

Министерство образования Кировской области Кировское областное государственное
образовательное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр технического творчества»
структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум» в г. Кирове»

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № 6 от «27» мая 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 135 от «27» мая 2022 г.
Директор

Я. А. Пивоваров



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности по финансовой грамотности

«ФинПрактик»

Возраст детей: 8-11 лет

Срок реализации: 1 учебный год,
70 часов

Составитель:

Шатунова Т. И., к.п.н.,
преподаватель финансовой грамотности

Киров
2022

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее Программа) социально-гуманитарной направленности «ФинПрактик» направлена на формирование основных предпосылок финансовой грамотности у детей младшего школьного возраста. Программа разработана в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. №196; Уставом, Лицензией на образовательную деятельность, нормативными документами и локальными актами Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества»; Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые); постановлением от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Программа «ФинПрактик» представляет собой комплексную систему интерактивных и очных занятий для детей в возрасте от 8 до 11 лет. Курс рассчитан на 9 месяцев в течение 1 учебного года объемом в 70 академических часов, 2 учебных часа в неделю (1 занятие в очной форме, 2 – самостоятельно, в форме выполнения домашнего задания).

Актуальность программы

В современном мире деньги – неотъемлемая часть повседневной жизни. Уже с дошкольного и младшего школьного возраста ребенок сталкивается с финансовыми вопросами в семье: выбор подарка на день рождения, совершение небольших покупок, поход с родителями в продуктовый магазин.

В младшем школьном возрасте (дети 8-11 лет) дети получают карманные деньги, пытаются копить, а зачастую – бездумно тратить. Проблема финансового интеллекта рождает различные вопросы: «Почему нельзя купить игрушку прямо сейчас?», «Откуда на банковской карте берутся деньги?», «Почему в магазине нельзя взять товар бесплатно?» и другие.

Правильное отношение к деньгам - это привычка, навык. Известно, чем старше мы становимся, тем сложнее внедрить в свою жизнь что-то новое. Так зачем «набивать шишки», если можно заложить правильную базу изначально? Финансовая успешность человека зависит от финансового интеллекта и грамотного обращения с деньгами.

Программа «ФинПрактик» предназначена для того, чтобы научить детей младшего школьного возраста бережно относиться к деньгам и труду, стремиться грамотно распоряжаться своими финансами; ставить простые цели, копить, составлять бюджет;

сформировать у ребенка основы экономического мышления и обучить правилам безопасных покупок.

Сейчас время перемен, когда обществу нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. Проектная деятельность, включенная в курс, способствует развитию творческих способностей, логического и креативного мышления, формирует базовые представления о реализации бизнес-идей. Изучая проектную деятельность, школьники ставят перед собой социально значимые задачи, проектируют пути их решения, прогнозируют результаты, открываются для новых контактов и культурных связей. Дети изучают основы маркетинга и проектирования, развивают предпринимательское мышление и работу в команде.

Значимость Программы для региона заключается в создании условий для формирования основ финансовой грамотности, финансово-ответственного поведения у детей младшего школьного возраста.

Новизна программы заключается:

- в разработке современного актуального содержания Программы, включая темы, отсутствующие (или недостаточно разработанные) в имеющихся программах для младших школьников, но очень важные для детей в силу бурно развивающегося сектора разнообразных интернет-сервисов, использования виртуальных денег и финансовой безопасности и др.
- в создании современных игровых и интерактивных форм подачи учебного содержания, привлекательных для детей младшего школьного возраста.

Цель программы:

Формирование у детей младшего школьного возраста начального экономического мышления и финансовой грамотности, развитие элементов логического мышления, познавательных, интеллектуальных и творческих способностей через игровое обучение.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения денег в мире;
- дать понятия основных экономических терминов (бартер, ликвидность, спрос, предложение, прибыль, затраты, сезонность, налоги, пенсия и др.);
- познакомить с понятием банк и его инструментами (кредит, депозит, страхование, банковские карты и др.);
- упражнять в постановке финансовой цели и выборе способов ее достижения;
- показать способы безопасного использования современных платежных технологий;
- объяснить, как формируется цена на товар и отчего она зависит;
- рассказать, как государство помогает своим гражданам, и откуда на это берутся деньги;
- показать, как формируется семейный бюджет;

- научить грамотно распоряжаться своими личными средствами;
- продемонстрировать, как функционируют бизнес-кампании, и что такое бизнес изнутри;
- сформировать представление о структуре и этапах работы над предпринимательским проектом;
- познакомить с различными инструментами поиска, обработки и анализа информации;
- показать, как составляется бизнес-модель проекта;

Воспитательные:

- воспитывать бережное отношение к деньгам и труду;
- воспитывать целеустремленность, ответственность, трудолюбие, самоорганизацию;
- развивать основы предпринимательского мышления;
- воспитывать эмоционально-ценностное отношение к результатам труда;

Развивающие:

- сформировать и развивать творческие способности обучающихся;
- воспитывать социально-значимые качества личности человека: ответственность, добросовестность, взаимопомощь, доброжелательность.
- развивать навыки планирования и целеполагания;
- развивать память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развивать критическое мышление, способности генерировать идеи;
- развивать умения анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений, отстаивать свою точку зрения.

Отличительная особенность программы заключается в представлении теоретического материала программы в увлекательном интерактивном формате – онлайн-путешествии по стране денег с героями курса: Финграмом и его друзьями. В программе обучения нет большого объема текстов и скучной теории. Вся информация проекта дублируется голосом (использована профессиональная озвучка дикторами). За решение задач ребенок получает виртуальные монеты, капитал которых может приумножить, пройдя финальную экономическую игру.

Так же особенностью Программы является то, что помимо изучения основ финансовой грамотности, дети решают логические интерактивные задачи, что способствует развитию логического мышления и основ предпринимательства. Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей младшего школьника, и соответствует не только интеллектуальному уровню детей, но и специфике их эмоциональных и познавательных потребностей и ценностей.

Игровая практика – работа с авторскими настольными финансовыми играми – помогает закрепить школьнику изученный материал, применить полученные знания, получить опыт, совершить ошибки и сделать выводы.

Содержание последовательно усложняется и расширяется в соответствии с возможностями и потребностями возрастной категории.

Уровень программы: базовый

Адресат программы: программа «ФинПрактик» представляет собой систему интерактивных и очных занятий для детей в возрасте от 8 до 11 лет.

Объем программы:

Курс рассчитан на 1 учебный год (9 месяцев), объемом в 70 академических часов (2 учебных часа в неделю: из них 1 учебный час в очной форме, 2 учебный час - самостоятельное (заочное) изучение интерактивной платформы).

Очные занятия проходят 1 раз в неделю, продолжительность занятия 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Форма обучения: очно-заочная.

Формы, методы, приёмы, педагогические технологии реализации программы

В процессе реализации программы используются следующие *педагогические технологии*: технология личностно-ориентированного обучения, информационно-коммуникативная технология, здоровье сберегающая технология.

При личностно-ориентированном обучении на первое место выдвигается индивидуализация обучения – процесс раскрытия индивидуальности человека в специально организованной учебной деятельности. Ее цель состоит в том, чтобы познавательная деятельность воспитанников обеспечивала их личностное самоопределение, развитие эмоционально-духовной сферы, формирование значимых личностных качеств. Данная технология применяется на протяжении всего учебного периода, при выполнении индивидуальных занятий.

Выбирая форму ведения занятий, учитываются индивидуальные и возрастные особенности детей, их потенциальные возможности. Занятия состоят из теоретической и практической частей.

Каждая тема занятия начинается с постановки задачи – характеристики образовательного продукта, который предстоит освоить. Практические задания нацелены на применение на практике полученных знаний.

На протяжении курса обучения по программе происходит постепенное усложнение материала. Для развития творческого подхода создаются проблемные ситуации с целью поиска детьми различных вариантов решения проблемы, таким образом используется метод проектной деятельности.

Занятия предусматривают следующие формы организации деятельности:

- индивидуальная (даются индивидуальные задания и задачи, с учетом его возрастной группы);

- групповая (совместное обсуждение тем, заданий и результатов деятельности в группе).

Основные формы организации обучения детей:

- интерактивная игра-путешествие;
- проблемные игровые ситуации;
- мини-игры (лабиринты, ребусы, головоломки и др.);
- логические задачи;

Методы обучения

Занятия включают теоретическую и практическую часть. Практическая часть курса организована в форме выполнения интерактивных заданий и задач, упражнений для самостоятельного выполнения. Теоретическая часть курса представлена так же в интерактивном формате – ребенок изучает материал через игру-путешествие по стране денег, самостоятельно определяя ход развития событий игры. Используются мультфильмы, анимированные комиксы, видеофильмы.

Методы и средства в обучении:

- словесные (рассказ, беседа, чтение, прослушивание аудиороликов);
- наглядные (показ иллюстраций, просмотр документальных и учебных фильмов, работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерной программе);
- игровые (применение финансовых игр (в т.ч. деловые, ролевые, викторины, конкурсы, олимпиады и др.);
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы, «облачные» технологии);

Методы и средства в воспитании:

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);

Информационно-коммуникативная технология (ИКТ) раскрывается в том, что большинство заданий программы выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Под *здоровье сберегающими образовательными технологиями* в расширенном смысле можно понимать все те технологии, использование которых в образовательном процессе идет на пользу воспитанников. Технология сбережения здоровья раскрывается через следующие приемы: во время физкультминутки делаются физические упражнения для снятия общего напряжения и усталости глаз. Предусмотрена смена деятельности детей, предполагающая чередование статических и динамических состояний, поз, нагрузок. Проводится регулярное проветривание помещения. Используется наглядное пособие «Гимнастика для глаз», «Безопасность при работе за компьютером».

Важное значение имеет мотивация детей к деятельности. Деятельность, построенная на личной заинтересованности обучающегося, осуществляется с меньшими нервными затратами и не приводит к утомлению. При этом образовательные результаты такой деятельности значительно выше.

Формы мотивации

Интерактивная карта: прохождение программы обучения с помощью интерактивной карты – где каждый новый раздел – «замок», который нужно открыть, а каждая новая тема в разделе – «дорожка» к новому замку;

Награды за правильно выполненные задания – виртуальные монеты и значки;

Постоянная коммуникация героев обучающего курса с ребенком (мотивация на изучение материала и дальнейшее открытие «замков»);

Материально-техническое обеспечение реализации Программы:

- Персональный компьютер или ноутбук с предустановленным программным обеспечением;
- Средства телекоммуникации - локальная сеть, выход в Интернет;
- Видеохостинг Youtube, сервисы Google, интернет-сайты;
- Проектор мультимедийный;
- средства ИКТ на занятиях (презентации, видеофильмы, обучающие игры, обучающие компьютерные программы, компьютеры, интерактивная доска, проектор);
- Экран;
- Колонки;
- Рабочая тетрадь;
- Специализированная учебная мебель: компьютерные столы, стулья.

Дидактическое обеспечение:

- презентации и видео к занятиям, дидактический материал;
- использование дидактического материала (карточки, задания, схемы, таблицы, инструкции, практические задания и задачи);
- учебники, учебные пособия, журналы, книги;
- тематические подборки теоретического материала, игр, практических заданий;
- ресурсы сети Интернет;
- авторские настольные игры «ФинГрам» (8 игр).

Кадровое обеспечение:

Реализовать программу может педагог, имеющий среднее общее или высшее образование, прошедший подготовку по программе повышения квалификации «Содержание и методика преподавания курса финансовой грамотности для детей различных возрастных групп», 72 часа.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты

у учащихся будут сформированы знания:

- как и для чего были изобретены деньги;
- что такое бартер, как появились бумажные деньги;
- что такое спрос и предложение на рынке; понятия: спрос, предложение, ликвидность, сезонность и др.;
- что такое банк и как его инструменты помогают людям в современном мире (кредит, депозит, страхование, банковские карты и др.);
- способы безопасного осуществления современных платежных технологий, как не попасться мошеннику;
- что такое потребности и желания человека;
- что такое налоги и пенсия; основные виды налогов;
- как люди получают (зарабатывают) деньги;

Представления:

- как можно купить товар в другой стране;
- от чего зависит цена на товар, и почему нет «бесплатных» товаров; где осуществляется торговля;
- механизмы работы банковских продуктов (как и зачем они существуют);
- принцип работы современных технологий оплат (как это происходит);
- как экономия и правильное разделение потребностей от желаний поможет быстрее достичь финансовой цели;
- за счет чего государство помогает его жителям в обустройстве городов, жизни и помощи нуждающимся;
- откуда берутся деньги в семье и как правильно ими распоряжаться;
- как функционирует бизнес; понятия: прибыль, затраты;

Умения и навыки:

- ставить финансовую цель и подбирать способы её достижения;
- составлять заданную сумму денег из разных купюр и монет;
- верно считать стоимость купленного товара (взвешенного, налитого);
- как проводить оплату покупок с помощью карты и бесконтактных технологий;
- отделять потребности от желаний, находить альтернативу при недостатке средств;
- считать налоги на примере простых задач;
- планировать доходы и расходы семьи;
- грамотно распоряжаться своими личными деньгами.

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

- навыки планирования и целеполагания;

- умение сверять свои действия с целью обучения и при необходимости исправлять ошибки с помощью педагога;
- умение определять степень успешности выполнения своей работы;
- умение формулировать учебную задачу на основе уже усвоенных знаний и того, что еще не известно;
- умение проявлять целеустремленность, способность к волевому усилию и к преодолению препятствий, ответственность, трудолюбие, самоорганизацию;
- умение владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

Познавательные:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;

Коммуникативные:

- умение полно и ясно выражать свои мысли;
- владение монологической и диалогической формами речи;
- планирование учебного сотрудничества;
- адекватное понимание причин ситуации успеха, неуспеха в учебной деятельности;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные результаты:

- владение первичными навыками анализа и критической оценки информации о пользовании деньгами;
- способность увязать собственный личностный опыт с опытом своей семьи, с учебными знаниями, понимание значимости финансово грамотного поведения человека в современном мире;
- способность и готовность грамотно распоряжаться личным бюджетом и планировать денежные траты;
- творческие способности;
- ответственность, добросовестность, взаимопомощь, доброжелательность;
- основы предпринимательского мышления;
- эмоционально-ценностное отношение к результатам труда
- бережное отношение к деньгам и к труду;

Необходимым элементом процесса обучения является *контроль* знаний, умений и навыков, которые были сформированы у ребенка. Это подразумевает определённую систему оценивания с выделением чётких критериев такого оценивания. Поскольку в процессе обучения предполагается использование различных видов деятельности, то и система критериальной оценки должна строиться с учётом различий в такой деятельности. В процессе освоения курса «ФинПрактик» предполагается использование педагогом трех видов контроля: вводного, промежуточного и итогового.

Вводный контроль – в начале курса (педагогическое наблюдение, беседа);

Промежуточный контроль: решение ситуативных, практических задач (закрепление изученного материала). Задачи и задания строятся по принципу «от простого к сложному», предлагают ребенку следующие виды активностей в формате интерактивной игры: соотнести данные, переместить данные, тестовые вопросы с одним или несколькими вариантами ответа, расстановка последовательности событий. Целью промежуточного контроля является оценка активности работы ребенка на занятии, уровень осознания обсуждаемого материала, креативность в решении поставленных задач.

Оценочные материалы (перечень диагностических методик, позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов).

Примерный (демонстрационный) вариант интерактивных заданий и задач:



Первые монеты



Первые бумажные деньги

Сопоставьте тип денег и страну, где они впервые появились.
Перетащи картинку с деньгами к карточке со страной.



Греция



Рим



Китай



Лидия

Составь последовательность обмена, если:



можно менять на



за



дают





стоит столько же сколько



Перетащи картинки и составь последовательность.

1.



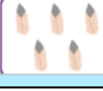
2.



3.

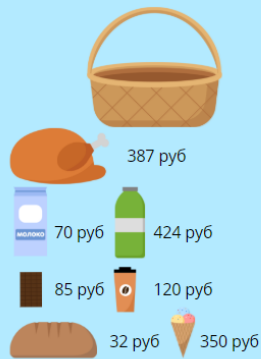


4.



Выберите ту продуктовую корзину, за которую нельзя оплатить картой бесконтактно, при условии лимита 1500 рублей.

- ☐ Корзина 3
☐ Корзина 2
☐ Корзина 1



Оцени степень вероятности каждого страхового случая. Отметь выбранный кружок.

	не возможно	мало вероятно	вероятно	есть риск	огромный риск
заболел ангиной	☐	☐	☐	☐	☐
затопили соседи	☐	☐	☐	☐	☐
на школу упал метеорит	☐	☐	☐	☐	☐
пожар	☐	☐	☐	☐	☐
отравился в путешествии	☐	☐	☐	☐	☐
сломал палец	☐	☐	☐	☐	☐
потерялась кошка	☐	☐	☐	☐	☐

ОТВЕТИТЬ

Перенеси название элемента банковской карты в соответствующий пропуск.



срок действия карты чип наименование банка логотип платежной системы
имя держателя карты номер карты

ОТВЕТИТЬ

Что кладут на вклад, а что на депозит?

Перемести ценности в нужную корзинку, чтобы получить максимальный доход.



ОТВЕТИТЬ

Распредели желания по видам целей. Перенеси картинку к нужной цели.

Краткосрочные цели

Среднесрочные цели

Долгосрочные цели



накопить маме на подарок



купить дом за 15 лет



купить набор инструментов



накопить на семейный отдых в санатории за 14 месяцев



выплатить кредит за машину за 2 года



приобрести картину известного художника за 3 года

ОТВЕТИТЬ

Посчитай, сколько Влад заработает за неделю (7 дней) после выплаты налога.

Введи ответ цифрой с клавиатуры.

Внимание! Налог на профессиональный доход = 6 %



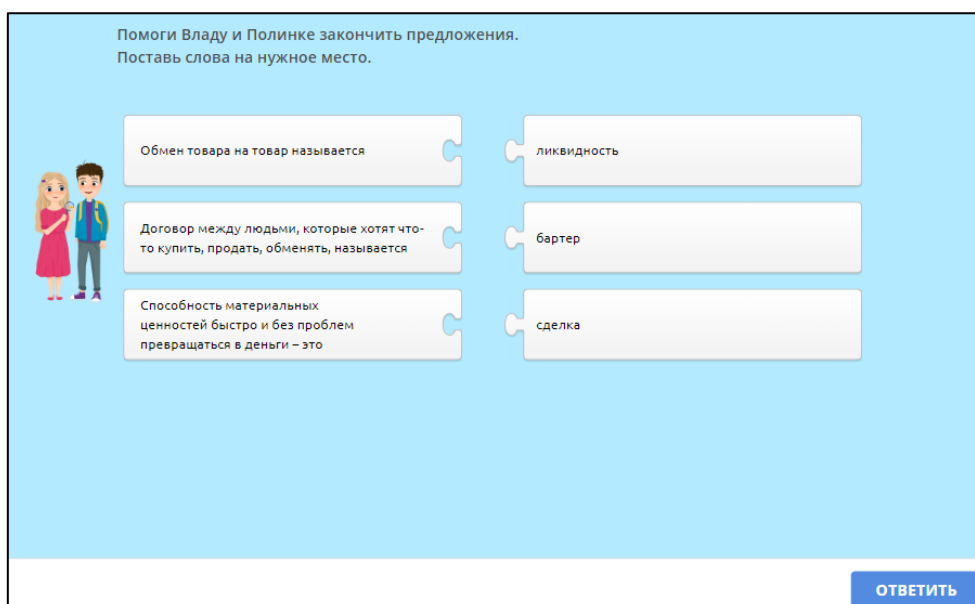
ОБЪЯВЛЕНИЕ

Выгул собак.

Оплата 200 рублей в день до вычета налогов.

Влад заработает рублей.

ОТВЕТИТЬ

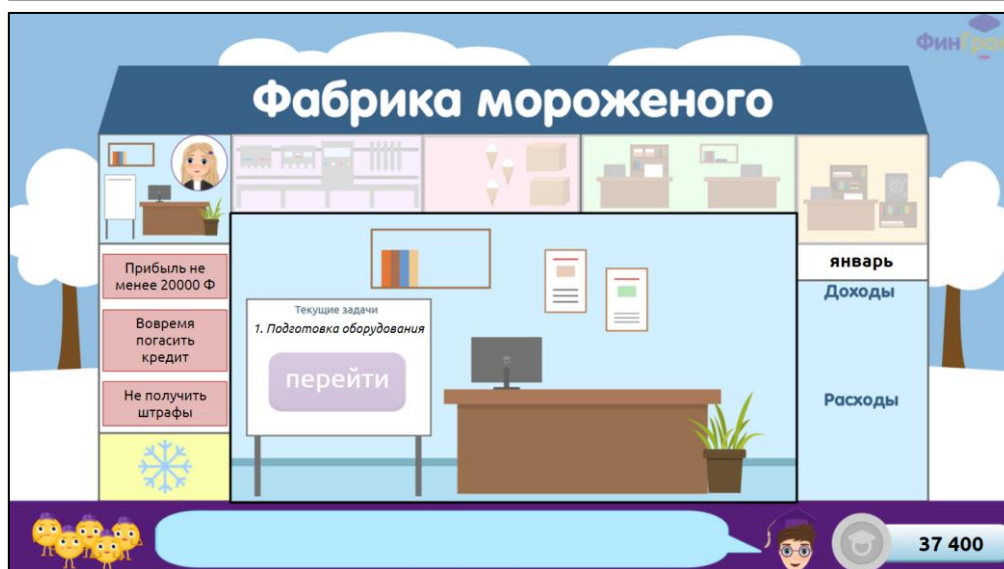
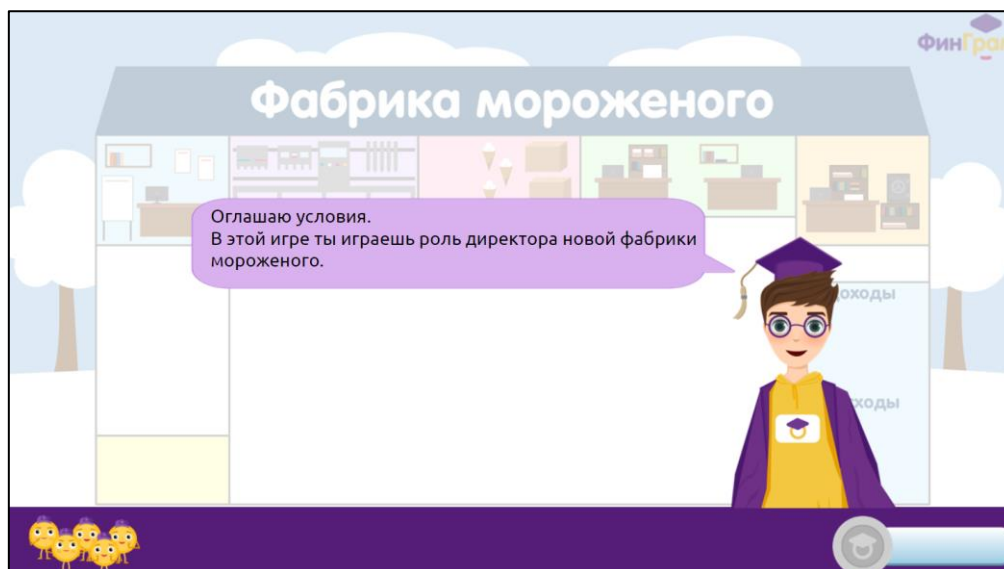


Итоговый контроль представляет собой итоговую финансовую игру, где ребенок применяет все полученные знания на практике. Проводится в рамках 9 разделов обучения и представляет собой итоговую финансовую игру «Фабрика мороженого», где ребенок применяет все полученные знания на практике. Целью итогового контроля является оценка выполнения требований к личностным, интеллектуальным и предметным результатам освоения курса. Перед учеником ставятся три финансовые цели, которые необходимо достигнуть за установленный срок согласно условиям игры.

Оценивание работ происходит на основе педагогического мониторинга. Ученик вводит ответы/выбирает действия в предложенной ситуации. В случае неправильного ответа ученику дается пояснение к задаче / заданию, и предлагается повторная попытка (количество попыток не ограничено).

За каждое правильно выполненное задание ученик получает баллы – в виде виртуальных монет. Количество баллов (монет) зависит от сложности задания (от 2 до 20 баллов). Набранные баллы (монеты) используются учеником в финальной игре, где монеты становятся игровым инструментом, который применяется учеником в ходе выполнения игры.

Форма деловой финансовой игры позволяет оценить все аспекты подготовки ребенка по вопросам, которые поднимались в процессе изучения курса «ФинПрактик» в наиболее близкой для ребенка игровой форме согласно его возрастному и психологическому развитию.



Тебе нужно купить аппарат для мороженого. Твой бюджет - 16 000 фианомов.
Выбери из предложенных вариантов только 2 подходящих и перетащи на кнопку "Купить".

 Самый простой аппарат для изготовления мороженого 6000 Ф	 Аппарат для изготовления вафельных стаканчиков 4000 Ф	 Аппарат + Стаканчики + Начинка 10000 Ф
 Начинка 2000 Ф	 Поливка + Ароматизаторы 3000 Ф	КУПИТЬ

ОТВЕТИТЬ

Особенности реализации программы

Программа состоит из 9 разделов. Разделы программы взаимосвязаны и реализуются последовательно. Последовательность задаётся интерактивной картой, где каждый предыдущий раздел (участок карты) является допуском к открытию следующего участка (раздела программы).

Количество обучающихся по программе: минимальное количество в группе 7 человек, максимальное 12 человек.

Учебно-тематический план программы

Очные занятия с педагогом (тренером):

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Теор. занятия	Практ. занятия	
1.	Раздел 1. Что такое деньги	10	5	5	
1.1.	Занятие № 1. Бартер и натуральное хозяйство.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
1.2.	Занятие № 2. Бартер и натуральное хозяйство.	1	0	1	Вводный контроль Практическая работа, решение ситуативных задач
1.3.	Занятие № 3. Первые деньги в мире.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
1.4.	Занятие № 4. Первые деньги в мире.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
1.5.	Занятие № 5. Банкноты Российской Федерации. Их защита от подделок.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
1.6.	Занятие № 6. Банкноты Российской Федерации. Их защита от подделок.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
1.7.	Занятие № 7. Система денег в мире.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
1.8.	Занятие № 8. Система денег в мире.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
1.9.	Занятие № 9. Функции денег.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль
1.10.	Занятие № 10. Функции денег.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач

2.	Раздел 2. Рыночные отношения.	8	4	4	
2.1.	Занятие № 11. Деньги ходят по кругу.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
2.2.	Занятие № 12. Деньги ходят по кругу.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.3.	Занятие № 13. Места для торговли.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
2.4.	Занятие № 14. Места для торговли.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.5.	Занятие № 15. Спрос и предложение.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
2.6.	Занятие № 16. Спрос и предложение.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.7.	Занятие № 17. Магазин.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль
2.8.	Занятие № 18. Магазин.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.	Раздел 3. Банковские продукты и финансовые инструменты.	14	7	7	
3.1.	Занятие № 19. Что такое банк.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
3.2.	Занятие № 20. Что такое банк.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.3.	Занятие № 21. Что такое валюта.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач

3.4.	Занятие № 22. Что такое валюта.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.5.	Занятие № 23. Что такое драгоценные металлы.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
3.6.	Занятие № 24. Что такое драгоценные металлы.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.7.	Занятие № 25. Что такое кредит.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
3.8.	Занятие № 26. Что такое кредит.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.9.	Занятие № 27. Что такое депозит.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
3.10	Занятие № 28. Что такое депозит.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.11	Занятие № 29. Что такое страхование.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
3.12	Занятие № 30. Что такое страхование.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.13	Занятие № 31. Что такое банковский счет.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль
3.14	Занятие № 32. Что такое банковский счет.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.	Раздел 4. Современные платежные технологии.	10	5	5	
4.1.	Занятие № 33. Банковская карта.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач

4.2.	Занятие № 34. Банковская карта.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.3.	Занятие № 35. Электронный кошелек.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
4.4.	Занятие № 36. Электронный кошелек.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.5.	Занятие № 37. Бесконтактные технологии оплаты.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
4.6.	Занятие № 38. Бесконтактные технологии оплаты.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.7.	Занятие № 39. QR код.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
4.8.	Занятие № 40. QR код.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.9.	Занятие № 41. Мошенничество и правила покупок в интернете.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль
4.10	Занятие № 42. Мошенничество и правила покупок в интернете.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
5.	Раздел 5. Ресурсы, потребности и желания.	4	2	2	
5.1.	Занятие № 43. Чем отличаются потребности от желаний.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
5.2.	Занятие № 44. Чем отличаются потребности от желаний.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
5.3.	Занятие № 45. Мечта и финансовая цель.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач

					Промежуточный контроль
5.4.	Занятие № 46. Мечта и финансовая цель.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
6.	Раздел 6. Человек и государство.	8	4	4	
6.1.	Занятие № 47. Налоги.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
6.2.	Занятие № 48. Налоги.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
6.3.	Занятие № 49. Пособия.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
6.4.	Занятие № 50. Пособия.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
6.5.	Занятие № 51. Пенсии.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
6.6.	Занятие № 52. Пенсии.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
6.7.	Занятие №53. Штрафы.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль
6.8.	Занятие №54. Штрафы.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
7.	Раздел 7. Личные финансы и семейный бюджет.	8	4	4	
7.1.	Занятие № 55. Твои личные финансы (карманные деньги, первый заработок).	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
7.2.	Занятие № 56. Твои личные финансы (карманные деньги, первый заработок).	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач

7.3.	Занятие № 57. Как накопить деньги?	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
7.4.	Занятие № 58. Как накопить деньги?	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
7.5.	Занятие № 59. Доходы и расходы в семье.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
7.6.	Занятие № 60. Доходы и расходы в семье.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
7.7.	Занятие № 61. Составление семейного бюджета.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль
7.8.	Занятие № 62. Составление семейного бюджета.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
8.	Раздел 8. Как работают компании.	6	3	3	
8.1	Занятие № 63. Что такое бизнес?	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
8.2.	Занятие № 64. Что такое бизнес?	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
8.3.	Занятие № 65. Как устроен бизнес изнутри.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач
8.4.	Занятие № 66. Как устроен бизнес изнутри.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
8.5.	Занятие № 67. Как обеспечивается прибыль в компании.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Промежуточный контроль

8.6.	Занятие № 68. Как обеспечивается прибыль в компании.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
9.	Раздел 9. Заключительные занятия.	2	1	1	
9.1.	Занятие № 69. Финансовая игра «Фабрика мороженого».	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных задач Итоговый контроль
9.2	Занятие №70. Заключительная квест-викторина.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
	Общая продолжительность программы (часов)	70	35	35	

Содержание Программы

Раздел 1. Что такое деньги.

Тема № 1. Бартер и натуральное хозяйство.

Теория (1ч): Изучение понятий «бартер», «сделка», «ликвидность». Превращение товаров в деньги: драгоценные камни, соль, зерно, посуда

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Слова-потеряшки», «Выгодный обмен», «В плену», «Считай правильно».

Тема № 2. Первые деньги в мире.

Теория (1ч): Ознакомление с теорией о первом появлении денег в мире. Понятие эволюции денег. Путь развития денег: украшения из драгоценных металлов, золотые слитки, монеты, бумажные деньги, электронные деньги и банковские карты.

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Ценный товар», «Лестница эволюции», «На рынке», «Немного географии».

Тема № 3. Банкноты Российской Федерации. Их защита от подделок.

Теория (1ч): Изучение монет и купюр Российской Федерации. Номиналы купюр, история их появления. Изучение понятия «подделка».

Практика (1ч): Ситуационный комикс «В магазине». Просмотр видео «Как Банк России защищает свои банкноты» Решение интерактивных задач «Энигма», «Полинезия», «Мороженое», «Фальшивомонетчики».

Тема № 4. Система денег в мире.

Теория (1ч): Изучение понятий «Валюта», «Валютный курс». Изучение некоторых валют (доллары, юани, франки, рубли).

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Случайный пазл», «Диснейленд», «Прекрасный Париж», «Красота – залог богатства».

Тема № 5. Функции денег.

Теория (1ч): Изучение понятия «Деньги». Функции денег: единица учета, способ платежей, единая мера стоимости, способ накопления и сбережения, средство обмена.

Практика (1ч): Решение интерактивной задачи-квеста «Базилио».

Раздел 2. Рыночные отношения.

Тема № 6. Деньги ходят по кругу.

Теория (1ч): Изучение понятий «Купля-продажа», «Торговля».

Практика (1ч): Просмотр видео «Путь из Варяг в Греки», «История о великом шелковом пути». Решение интерактивных задач «Торговля», «Метафоры», «Испорченная рукопись», «Из варяг в греки».

Тема № 7. Места для торговли.

Теория (1ч): Изучение понятия «Рынок». Современные базары мира и их продукты. Варианты рынков: торговля недвижимостью, интернет-торговля, торговля в магазинах.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «На базаре». Решение интерактивных задач «Времена года», «Города», «Торговый центр», «Спасем животных».

Тема № 8. Спрос и предложение.

Теория (1ч): Изучение понятий «Спрос», «Предложение». Определение факторов влияющих на спрос: появление товаров-заменителей, цены на товар, изменение цен на дополняющие товары, сезонность, численный и возрастной состав населения, привычки и вкусы, изменение дохода потребителей, мода.

Практика (1ч): Ситуационные комиксы «По чем верблюд?», «Яблоки». Решение интерактивных задач «Фенек», «Витамины», «Спрос», «Нелегкий выбор».

Тема № 9. Магазин.

Теория (1ч): Изучение понятий «Производитель», «Наценка», «Прибыль», «Реклама». Как формируется цена на товар.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Фабрика велосипедов». Просмотр видео «Золотое яблоко». Решение интерактивных задач «Пицца», «Тортики», «Пазл», «Мороженое».

Раздел 3. Банковские продукты и финансовые инструменты.

Тема №10. Что такое банк.

Теория (1ч): Изучение понятия «Банк». Знакомство с финансовыми операциями банка (получение заработной платы, пенсии, оплаты счетов, переводы, займы, кредиты)

Практика (1ч): Интерактивная игра «Деньги в банке». Решение интерактивных задач «Специальная операция», «Банк», «Глава банка», «Функции».

Тема №11. Что такое валюта.

Теория (1ч): Изучение понятия «Валюта». Расчет валютного курса.

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Обмен валюты», «Выгодный курс», «Верно-неверно», «Сказочный замок».

Тема №12. Что такое драгоценные металлы.

Теория (1ч): Изучение понятия «драгоценные металлы». Знакомство с драгоценными металлами: рутений, осмий, родий, палладий, иридий, платина, серебро, золото.

Практика (1ч): Игра в интерактивное лото «Названия металлов». Решение интерактивных задач «Ценные металлы», «Верно-неверно», «Благородный», «Химия».

Тема №13. Что такое кредит.

Теория (1ч): Изучение понятия «Кредит», «Заемщик», «Кредитный договор».

Практика (1ч): Просмотр видео «Золушка», «Подарок». Решение интерактивных задач «Пазл», «Договор», «Почему?».

Тема №14. Что такое депозит.

Теория (1ч): Изучение понятия «Вклад», «Депозит», «Вкладчик», «Процент». Знакомство с простым и сложным процентом по кредиту. Изучение способов открытия депозита и вклада.

Практика (1ч): Взаимодействие с электронной таблицей «Проценты». Решение интерактивных задач «Простой», «Сложный», «Корзинки», «Правила».

Тема №15. Что такое страхование.

Теория (1ч): Изучение понятия «Страхование». История возникновения страховщиков. Изучение основ страхования (Сколько стоит страховка? Что можно страховать? Какие виды страховок есть в России? Можно ли застраховаться от болезни?).

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Потоп». Просмотр видео «На всякий случай». Решение интерактивных задач «Страховое агентство», «Риски», «Что страхуем?», «Случай».

Тема №16. Что такое банковский счет.

Теория (1ч): Изучение понятия «Банковский счет», способы и условия его открытия.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Банк». Решение интерактивных задач «Правда-кривда», «Счет», «Верю – не верю».

Раздел 4. Современные платежные технологии.

Тема №17. Банковская карта.

Теория (1ч): Изучение понятия «Банковская карта», «Дебетовая карта», «Кредитовая карта». Как выглядит банковская карта, информация на ней. Как работать с банковской картой. Условия получения банковской карты.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Банкомат». Решение интерактивных задач «Пазл», «Банкомат», «Преимущество», «Двое из ларца».

Тема №18. Электронный кошелек.

Теория (1ч): Изучение понятия «Электронный кошелек» и правила работы с ним. Правила безопасности работы с электронными деньгами.

Практика (1ч): Электронная галерея «Кошельки» (QiWi, Яндекс, WebMoney). Решение интерактивных задач «О кошельке», «Кто есть кто», «Квиз».

Тема №19. Бесконтактные технологии оплаты.

Теория (1ч): Изучение понятия «Терминал», «Бесконтактная оплата». Правила безопасности работы с бесконтактными средствами оплаты.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Температура». Решение интерактивных задач «Тайный знак», «Платеж».

Тема №20. QR код.

Теория (1ч): Изучение понятия «QR-код», «Штрихкод». Использование QR и штрихкода.

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Секретный шифр», «Тайное послание», «Верно-неверно», «QR-код».

Тема №21. Мошенничество и правила покупок в интернете.

Теория (1ч): Изучение 10 правил безопасности при работе с банковской картой и электронными деньгами.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Мошенники». История «Первая продажа через интернет». Решение интерактивных задач «sms», «Безопасность», «Бесплатный ноутбук», «wi-fi».

Раздел 5. Ресурсы, потребности и желания.

Тема №22. Чем отличаются потребности от желаний.

Теория (1ч): Изучение понятия «Потребности», «Желания», «Семейный бюджет».

Практика (1ч): Просмотр видео «Лимонадный крош». Электронная галерея «Распределение семейного бюджета». Решение интерактивных задач «Пазл», «Желания», «О самом главном», «Потребности».

Тема №23. Мечта и финансовая цель.

Теория (1ч): Изучение понятия «Финансовые цели». Различие мечты и финансовой цели. Целеполагание.

Практика (1ч): Электронная галерея «Полезные привычки». Заполнение электронной формы «Список желаний». Решение интерактивных задач «Пазл», «Цели», «Угадай-ка», «AirPods».

Раздел 6. Человек и государство.

Тема №24. Налоги.

Теория (1ч): Изучение понятия «Налоги», «Налоговый кодекс», «Бюджет страны». История появления налогообложения в России. Основные виды налогов: налог на прибыль, НДС, налог на имущество, налог на доходы.

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Слова», «Тук-тук, к вам налоговая», «Догситтер», «Все о налогах».

Тема №25. Пособия.

Теория (1ч): Изучение понятия «Пособия». Виды государственных пособий: пособие по временной нетрудоспособности, пособие по безработице, пособия мамам.

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Пособие», «Платить или не платить?», «Наше богатство», «Угадай».

Тема №26. Пенсии.

Теория (1ч): Изучение понятия «Пенсия». Изучение вопросов: кто дает пенсию, почему получают пенсию, как рассчитывают пенсию.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «В гостях у бабушки». Решение интерактивного теста.

Тема №27. Штрафы.

Теория (1ч): Изучение понятия «Штраф», «Пени». Бюджет страны и уплата налогов.

Практика (1ч): Интерактивный пазл «Финансирование бюджетных организаций». Решение интерактивных задач «Казна», «Что за штраф», «Правонарушение», «Налог на доход».

Раздел 7. Личные финансы и семейный бюджет.

Тема №28. Твои личные финансы.

Теория (1ч): Изучение понятия «Личные финансы», «Резюме». Интерактивная галерея «Истории миллиардеров».

Практика (1ч): Заполнение электронной формы «Карманные расходы». Ситуационный комикс «Помощники», «Влад ищет работу». Квиз-исследование «Тейлор Мокси». Решение интерактивных задач «Карманные деньги», «Подработка», «CV», «Цепочка».

Тема №29. Как копить деньги?

Теория (1ч): Постановка финансовой цели, полезные привычки – умение копить, укладываться в бюджет.

Практика (1ч): Виртуальная копилка Моопjar. Интерактивная галерея «Учимся копить». Решение интерактивных задач «Моопjar», «20 золотых», «Разумное потребление», «Финансовая цель».

Тема №30. Доходы и расходы в семье.

Теория (1ч): Изучение понятия «Доходы», «Расходы». Виды доходов и расходов семьи.

Практика (1ч): Решение интерактивных задач «Необходимость», «Сбережения», «Приоритеты», «Бюджет».

Тема №31. Составление семейного бюджета.

Теория (1ч): Изучение понятия «Семейный бюджет». Тактика составления семейного бюджета.

Практика (1ч): Электронные таблицы «Семейный бюджет». Заполнение электронной формы «Бюджет моей семьи». Решение интерактивных задач «Цель», «Расходы», «Расчет», «ЖКУ».

Раздел 8. Как работают компании.

Тема №32. Что такое бизнес.

Теория (1ч): Изучение понятия «Бизнес», «Прибыль», «Бизнесмен». Виды бизнеса: малый, средний, крупный.

Практика (1ч): Ситуационный комикс «Стив Джобс». Интерактивная галерея «Пекарня», «Здоровое питание», «IT-компания». Решение интерактивных задач «Бизнесмен», «Какой бизнес открыть?», «Малый-средний-крупный», «А что у вас?».

Тема №33. Как устроен бизнес изнутри.

Теория (1ч): Изучение понятия «Персонал», «Компетенция», «Реклама», «Конкуренция». Новые сотрудники в компании.

Практика (1ч): Интерактивная галерея «Новый сотрудник». Решение интерактивных задач «Компетенция», «Персонал», «Много рекламы», «Конкуренция».

Тема №34. Как обеспечивается прибыль в компании.

Теория (1ч): Изучение понятия «Доходы и расходы компании», «Прибыль компании». Структура организации.

Практика (1ч): Заполнение электронных таблиц «Прибыль компании». Интерактивная галерея «Кубик Рубика». Решение интерактивных задач «Наша компания», «Чем занимаетесь?», «Выгодное дело», «Прибыльное дело».

Раздел 9. Заключительные занятия.

Тема №35. «Фабрика мороженого»

Теория (1ч): Повторение изученного материала. Рекомендации по прохождению финансовой игры.

Практика (1ч): Прохождение интерактивной игры-симулятора «Фабрика мороженого»: достижение трех поставленных финансовых целей за один виртуальный год.

Список литературы

Для педагога:

1. Антонова Ю.В. «Обсуждаем, рассуждаем и играем. Креативные задания для детей по финансовой грамотности». – М.: Вита-Пресс, 2017. – 56 с.
2. Васин Д. «Деньги и бизнес для детей». – М.: Эксмо, 2018. – 128 с.
3. Гин С. «Мир логики». Программа и методические рекомендации по внеурочной деятельности в начальной школе: пособие для учителя 4 класса / Школа креативного мышления; Светлана Гин. – 2-е изд. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 160 с
4. Гин С. «Мир человека». Программа и методические рекомендации по внеурочной деятельности в начальной школе: пособие для учителя 2 класса / Школа креативного мышления; Светлана Гин. – 2-е изд. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 160 с.
5. Гин С. «Мир фантазии». Программа и методические рекомендации по внеурочной деятельности в начальной школе: пособие для учителя 3 класса / Школа креативного мышления; Светлана Гин. – 2-е изд. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 144 с.
6. Горяев А., Чумаченко В. «Финансовая грамота для школьников», М: «Баккара-Принт», 2010г. – 40с.
7. Хо Адам, Чи Кеон. «Дети и деньги». М.: Бомбора, 2017. – 160 с.
8. Все деньги мира: 15 купюр с историей <http://www.vokrugsveta.ru/article/295272/>
9. Деньги России: от истоков до современности <https://www.russian-money.ru/history/>

Для детей и родителей:

1. Блискавка, Е. «Дети и деньги. Самоучитель семейных финансов для детей» / Евгения Блискавка. – М.: ОК Пресс, 2019. – 80 с.
2. Гловели Г.Д. «Финансовая грамотность: Материалы для учащихся (4 класс)». — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014.
3. Гловели, Г.Д. «Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 4 класс общеобразоват. орг.» /Г.Д. Гловели. — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. — 128 с.
4. Джерри Б., Ло Ф. «Они работают с деньгами» – М: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
5. Джерри Б., Ло Ф. «Богатые и бедные» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
6. Джерри Б., Ло Ф. «История денег» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
7. Джерри Б., Ло Ф. «Как потратить деньги с умом?» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
8. Джерри Б., Ло Ф. «Твои деньги» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
9. Бодо Ш. «Пес по имени Мани» – М.: Попурри, 2019г. – 192 с.
10. Липсиц, И.В. «Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5–7 классы общеобразоват. орг.» Дополнительное образование: Серия «Учимся разумному финансовому поведению»/ И.В. Липсиц, Е.А. Вигдорчик - М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014г.-208 с.

11. Маккена, Глайста, Фонтейн. «Твой первый миллион. Как его заработать и не потерять» – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019 г. – 144 с.
12. Ульева Е. «Откуда берутся деньги? Энциклопедия для малышей». – М.: Феникс-Премьер, 2020 г. – 47 с.
13. Федин С.Н. «Финансовая грамотность: Материалы для учащихся (2-3 класс)». — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014г. - 80 с.
14. «Деньги России: от истоков до современности» <https://www.russian-money.ru/history/>