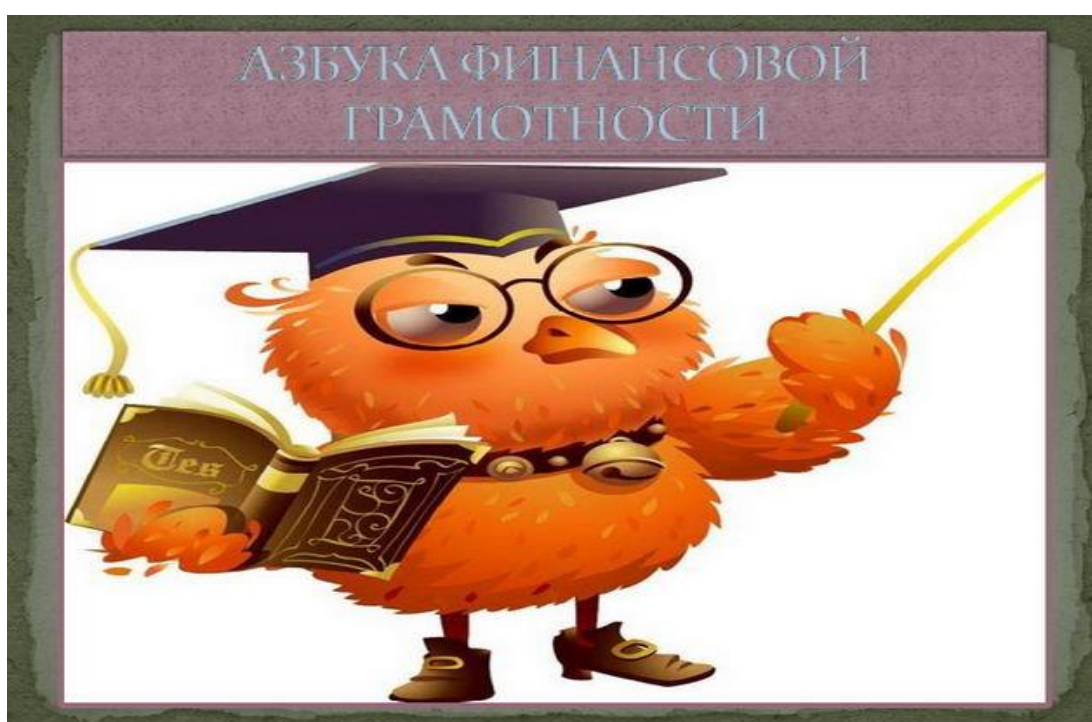


**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
города Ростова – на – Дону «Детский сад № 235»**

Принято  
педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 22.08.2022

«Утверждаю»  
Заведующий МБДОУ № 235  
\_\_\_\_\_ З.М.Язвинская  
Приказ № 58 от 22.08.2022 г.



**дополнительная образовательная программа для  
кружка «Финансовая грамотность»  
для дошкольников от 5 до 7 лет.  
Старшая группа  
Срок реализации программы -2022-2025 год.**

**Составила:  
ст.воспитатель МБДОУ № 235  
Гарькуша Л.А.  
для воспитателя – Библовой О.Е.**

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

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

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

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

Программа разработана в соответствии с:

- ✓ Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- ✓ «Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (СанПиН 2.4.3648-20)
- ✓ «Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования», утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. №1155.
- ✓ Программа составлена в соответствии с принципами, определенными Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (далее — ФГОС ДО):

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

Программа направлена на достижение следующих **целей**:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

				магнитами.
37	Для чего родители ходят на работу.	1	Рассказ, дидактическая игра, подвижная игра, изобразительная деятельность.	Плакат с изображением людей разных профессий, карточки с изображением атрибутов каждой из профессии на плакате; медали из плотной бумаги, окрашенные в жёлтый свет, с цифрой «1» и подписью «зарплата», фломастеры или карандаши для каждого ребёнка; вырезанная из плотной белой бумаги фигурка заварочного чайника; магнитная доска с магнитами.
38	Жители кошелька.	1	Сюжетно- ролевая игра с подвижными элементами.	Макет банкноты с указанием номинала на каждого ребёнка; «товары» для магазина, «товары» для дома; таблички с ценами на все товары; две пластиковые карты; изображение маленького мешочка соли и большого кол-ва золотых монет, изображение большого пакета «Соль» и несколькими банкнотами; таблички с изображением кошелька с монетами и банкнотами, таблички с изображением монет и банкнот; Изображение пластиковой карты; игрушки.
39	Как поступать с деньгами?	1	Беседа, дидактическая игра, подвижная игра.	Аппликации из бумаги героев сказки, изображение дома для каждого ребёнка, набор картонных монет, копилка или сундучок для монет;

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

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

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

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

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