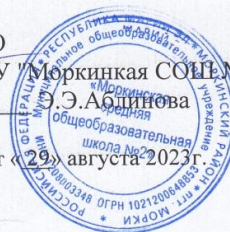


ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МОРКИНСКОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«МОРКИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»

ПРИНЯТО  
педагогическим советом МОУ «Моркинская  
СОШ №2»  
от «29» ноября 2023г.  
Протокол № 96 от «29» августа 2022г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ «Моркинская СОШ №2»  
Э.Э. Абдина  
Приказ № 96 от «29» августа 2023г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ОСНОВЫ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ»

ID программы: 5555

Направленность программы: социально – гуманитарная

Уровень программы: базовый

Категория и возраст обучающихся: 13-14 лет

Срок освоения программы: 1 год

Объем часов: 34 ч.

Фамилия И.О., должность разработчика программы:

Александрова Н.А., учитель истории и обществознания МОУ

«Моркинская СОШ №2»

п. Морки

2023 г.

## Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	2
1.1. Пояснительная записка.....	2
1.2. Цель и задачи программы.....	3
1.3. Содержание программы.....	3
1.4. Планируемые результаты.....	4
Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий.....	5
2.1. Учебный план .....	5
2.2. Календарный учебный график.....	6
2.3. Условия реализации программ.....	7
2.4. Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации.....	7
2.5. Оценочные материалы.....	7
2.6. Методические материалы.....	8
2.7. План воспитательной работы.....	8
Список использованной литературы.....	8
Приложения.....	9

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования**

### **1.1. Общая характеристика программы/пояснительная записка**

**Направленность программы** - социально – гуманитарная.

#### **Актуальность программы**

Актуальность данной программы продиктована развитием финансовой системы и появлением широкого спектра новых сложных финансовых продуктов и услуг, которые ставят перед гражданами задачи, к решению которых они не всегда готовы. Финансовая грамотность - необходимое условие жизни в современном мире, поскольку финансовый рынок предоставляет значительно больше возможностей по управлению собственными средствами, чем 5—10 лет назад, и такие понятия как потребительский кредит, ипотека, банковские депозиты плотно вошли в нашу повседневную жизнь. Однако в настоящий момент времени нам недостаточно тех финансовых знаний, которыми мы располагаем. При этом нужно учитывать, что сегодняшние учащиеся — это завтрашние активные участники финансового рынка. Поэтому, если мы сегодня воспитаем наших детей финансово грамотными, значит, завтра мы получим добросовестных налогоплательщиков, ответственных заемщиков, грамотных вкладчиков.

**Новизной данной программы** является направленность курса на формирование финансовой грамотности учащихся на основе построения прямой связи между получаемыми знаниями и их практическим применением, пониманием и использованием финансовой информации на настоящий момент и в долгосрочном периоде и ориентирует на формирование ответственности у подростков за финансовые решения с учетом личной безопасности и благополучия.

**Отличительной особенностью** программы данного курса является то, что он базируется на системно - деятельностном подходе к обучению, который обеспечивает активную учебно-познавательную позицию учащихся. У них формируются не только базовые знания в финансовой сфере, но также необходимые умения, компетенции, личные характеристики и установки

#### **Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы финансовой грамотности» адресована обучающимся 13-14 лет. Условия набора детей в коллектив - принимаются все желающие.

### **Срок освоения программы**

Срок освоения программы: Программа рассчитана на 1 год обучения и реализуется в объеме 34 часа в год (недельная нагрузка 1 час в неделю).

### **Формы обучения**

Очная (с применением дистанционных образовательных технологий)

### **Уровень программы**

#### **Базовый уровень.**

Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Формы проведения занятий аудиторные. Основная организационная форма обучения – групповая.

#### **Режим занятий**

Периодичность занятий: 1 раз в неделю. Продолжительность академического часа - 35 минут.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель** - содействие финансовому просвещению и воспитанию детей, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности.

### **Задачи:**

#### **Образовательные задачи:**

- понимать основные принципы экономической жизни общества: представление о роли денег в семье и обществе, о причинах и последствиях изменения доходов и расходов семьи, о роли государства в экономике семьи;
- понимать и правильно использовать экономические термины;
- освоить приёмы работы с экономической информацией, её осмысление; проводить простые финансовые расчёты.
- применять полученные знания и умения для решения типичных задач в области семейной экономики: знать источники доходов и направления расходов семьи, уметь составлять простой семейный бюджет;

знание направления инвестирования и способы сравнения результатов на простых примерах;

- делать необходимые выводы и давать обоснованные оценки экономических ситуаций; определение элементарных проблем в области семейных финансов и нахождение путей их решения.

***Развивающие задачи:***

- сформировать умения анализировать проблему и определять финансовые и государственные учреждения, в которые необходимо обратиться для их решения;
- овладеть умением поиска различных способов решения финансовых проблем и их оценки;
- овладеть умением осуществлять краткосрочное и долгосрочное планирование поведения в сфере финансов;
- сформировать умения устанавливать причинно-следственные связи между социальными и финансовыми явлениями и процессами;
- уметь осуществлять элементарный прогноз в сфере личных финансов и оценивать свои поступки;
- сформировать коммуникативной компетенции: вступать в коммуникацию со сверстниками и педагогом, понимать и продвигать предлагаемые идеи; анализировать и интерпретировать финансовую информацию из различных источников.

***Воспитательные задачи:***

- формировать у учащихся личностные качества (ответственность, исполнительность, трудолюбие, аккуратность и др.) через занятия декоративно-прикладным творчеством;
- формировать у учащихся культуру труда.

### **1.3 Объем программы -**

Данная программа рассчитана на 34 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

### **1.4. Содержание программы**

#### **Тема 1. Личное финансовое планирование (2 часа)**

**Теория.** Дискуссия «Роль денег в нашей жизни». Решение проблемной ситуации «Потребление или инвестиции?» Аналитическая работа «Активы в трех измерениях. Враг личного капитала».

**Практика.** Творческая работа «Модель трех капиталов». Мини-проект «Ресурсосбережение - основа финансового благополучия».

**Форма контроля:** беседа

#### **Тема 2. Финансы и кредит (2 часа)**

**Теория.** Познавательная беседа «Основные понятия кредитования». Практическая беседа «Виды кредитов». Познавательная беседа «Что такое кредитная история заемщика?»

**Практика.** Решение экономических задач «Арифметика кредитов». Аналитическая работа «Плюсы моментальных кредитов». Аналитическая работа «Минусы моментальных кредитов». Круглый стол «Финансовые пирамиды». Познавательная беседа «Ипотека». Решение экономических задач «Арифметика ипотеки».

**Форма контроля:** доклад

### **Тема 3. Расчетно-кассовые операции (2 часа).**

**Теория.** Круглый стол «Банковские карты: риски и управление ими».

**Практика.** Решение практических задач «Обмен валют». Познавательная беседа «Банковская ячейка и банковский перевод».

**Форма контроля:** интерактивная беседа

### **Тема 4. Инвестиции (2 часа).**

**Теория.** Правовая консультация «Основные правила инвестирования: как покупать ценные бумаги».

**Практика.** Решение экономических задач «Инвестиции в драгоценные металлы». Познавательная беседа «Что такое ПИФы?» Выступления учащихся «Депозиты и их виды». Ролевая игра «Управляющие».

**Форма контроля:** творческое задание

### **Тема 5. Страхование (2 часа).**

**Теория.** Правовая консультация «Страховые накопительные программы». Правовая консультация «Мошенники на рынке страховых услуг».

**Практика.** Творческая работа «Участники страхового рынка». Аналитическая работа «Личное страхование».

**Форма контроля:** работа со статистикой

### **Тема 6. Пенсии (2 часа).**

**Теория.** Познавательная беседа «Государственное пенсионное страхование». Познавательная беседа «Профессиональные участники пенсионной системы».

**Практика.** Практическая работа «Негосударственные пенсионные фонды: как с ними работать?»

**Форма контроля:** беседа

### **Тема 7. Жилье в собственность: миф или реальность (2 часа).**

**Теория.** Круглый стол «Жилье в собственность: миф или реальность?» Правовая консультация «Жилищные накопительные кооперативы: как с их помощью решить квартирный вопрос».

**Практика.** Практическая работа «Социальный найм жилья».

**Форма контроля:** викторина

### **Тема 8. Потребительская культура (2 часа).**

**Теория.** Познавательная беседа «Что такое потребительская культура». Выступления учащихся «Потребление: структура и нормы».

**Практика.** Круглый стол «Поговорим о культуре питания».

**Форма контроля:** решение практических задач

### **Тема 9. Потребитель и закон (2 часа).**

**Теория.** Познавательная беседа «Кто такой потребитель?» Практическая работа «Разнообразие человеческих потребностей и их классификация». Интерактивная беседа «Психология потребителя».

**Практика.** Работа с документами. Потребность в защите: Закон «О защите прав потребителя».

**Форма контроля:** ролевая игра

**Тема 10. Потребитель – король на рынке (2 часа).**

**Теория.** Познавательная беседа «Что такое рынок?» Ролевая игра «Виды и способы торговли».

**Практика.** Решение экономических задач «Дешевле только даром».

**Форма контроля:** практическая работа

**Тема 11. Куда уходят деньги? (2 часа).**

**Теория.** Дискуссия «Разумные расходы – статья доходов». Аналитическая работа «Статьи доходов и расходов».

**Практика.** Деловая игра «Рациональный бюджет школьника». Познавательная беседа «Каждый платит налоги».

**Форма контроля:** беседа

**Тема 12. Информация для потребителя (2 часа).**

**Теория.** Мини-исследование «Источники информации». Мини-проект «Реклама и ее виды».

**Практика.** Практическая работа «Символы на этикетках, упаковках, вкладышах». Практическая работа «Читаем этикетки, упаковки, вкладыши». Выступления учащихся «Индекс Е: что он означает». Практическая работа «Классифицируем продукты, содержащие индекс Е».

**Форма контроля:** дискуссия

**Тема 13. Искусство покупать (2 часа).**

**Теория.** Познавательная беседа «Бытовая техника: всерьез и надолго». Круглый стол «Всегда ли товар можно обменять».

**Практика.** Практическая работа «Качество товаров». Круглый стол «Как покупать продукты питания?» Решение практических задач «Как выбирать одежду и обувь?»

**Форма контроля:** Решение логических задач

**Тема 14. Потребительская культура в сфере услуг (2 часа).**

**Теория.** Выступления учащихся «Это должен знать каждый, отправляясь в дорогу».

**Практика.** Решение экономических задач «Правила пользования коммунальными услугами».

**Форма контроля:** беседа

**Тема 15. Кто защищает права потребителей (2 часа).**

**Теория.** Познавательная беседа «Государственные органы защиты прав потребителей». Круглый стол «Общественные организации по защите прав потребителей». Правовая консультация «В каких случаях потребитель имеет право на судебную защиту?» Правовая консультация «Кто защищает потребителя?»

**Практика.** Дискуссия «Что такое моральный вред и как он возмещается?»

**Форма контроля:** творческая работа

## **Тема 16. Подготовка и оформление творческих исследовательских проектов учащихся (2 часа)**

**Теория.** Подготовка творческих исследовательских проектов учащихся

**Практика.** Оформление творческих исследовательских проектов учащихся .

**Форма контроля:** Мини-проект

## **Тема 17. Защита проектов (2 часа)**

### **1.4. Планируемые результаты**

**Личностными** результатами изучение курса «Финансовая грамотность» являются:

- умение грамотно распоряжаться деньгами.
  - овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений: сопоставление доходов и расходов;
  - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки; планирование собственного бюджета, предложение вариантов собственного заработка;
  - развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях; участие в принятии решение о семейном бюджете.

### **Требования к предметным результатам освоения курса:**

- овладение понятиями: деньги и денежная масса, покупательная способность денег, благосостояние семьи, профицит и дефицит семейного бюджета, банк, финансовое планирование, налогообложение.

**Метапредметными** результатами изучения курса «Финансовая грамотность» являются:

### **Познавательные:**

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование различных способов поиска, сбора, обработки и анализа, организации, передачи и интерпретации информации; поиск информации в газетах, журналах, на интернет-сайтах и проведение простых опросов и интервью;
- формирование умений представлять информацию в зависимости от поставленных задач в виде таблицы, схемы;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.

### **Регулятивные:**

- понимание цели своих действий;
- планирование действия с помощью учителя и самостоятельно;
- проявление познавательной и творческой инициативы;
- оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаимооценка;
- адекватное восприятие предложений товарищей, учителей, родителей.



**Коммуникативные:**

- составление текстов в устной и письменной формах;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение излагать своё мнение, аргументировать свою точку зрения и давать оценку событиям;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметными:** результатами изучения курса «Финансовая грамотность» являются:

- понимание основных принципов экономической жизни общества: представление о роли денег в семье и обществе, о причинах и последствиях изменения доходов и расходов семьи;
- понимание и правильное использование экономических терминов;
- освоение приёмов работы с экономической информацией, её осмысление; проведение простых финансовых расчётов.
- приобретение знаний и опыта применения полученных знаний и умений для решения типичных задач в области семейной экономики: знание источников доходов и направлений расходов семьи и умение составлять простой семейный бюджет;
- определение элементарных проблем в области семейных финансов и нахождение путей их решения;
- развитие кругозора в области экономической жизни общества и формирование познавательного интереса к изучению общественных дисциплин.

**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

№	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы промежуточной аттестации/текущего контроля
		Всего	в том числе		
			теоретические занятия	практические занятия	
1	<b>Личное финансовое планирование</b>	2	1	1	беседа
2	<b>Финансы и кредит</b>	2	1	1	доклад

3	<b>Расчетно-кассовые операции</b>	2	1	1	Интерактивная беседа
4	<b>Инвестиции</b>	2	1	1	Творческое задание
5	<b>Страхование</b>	2	1	1	Работа со статистикой
6	<b>Пенсии</b>	2	1	1	Викторина
7	<b>Жилье в собственность: миф или реальность</b>	2	1	1	Викторина
8	<b>Потребительская культура</b>	2	1	1	Решение практических задач
9	<b>Потребитель и закон</b>	2	1	1	Ролевая игра
10	<b>Потребитель – король на рынке</b>	2	1	1	Практическая работа
11	<b>Куда уходят деньги?</b>	2	1	1	Решение практических задач
12	<b>Информация для потребителя</b>	2	1	1	Дискуссия
13	<b>Искусство покупать</b>	2	1	1	Решение логических задач
14	<b>Потребительская культура в сфере услуг</b>	2	1	1	беседа
15	<b>Кто защищает права потребителей</b>	2	1	1	Творческая работа
16	<b>Подготовка и оформление творческих исследовательских</b>	2	1	1	Мини-проект
17	<b>Защита проектов</b>	2	-	2	Проект

## 2.2. Календарный учебный график.

№ п/п	Дата начала реализации	Дата окончания реализации	Режим занятия	Количество недель \ дней \ часов	Год обучения
1	11.09.2023	15.05.2024	1 раз в неделю	34 часа, 34 недели	1 год

№ п/п	Дата проведения	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь 44.11.18.25	14.30-15.15	Традиционные занятия	4	1. Роль денег в нашей жизни 2. Активы в трех измерениях. 3. Основные понятия кредитования 4. Что такое кредитная история заемщика?	Учебный кабинет	Опрос Тестирование
2	Октябрь 2.9.16.23.	14.30-15.15	Традиционные занятия	4	5. Банковские карты: риски и управление ими 6. Банковская ячейка и банковский перевод 7. Основные правила инвестирования: как покупать ценные бумаги. 8. Инвестиции в драгоценные металлы		Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий
3	Ноябрь 13.20.27	14.30-15.15	Традиционные занятия	3	9. Страховые накопительные программы». 10. Мошенники на рынке страховых услуг 11. Государственное пенсионное страхование	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий
4	Декабрь 4.11.18.25	14.30-15.15	Традиционные занятия	4	12. Негосударственные пенсионные фонды: как с ними работать? 13. Жилье в собственность: миф или реальность?	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий

					14. Жилищные накопительные кооперативы: как с их помощью решить квартирный вопрос 15. Что такое потребительская культура		
5	Январь 15.22.29	14.30-15.15	Традиционные занятия	3	16. Потребление: структура и нормы 17. Кто такой потребитель? 18. Разнообразие человеческих потребностей и их классификация	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий
6	Февраль 5.12.19.26	14.30-15.15	Традиционные занятия	4	19. Что такое рынок?» 20. Виды и способы торговли. 21. Разумные расходы – статья доходов. 22. Статьи доходов и расходов	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий
7	Март 4.11.18.25	14.30-15.15	Традиционные занятия	4	23. Источники информации. 24. Реклама и ее виды 25-26. Всегда ли товар можно обменять	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий
8	Апрель 8.15.22.29.	14.30-15.15	Традиционные занятия	4	27. Это должен знать каждый, отправляясь в дорогу 28. Государственные органы защиты прав	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий

					потребителей 29-30.Общественные организации по защите прав потребителей		
9	Май 6.13.20.27	14.30-15.15	Традиционны е занятия	4	31.В каких случаях потребитель имеет право на судебную защиту? 32.Что такое моральный вред и как он возмещается? 33.Подготовка творческих исследовательских проектов учащихся 34. творческих исследовательских проектов учащихся	Учебный кабинет	Опрос Тестирование. Выполнение практических заданий
	<b>Итого</b>			34			

## 2.3. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение:

*Специфическое сопровождение (оборудование):*

- Демонстрационный материал (таблицы, картинки, плакаты)
- Наличие карточек с играми и заданиями;

*Технические средства обучения:*

- Мультимедийный проектор;
- Компьютер;
- Демонстрационный экран;

Кадровое обеспечение:

ФИО педагога (ов) реализующего программу	Должность, место работы	Образование
Александрова Надежда Александровна	Учитель истории и обществознания МОУ «Моркинская средняя общеобразовательная школа №2»	Высшее

### Информационно-методическое обеспечение:

Аудио -, видео-, фото- источники; электронные образовательные ресурсы, методические и дидактические материалы к темам, разделам программы учебно-методический комплекс.

## 2.4. Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

В процессе преподавания курса «Финансовая грамотность» предполагается использование учителем двух видов контроля: *текущего и итогового*.

*Текущее оценивание* предназначено для контроля планируемых результатов на каждом занятии. Текущая оценка носит формирующий характер, т. е. помогает учащимся выявлять и осознавать собственные затруднения в освоении содержания программы и на этой основе стимулирует учащегося к развитию собственной финансовой грамотности. Объектом текущей оценки являются результаты выполнения учащимися практических заданий (решения задач и кейсовых ситуаций), их участия в дискуссиях, устных выступлениях, играх, тренингах, а также выполнения заданий, помещенных в рабочую тетрадь.

*Промежуточное оценивание* предназначено для комплексной оценки достижения планируемых результатов в конце крупных тем. В ходе презентации и защиты учебных проектов объектом промежуточного

оценивания являются аналитические материалы, отчёты о проведённых мини-исследованиях, стендовые доклады, учебные проекты, а также сама их защита (устная презентация, умение отвечать на вопросы и пр.). На занятиях в ходе обобщения результатов изучения разделов курса учащиеся выполняют контрольную работу.

*Итоговое оценивание* предназначено для принятия решения вопросу качества сформированных результатов в ходе изучения граммы. Оно осуществляется на специальном занятии с использованием материалов портфолио, а также на занятии итогового контроля, где учащиеся выполняют итоговую контрольную работу, включающую задания разных типов и уровней сложности. Оценивание результатов освоения курса «Финансовая грамотность» осуществляется на *безотметочной* основе согласно критериям, выработанным совместно с учителем и учащимися. Оценка должна содержать качественные суждения об уровне соответствия тем или иным критериям.

## **2.5. Оценочные материалы (диагностики)**

Для оценки эффективности реализации программы разработаны:

- Критерии освоения образовательной программы учащимся

### ***Критерии освоения образовательной программы учащимся***

Особенность оценивания результатов освоения дополнительной образовательной программы заключается в оценке образовательных достижений обучающихся в области их финансовой грамотности, что не должно быть связано с оценкой успеваемости.

Оценивание результатов освоения курса «Финансовая грамотность» осуществляется на *безотметочной* основе согласно критериям, выработанным совместно с учителем и учащимися. Оценка должна содержать качественные суждения об уровне соответствия тем или иным критериям.

Сообразно с уровневым подходом к планируемым результатам, представленным в данной программе, оценивание образовательных достижений осуществляется на двух уровнях — базовом и повышенном. При этом считается, что учащийся освоил программу «Финансовая грамотность» в случае, если он достиг базового уровня.

*По результатам итогового оценивания может быть сделан один из трёх выводов:*

1) результаты сформированы на базовом уровне, программа освоена на базовом уровне (что соответствует планируемым результатам блока «Учащийся научится»);

2) результаты сформированы выше базового уровня, программа освоена на повышенном уровне (что соответствует планируемым результатам блока «Учащийся получит возможность научиться»);

3) результаты сформированы ниже базового уровня, программа не освоена.



Формы контроля	Оценка		
	«Отлично»	«Хорошо»	«Удовлетворительно»
Решение практических задач	соблюдение всех критериев	незначительные отклонения в критериях	остальные случаи
Проект и его презентация	соблюдение всех критериев	незначительные отклонения в критериях	остальные случаи

*По результатам итогового контроля выставляется средний балл.*

***Критерии оценки решения практических задач учащимися в рамках практикумов:***

- усвоение и надлежащее применение алгоритма решения поставленной задачи;
- достижение результата или оценивание существующих альтернатив;
- обоснование выбора одной из альтернатив.

Соблюдение всех критериев соответствует оценке *«отлично»*, незначительные отклонения – оценке *«хорошо»*, в остальных случаях – оценке *«удовлетворительно»*.

***Критерии оценки выполнения проекта:***

- актуальность проблемы, на решение которой направлен проект;
- постановка цели проекта;
- формирование задач, с помощью которых достигается цель проекта, и качество их реализации;
- оригинальность решения проблемы, интеллектуальная или практическая ценность проекта;
- полнота содержания проекта, логичность изложения материала темы и вариантов её решения в проекте;
- соответствие оформления проекта требованиям.

В случае если проект проходит стадию презентации, необходимо учитывать следующие критерии:

- убедительность и выразительность выступления, раскрытие сущности проекта;
- использование средств наглядности, технических средств при презентации проекта;
- умение отвечать на поставленные к проекту вопросы;
- соответствие полученного результата поставленной цели.

Соблюдение всех критериев соответствует оценке «отлично», незначительные отклонения – оценке «хорошо», в остальных случаях – оценке «удовлетворительно».

Уровни освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

*Оценка «3».* Базовый уровень освоения – обучающийся по результатам итоговой диагностики набрал от 40% до 55% от максимально возможного количества баллов;

*Оценка «4».* Повышенный уровень освоения – обучающийся по результатам итоговой диагностики набрал от 56% до 70% от максимально возможного количества баллов;

*Оценка «5».* Высокий уровень освоения – обучающийся по результатам итоговой диагностики набрал от 71% до 100% от максимально возможного количества баллов.

- Результативность освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука финансовой грамотности» (к критериям оценивания (базового, выше базового, ниже базового уровней)

освоения программы проводится по разработанным критериям.

## **2.6. Методические материалы**

### ***Особенности организации образовательного процесса:***

Изучение учебного материала предполагает следующие дидактические циклы:

- изучение нового материала;
- применение знаний на практике, формирование практических умений;
- контроль знаний.

### ***Методы обучения:***

#### *1. Проблемно-развивающие методы:*

- показательный;
- диалогический;
- эвристический;
- исследовательский.

#### *2. Методы преподавания:*

- рассказ;
- объяснение;
- беседа;
- показ-демонстрация.

#### *3. Методы обучения:*

- слушание;

- осмысление;
- упражнение;
- изучение первоисточников;
- моделирование;
- практическая работа;
- учебное исследование.

#### *4. Интерактивные методы:*

- дискуссии, дебаты;
- тренинги;
- «мозговой штурм»;
- соревнования;

#### *5. Игровые методы:*

- ролевая игра (акцент делается на общение);
- деловая игра (акцент делается на обучение);
- интеллектуальная игра;
- настольные игры (на развитие познавательных процессов).

#### ***Основные педагогические технологии:***

технология проблемного обучения; Групповые технологии; технология личностно-ориентированного развивающего обучения; технология исследовательского (проблемного) обучения; коммуникативная технология обучения.

#### ***Формы организации учебного занятия:***

Теоретические формы: проблемное обучение, семинар, консультация, тестирование.

Практические формы: тренинг, мозговой штурм, экскурсия, соревнования, дебаты, проектная деятельность, практикум, игра.

Нетрадиционные формы: конференции, олимпиады, акции, консультация

#### ***Алгоритм учебного занятия:***

Основные этапы занятия.

1. Организация начала занятия, постановка образовательных, воспитательных, развивающих задач, сообщение темы и плана занятия.
2. Проверка имеющихся у детей знаний, умений, их готовность к изучению новой темы.
3. Ознакомление с новыми знаниями и умениями.

#### ***Дидактические материалы:***

Картотека игр по развитию финансовой грамотности. (Приложения)

## 2.7. Список литературы и электронных источников

### Для педагогов:

1. Азимов Л.Б., Журавская Е.В. Уроки экономики в школе: Активные формы преподавания. М.: Аспект Пресс, 1995.
2. Антипова М.В. Метод кейсов: методическое пособие. Мариинско-Посадский филиал ФГБУ ВПО «МарГТУ», 2011.
3. Бебнева Н.А. Изучение курса «Экономика для всех»: книга для учителя. Воронеж: Изд-во ВГПУ, 2003. 178 с.
4. Белорукова Е.М., Жаркова Е.Н., Калашникова Н.Г. Использование инновационных образовательных технологий для формирования компетентностных образовательных результатов школьников: методические рекомендации для учителя к программе «Экономика». Барнаул: Азбука, 2012. 94 с. 6.
5. Бойко М. Азы экономики. М.: Издатель «Книга по требованию», 2015. 470 с. Режим доступа: <http://azy-economiki.ru>.

### Для учащихся:

1. Детский экономический словарь, или Маленькие рассказы.не очень маленьким детям об экономике. М.: Просвещение, 1997.
2. Липсиц И.В., Корлюгова Ю.Н. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5—7 кл. общеобр. орг. М.: ВИТА-ПРЕСС, 2016. (Дополнительное образование: Сер. «Учимся разумному финансовому поведению».)

### Интернет-ресурсы:

1. <https://www.rbc.ru> — информационное агентство «РосБизнесКонсалтинг».
2. <https://ria.ru> — информационное агентство «РИА Новости».
3. [www.7budget.ru](http://www.7budget.ru) — сайт журнала «Семейный бюджет».
4. [www.banki.ru](http://www.banki.ru) — сайт «Финансовый информационный портал».
5. [www.bs-life.ru](http://www.bs-life.ru) — портал «Деловая жизнь».

## Приложения

### Картотека игр по развитию финансовой грамотности.

Одно из современных направлений в дошкольной педагогике – это финансовое просвещение детей. Ведь сегодня малыши, так или иначе, оказываются вовлечёнными в экономическую жизнь семьи: ходят с родителями в магазины, сталкиваются с рекламой, понимают, что их родители зарабатывают деньги, чтобы покупать товары и услуги. С миром экономики дети впервые знакомятся в детском саду в старшем дошкольном возрасте. На познавательных

занятиях воспитанники получают элементарные понятия о потребностях, доходах и расходах семьи, товарах и услугах, узнают, что представляют собой деньги, реклама. Задача воспитателя дошкольной образовательной организации – преподнести элементарные финансовые понятия в максимально доступной и увлекательной форме. Цель игр: создание условий для игровой деятельности старших дошкольников, направленной на закрепление знаний и умений, полученных на занятиях по формированию основ финансовой грамотности.

Предлагаемые дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности разработаны для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). В игры можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми одновременно. Главной особенностью дидактических игр является то, что задания предлагаются детям в игровой форме. Они играют, не подозревая, что осваивают знания, овладевают умениями и навыками, учатся культуре общения и поведения.

Все дидактические игры включают в себя познавательное и воспитательное содержание, что позволяет интегративно решать задачи по формированию у старших дошкольников основ экономических знаний. В дидактических играх уточняются и закрепляются представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки.

В дидактических играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др.

В процессе дидактической игры устанавливается адекватная возрасту ситуация общения. Речевое общение протекает в форме диалога. Педагог формулирует четкие, экономически грамотные вопросы, а дети учатся ясно высказывать свои предположения. Развивается речь объяснительная и речь-доказательство. Процесс общения детей друг с другом и со взрослым в совместной игровой деятельности сопровождается положительными эмоциями, что стимулирует их познавательную активность, способствует развитию мышления.

#### **Дидактическая игра «Чей труд важнее?»**

**Цель:** Закрепление знаний детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленностью.

**Оборудование:** набор картинок с изображением различных действий взрослых людей (домашние дела и профессии).

#### **Ход игры**

Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж пылесосит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

#### **Задание 1:**

Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

#### **Задание 2:**

Сгруппировать те картинки, на которых изображены домашние дела. (стирка домашнего белья, уборка дома, прополка огорода и др.)

Результат: дети дифференцируют виды трудовой деятельности человека, понимают, что есть труд общественно полезный, за который получают деньги (зарплату), а есть домашний труд, за который получают похвалу. И тот и другой важны для человека.

#### **Дидактическая игра «Кто как работает?»**

**Цель.** Расширение представлений о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги.

**Оборудование:** сказочные герои: Золушка, Буратино, Крот, Дюймовочка, Кот в сапогах, Емеля, Золотая Рыбка, Наф - Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др. Изображения солнышка и тучки.

#### **Ход игры:**

Покажите волшебный сундучок, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана), лесенка, предложите каждому ребенку достать из сундучка рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устроите дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

### **Дидактическая игра «Построй по алгоритму»**

**Цель:** Закрепление знаний детей о профессиях, научить выстраивать логическую цепочку действий, необходимых для получения результата.

**Оборудование:** карточки с изображением алгоритма.

**Ход игры:** Дети делятся на команды по профессиям. В соответствии с профессией они получают задания (например, если повар, то приготовить какое-либо блюдо).

Предлагаются карточки с изображением определенного алгоритма, дети должны в правильном порядке эти карточки разложить, выстроить свой алгоритм и получить нужный результат, продукт деятельности. Только при правильном последовательном выполнении действий, получают зарплату по результату.

### **Дидактическая игра: «Назови профессии по результату труда»**

**Цель:** Расширение представлений детей о профессиях и их результате, учить детей правильно называть профессии людей по ассоциациям.

**Оборудование:** два набора карточек - с изображением разных профессий и с изображением результата труда этих профессий.

**Ход игры:**

Дети получают разные карточки – у одних изображены профессии, у других результат труда этих профессий. По команде детям нужно собраться в пары - профессия и результат труда этой профессии (торт-кондитер, дом – строитель ...)

Результат: дети знают разные профессии и то, что получается в результате труда этих профессий.

### **Дидактическая игра: Домино «Русские деньги»**

**Цель:** Закрепление знаний детей о денежных средствах, о названии и достоинстве русских денег, их особенностях.

**Оборудование:** костяшки в виде карточек домино – 28 шт., на которых изображены русские купюры и монеты разного достоинства и в разном наборе.

**Ход игры:**

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: 1руб. к 1руб.; 2руб. к 2 руб.и т.д.

Игровые действия: Правила игры – общие для домино.

1) Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых фишек до семи.

2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.

3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке этот игрок пропускает ход.

4) Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.

### **Дидактическая игра «Поезд монет и купюр»**

**Цель:** Обучение детей выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

**Оборудование:** Набор монет на каждого ребенка для практических действий, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюры в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности.

**Ход**

**игры:**

К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везет? (монеты)

- Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства. Посмотрите на свои монеты, какая монета может ехать в первом вагоне?

- Давайте поместим в первый вагон монету в 5 рублей, в следующем вагоне какая поедет монета?

Далее дети распределяют монеты по вагонам в порядке убывания достоинства.

- Какая монета едет в последнем вагоне? Значит, эта монета самого меньшего достоинства (1 копейка).

Можно задать детям вопросы по данному заданию: Какая монета находится в вагоне между 1 копейкой и 10 копейками?

- Ребята, а можно расселить по вагонам купюры таким же образом (дети расселяют купюры по вагонам).

**ДИ «Волшебные превращения денежки»**

**Цель:** Ознакомление с валютой как денежной единицей страны (деньгами других стран).

**Оборудование:** Волшебная палочка, деньги разных стран.

**Ход игры:** Дети заочно путешествуют с денежкой-рублем в другие страны. Волшебная палочка все время меняет «имя» денежки, удивляет путешественников. В каждой стране денежка имеет свое «имя»: в России – рубль, в Германии – марка, на Украине – гривна, в Белоруссии – зайчики и т. д.

**Итог:** валютой называют денежную единицу (деньги) любой страны.

**Дидактическая игра: «Какие бывают доходы»**

**Цель:** Уточнение знаний детей об основных и дополнительных доходах.

**Оборудование:** Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбора ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

**Ход игры:**

Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

**Дидактическая игра «Сложи денежку»**

**Цель:** Формирование у детей дошкольного возраста элементарные знания и представления о монетах и купюрах, представление о целостных образах предметов.

**Оборудование:** Разрезанные карточки монет и купюр.

**Ход игры:**

Разрезанные карточки раскладывают на столе хаотически и предъявляют ребенку. Количество частей и способ разрезания от более простого к сложному (разрез по прямой или по косой линиям). Картинку предлагают собрать после того, как найдены все части купюры или монеты.

В качестве усложнения задания можно предложить детям собрать картинку «в паре» или на скорость.

### **Дидактическая игра «Денежкины домики»**

**Цель:** знакомство с понятиями связанными с хранением накоплением денежных средств.

**Оборудование:** «копилка», «банк», «кошелек» и монеты разного достоинства, набор цифр от 1 до 20.

**Ход игры:**

Играют 2-3 ребенка. Детям раздается одинаковое количество монет номиналом: 1руб., 2 руб, 5 руб., 10 руб.

Задание: выбрать монеты разного достоинства, чтобы они в сумме составляли: для копилки – 5 рублей, для кошелька – 10 рублей, для банка – 20 руб. и т.д. Приветствуется наличие разных вариантов.

### **Дидактическая игра «Размен»**

**Цель:** Обучение детей считать деньги.

**Оборудование:** монеты и купюры разных номиналов.

**Ход игры:**

Выдайте детям мелкие монеты по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

### **Дидактическая игра «Сдача»**

**Цель:** Формирование умения делать первичные экономические расчеты.

**Оборудование:** банкноты разным номиналом, лист бумаги, карандаш

**Ход игры:**

У каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее.

Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

### **Дидактическая игра «Школа банкиров»**

**Цель:** Закрепление знаний о цифровом ряде, умение соотносить цифру и количество.

**Оборудование:** купюры разного достоинства

**Ход игры:** Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая - меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства, самого низкого достоинства. Как вы узнали? Купюры, какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т. д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой - в 5 рублей; в третий - в 1 рубль.

Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1).

Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1).

Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами. Правильные ответы поощряются звездочками. Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья – за квартиру и т. д.

Воспитатель: Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днем.

### **Дидактическая игра "Накопи-КА"**



**Цель:** Формирование у детей умения сравнивать количество монет.

**Оборудование:** игровое поле, кубик, кошелёчки на каждого ребёнка, монеты.

**Ход игры:** Количество игроков 1-4. На игровом поле, в районе слова "Банк" располагаются монеты. Игрок бросает кубик и делает столько шажков, сколько выпадет на кубике и совершает действия в соответствии с выпавшей клеточкой: +1, +2, +4, +5 - взять из банка соответствующее количество монет.

-1, -3 - вернуть в банк соответствующее количество монет.

Побеждает тот, у кого к концу игры в кошельке окажется большее количество монет.

**Усложнить:** Предложить посчитать, сколько монет " на руках", а сколько осталось в банке.

### Дидактическая игра: «Магазин»

**Цель:** Расширение представления детей о том, что такое магазин, для чего нужны деньги.

**Оборудование:** разные товары, картинки с названиями магазинов, деньги, ценники.

**Ход игры:**

В. Ребята, мы очень много с вами знаем об истории возникновения денег: как они появились, что использовали раньше вместо денег, какие сейчас существуют деньги в разных странах.

Воспитатель повторяет и закрепляет с детьми уже знакомый материал на тему: «Деньги и история их возникновения».

В. А что же такое магазин? (Ответы детей.) Правильно, это то место, где люди совершают покупки. Что можно купить в магазине? (Ответы детей.) Кто знает, как можно одним словом назвать все то, что продается в магазине? (Товар.) Значит, товар — это все то, что продается в магазине.

Отгадайте загадку:

Угадай, как то зовется,

Что за деньги продается.

Это не чудесный дар,

А просто-напросто... (Товар.)

Назовите продовольственные товары, т.е. товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу. (Хлеб, молоко, яйца, конфеты и т. д.)

А теперь попробуйте назвать промышленные товары (одежда, обувь, головные уборы и т. д.). (Ответы детей.)

Значит, товары, у нас бывают какие? (Продовольственные и промышленные.)

Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар. (Иметь деньги, знать цену.) А что же такое цена? (Это то, сколько стоит товар.) Всегда ли цена на товар одинаковая? (Нет.) Значит, товары бывают дешевые и дорогие.

Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешевый товар? А выгодно ли продавцу продавать дешевый товар?

Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара. (Дешевой продукции — много, дорогой — мало.)

Какой товар покупали бы вы — дешевый или дорогой? Почему?

Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешевый товар, и у вас еще остаются деньги на другую покупку. Это хорошо.

Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продается обувь.

- одна пара обуви стоит дешево, но качество у него не очень хорошее, т. е. она не так удобна. Нет гарантии, что она будет служить долго. К тому же, в продаже есть эта обувь только больших размеров.

- Вторая пара обуви стоит дороже, но она очень удобна и практична. Эта пара обуви произведена известной фирмой, из качественных материалов ее качество гарантировано.

Какую бы обувь вы купили — ту, что дешевле, но низкого качества или ту, что дороже, но более качественную? (Ответы детей.)

Необходимо обратить внимание детей на то, что дешевый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь.

В. Мы уже с вами выяснили, что есть продовольственные товары, а есть промышленные товары. А какие у нас бывают магазины? (Овощной, хлебный, колбасный, рыбный — магазины продовольственных товаров; мебельный, обувной, «Одежда» и т. д. — магазины промышленных товаров.)

Как же называются люди, которые работают в магазине и продают товары? (Продавцы.) А те, кто покупают эти товары? (Покупатели.)

В чем заключается работа продавца в магазине? Например, в продовольственном магазине? А в магазине, где продают ленты, пуговицы, ткани? А в обувном магазине? (Ответы детей.)

Хотели бы вы стать продавцом в магазине? (Ответы детей.)

Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Обращает внимание на культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем. А так же попробовать купить запланированные покупки, чтобы осталась сдача.

### **Дидактическая игра: «Что дешевле?»**

**Цель:** Формирование умения ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене, чтобы при покупке товара сэкономить деньги.

**Оборудование:** карточки с изображениями разных предметов, ценники, деньги.

**Ход игры:** сначала дети подбирают предметы контрастные по цене, а затем устанавливают ассортименты товаров (сериационные ряды) — от предмета самого дешёвого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы. Так же просим сделать какую-то покупку, так чтобы сэкономить, например, на билет в кино.

### **Дидактическая игра: «Учимся экономить»**

**Цель:** Формирование умения у детей представления о том, как экономить деньги.

**Оборудование:** ноутбук с картинками, проектор.

**Ход игры:**

Детям необходимо выбрать и назвать то, от чего можно отказаться и сэкономить бюджет семьи. Кто лучше экономит, получит фишку.

На слайде появляются изображения еды, одежды, машины, игрушек, овощей и фруктов, оплата коммунальных услуг, кафе и дома, транспорта.

Педагог задает детям вопрос: от чего можно отказаться, чтобы сэкономить деньги?

### **Дидактическая игра «Хорошо-плохо»**

**Цель:** Закрепление представлений у детей о том, что надо беречь энергию, воду.

**Оборудование:** картинки с экономическими ситуациями (горит свет, бежит вода из под крана, грязная вода, помятый лист бумаги, отрез ткани и вырезанный на ней небольшой кусочек и т.п.).

**Ход игры:**

Воспитатель называет экономические ситуации, а ребенок отвечает, хорошо это или плохо (например, днем горит свет — это хорошо или плохо?; течет кран — это хорошо или плохо и т.п.)

### **Дидактическая игра «Долг платежом красен»**

**Цель:** Обучение детей занимать и отдавать долги.

**Оборудование:** набор картинок, карточки с процентами которые нужно вернуть подолгу карточки с надписями « Банк», « Микрозаймы», « Работа»

**Ход игры:**

Дети делятся на четыре группы. Первая это заемщики, вторая работники банка и третья работники микро финансовой организации, четвертая работодатели. Детям второй и третьей команды раздается одинаковое количество карточек. Задача детей первой группы взять в долг и успешно его вернуть. При этом есть еще карточки у из детей из четвертой группы, но чтобы их получить детям из первой группы надо выполнить задание( работу).

Например: Ребенок занял мандарин и через некоторое время вернул его с процентами мандарин и одну дольку, (схема кредита в банке) или три мандарина (схема займа в микро финансовой организации).

Особо креативным заданием может стать «выбивание долга» — конечно, не физическими способами, а путем переговоров. (Навыки доброго коллектора могут пригодиться в воспитательном процессе.)

### **Дидактическая игра « Занять и одолжить»**

**Цель:** Формирование у детей понимания, что такое занимать и одалживать.

**Оборудование:** листы бумаги, карандаши красные и синие.

**Ход игры:**

Дети делятся на две группы, берут листы бумаги, одна группа берет красные карандаши, другая синие. Группам дается задание: нарисовать синий квадрат с красным кругом внутри. Чтобы выполнить задание, им придется занимать друг у друга и одалживать карандаши.

### **Дидактическая игра «Планирование»**

**Цель:** Формирование знаний детей о времени, часах, понятие о расписании на день.

**Оборудование:** Большое поле в виде циферблата, маленькие карточки с изображением различных видов деятельности (карточки со словами, обозначающими различные виды деятельности детей)

**Ход игры:**

В начале дня дети, при помощи воспитателя, планируют свою деятельность на завтрашний день. «Как начинается ваш день?» «Как думаешь, что нужно сделать в первую очередь? А потом?»

Вспоминают, какой завтра день, какие занятия проходят в этот день недели, планируют что, например, будут наблюдать на прогулке. Если на носу важное мероприятие, объясните это ему.

Раскладывают карточки с рисунками или словами (для детей умеющих читать) по часам: подъем, умывание, идем в сад, завтрак, занятия, обед, прогулка, наблюдения и эксперименты и т. д.

Как вы считаете, нужно ли планировать свои возможные действия (например в выходные дни)?

Планирование времени можно сделать увлекательным. Например, обсудить с ребенком, как расписать день развлечений с друзьями. Попросите его оценить, сколько времени может занять обед, прогулка в парке, мороженое по пути домой. Ребенок поймет, что если заранее предусмотреть время для развлечений, то можно сделать намного больше интересных вещей.

### **Дидактическая игра: «Планирование семейного бюджета»**

**Цель:** Обучение детей распределять семейный бюджет с помощью дидактической игры (на что целесообразней потратить семейный бюджет).

**Оборудование:** Основные ячейки: доходы и расходы, вспомогательные ячейки: виды доходов, виды расходов. Карточки с изображением необходимых для семьи вещей (продукты питания, бытовая техника, мебель для жилья, одежда) и не столь необходимых (игрушки, сладости, ролики, самокат и т.д.); Бумажные монетки номиналом 1 рубль.

**Ход игры:**

**ЗАДАНИЕ №1.** Распределить расходы и доходы

- Перед вами находятся картинки доходов и расходов семьи.

Уважаемые семьи, посоветуйтесь и распределите их на 2 группы.

Так что же относится к доходам и расходам?

Варианты дохода: премия, заработная плата, выигрыш в лотерею, продажа овощей со своего приусадебного участка, пенсия, вам подарили денежный подарок, пособие на детей, наследство, стипендия.

Варианты расхода: продукты, квартплата, билет в кино, оплата телефона, покупка промышленных товаров, оплата электроэнергии, транспортные расходы, платные медицинские услуги, налоги.

**ЗАДАНИЕ №2.** Распределить расходы семьи

Представьте себе, что вы распоряжаетесь семейным бюджетом. Вам выделяется семейная копилка. Вы решаете, на что потратить деньги. Ваша задача – распределить, на что вы потратите, куда израсходуете деньги?

(Воспитатель раздает «деньги» - монеты, куда больше всего положат, те нужды и будут удовлетворены больше всего. Монеты можно класть не на все картинки-нужды. Распределяя монетки по ячейкам, дети используют счет в пределах 20. По итогам распределения монет должна остаться одна монета номиналом 1 рубль - это экономия денег, полученная путем правильного распределения денежных средств. Монету можно положить в копилку и использовать в дальнейшем для покупки товаров в магазине игрушек.)

### **Игра « Составляем план покупок»**

**Цель:** Формирование у детей понятия «список покупок». Упражнение в умении следовать заранее запланированному списку покупок, приобретать товары на заданную сумму денег

**Оборудование:** Картинки продуктов, деньги разным номиналом, песочные часы, лист бумаги, карандаш

**Ход игры:**

Каждый ребенок создает «Список покупок», он может нарисовать или написать перечень покупок для приготовления отдельных блюд. Все продукты вы будете закупать в магазине « Гастроном» « Гастроном»- это магазин, где продают только продукты питания. Если затрудняется, пробуем все вместе составить список.

1. Молочная рисовая каша (молоко, рис, масло, сахар, соль)

2. Яичница с колбасой ( яйца, масло, колбаса)

3. Макароны с сосисками ( макароны, сосиски, масло)

4. Салат из овощей ( помидор, огурец, перец и т.д.)

Педагог просит собрать покупки в корзинку. А затем рассказать, что он «купил» и почему.

Игру постепенно можно усложнить, попросив ребенка классифицировать «товары» в «списке покупок» (молочные продукты, фрукты, канцтовары, пр.) и где всё это можно приобрести, экономя время.

Для повышения интереса к игре можно предложить старшему дошкольнику собрать «покупки» наперегонки с товарищем или ограничить время сбора, используя песочные часы.

Следующий вид усложнения игры: предлагаем ребенку купить товар только в рамках своих возможностей, на определенную сумму денег. Деньгами могут быть пластмассовые кружочки, на карточках- стоимости продукта в виде количества кружочков. Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других, но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Разнообразить игру можно путем составления списка покупок для определенного мероприятия («Готовимся к 1 сентября», «день рождения», «собираемся в деревню» и пр.).

### **Дидактическая игра «Не ошибитесь»**

**Цель:** Закрепление знаний детей о последовательности процесса покупки товара

**Оборудование:** мольберт, сюжетные картинки

**Ход игры:**

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения:

- папа дает ребенку деньги;
- ребенок идет по улице с пустой котомкой;
- ребенок входит в магазин;
- стоит у кассы;
- берет хлеб у продавца;
- идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий.

Задание 2. Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

### **Дидактическая игра « Наши цели»**

**Цель:** Формирование желания и умения ставить перед собой цели; строить планы, действовать по плану и достигать цели.

**Оборудование:** карточки картинки с изображением различных героев: Человек – паук, Маша (« Маша и Медведь»), Гена (из Барбоскиных), фломастеры, листы бумаги.

**Ход игры:**

Ребята, давайте сегодня с вами помечтаем .У вас есть, какие - нибудь цели в жизни? Наверное, есть герой из сказки, или из мультфильма, на кого бы вы хотели быть похожими?

Цель – это всего лишь мечта. А мечты, за которыми не следуют действия, не имеют никакой реальной силы.

Давайте разделимся на 3 команды:

1-я команда: Хочу быть ловким, как супермен.

2-я команда: Хочу так же хорошо петь как Маша, из мультфильма « Маша и Медведь»

3-я команда: Хочу быть знающим, как Гена из мультфильма « Барбоскины»

Перед каждым из вас стоит цель. Для того чтобы ее достичь надо немало потрудиться. Давайте выясним, что же следует сделать. Я буду называть необходимые вещи для человека, а вы должны выбрать, что понадобится вам для того, чтобы достичь цели. Готовы.

1. Много читать.
2. Заниматься спортом.
3. Заниматься музыкой с педагогом.
4. Питаться правильно и полезно.
5. Рано вставать и планировать свой день.
6. Откладывать и копить деньги, чтобы можно было купить все необходимое для достижения цели.

### **Дидактическая игра «Сделал дело – гуляй смело»**

**Цель:** Закрепление представлений у детей подводить итоги – всего, что делали и планировали.

**Содержание:** исследование, ситуационные задачи, обсуждение

**Ход игры:** Давайте рассмотрим разные жизненные ситуации в картинках, в которых вы часто оказываетесь, и посоветуемся, что нужно сделать, чтобы родители разрешили вам пойти гулять.

Первая ситуация: Девочка расчесывает куклу, по комнате разбросаны игрушки, с кровати свешиваются колготки, на полу валяются носки.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Вам нравится, что все игрушки и вещи раскиданы?

Что должна сделать девочка, чтобы ее отпустили гулять?

Вторая ситуация: мальчик помогает маме, мама моет посуду, а мальчик ее вытирает.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Хорошо ли поступает мальчик, помогая маме?

Стоит ли его отпустить гулять?

Третья ситуация: Девочка с бабушкой занимаются: учат буквы.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

В каком случае стоит отпустить девочку гулять?

Четвертая ситуация: Мальчик рисует на стене фломастером, а мама на кухне моет посуду.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Что заслужил мальчик за свой труд?

Стоит ли отпускать его гулять?

## **Раздел 7 Богатство и бедность**

### **Дидактическая игра «Волшебный эликсир»**

**Цель:** Закрепление представлений у детей, что не все продается и покупается, есть важные для каждого человека ценности, которые за деньги купить невозможно.

**Оборудование:** шляпа, волшебная палочка, картинки с баночками.

#### **Ход игры**

Педагог одевает шляпку, берёт волшебную палочку и превращается в волшебницу, у которой в баночках собран разный волшебный эликсир, если его выпить, то сбудется то, что на нём написано. (здоровье, любовь, богатство, дружба, большой дом, дорогая машина, крепкая семья...)

Детям необходимо выбрать для себя три баночки, которые сделают их счастливыми.

Дети выбирают, а затем объясняют свой выбор.

### **Дидактическая игра «Денежный поток»**

**Цель:** Формирование желания и умения получить финансовую независимость, путем управления своими денежными средствами.

**Оборудование:** игровая доска, зеленые, красные, желтые карточки, игровое поле, кубик

#### **Ход игры:**

Каждому игроку выдается доска, на которой нужно отмечать доходы и расходы.

В самом начале участник получает зарплату в размере 1000 рублей, расходы при этом составляют 700. Сумма на жизнь составляет 3000.

Далее дети бросают кубики и передвигаются по полю.

На протяжении всего игрового процесса нужно совершать различные сделки, вкладывать средства, торговаться, вести финансовый отчет.

Чтобы дойти до финала и стать миллионером, нужно пройти 2 этапа:

**Крысиные бега.** Здесь нужно учиться зарабатывать, затем выгодно вложиться и постепенно начать получать прибыль.

Скоростная дорожка предполагает определенный риск. На ней можно быстро приумножить свои средства. Но есть вероятность потери бизнеса. Поэтому тут важно просчитывать все ходы и стратегически мыслить.

В игре используются активы трех видов:

Зеленые карточки означают недвижимость, ценные бумаги и имеющийся бизнес. Именно здесь можно получить пассивный доход. Это отличные инвестиции, и как только предоставляется возможность, нужно сразу же покупать зеленую карточку.

Красные карточки означают расходы. Траты могут быть разные: на дом, личные нужды, медицинское обслуживание, кредиты. Если у участника на руках остаются только красные квадратики, стоит обсудить возникшую ситуацию и начать игру сначала.

Желтые карточки помогают участнику дополнительно заработать. Это колесо фортуны. Сюда относятся повышение заработной платы, прибыль от продажи вещей, погашение долгов, подарки от родственников.

Задача игрока – собрать как можно больше зеленых квадратиков, только тогда можно приблизиться к мечте.

### **Дидактическая игра: "500 вопросов для почемучек. Викторина. Думай и богатеи"**

**Цель:** Повышение уровня финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста при ответах на 500 вопросов про географию, животных, тело человека и другие интересные тем, которые помогут ребенку познать окружающий мир и заработать деньги.

**Оборудование:** карточки с деньгами, квадратное игровое поле размером 31,5 \* 31,5 сантиметров, разделенное на шесть зон (по темам: география, динозавры, планета Земля, природа и явления, тело человека, животные), 225 карточек с вопросами и вариантами ответов, четыре фишки разных цветов (жёлтая, зелёная, синяя и красная) и игровой кубик.

#### **Ход игры.**

Перед тем как начать играть, необходимо разрезать карточки с вопросами и деньги.

Два разных варианта прохождения игры.

**Первый вариант:** выбирают ведущего, который будет заведовать банком с деньгами и зачитывать вопросы с карточек. Изначально каждый игрок получает по 3 000 рублей, бросает кубик и ставит свою фишку на сектор, номер которого выпал на кубике.

Поочередно бросая кубик, участники перемещают фишки по секторам игрового поля и отвечают на вопросы.

Если игрок отвечает правильно, то он получает сумму денег, указанную на секторе поля под названием выпавшей темы, и в следующий ход продолжает перемещаться по секторам игрового поля. Если участник ответил на вопрос неправильно, он платит в банк штраф 1 000 рублей, передает ход и кубик следующему игроку и его фишка остаётся на месте, и в течение следующего хода игрок снова будет отвечать на вопрос из данного сектора. Когда игроку не хватает денег для оплаты штрафа, то он должен взять в банке так называемый кредит. Эти суммы ведущий записывает на отдельном листике и в конце игры вычитаются из капиталов игроков.

**Второй вариант:** каждый участник выбирает себе сектор с определенной темой вопросов. По очереди они тянут карточки из выбранного сектора, соревнуясь каждый в своей теме. Вопросы читают или соперник, или ведущий.

В итоге выигрывает тот игрок, который заработает самое большое материальное состояние. Можно просто закончить в любой момент и подсчитать заработанные деньги.

Правильные ответы указаны на тех же карточках с вопросами в скобках. Ведущий пока не задаст все вопросы с карточки, хранит ее у себя. После этого карточка выбывает из игры

### **Дидактическая игра «Что важнее?»**

**Цель:** Формирование умения у детей представления об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

**Оборудование:** карточки с изображением предметов роскоши и жизненной необходимости, фишки

#### **Ход игры**

В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

**Задание 1.** Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

**Задание 2.** Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и т.п.

#### **Дидактическая игра «Чей труд важнее?»**

**Цель:** Закрепление знаний детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленностью.

**Оборудование:** набор картинок с изображением различных действий взрослых людей (домашние дела и профессии).

#### **Ход игры**

Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж пылесосит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

#### **Задание 1:**

Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

#### **Задание 2:**

Сгруппировать те картинки, на которых изображены домашние дела. (стирка домашнего белья, уборка дома, прополка огорода и др.)

Результат: дети дифференцируют виды трудовой деятельности человека, понимают, что есть труд общественно полезный, за который получают деньги (зарплату), а есть домашний труд, за который получают похвалу. И тот и другой важны для человека.

#### **Дидактическая игра «Кто как работает?»**

**Цель.** Расширение представлений о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги.

**Оборудование:** сказочные герои: Золушка, Буратино, Крот, Дюймовочка, Кот в сапогах, Емеля, Золотая Рыбка, Наф - Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др. Изображения солнышка и тучки.

#### **Ход игры:**



Покажите волшебный сундучок, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана), лесенка, предложите каждому ребенку достать из сундучка рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устроите дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

### **Дидактическая игра «Построй по алгоритму»**

**Цель:** Закрепление знаний детей о профессиях, научить выстраивать логическую цепочку действий, необходимых для получения результата.

**Оборудование:** карточки с изображением алгоритма.

**Ход игры:** Дети делятся на команды по профессиям. В соответствии с профессией они получают задания (например, если повар, то приготовить какое-либо блюдо).

Предлагаются карточки с изображением определенного алгоритма, дети должны в правильном порядке эти карточки разложить, выстроить свой алгоритм и получить нужный результат, продукт деятельности. Только при правильном последовательном выполнении действий, получают зарплату по результату.

### **Дидактическая игра: «Назови профессии по результату труда»**

**Цель:** Расширение представлений детей о профессиях и их результате, учить детей правильно называть профессии людей по ассоциациям.

**Оборудование:** два набора карточек - с изображением разных профессий и с изображением результата труда этих профессий.

**Ход игры:**

Дети получают разные карточки – у одних изображены профессии, у других результат труда этих профессий. По команде детям нужно собраться в пары - профессия и результат труда этой профессии (торт-кондитер, дом – строитель ...)

Результат: дети знают разные профессии и то, что получается в результате труда этих профессий.

### **Дидактическая игра: Домино «Русские деньги»**

**Цель:** Закрепление знаний детей о денежных средствах, о названии и достоинстве русских денег, их особенностях.

**Оборудование:** костяшки в виде карточек домино – 28 шт., на которых изображены русские купюры и монеты разного достоинства и в разном наборе.

**Ход игры:**

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: 1руб. к 1руб.; 2руб. к 2руб. и т.д.

Игровые действия: Правила игры – общие для домино.

- 1) Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых фишек до семи.
- 2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.
- 3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке этот игрок пропускает ход.
- 4) Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.

### Дидактическая игра «Поезд монет и купюр»

**Цель:** Обучение детей выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

**Оборудование:** Набор монет на каждого ребенка для практических действий, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюру в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности.

**Ход игры:**

К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везет? (монеты)

- Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства. Посмотрите на свои монеты, какая монета может ехать в первом вагоне?

- Давайте поместим в первый вагон монету в 5 рублей, в следующем вагоне какая поедет монета?

Далее дети распределяют монеты по вагонам в порядке убывания достоинства.

- Какая монета едет в последнем вагоне? Значит, эта монета самого меньшего достоинства (1 копейка).

Можно задать детям вопросы по данному заданию: Какая монета находится в вагоне между 1 копеей и 10 копейками?

- Ребята, а можно расселить по вагонам купюры таким же образом (дети расселяют купюры по вагонам).

### Дидактическая игра

#### «Волшебные превращения денежки»

**Цель:** Ознакомление с валютой как денежной единицей страны (деньгами других стран).

**Оборудование:** Волшебная палочка, деньги разных стран.

**Ход игры:** Дети заочно путешествуют с денежкой-рублем в другие страны. Волшебная палочка все время меняет «имя» денежки, удивляет путешественников. В каждой стране денежка имеет свое «имя»: в России – рубль, в Германии – марка, на Украине – гривна, в Белоруссии – зайчики и т. д.

**Итог:** валютой называют денежную единицу (деньги) любой страны.

### Дидактическая игра: «Какие бывают доходы»

**Цель:** Уточнение знаний детей об основных и дополнительных доходах.

**Оборудование:** Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбора ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

**Ход игры:**

Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

### **Дидактическая игра «Сложи денежку»**

**Цель:** Формирование у детей дошкольного возраста элементарные знания и представления о монетах и купюрах, представление о целостных образах предметов.

**Оборудование:** Разрезанные карточки монет и купюр.

#### **Ход игры:**

Разрезанные карточки раскладывают на столе хаотически и предъявляют ребенку. Количество частей и способ разрезания от более простого к **сложному** (разрез по прямой или по косой линиям). Картинку предлагают собрать после того, как найдены все части купюры или монеты.

В качестве **усложнения** задания можно предложить детям собрать картинку «в паре» или на скорость.

### **Дидактическая игра «Денежкины домики»**

**Цель:** знакомство с понятиями связанными с хранением накоплением денежных средств.

**Оборудование:** «копилка», «банк», «кошелек» и монеты разного достоинства, набор цифр от 1 до 20.

#### **Ход игры:**

Играют 2-3 ребенка. Детям раздается одинаковое количество монет номиналом: 1руб., 2 руб., 5 руб., 10 руб.

Задание: выбрать монеты разного достоинства, чтобы они в сумме составляли: для копилки – 5 рублей, для кошелька – 10 рублей, для банка – 20 руб. и т.д. Приветствуется наличие разных вариантов.

### **Дидактическая игра «Размен»**

**Цель:** Обучение детей считать деньги.

**Оборудование:** монеты и купюры разных номиналов.

#### **Ход игры:**

Выдайте детям мелкие монеты по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

### **Дидактическая игра «Сдача»**

**Цель:** Формирование умения делать первичные экономические расчеты.

**Оборудование:** банкноты разным номиналом, лист бумаги, карандаш

#### **Ход игры:**

У каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее.

Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

### **Дидактическая игра «Школа банкиров»**

**Цель:** Закрепление знаний о цифровом ряде, умение соотносить цифру и количество.

**Оборудование:** купюры разного достоинства

**Ход игры:** Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая - меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства, самого низкого достоинства. Как вы узнали? Купюры, какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т. д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой - в 5 рублей; в третий - в 1 рубль.

Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1).

Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1).

Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами. Правильные ответы поощряются звездочками. Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья – за квартиру и т. д.

Воспитатель: Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днем.

### **Дидактическая игра "Накопи-КА"**

**Цель:** Формирование у детей умения сравнивать количество монет.

**Оборудование:** игровое поле, кубик, кошелёчки на каждого ребёнка, монеты.

**Ход игры:** Количество игроков 1-4. На игровом поле, в районе слова "Банк" располагаются монеты. Игрок бросает кубик и делает столько шажков, сколько выпадет на кубике и совершает действия в соответствии с выпавшей клеточкой: +1, +2, +4, +5 - взять из банка соответствующее количество монет.

-1, -3 - вернуть в банк соответствующее количество монет.

Побеждает тот, у кого к концу игры в кошельке окажется большее количество монет.

**Усложнить:** Предложить посчитать, сколько монет "на руках", а сколько осталось в банке.

### **Дидактическая игра: «Магазин»**

**Цель:** Расширение представления детей о том, что такое магазин, для чего нужны деньги.

**Оборудование:** разные товары, картинки с названиями магазинов, деньги, ценники.

**Ход игры:**

В. Ребята, мы очень много с вами знаем об истории возникновения денег: как они появились, что использовали раньше вместо денег, какие сейчас существуют деньги в разных странах.

Воспитатель повторяет и закрепляет с детьми уже знакомый материал на тему: «Деньги и история их возникновения».

В. А что же такое магазин? (Ответы детей.) Правильно, это то место, где люди совершают покупки. Что можно купить в магазине? (Ответы детей.) Кто знает, как можно одним словом назвать все то, что продается в магазине? (Товар.) Значит, товар — это все то, что продается в магазине.

Отгадайте загадку:

Угадай, как то зовется,

Что за деньги продается.

Это не чудесный дар,

А просто-напросто... (Товар.)

Назовите продовольственные товары, т.е. товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу. (Хлеб, молоко, яйца, конфеты и т. д.)

А теперь попробуйте назвать промышленные товары (одежда, обувь, головные уборы и т. д.). (Ответы детей.)

Значит, товары, у нас бывают какие? (Продовольственные и промышленные.)

Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар. (Иметь деньги, знать цену.) А что же такое цена? (Это то, сколько стоит товар.) Всегда ли цена на товар одинаковая? (Нет.) Значит, товары бывают дешевые и дорогие.

Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешевый товар? А выгодно ли продавцу продавать дешевый товар?

Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара. (Дешевой продукции — много, дорогой — мало.)

Какой товар покупали бы вы — дешевый или дорогой? Почему?

Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешевый товар, и у вас еще остаются деньги на другую покупку. Это хорошо.

Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продается обувь.

- одна пара обуви стоит дешево, но качество у него не очень хорошее, т. е. она не так удобна. Нет гарантии, что она будет служить долго. К тому же, в продаже есть эта обувь только больших размеров.

- Вторая пара обуви стоит дороже, но она очень удобна и практична. Эта пара обуви произведена известной фирмой, из качественных материалов ее качество гарантировано.

Какую бы обувь вы купили — ту, что дешевле, но низкого качества или ту, что дороже, но более качественную? (Ответы детей.)

Необходимо обратить внимание детей на то, что дешевый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь.

В. Мы уже с вами выяснили, что есть продовольственные товары, а есть промышленные товары. А какие у нас бывают магазины? (Овощной, хлебный, колбасный, рыбный — магазины продовольственных товаров; мебельный, обувной, «Одежда» и т. д. — магазины промышленных товаров.)

Как же называются люди, которые работают в магазине и продают товары? (Продавцы.) А те, кто покупают эти товары? (Покупатели.)

В чем заключается работа продавца в магазине? Например, в продовольственном магазине?

А в магазине, где продают ленты, пуговицы, ткани? А в обувном магазине? (Ответы детей.)

Хотели бы вы стать продавцом в магазине? (Ответы детей.)

Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Обращает внимание на культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем. А так же попробовать купить запланированные покупки, чтобы осталась сдача.

### **Дидактическая игра: «Что дешевле?»**

**Цель:** Формирование умения ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене, чтобы при покупке товара сэкономить деньги.

**Оборудование:** карточки с изображениями разных предметов, ценники, деньги.

**Ход игры:** сначала дети подбирают предметы контрастные по цене, а затем устанавливают ассортименты товаров (сериационные ряды) — от предмета самого дешёвого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы. Так же просим сделать какую-то покупку, так чтобы сэкономить, например, на билет в кино.

### **Дидактическая игра: «Учимся экономить»**

**Цель:** Формирование умения у детей представления о том, как экономить деньги.

**Оборудование:** ноутбук с картинками, проектор.

**Ход игры:**

Детям необходимо выбрать и назвать то, от чего можно отказаться и сэкономить бюджет семьи. Кто лучше экономит, получит фишку.

На слайде появляются изображения еды, одежды, машины, игрушек, овощей и фруктов, оплата коммунальных услуг, кафе и дома, транспорта.

Педагог задает детям вопрос: от чего можно отказаться, чтобы сэкономить деньги?

### **Дидактическая игра «Хорошо-плохо»**

**Цель:** Закрепление представлений у детей о том, что надо беречь энергию, воду.

**Оборудование:** картинки с экономическими ситуациями (горит свет, бежит вода из под крана, грязная вода, помятый лист бумаги, отрез ткани и вырезанный на ней небольшой кусочек и т.п.).

**Ход игры:**

Воспитатель называет экономические ситуации, а ребенок отвечает, хорошо это или плохо (например, днем горит свет – это хорошо или плохо?; течет кран – это хорошо или плохо и т.п.).

## **Раздел 5 «Учимся занимать и отдавать долги»**

### **Дидактическая игра «Долг платежом красен»**

**Цель:** Обучение детей занимать и отдавать долги.

**Оборудование:** набор картинок, карточки с процентами которые нужно вернуть подолгу карточки с надписями « Банк», « Микрозаймы», « Работа»

**Ход игры:**

Дети делятся на четыре группы. Первая это заемщики, вторая работники банка и третья работники микро финансовой организации, четвертая работодатели. Детям второй и третьей команды раздается одинаковое количество карточек. Задача детей первой группы взять в долг и успешно его вернуть. При этом есть еще карточки у из детей из четвертой группы, но чтобы их получить детям из первой группы надо выполнить задание( работу).

Например: Ребенок занял мандарин и через некоторое время вернул его с процентами мандарин и одну дольку, (схема кредита в банке) или три мандарина (схема займа в микро финансовой организации).

Особо креативным заданием может стать «выбивание долга» — конечно, не физическими способами, а путем переговоров. (Навыки доброго коллектора могут пригодиться в воспитательном процессе.)

### **Дидактическая игра « Занять и одолжить»**

**Цель:** Формирование у детей понимания, что такое занимать и одалживать.

**Оборудование:** листы бумаги, карандаши красные и синие.

**Ход игры:**

Дети делятся на две группы, берут листы бумаги, одна группа берет красные карандаши, другая синие. Группам дается задание: нарисовать синий квадрат с красным кругом внутри. Чтобы выполнить задание, им придется занимать друг у друга и одалживать карандаши.

### **Дидактическая игра «Планирование»**

**Цель:** Формирование знаний детей о времени, часах, понятие о расписании на день.

**Оборудование:** Большое поле в виде циферблата, маленькие карточки с изображением различных видов деятельности (карточки со словами, обозначающими различные виды деятельности детей)

**Ход игры:**

В начале дня дети, при помощи воспитателя, планируют свою деятельность на завтрашний день. «Как начинается ваш день?» «Как думаешь, что нужно сделать в первую очередь? А потом?»

Вспоминают, какой завтра день, какие занятия проходят в этот день недели, планируют что, например, будут наблюдать на прогулке. Если на носу важное мероприятие, объясните это ему.

Раскладывают карточки с рисунками или словами (для детей умеющих читать) по часам: подъем, умывание, идем в сад, завтрак, занятия, обед, прогулка, наблюдения и эксперименты и т. д.

Как вы считаете, нужно ли планировать свои возможные действия (например в выходные дни)?

Планирование времени можно сделать увлекательным. Например, обсудить с ребенком, как распisać день развлечений с друзьями. Попросите его оценить, сколько времени может занять обед, прогулка в парке, мороженое по пути домой. Ребенок поймет, что если заранее предусмотреть время для развлечений, то можно сделать намного больше интересных вещей.

### **Дидактическая игра: «Планирование семейного бюджета»**

**Цель:** Обучение детей распределять семейный бюджет с помощью дидактической игры (на что целесообразней потратить семейный бюджет).

**Оборудование:** Основные ячейки: доходы и расходы, вспомогательные ячейки: виды доходов, виды расходов. Карточки с изображением необходимых для семьи вещей (продукты питания, бытовая техника, мебель для жилья, одежда) и не столь необходимых (игрушки, сладости, ролики, самокат и т.д); Бумажные монетки номиналом 1 рубль.

**Ход игры:**

**ЗАДАНИЕ №1.** Распределить расходы и доходы

- Перед вами находятся картинки доходов и расходов семьи.

Уважаемые семьи, посоветуйтесь и распределите их на 2 группы.

Так что же относится к доходам и расходам?

Варианты дохода: премия, заработная плата, выигрыш в лотерею, продажа овощей со своего приусадебного участка, пенсия, вам подарили денежный подарок, пособие на детей, наследство, стипендия.

Варианты расхода: продукты, квартплата, билет в кино, оплата телефона, покупка промышленных товаров, оплата электроэнергии, транспортные расходы, платные медицинские услуги, налоги.

**ЗАДАНИЕ №2.** Распределить расходы семьи

Представьте себе, что вы распоряжаетесь семейным бюджетом. Вам выделяется семейная копилка. Вы решаете, на что потратить деньги. Ваша задача – распределить, на что вы потратите, куда израсходуете деньги?

(Воспитатель раздает «деньги» - монеты, куда больше всего положат, те нужды и будут удовлетворены больше всего. Монеты можно класть не на все картинки-нужды. Распределяя монетки по ячейкам, дети используют счет в пределах 20. По итогам распределения монет должна остаться одна монета номиналом 1 рубль - это экономия денег, полученная путем правильного распределения денежных средств. Монету можно положить в копилку и использовать в дальнейшем для покупки товаров в магазине игрушек.)

### **Игра « Составляем план покупок»**

**Цель:** Формирование у детей понятия «список покупок». Упражнение в умении следовать заранее запланированному списку покупок, приобретать товары на заданную сумму денег

**Оборудование:** Картинки продуктов, деньги разным номиналом, песочные часы, лист бумаги, карандаш

**Ход игры:**

Каждый ребенок создает «Список покупок», он может нарисовать или написать перечень покупок для приготовления отдельных блюд. Все продукты вы будете закупать в магазине « Гастроном» « Гастроном»- это магазин, где продают только продукты питания. Если затрудняется, пробуем все вместе составить список.

1. Молочная рисовая каша (молоко, рис, масло, сахар, соль)

2. Яичница с колбасой ( яйца, масло, колбаса)
3. Макароны с сосисками ( макароны, сосиски, масло)
4. Салат из овощей ( помидор, огурец, перец и т.д.)

Педагог просит собрать покупки в корзинку. А затем рассказать, что он «купил» и почему. Игру постепенно можно усложнить, попросив ребенка классифицировать «товары» в «списке покупок» (молочные продукты, фрукты, канцтовары, пр.) и где всё это можно приобрести, экономя время.

Для повышения интереса к игре можно предложить старшему дошкольнику собрать «покупки» наперегонки с товарищем или ограничить время сбора, используя песочные часы. Следующий вид усложнения игры: предлагаем ребенку купить товар только в рамках своих возможностей, на определенную сумму денег. Деньгами могут быть пластмассовые кружочки, на карточках - стоимость продукта в виде количества кружочков. Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других, но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Разнообразить игру можно путем составления списка покупок для определенного мероприятия («Готовимся к 1 сентября», «день рождения», «собираемся в деревню» и пр.).

### **Дидактическая игра «Не ошибитесь»**

**Цель:** Закрепление знаний детей о последовательности процесса покупки товара

**Оборудование:** мольберт, сюжетные картинки

**Ход игры:**

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения:

- папа дает ребенку деньги;
- ребенок идет по улице с пустой котомкой;
- ребенок входит в магазин;
- стоит у кассы;
- берет хлеб у продавца;
- идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий.

Задание 2. Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

### **Дидактическая игра « Наши цели»**

**Цель:** Формирование желания и умения ставить перед собой цели; строить планы, действовать по плану и достигать цели.

**Оборудование:** карточки картинки с изображением различных героев: Человек – паук, Маша (« Маша и Медведь»), Гена (из Барбоскиных), фломастеры, листы бумаги.

**Ход игры:**

Ребята, давайте сегодня с вами помечтаем .У вас есть, какие -нибудь цели в жизни? Наверное, есть герой из сказки, или из мультфильма, на кого бы вы хотели быть похожими? Цель – это всего лишь мечта. А мечты, за которыми не следуют действия, не имеют никакой реальной силы.

Давайте разделимся на 3 команды:

1-я команда: Хочу быть ловким, как супермен.

2-я команда: Хочу так же хорошо петь как Маша, из мультфильма « Маша и Медведь»

3-я команда: Хочу быть знающим, как Гена из мультфильма « Барбоскины»



Перед каждым из вас стоит цель. Для того чтобы ее достичь надо немало потрудиться. Давайте выясним, что же следует сделать. Я буду называть необходимые вещи для человека, а вы должны выбрать, что понадобится вам для того, чтобы достичь цели. Готовы.

1. Много читать.
2. Заниматься спортом.
3. Заниматься музыкой с педагогом.
4. Питаться правильно и полезно.
5. Рано вставать и планировать свой день.
6. Откладывать и копить деньги, чтобы можно было купить все необходимое для достижения цели.

### **Дидактическая игра «Сделал дело – гуляй смело»**

**Цель:** Закрепление представлений у детей подводить итоги – всего, что делали и планировали.

**Содержание:** исследование, ситуационные задачи, обсуждение

**Ход игры:** Давайте рассмотрим разные жизненные ситуации в картинках, в которых вы часто оказываетесь, и посоветуемся, что нужно сделать, чтобы родители разрешили вам пойти гулять.

Первая ситуация: Девочка расчесывает куклу, по комнате разбросаны игрушки, с кровати свешиваются колготки, на полу валяются носки.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Вам нравится, что все игрушки и вещи раскиданы?

Что должна сделать девочка, чтобы ее отпустили гулять?

Вторая ситуация: мальчик помогает маме, мама моет посуду, а мальчик ее вытирает.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Хорошо ли поступает мальчик, помогая маме?

Стоит ли его отпустить гулять?

Третья ситуация: Девочка с бабушкой занимаются: учат буквы.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

В каком случае стоит отпустить девочку гулять?

Четвертая ситуация: Мальчик рисует на стене фломастером, а мама на кухне моет посуду.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Что заслужил мальчик за свой труд?

Стоит ли отпускать его гулять?

### **Дидактическая игра «Волшебный эликсир»**

**Цель:** Закрепление представлений у детей, что не все продается и покупается, есть важные для каждого человека ценности, которые за деньги купить невозможно.

**Оборудование:** шляпа, волшебная палочка, картинки с баночками.

**Ход игры**

Педагог одевает шляпку, берёт волшебную палочку и превращается в волшебницу, у которой в баночках собран разный волшебный эликсир, если его выпить, то сбудется то, что на нём написано. (здоровье, любовь, богатство, дружба, большой дом, дорогая машина, крепкая семья....)

Детям необходимо выбрать для себя три баночки, которые сделают их счастливыми.

Дети выбирают, а затем объясняют свой выбор.

### **Дидактическая игра «Денежный поток»**

**Цель:** Формирование желания и умения получить финансовую независимость, путем управления своими денежными средствами.

**Оборудование:** игровая доска, зеленые, красные, желтые карточки, игровое поле, кубик

#### **Ход игры:**

Каждому игроку выдается доска, на которой нужно отмечать доходы и расходы.

В самом начале участник получает зарплату в размере 1000 рублей, расходы при этом составляют 700. Сумма на жизнь составляет 3000.

Далее дети бросают кубики и передвигаются по полю.

На протяжении всего игрового процесса нужно совершать различные сделки, вкладывать средства, торговаться, вести финансовый отчет.

Чтобы дойти до финала и стать миллионером, нужно пройти 2 этапа:

**Крысиные бега.** Здесь нужно учиться зарабатывать, затем выгодно вложиться и постепенно начать получать прибыль.

Скоростная дорожка предполагает определенный риск. На ней можно быстро приумножить свои средства. Но есть вероятность потери бизнеса. Поэтому тут важно просчитывать все ходы и стратегически мыслить.

В игре используются активы трех видов:

Зеленые карточки означают недвижимость, ценные бумаги и имеющийся бизнес. Именно здесь можно получить пассивный доход. Это отличные инвестиции, и как только предоставляется возможность, нужно сразу же покупать зеленую карточку.

Красные карточки означают расходы. Траты могут быть разные: на дом, личные нужды, медицинское обслуживание, кредиты. Если у участника на руках остаются только красные квадратики, стоит обсудить возникшую ситуацию и начать игру сначала.

Желтые карточки помогают участнику дополнительно заработать. Это колесо фортуны. Сюда относятся повышение заработной платы, прибыль от продажи вещей, погашение долгов, подарки от родственников.

Задача игрока – собрать как можно больше зеленых квадратиков, только тогда можно приблизиться к мечте.

### **Дидактическая игра: "500 вопросов для почемучек. Викторина. Думай и богатей"**

**Цель:** Повышение уровня финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста при ответах на 500 вопросов про географию, животных, тело человека и другие интересные тем, которые помогут ребенку познать окружающий мир и заработать деньги.

**Оборудование:** карточки с деньгами, квадратное игровое поле размером 31,5 \* 31,5 сантиметров, разделенное на шесть зон (по темам: география, динозавры, планета Земля, природа и явления, тело человека, животные), 225 карточек с вопросами и вариантами ответов, четыре фишки разных цветов (жёлтая, зелёная, синяя и красная) и игровой кубик.

#### **Ход игры.**

Перед тем как начать играть, необходимо разрезать карточки с вопросами и деньги.

Два разных варианта прохождения игры.

**Первый вариант:** выбирают ведущего, который будет заведовать банком с деньгами и зачитывать вопросы с карточек. Изначально каждый игрок получает по 3 000 рублей, бросает кубик и ставит свою фишку на сектор, номер которого выпал на кубике.

Поочередно бросая кубик, участники перемещают фишки по секторам игрового поля и отвечают на вопросы.

Если игрок отвечает правильно, то он получает сумму денег, указанную на секторе поля под названием выпавшей темы, и в следующий ход продолжает перемещаться по секторам

игрового поля. Если участник ответил на вопрос неправильно, он платит в банк штраф 1 000 рублей, передает ход и кубик следующему игроку и его фишка остаётся на месте, и в течение следующего хода игрок снова будет отвечать на вопрос из данного сектора. Когда игроку не хватает денег для оплаты штрафа, то он должен взять в банке так называемый кредит. Эти суммы ведущий записывает на отдельном листике и в конце игры вычитаются из капиталов игроков.

**Второй вариант:** каждый участник выбирает себе сектор с определенной темой вопросов. По очереди они тянут карточки из выбранного сектора, соревнуясь каждый в своей теме. Вопросы читают или соперник, или ведущий.

В итоге выигрывает тот игрок, который заработает самое большое материальное состояние. Можно просто закончить в любой момент и подсчитать заработанные деньги.

Правильные ответы указаны на тех же карточках с вопросами в скобках. Ведущий пока не задаст все вопросы с карточки, хранит ее у себя. После этого карточка выбывает из игры

### **Дидактическая игра «Что важнее?»**

**Цель:** Формирование умения у детей представления об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

**Оборудование:** карточки с изображением предметов роскоши и жизненной необходимости, фишки

#### **Ход игры**

В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

**Задание 1.** Закрывать фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

**Задание 2.** Закрывать фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.