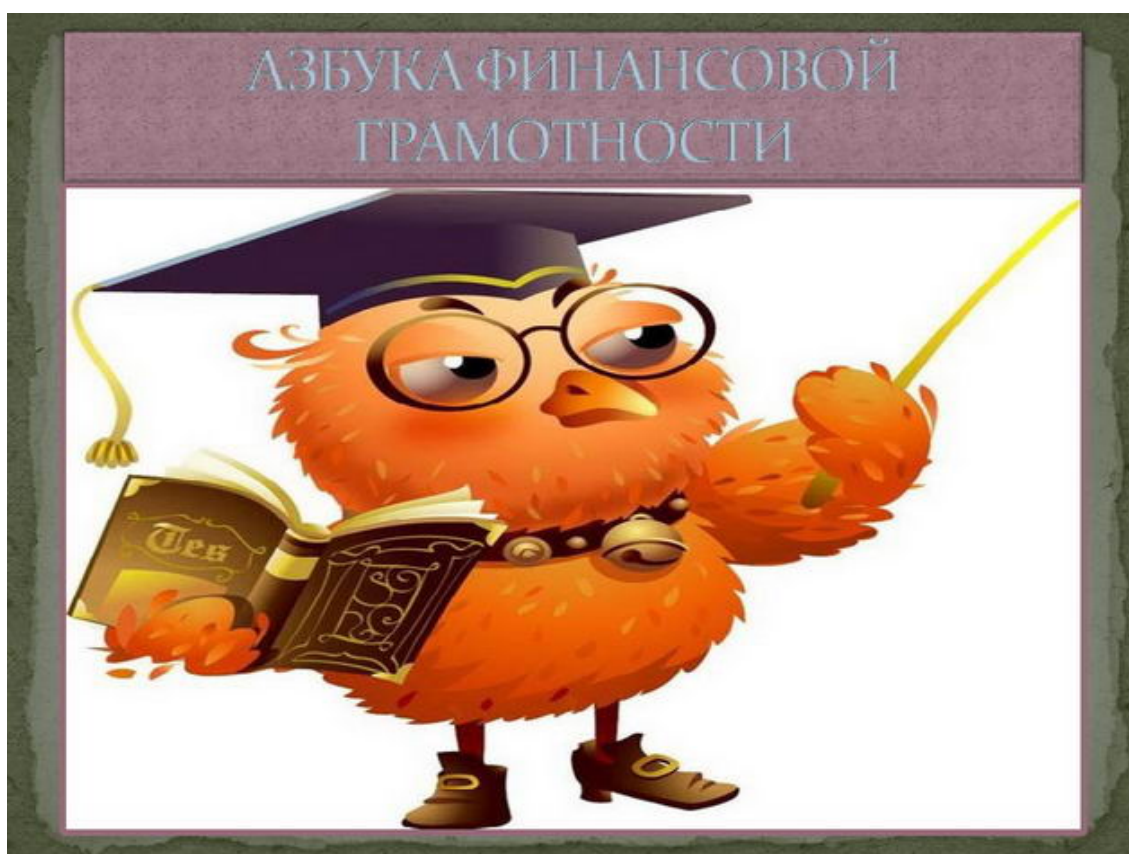


муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Ростова – на – Дону «Детский сад № 235»

Утверждено на педсовете
№ 1 от 31 августа 2020 г.



дополнительная образовательная программа для кружка
«Финансовая грамотность»
для дошкольников от 5 до 7 лет.
Старшая группа
Срок реализации программы -2020-2021 год.

Составила:
ст.воспитатель МБДОУ № 235
Гарькуша Л.А.
для воспитателя – Н.А.Саакян

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образовательная программа «Приключения кота Белобока, или экономика для малышей» (далее — Программа) разработана в целях финансового просвещения детей старшего дошкольного возраста. Требования современного общества сделали проблему экономического образования актуальной относительно данной возрастной группы.

Финансовое просвещение и экономическое воспитание — сравнительно новое направление в дошкольной педагогике. Многочисленные исследования последних лет свидетельствуют о необходимости внедрения экономического образования с дошкольного возраста, когда дети получают первичный опыт участия в элементарных экономических отношениях, происходит их приобщение к миру экономической действительности.

В современной концепции образования подчеркивается особое значение дошкольного возраста в формировании и развитии уникальной личности ребенка. Так как на этом этапе закладываются основы личностной культуры, обеспечивается освоение первоначальных социокультурных норм. Это является фундаментом для приобретения в будущем специальных знаний и навыков.

Данная Программа разработана в рамках проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации».

Содержание Программы предполагает организацию деятельности детей старшего дошкольного возраста по освоению основных экономических понятий в занимательной и игровой форме.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (СанПиН 2.4.1.3049-13 утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15.05. 2013 г. № 26);
- «Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования», утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. №1155.

Программа составлена в соответствии с принципами, определенными Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (далее — ФГОС ДО):

- полноценное проживание ребенком всех этапов детства, обогащение детского развития;
- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка;
- содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;
 - сотрудничество дошкольной образовательной организации с семьей;
- приобщение детей к социокультурным нормам;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного образования;
- учёт этнокультурной ситуации развития детей.

Программа направлена на достижение следующих **целей**:

- формирование первичных экономических представлений и компетенций;
- развитие экономического мышления дошкольников;

— воспитание социально-личностных качеств и ценностных ориентиров, необходимых для рационального поведения в сфере экономики.

Содержание Программы, в соответствии с ФГОС ДО, обеспечивает развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывает следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей:

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие
- физическое развитие.

Программа, рассчитанная на 64 часа, построена на основе концентрического подхода, что предполагает деление курса на два концентрических модуля.

1-й концентр— базовый модуль «Финансовая азбука» (23 часа), в ходе реализации которого формируются первичные экономические представления дошкольников об экономических категориях «потребности», «труд», «товар», «деньги», «семейный бюджет».

2-й концентр — дополнительные модули («Труд», «Деньги», «Семейный бюджет»), развивающие представления дошкольников по основным темам курса через различные виды деятельности:

- непосредственно образовательная деятельность;
- игровая деятельность, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры;
- коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками);
- познавательно-исследовательская деятельность;
- восприятие художественной литературы и фольклора;
- конструирование из разного материала;
- изобразительная деятельность;
- двигательная форма активности ребенка.

В соответствии с СанПиН рекомендуемая продолжительность организуемой воспитателем непрерывной непосредственно образовательной деятельности по курсу — не более 30 минут. Так как курс «Приключения кота Белобока, или экономика для малышей» направлен на освоение экономических понятий дошкольниками и требует повышенной познавательной активности и умственного напряжения детей, его изучение следует организовывать в первую половину дня. Для профилактики утомления детей рекомендуется сочетать непосредственно образовательную деятельность с различными формами двигательной активности.

В основу прогнозирования и оценивания результатов освоения Программы положен компетентностный подход. Под компетенциями понимается практический опыт выполнения конкретных действий. В результате освоения Программы дошкольники приобретут опыт в определении своих потребностей, научатся регулировать потребности в соответствии с возможностями, выбирать предметы, необходимые в различных условиях, понимать значимость труда, выбирать товар в соответствии с ценой и качеством, разумно расходовать деньги, понимать необходимость экономии семейного бюджета.

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Педагогические средства	Оборудование
1	Что такое потребности?	1	Д/И «Заветные желания», демонстрация м/ф «Телефон», беседа, загадки, чтение и анализ сказки, упражнение.	Компьютер, фрагмент м/ф по сказке К.И. Чуковского «Телефон», тетрадь по финансовой грамотности, лото «Заветные желания».

2	Что необходимо человеку?	1	Д/И «Кому что нужно?», демонстрация м/ф «Уроки тётушки совы», беседа, упражнение.	Компьютер, фрагмент м/ф «Малыш и Карлсон» (1 серия), м/ф «Уроки тётушки совы» (7 серия), картинки с изображением героев мультфильма, картинки с изображением предметов, тетрадь по финансовой грамотности, лото «Кому что нужно?».
3	Потребности семьи.	1	Д/И «Потребности семьи», демонстрация м/ф «Ох и Ах идут в поход», беседа, упражнения.	Компьютер, фрагмент м/ф «Ох и Ах идут в поход» (1 серия), тетрадь по финансовой грамотности, лото «Кому что нужно?».
4	Что мне нужно?	1	Беседа, упражнения, изобразительная деятельность.	Изображение кота Белобока, цветные карандаши, тетрадь по финансовой грамотности.
5	Как Кот Белобок лень преодолел.	1	Беседа, чтение художественной литературы, упражнение.	Цветные карандаши, тетрадь по финансовой грамотности.
6	Как Кот Белобок решил дом построить.	1	Беседа, чтение художественной литературы, игровые упражнения, демонстрация мультфильмов, ситуативный разговор.	Компьютер, м/ф «Самый главный», картинка-коллаж с изображением людей разных профессий.
7	Почему все взрослые работают?	1	Беседа, соревнование, д/и, упражнение.	Картинки-путаницы с изображением людей разных профессий, фрагмент м/ф «Уроки тётушки совы» (6 серия), цветные карандаши, тетрадь по финансовой грамотности.
8	Путешествие в страну профессий.	1	Сюжетно-ролевая игра, беседа, отгадывание загадок, игровое	Компьютер, «Заводи мотор!»- песенка из м/ф «Будни аэропорта»,

			упражнение.	картинка- схема с изображением аэропорта, картинки- коллажи с изображением людей разных профессий, предметы для игрового упражнения, карточки с изображением предметов.
9	Всякому делу учиться надо.	1	Беседа, просмотр мультфильма, выставка рисунков.	Компьютер, м/ф «Незнайка учится» по сценарию Николая Носова.
10	Как Кот Белобок узнал, что такое товар.	1	Беседа, д/и, упражнение.	Карточки с изображением профессий и результатов труда, карточки зелёного цвета для игры «Сигнальщики», монеты для ролевой игры «Покупка мороженого», тетрадь по финансовой грамотности.
11	Что такое стоимость товара?	1	Беседа, д/и, упражнение.	Картинки для д/и «Составь рассказ», карточки с примерами товаров, тетрадь по финансовой грамотности.
12	Обмен и покупка товаров.	1	Беседа, д/и, решение экономических задач.	Лото «Бартер», игра «Обмен и покупка».
13	Что такое цена?	1	Беседа, чтение художественной литературы, упражнение, просмотр м/ф, решение экономических задач.	Компьютер, фрагмент м/ф «Уроки тётушки совы» (2 серия), загадки, картинки товаров с ценниками, тетрадь по финансовой грамотности.
14	Ярмарка.	1	Беседа, чтение художественной литературы, игровое упражнение.	Товары для игрового упражнения «На ярмарке».

15	Что такое деньги?	1	Беседа, рассказ, просмотр м/ф.	Изображения разных предметов, которые играли роль денег; компьютер, фрагмент м/ф «Уроки тётушки совы» (1 серия), тетрадь по финансовой грамотности.
16	Деньги. Монета. Банкнота.	1	Беседа, д/и, изобразительная деятельность.	Копилка с набором разных монет и банкнот, бумага и цветные карандаши.
17	Дом, где живут деньги.	1	Заочная экскурсия, просмотр мультфильма.	Изображение автобуса, здания и внутреннего помещения банка, компьютер, фрагмент м/ф «Уроки тётушки совы» (10 серия).
18	Как правильно тратить деньги?		Беседа, упражнения, просмотр м/ф.	Картинки с изображением товаров, которые покупает семья; компьютер, фрагмент м/ф «Уроки тётушки совы» (11 серия).
19	«Доверили Андрюше вести бюджет семьи ...»	1	Метод моделирования, беседа, анализ игровой ситуации, чтение художественной литературы, проблемный диалог, решение арифметических задач, д/и «Доход- расход».	Фланелеграф, картинки с изображением членов семьи; картинки для модели: обязательные платежи, желательные расходы, длительные накопления, необязательные расходы; мяч, призовые фишки, тетрадь по финансовой грамотности.
20	Как приходят деньги в семью Андрюши, или азбука доходов.	1	Психологическая разминка, моделирование, проблемный диалог, решение арифметических задач, составление обобщающих рассказов, д/и «Семейный бюджет».	Изображение Андрюши, модель круга, набор карточек с изображением членов семьи.
21	Андрюша с мамой идут в магазин.	1	Чтение художественной литературы, беседа по	Картинки с изображением аптеки, магазина игрушек,

			содержанию, загадки, составление рассказов.	магазина спорттоваров, продовольственного магазина, конверт с заданиями, картинки для составления рассказов.
22	Семейные доходы и расходы.	1	Моделирование, объяснение, проблемный диалог, загадки, анализ домашнего задания, дидактическая игра «Семейные расходы», составление экономического словаря.	Разноцветный клубок, конверты разного цвета с карточками, рисунки-схемы семейного дохода (выполненные детьми вместе с родителями), обложка для экономического словарика, модель круга, карточки которые являются секторами расхода, мяч, тетрадь по финансовой грамотности.
23	Аукцион знаний, или «Как накопить на любимую игрушку».	1	Викторина, упражнения, проблемная ситуация, игра- размышление, игра-соревнование, кроссворд, чтение художественной литературы.	Компьютерная презентация, компьютер, картинки к загадкам, картинки с изображением профессий, картинки с изображением предметов и орудий труда, фишки.
24	Как кот Белобок узнал, откуда берутся товары в магазине.	1	Чтение художественной литературы, беседа, изобразительная деятельность.	Картинки с изображением героев сказки, бумага, цветные карандаши.
25	«В гостях у кота Белобока ...»	1	Чтение художественной литературы, беседа, дидактическая игра, изобразительная деятельность, отгадывание загадок.	Мяч, бумага, карандаши, картинки с изображением людей разных профессий, сундучок с предметами для игры «Чудесный сундучок», картинки-раскраски.
26	«Мир профессий транспорта»	1	Беседа- визуализация, дидактическая и подвижная игры, изобразительная	Презентация «Мир профессий транспорта», карандаши и листы бумаги с нарисованными шаблонами машины, рули

			деятельность, решение проблемной ситуации.	на каждого ребёнка, игрушечные машинки.
27	Как кот Белобок спасателям помогал.	1	Чтение художественной литературы, беседа, рассказ, демонстрация мультфильма, подвижная игра.	Компьютер, фрагмент м/ф «Рекс- спасатель».
28	Профессии модного мира.	1	Чтение художественной литературы, беседа, подвижная игра, рассказ-визуализация, мастерская по изготовлению продуктов детского творчества, отгадывание загадок, моделирование.	Компьютер, презентация, шаблоны силуэтов платья, клей, кисточки, пуговицы, картон, ножницы, карандаши, шарики из пластилина.
29	«Профессии на свете важнее не бывает».	1	Чтение художественной литературы, беседа, дидактическая игра, демонстрация презентации, сюжетно- ролевая игра, отгадывание загадок.	Компьютер, презентация, белый халат, бланки рецептов, ручка, игрушечный градусник, фонендоскоп.
30	«От купца до продавца».	1	Дидактическая игра «Супермаркет», рассказ-визуализация, отгадывание загадок, изобразительная деятельность.	Материалы для детского творчества, картинка с изображением супермаркета, карточки с изображением отделов супермаркета и картинка с изображением групп товаров, компьютер, презентация.
31	«Программист-великий волшебник».	1	Чтение художественной литературы, беседа, игра-пазл «Мой компьютер», демонстрация презентации, отгадывание загадок.	Компьютер, презентация, картинки с изображением составляющих компьютера, картинка-пазл с изображением компьютера, магнитная доска с магнитами.
32	Сила печатного слова.	1	Чтение художественной литературы, беседа, подвижная игра, дидактическая игра,	Альбомы для рисования, краски, цветные карандаши.

			отгадывание загадок, изобразительная деятельность.	
33	Профессий много в мире есть.	1	Интерактивная игра, беседа, отгадывание загадок.	Интерактивная игра-презентация «Приключения кота Белобока, или экономика для малышей». Призы для награждения активных участников викторины.
34	В мире профессий.	1	Закрепление знаний посредством Составления обобщающих рассказов, дидактическая игра.	Картинки с изображением людей разных профессий, картинки с изображением инструментов, схемы для составления описательных рассказов, кукла Незнайка, мяч.
35	Как кот Белобок узнал, откуда появились деньги.	1	Беседа, дидактическая игра, рассказ, просмотр мультфильма.	Компьютер, плакат с изображением участников обмена в сказке «Петушок и бобовое зёрнышко»
36	Как кот Белобок узнал, что такое номинал и как деньги разменивают.	1	Рассказ, дидактическая игра, подвижная игра.	Плакат с изображением для поиска клада, карточка с указателем трёх направлений: направо-гора, налево- озеро, прямо-сундук; коробка, оформленная под «сундук»; банкноты разного достоинства; монеты разного достоинства; плакат, объясняющий обмен сторублёвой банкноты; магнитная доска с магнитами.
37	Для чего родители	1	Рассказ, дидактическая игра, подвижная игра,	Плакат с изображением людей разных профессий,

	ходят на работу.		изобразительная деятельность.	карточки с изображением атрибутов каждой из профессии на плакате; медали из плотной бумаги, окрашенные в жёлтый свет, с цифрой «1» и подписью «зарплата», фломастеры или карандаши для каждого ребёнка; вырезанная из плотной белой бумаги фигурка заварочного чайника; магнитная доска с магнитами.
38	Жители кошелька.	1	Сюжетно- ролевая игра с подвижными элементами.	Макет банкноты с указанием номинала на каждого ребёнка; «товары» для магазина, «товары» для дома; таблички с ценами на все товары; две пластиковые карты; изображение маленького мешочка соли и большого кол-ва золотых монет, изображение большого пакета «Соль» и несколькими банкнотами; таблички с изображением кошелька с монетами и банкнотами, таблички с изображением монет и банкнот; Изображение пластиковой карты; игрушки.
39	Как поступать с деньгами?	1	Беседа, дидактическая игра, подвижная игра.	Аппликации из бумаги героев сказки, изображение дома для каждого ребёнка, набор картонных монет, копилка или сундучок для монет;
40	Путешествие денег в разные страны.	1	Подвижная игра, беседа-рассуждение, творческая изобразительная деятельность.	Круги жёлтого, синего, красного цветов для размещения на полу; изображения банкнот со

				<p>знаками доллара США, евро, йены, рубля; плакат со схематичным изображением элементов защиты рублей; изображение банкнот разных стран; листы бумаги формата А-5; наборы для рисования.</p>
41	<p>Как кот Белобок узнал, что магазины бывают разные.</p>	1	<p>Рассказ, дидактическая игра.</p>	<p>Карточки с изображением различных товаров; опорные таблички с изображением и названием видов магазинов, мяч, магнитная доска с магнитами.</p>
42	<p>Как правильно делать покупки?</p>	1	<p>Рассказ, дидактическая игра, подвижная игра.</p>	<p>Муляжи продуктов, «ценники», муляжи денег, плакат с изображением пар товаров, магнитная доска, магниты, фломастер.</p>
43	<p>Как кот Белобок в магазин ходил.</p>	1	<p>Рассказ, дидактическая игра.</p>	<p>Картинки с изображением пар товаров, муляжи или изображение мешочков разного размера(для изображения стоимости товаров).</p>
44	<p>Как правильно выбирать товары в магазине</p>	1	<p>Сюжетно- ролевая игра, рассказ, дидактическая игра, подвижная игра.</p>	<p>Компьютер, плакат с изображением двух коров, муляжи или карточки с изображением товаров первой необходимости, ценники ко всем товаров, муляж денег, два одинаковых набора для двух команд, два мешочка, изображающие кошельки; кот Белобок и заяц; плакат с изображением пар товаров, плакат с изображением товаров и нематериальных ценностей, плакат с изображением яблок, мяч,</p>

				магнитная доска.
45	Кот Белобок идет в банк.	1	Беседа, дидактическая игра, виртуальная экскурсия.	Плакат с изображением внутреннего устройства банка; таблички «магазин» и «банк» для каждого ребёнка; изображение кота Белобока с пакетом покупок и кошельком с монетами и банкнотами; изображение Ёжика с облаком мыслей о покупках и деньгах, компьютер, фрагмент м/ф. «Уроки тётушки совы» (10 серия).
46	Центральный банк.	1	Рассказ, дидактическая игра, беседа, театрализованная игра.	Таблички с изображением дракона, гнома и короля; атрибутика короля; листы с нарисованными эмблемами разных банков, весы с двумя чашами; два предмета одинакового веса с наклеенным изображением монет; набор предметов равного веса с изображением монет; игрушки.
47	Профессии работников банка.	1	Сюжетно- ролевая игра, рассказ, дидактическая игра, подвижная игра, беседа.	Иллюстрации с изображением людей разных профессий, изображения монет, договоры, чековая лента, таблички для детей с надписями «Кассир», «Операционист», «Консультант», «Кредитный специалист», мяч.
48	Раз не найден клад-беги в банке делать вклад.	1	Наглядная демонстрация.	Большая и маленькая матрёшки, две одинаковые копилки, макет здания банка, компьютер, видео фрагмент мультфильма «Золотой ключик или

				приключения Буратино».
49	Ёжик берёт деньги в банке.	1	Мастерская по изготовлению продуктов детского творчества, дидактическое упражнение.	Картинки с изображением кота Белобока и Ёжика; наборы: пластилина, картона, досок для раскатывания пластилина; плакат с изображением внутреннего устройства банка; табличка «Банк».
50	Семейный бюджет.	1	Просмотр мультфильма, обсуждение, проблемный диалог, анализ игровой ситуации, дидактическая игра.	Компьютер, м/ф «Уроки тетушки совы. 3 серия», карточки с картинками.
51	Семейные расходы.	1	Сюжетно- ролевая игра, изобразительная деятельность.	Бумага, цветные карандаши, компьютер, м/ф. «Барбоскины. 78 серия».
52	Семейные расходы.	1	Проблемный диалог, игра, решение задачи, изобразительная деятельность.	Картинки с изображением богатырей, карты- схемы дохода и расхода, карточки с изображением предмета, обозначающих основные расходы, раздаточные карточки, цветные карандаши.
53	Как распределить бюджет семьи.	1	Чтение художественной литературы, обсуждение, проблемный диалог, дидактическая игра.	Картинки с изображением кота Белобока, монетки, два ведра.
54	Как стать экономным.	1	Просмотр м/ф., обсуждение, проблемный диалог, дидактическая игра.	Компьютер, м/ф. «Уроки тетушки совы. 5 серия», карточки с картинками.
55	Сбережения.	1	Беседа, анализ игровой ситуации, подвижная игра, выставка.	Картинка с изображением банка и банки из под варенья, краски, цветные карандаши, альбомы,

				кисти.
56	Копилка.	1	Ситуация проектирования, чтение худ./лит., обобщение полученных знаний, показ, объяснение, упражнение, закрепление знаний посредством практических действий, выставка.	Ножницы, клей, кисточки для клея, салфетки, коробочки маленькие, пластиковый флакон, цветная бумага, простые карандаши, 4 крышечки небольших размеров, цветной картон.
57	Покупка велосипеда.	1	Упражнения, отгадывание загадок, объяснение, дидактическая игра, составление описательного рассказа.	Демонстрационные картинки, мяч.
58	Кошелёк.	1	Мастерская по изготовлению продуктов детского творчества, дидактическая игра, сюрпризный момент, показ, упражнение, чтение художественной литературы.	Заготовки квадратов разного цвета и размера на каждого ребёнка, картинка с изображением кота Белобока.
59	Идём в магазин.	1	Сюжетно- ролевая игра.	Разнообразный ассортимент товаров, полочки для товаров, касса, белые фартучки, шапочки, чеки, деньги, корзины, целлофановые пакеты, подносы.
60	Путешествие по Финансовой азбуке.	1	Экономическая игра «КВН».	Эмблемы для членов команд, «монетки», дидактические игры.
61	Тётушка Сова.	1	Чтение художественной литературы, демонстрация иллюстраций, объяснение, показ способа действий, моделирование, подвижная игра.	Набор пластилина, плотный картон фиолетового цвета, доска для лепки.
62	Карманные деньги	1	Просмотр м./ф. , беседа, дидактическая игра,	Компьютер,

			проблемный диалог.	м/ф. «Уроки тетушки совы. 4 серия», мяч.
63	Занимательная экономика от кота Белобока.	1	Чтение художественной литературы, беседа, анализ игровой ситуации, объяснение, Проблемный диалог, дидактическая игра, решение арифметических задач.	Карточки с цифрами, бант, машинка, цветы, Кукла, шоколадка, мишка, фланелеграф, калькулятор, игрушки.
64	Экономическая игра «Что? Где? Когда?».	1	Игра- викторина.	Призы- медали, музыкальный центр, чёрный ящик.