

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

## «ФинЗнайка»

Возраст детей: 6-7 лет  
Срок реализации: 1 учебный год,  
60 часов

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

Киров  
2022

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «ФинЗнайка» (далее Программа) направлена на формирование основных предпосылок финансовой грамотности у детей старшего дошкольного 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 «ФинЗнайка» представляет собой комплексную систему очных занятий для детей в возрасте от 6 до 7 лет. Курс рассчитан на 1 учебный год (8 месяцев), объемом в 60 академических часов, 2 учебных часа в неделю (из них 1 час – изучение интерактивной платформы).

### **Актуальность программы**

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

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 «ФинЗнайка» предназначена для того, чтобы научить детей старшего дошкольного возраста бережно относиться к деньгам и труду, стремиться грамотно распоряжаться своими финансами; сформировать у ребенка предпосылки экономического мышления и финансовой грамотности, познакомить с правилами безопасных покупок.

**Новизна** программы заключается:

- в разработке современного актуального содержания Программы, включая темы, отсутствующие в имеющихся программах дошкольного образования, но очень важные для детей в силу бурно развивающегося сектора использования виртуальных денег и финансовой безопасности в Интернете;
- в создании современных игровых и интерактивных форм подачи учебного содержания, привлекательных для детей старшего дошкольного возраста.

**Цель программы:**

Формирование у детей старшего дошкольного возраста бережного отношения к деньгам и труду, формирование предпосылок экономического мышления и финансовой грамотности, знакомство с правилами безопасных покупок через игровое обучение.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- познакомить с историей возникновения денег в мире;
- дать понятия некоторых экономических терминов (спрос, предложение, прибыль, затраты, пенсия и др.);
- познакомить с понятием банк и его инструментами (кредит, банковские карты и др.);
- познакомить с некоторыми правилами безопасного использования современных платежных технологий;
- сформировать начальное представление о том, как формируется цена на товар;
- сформировать начальное представление о том, как государство помогает своим гражданам, и откуда на это берутся деньги;
- показать способы грамотного распоряжения деньгами;
- показать роль денег в современном мире;
- обучить навыку счета заданной суммы денег из разных монет;
- показать, как рассчитать стоимость купленного товара (нескольких покупок);
- определять, хватит ли имеющихся денег на покупки.

**Воспитательные:**

- воспитывать бережное отношение к деньгам и труду;
- воспитывать ответственность, трудолюбие;
- воспитывать эмоционально-ценностное отношение к результатам труда;

- воспитывать социально-значимые качества личности человека: ответственность, добросовестность, взаимопомощь, доброжелательность.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию творческих способностей воспитанников, стремлению к самостоятельному поиску путей решения проблемы;

- развивать память, внимание, способность анализировать, строить умозаключения, делать выводы;

- развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, 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 наклейки-пазлы.

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

Программа имеет продолжение для детей младшего и среднего школьного возраста.

**Уровень программы:** вводный;

#### **Адресат программы**

Программа «ФинЗнайка» представляет собой систему интерактивных и очных занятий для детей в возрасте от 6 до 7 лет.

#### **Объем программы:**

Курс рассчитан на 1 учебный год (8 месяцев), 60 академических часов, занятия 1 раз в неделю по 2 академических часа (продолжительность академического часа 30 минут).

Между занятиями проводятся физкультминутки в игровой форме (10 минут).

**Форма обучения по программе** – очная.

#### **Формы, методы, приёмы, педагогические технологии реализации программы**

В процессе реализации программы используются следующие педагогические технологии: технологии личностно-ориентированного обучения, информационно-коммуникативные технологии, здоровые берегающие технологии.

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 познавательных игр (настольные финансовые игры «ФинГрам», 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-коммуникативные технологии (ИКТ)* раскрываются 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 учащимся. 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. Используются наглядные пособия «Гимнастика для глаз», «Безопасность при работе за компьютером».

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

### **Формы мотивации**

1. Интерактивная карта: прохождение программы обучения с помощью интерактивной карты – где каждый новый раздел – «облако», которое нужно открыть, а каждая новая тема в разделе – «дорожка-звездочка» к новому облаку.

*Примерный (демонстрационный) вариант интерактивной карты*




2. Награды за правильно выполненные задания – виртуальные пазлы-наклейки, накопление реальных наклеек в рабочей тетради.

*Примерный (демонстрационный) вариант интерактивных заданий и пазлов-наклеек*

Рассмотри картинки. Возьми первую букву каждой картинки и запиши полученное слово.

00:00




Это слово - .

варежка    вокзал    вариант    валенки    валюта

Рассмотри банкноты и их символы.  
Перетащи банкноту на символ, который она обозначает.


00:00



\$                      ₹                      €

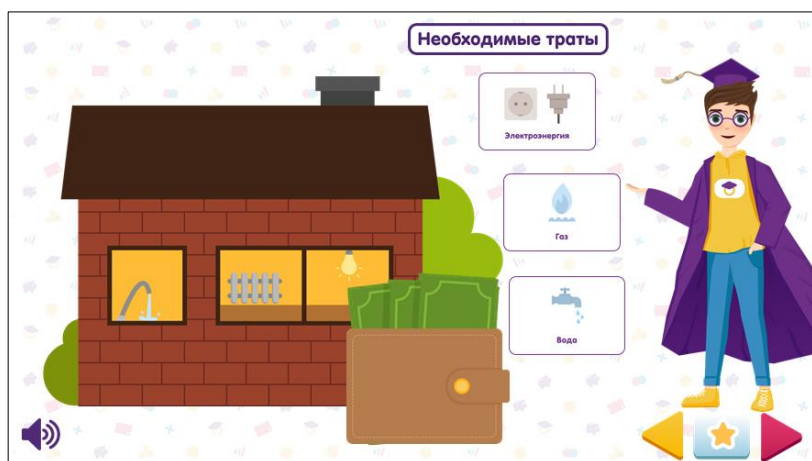
Ты справился со всеми задачами. А теперь собери пазл.

00:00



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

*Примерный (демонстрационный) вариант коммуникации (озвучка)*



### **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» (6 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».



## Ожидаемые результаты освоения программы

### *Предметные результаты*

- *у учащихся будут сформированы знания:* об истории возникновения денег в мире; некоторые экономические термины (спрос, предложение, прибыль, затраты, пенсия и др.); о банках и их инструментах (кредит, банковские карты и др.); некоторые правила безопасного использования современных платежных технологий; о формировании цены на товар; о способах грамотного распоряжения деньгами;
- *представления:* о роли денег в современном мире; как государство помогает своим гражданам, и откуда на это берутся деньги; представления как формируется и от чего зависит цена на товар, почему нет «бесплатных» товаров; как государство помогает его жителям в обустройстве городов, жизни и помощи нуждающимся; откуда берутся деньги в семье и как правильно ими распоряжаться; навыки составления заданной суммы денег из разных монет;
- *навыки* счета стоимости купленного товара (нескольких покупок), определения хватит ли имеющихся денег на покупки;

### *Метапредметные:*

- Развитие творческих способностей, стремление к самостоятельному поиску путей решения проблемы;
- Развитие памяти, внимания, способности анализировать, строить умозаключения, делать выводы;
- Развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения.

### *Личностные:*

- Воспитание бережного отношения к деньгам и труду;
- Воспитание ответственности, трудолюбия, добросовестности, взаимопомощи, доброжелательности;
- Воспитание эмоционально-ценностного отношения к результатам труда;

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. Оценка сформированности знаний, умений и навыков учащихся производится посредством задач на интерактивной платформе, в рабочей тетради, беседы в ходе занятия. 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 предполагается использование педагогом трех видов контроля: вводного, промежуточного и итогового.

**Вводный контроль** – в начале курса (игровой тест, 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.

**Задание 1. «Бартер»**

Соедини предметы, равноценные для обмена.



кукла



стиральная машина



карандаш



шоколад



мороженое



фломастер



телевизор



машинка

**Задание 2. «Бартер».**

Буратино может поменять одно яблоко на грушу и 2 сливы. Нарисуй, сколько груш и слив он может получить при обмене трех яблок.

**Задание 10. «Зарплата»**

Кот Базилио и лиса Алиса устроились на работу в театр «Буратино». Кот работал сторожем, а лиса продавала билеты. В конце дня кот получил зарплату 4 рубля, а лиса - 5 рублей.

Сколько денег кот и лиса получили вместе?



$$\square + \square = \square$$

Смогут ли кот и лиса поужинать в харчевне «3 пескаря», если ужин на двоих там стоит 6 рублей?

Обведи ответ «да» или ответ «нет».

**ДА**

**НЕТ**

### Задание 24. «Доходы Петровых»

Определи, к какому члену семьи относится тот или иной доход.



пенсия

пособие

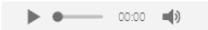
пенсия

зарплата

стипендия

стипендия

Рассмотри картинки. Возьми первую букву каждой картинки и запиши полученное слово.



Это слово - .

варежка

вокзал

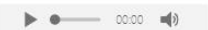
вариант

валенки

валюта

Рассмотри банкноты и их символы.

Перетащи банкноту на символ, который она обозначает.

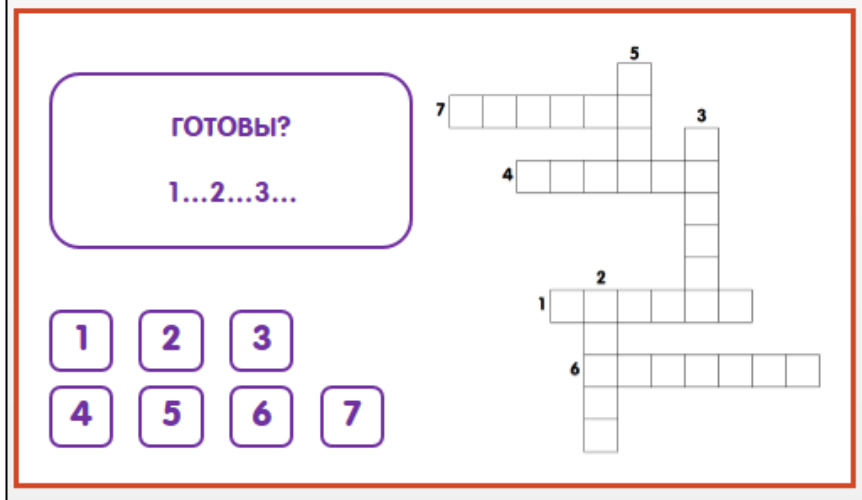
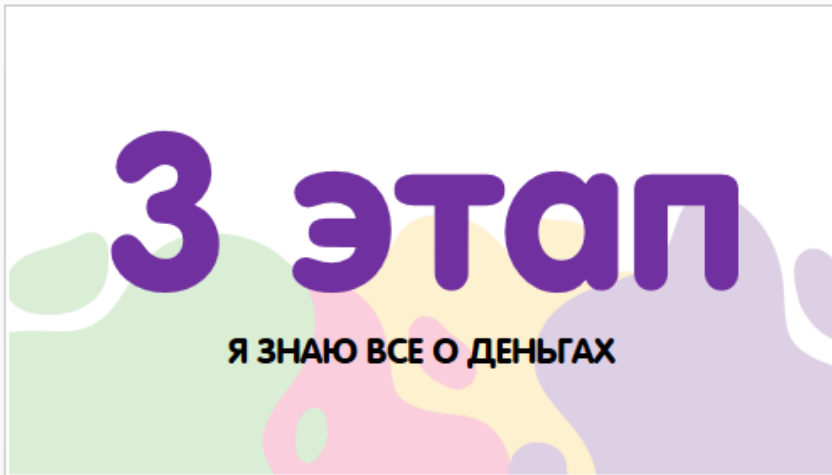
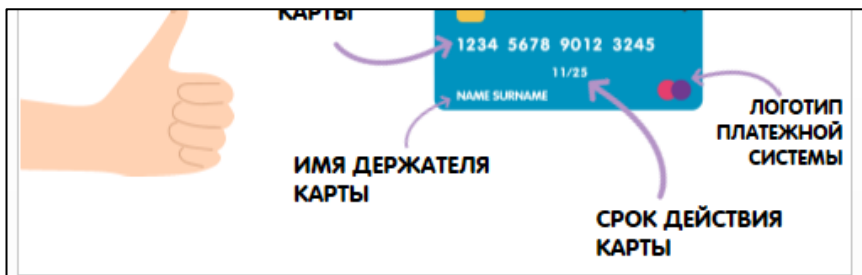


\$

₽

€

**Итоговый контроль** представляет собой итоговую финансовую игру, где ребенок применяет все полученные знания на практике.



### Особенности реализации программы

Программа состоит из 7 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).

## Учебно-тематический план программы

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля и аттестации
			Теор. занятия	Практ. занятия	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Что такое деньги (Игровой интенсив «Дракон»)</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
1.1.	Занятие № 1. Бартер и натуральное хозяйство.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
1.2.	Занятие № 2. Бартер и натуральное хозяйство.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач. Педагогический мониторинг.
1.3.	Занятие № 3. Первые деньги в мире.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
1.4.	Занятие № 4. Первые деньги в мире.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач
1.5.	Занятие № 5. Банкноты Российской Федерации.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
1.6.	Занятие № 6. Банкноты Российской Федерации.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач
1.7.	Занятие № 7. Система денег в мире.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
1.8.	Занятие № 8. Система денег в мире.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
1.9.	Занятие № 9. Откуда берутся деньги.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
1.10.	Занятие № 10. Откуда берутся деньги.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Магазин. (Игровой интенсив «Магазин»)</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
2.1.	Занятие № 11. Где раньше покупали товары.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий

2.2	Занятие № 12. Где раньше покупали товары.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.3.	Занятие № 13. Магазин	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
2.4.	Занятие № 14. Магазин.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.5.	Занятие № 15. Список покупок.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
2.6.	Занятие № 16. Список покупок.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.7.	Занятие № 17. Что такое реклама.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
2.8.	Занятие № 18. Что такое реклама.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
2.9.	Занятие № 19. Цена (стоимость) товара.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
2.10	Занятие № 20. Цена (стоимость) товара.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. Деньги в твоей семье. (Игровой интенсив «Семья»)</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	
3.1.	Занятие №21. Откуда в семье берутся деньги.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
3.2.	Занятие №22. Откуда в семье берутся деньги.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.3.	Занятие №23. Какие бывают расходы.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
3.4.	Занятие №24. Какие бывают расходы.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.5.	Занятие №25. Доходы и расходы в семье.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
3.6.	Занятие №26. Доходы и расходы в семье.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.7.	Занятие №27. Планируем семейный бюджет	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий

3.8.	Занятие №28. Планируем семейный бюджет.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.9.	Занятие №29. Финансовая цель.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
3.10.	Занятие №30. Финансовая цель.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.11.	Занятие №31. Богатство и бедность.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
3.12.	Занятие №32. Богатство и бедность.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
3.13.	Занятие №33. Копилка.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
3.14.	Занятие №34. Копилка.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Что такое банк? Игровой интенсив «Путешествие»</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
4.1.	Занятие №35. Банк.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
4.2.	Занятие №36. Банк.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.3.	Занятие №37. Банковская карта.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
4.4.	Занятие №38. Банковская карта.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.5.	Занятие №39. Что такое банкомат.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
4.6.	Занятие №40. Что такое банкомат.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
4.7.	Занятие №41. Что такое кредит.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
4.8.	Занятие №42. Что такое кредит.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
<b>5.</b>	<b>Раздел 5. Современные способы оплаты.</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	

	<b>Игровой интенсив «Злоумышленники»</b>				
5.1.	Занятие №43. Электронный кошелек.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
5.2.	Занятие №44. Электронный кошелек.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
5.3.	Занятие №45. Бесконтактные технологии.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
5.4.	Занятие №46. Бесконтактные технологии.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
5.5.	Занятие №47. QR-код.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
5.6.	Занятие №48. QR-код.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач
5.7.	Занятие №49. Правила безопасности.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
5.8.	Занятие №50. Правила безопасности.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуационных задач
<b>6.</b>	<b>Раздел 6. Человек и государство. Игровой интенсив «Цветочный город»</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
6.1.	Занятие №51. Что такое налоги.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
6.2.	Занятие №52. Что такое налоги.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
6.3.	Занятие №53. Что такое пособия.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
6.4.	Занятие №54. Что такое пособия.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
6.5.	Занятие №55. Что такое пенсии.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
6.6.	Занятие №56. Что такое пенсии.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач



6.7.	Занятие №57. Что такое штрафы.	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
6.8.	Занятие №58. Что такое штрафы.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
<b>7.</b>	<b>Раздел 7. Заключительный</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
7.1.	Занятие № 59. Прохождение квеста-викторины «ФинЗнайка»	1	1	0	Изучение интерактивной платформы, решение интерактивных заданий
7.2.	Занятие № 60. Финальное занятие.	1	0	1	Практическая работа, решение ситуативных задач
	<b>Общая продолжительность программы (часов)</b>	<b>60</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	

## Содержание Программы

### Раздел 1. Что такое деньги

Занятие № 1. Бартер и натуральное хозяйство. *Изучение понятия «бартер». Превращение товаров в деньги: драгоценные камни, соль, зерно, посуда.*

Занятие № 2. Первые деньги в мире. *Понятие эволюции денег. Как появились первые деньги.*

Занятие № 3. Банкноты Российской Федерации. Их защита от подделок. *Изучение монет и купюр Российской Федерации*

Занятие № 4. Система денег в мире. *Изучение понятий «Валюта», «Валютный курс». Изучение некоторых валют (доллары, юани, франки, рубли).*

Занятие № 5. Откуда берутся деньги. *Деньги необходимо зарабатывать своим трудом. Нечестные способы получения денег караются законом.*

### Раздел 2. Магазин

Занятие № 6. Где раньше покупали товары. *Что такое, как и для чего появились рынок, ярмарка, базар.*

Занятие № 7. Магазин. *Виды магазинов (промтоварные, продовольственные, специализированные), супермаркет, гипермаркет, торгово-развлекательный центр, интернет-магазин.*

Занятие № 8. Список покупок. *Для чего и как составляется список покупок, как избежать незапланированных трат.*

Занятие № 9. Что такое реклама. *Виды и назначение рекламы.*

Занятие № 10. Цена (стоимость) товара. *Из чего складывается стоимость товара, почему не бывает бесплатных товаров.*

### Раздел 3. Деньги в твоей семье

Занятие №11. Откуда в семье берутся деньги. *Из чего складываются доходы семьи.*

Занятие №12. Какие бывают расходы. *На что в семье тратятся деньги, кроме покупок. Иерархия важности расходов.*

Занятие №13. Доходы и расходы в семье. *Соответствие расходов доходам семьи.*

Занятие №14. Планируем семейный бюджет. *Как сосчитать и спланировать расходы.*

Занятие №15. Финансовая цель. *Постановка реальных целей и пути их достижения.*

Занятие №16. Богатство и бедность. *Источники богатства. Причины бедности. Не всё в мире покупается за деньги.*

Занятие №17. Копилка. *Как накопить деньги.*

#### **Раздел 4. Что такое банк?**

Занятие №18. Банк. *Как и для чего появились банки. Основные функции банка.*

Занятие №19. Банковская карта. *Что такое банковская карта, откуда на ней берутся деньги.*

Занятие №20. Что такое банкомат. *Назначение и устройство банкомата. Правила пользования банкоматом.*

Занятие №21. Что такое кредит. *Понятия «кредит», «займ», для чего берут кредит, что значит «проценты».*

#### **Раздел 5. Современные способы оплаты**

Занятие №22. Электронный кошелек. *Как и откуда появляются виртуальные деньги.*

Занятие №23. Бесконтактные технологии. *Электронные способы оплаты товаров и услуг – как это происходит.*

Занятие №24 QR-код. *Что такое QR-код, его назначение, функции, оплата по QR-коду.*

Занятие №25 Правила безопасности. *Кто такие – мошенники и как не попасться на их удочку? Как безопасно пользоваться электронными способами оплаты?*

#### **Раздел 6. Человек и государство**

Занятие №26. Что такое налоги. *Понятие, основные виды, назначение.*

Занятие №27. Что такое пособия. *Какие существуют пособия, для чего они предназначены.*

Занятие №28. Что такое пенсии. *Откуда берутся деньги для выплаты пенсий. Пенсионные накопления.*

Занятие №29. Что такое штрафы. *Понятие «штраф», кто может взять штраф, за что взимаются штрафы.*

#### **Раздел 7. Заключительный**

Занятие № 30 Финальное занятие. *Прохождение квеста-викторины «ФинЗнайка».*

## **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. Горяев А., Чумаченко В. «Финансовая грамота для школьников», М: «Баккара-Принт», 2010г. – 40с.
4. Хо Адам, Чи Кеон. «Дети и деньги». М.: Бомбора, 2017. – 160 с.
5. «Все деньги мира: 15 купюр с историей» <http://www.vokrugsveta.ru/article/295272/>
6. «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. Джерри Б., Ло Ф. «Они работают с деньгами» – М: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
3. Джерри Б., Ло Ф. «Богатые и бедные» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
4. Джерри Б., Ло Ф. «История денег» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
5. Джерри Б., Ло Ф. «Как потратить деньги с умом?» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
6. Джерри Б., Ло Ф. «Твои деньги» – М.: Мнемозина, 2012г. – 48 с.
7. Бодо Ш. «Пес по имени Мани» – М.: Попурри, 2019г. – 192 с.
8. Ульева Е. «Откуда берутся деньги? Энциклопедия для малышей». – М.: Феникс-Премьер, 2020 г. – 47 с.