

**Муниципальное казенное дошкольное общеобразовательное учреждение № 3
детский сад «Рябинка»**

Занятие по финансовой грамотности

Тема: «Робот - Копилка»

Разработала:

Будякова Елена Евгеньевна

Педагог дополнительного образования

пгт. Бисерть, 2024 год

Пояснительная записка

На сегодняшний день актуален вопрос о современных технологиях и их влиянии на детей. Без них сложно представить современный мир: компьютеры, мобильные телефоны, планшеты, интерактивные игрушки и т.д.. Технологии и дети – это тесная связь, которая с каждым годом становится все прочнее. Также в современном образовании большое внимание уделяется финансовой грамотности детей.

Данное занятие показывает, как можно формировать финансовую грамотность дошкольников посредством познавательно - игровой деятельности. Для формирования основ начального программирования и финансовой грамотности у воспитанников старшего дошкольного возраста можно использовать конструктор «Aikiro», а именно модель «Робот-Копилка».

Цель: формирование основ финансовой грамотности у детей подготовительной к школе группы.

Задачи:

- развитие коммуникативных способностей, общения, взаимодействия друг с другом;
- расширить представления дошкольников о доходах, расходах и сбережениях;
- заложить основы экономического образа мышления у детей дошкольного возраста;
- освоение элементарных финансовых операций;
- расширение словарного запаса (доходы, расходы, сбережения);
- развитие пространственной ориентации;
- развитие мелкой моторики;
- упражнять детей в составлении программы для управления роботом;
- воспитание бережливости и ответственности;
- воспитывать в детях уверенность в себе, в своих силах, умение взаимодействовать друг с другом.

Возраст участников: 6-7 лет.

Продолжительность занятия: 30 минут.

Планируемый результат: дети имеют сформированные понятия финансовой грамотности: сбережения, доход, расход.

Предварительная работа: конструирование робота - копилки по схеме (приложение №1).

Оборудование: интерактивная доска, набор для программирования «Aikiro step1», готовая модель «Робот-Копилка», сундук Кики, монеты.

Ход занятия

Педагог: здравствуйте ребята! (*приветствие*)

«Сядем рядышком, по кругу,

Скажем «Здравствуй!» друг другу.

Нам здороваться ни лень.

Если каждый улыбнётся -

То занятие начнётся!»

Педагог: ребята, сегодня к нам на почту пришло письмо от робота – Кики. Вы знаете кто такой робот-Кики?

Ответы детей

Педагог: интересно, что же он нам написал?

Ответы детей

Педагог: давайте скорее прочитаем письмо от Кики (письмо на слайде; читает педагог).

«Привет, мои дорогие друзья! Я целую неделю помогал своему другу роботу - Доставщику развозить заказы и за это нам дали деньги. Моя мама робот -Мими, сказала, что деньги надо копить, но я не знаю как это делать и для чего. Друзья, помогите мне узнать, как копить монеты?»

Появляется таинственный сундучок.

Педагог: ребята вам интересно что там находится? (потрясти сундучок)

Ответы детей

Педагог: давайте скорее откроем!

Открываем сундучок, дети отвечают, что в нём находится.

Педагог: да, ребята! Это монеты! Поможем роботу-Кики накопить монеты?

Ответы детей

Педагог: тогда давайте отгадаем загадку

«Чтоб хранить свои доходы, на карманные расходы,

Хрюша требуется мне, та, что с дыркой на спине».

Ответы детей: копилка!

Педагог: верно, это копилка! А для чего нужна копилка?

Ответы детей

Педагог: верно, копилка - емкость, которая имеет отверстие для хранения и накопления денег.

Копилки бывают разными: (*демонстрация картинок - слайдов копилки*) копилка для сбережений, сейф с кодовым замком, копилки с автоматическим подсчетом средств. А также

разной формы в виде: животных, фруктов, овощей, домов. Еще копилку можно сделать своими руками.

Педагог: а что же такое сбережения?

Ответы детей.

Педагог: сбережения – значит сберегать деньги, откладывать их, копить. Ты можешь откладывать деньги на то, что давно хотел купить или же просто откладывать.

Педагог: ребята, а кто из вас знает, за что можно получить деньги?

Ответы детей

Педагог: да, все полученные деньги считаются - доходом, а вот то, на что мы их тратим - это расход. В каждой семье есть и доходы, и расходы, давайте посмотрим какие...
(демонстрация слайдов с примерами доходов и расходов семьи)

Педагог: ребята, поднимите руки у кого дома есть копилка?

Дети поднимают руки, отвечают какие копилки есть у них дома

Педагог: здорово! Значит, вы умеете копить деньги, давайте же поможем Кики, положить его монеты в копилку?

Ответы детей.

Педагог: у нас с вами уже есть копилка, которую вы сконструировали на прошлых занятиях, это не простая копилка, а «Робот-копилка» но, прежде чем мы приступим к программированию, я вам предлагаю немного отдохнуть.

Физкультминутка:

«Будем денежки считать. Один, два, три, четыре, пять (шагаем на месте)

Будем денежки считать. (сжимаем и разжимаем пальцы рук)

Один и два оплатим дом, (пальцы в кулак, отгибаем мизинец и безымянный)

Дом, в котором мы живем.

На третью монетку – одежду купить (отгибаем средний палец)

На четвертую монетку мы купим поесть и попить (отгибаем указательный палец)

Ну а пятую монетку (шевелим большим пальцем)

Мы спрячем на донышко кошелька (Спрятать большой палец)

Педагог: прежде чем мы положим монеты в копилку, нам нужно выполнить задания, вы готовы?

Ответы детей

Педагог: отлично! Выполним первое задание «Какая карточка для запуска мотора потребуется для того, чтобы робот открыл рот? Найдите верную карточку и переместите её на место» (*приложение №2*)

(задание выполняется на интерактивной доске)

Педагог: молодцы! Выполним второе задание: «Какая карточка для запуска мотора потребуется для того, чтобы робот закрыл рот? Найдите верную карточку и переместите её на место» (*приложение №2*)

(задание выполняется на интерактивной доске)

Педагог: все верно ребята! Вы большие молодцы! А теперь приступим к программированию робота-Копилки.

Педагог: создадим команду, при которой робот-копилка открывает и закрывает рот тогда, когда инфракрасный датчик на голове робота активирован (*на экране алгоритм команды*). Дети программируют робота, набирают алгоритм команды (*приложение №3*) с помощью ручки кодирования и карточек кодирования.

Смотрим результат.

Педагог: наш робот полностью готов! А теперь поиграем с ним!

Играем с роботом: дети достают монеты из сундучка, проводят рукой над инфракрасным датчиком, копилка открывается и за отведенное время, пока рот копилки не закрылся, дети должны положить в неё как можно больше монет. (Монеты кладутся по одной).

Педагог: как же весело у вас получилось! Давайте посчитаем, кто больше всех положил монеток в копилку?

Ответы детей

Педагог: ребята, посмотрите, робот-Кики говорит нам «спасибо»! Теперь все его монеты в надёжном месте – в роботе Копилке! (*показ слайда*)

Рефлексия

Педагог: ребята, посмотрите, в сундучке еще остались монеты красного, синего и желтого цвета, возьмите каждый по одной монете и положите в копилку со словами «Сегодня я помог роботу-Кики... (*продолжить фразу*). Например: «Сегодня я помог роботу - Кики узнать, что такое копилка».

Дети становятся в ряд и друг за другом кладут монеты в копилку.

Дети встают в круг с педагогом (завершение)

«Давайте с вами улыбнёмся,

По кругу за руки возьмемся.

И друг другу на прощанье

Скажем вместе пожелание – (дети по очереди говорят пожелания)».

Библиография

1. Методические материалы к набору «Аікіро» часть 2
2. Халамов В.Н. «Конструктор конспектов занятий педагогам дополнительного и дошкольного образования. Программирование и робототехника. Часть 3»
3. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/osnovy-finansovoy-gramotnosti/2024/12/04/konspekt-zanyatiy-finansovaya-gramotnost>

Схема сборки «Робот-Копилка»

Процесс сборки

Робот-Копилка

Процесс сборки

1

2

3

The diagram illustrates the assembly of a piggy bank robot in three steps. Step 1 shows a green 1x10 Technic plate with two blue pins inserted into the 2nd and 9th holes. A green 1x3 Technic plate is being attached to the top of the 1x10 plate. Step 2 shows a yellow 1x10 Technic plate being attached to the back of the green 1x10 plate. A blue 1x3 Technic plate is attached to the front of the green 1x10 plate. Step 3 shows two blue 1x3 Technic plates being attached to the front of the yellow 1x10 plate, one on each side of the green 1x3 plate. A green 1x3 Technic plate is attached to the top of the yellow 1x10 plate.

Робот-Копилка

4

Motor x1 Pins x4

Обрати внимание на расположение мотора!

Процесс сборки

5

Grey plate x1 Pins x2

Робот-Копилка

6

Blue plate x1 Grey plate x1 Grey plate x1 L-plate x1 Pins x6

Обрати внимание на направление безрыльного отката!

Процесс сборки

7

Blue plate x1 Grey plate x1 Grey plate x1 L-plate x1 Pins x6

Обрати внимание на расположение блока ЦПУ при сборке!

Робот-Копилка

8

Pins x4

Процесс сборки

9

Grey plate x2 Pins x4

Приложение №1 (продолжение)

Робот-Копилка

10

Grey plate x1 Green plate x1 Yellow plate x1 Pins x4

Процесс сборки

11

L-plate x2 Pins x4

Робот-Копилка

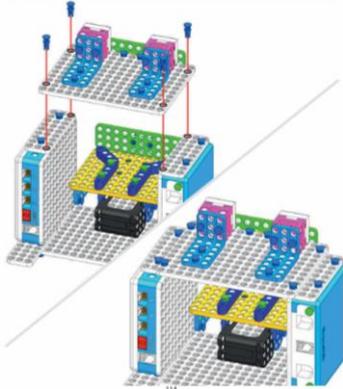
12

Motor x2 Pins x4

Обрати внимание на расположение датчиков!

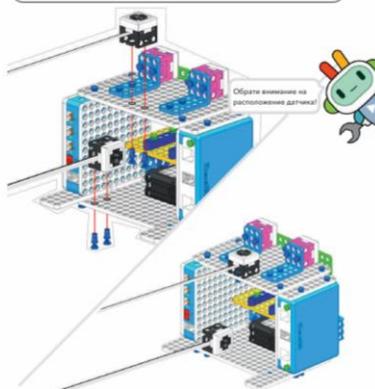
Процесс сборки

13  x4



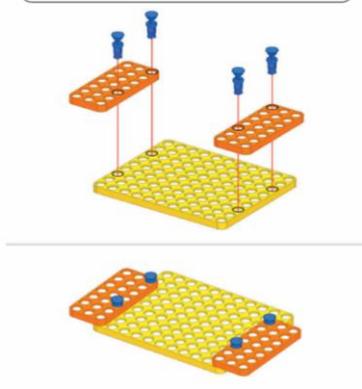
Робот-Копилка

14  x2  x4



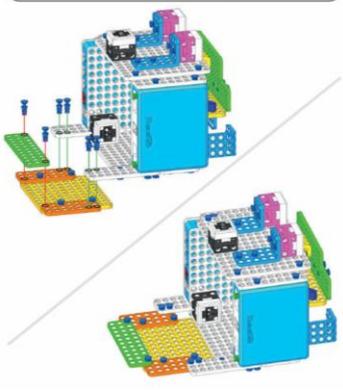
Процесс сборки

15  x1  x2  x4

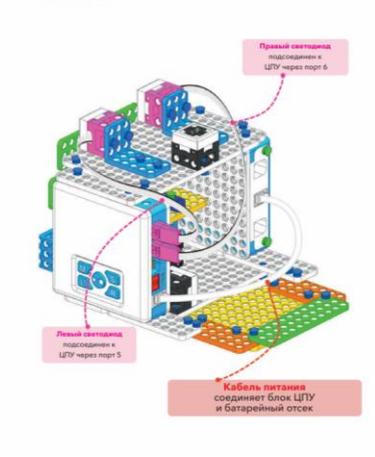


Робот-Копилка

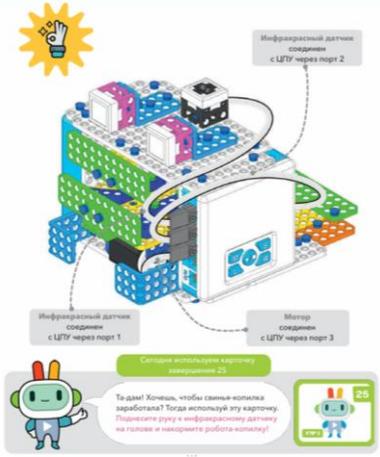
16  x1  x6



Процесс сборки



Наш робот готов!





Управляем роботом

Проверим знания

Какая карточка для запуска мотора потребуется для того, чтобы робот открыл рот? Найдите верную карточку.



Открытие рта у робота-копилки



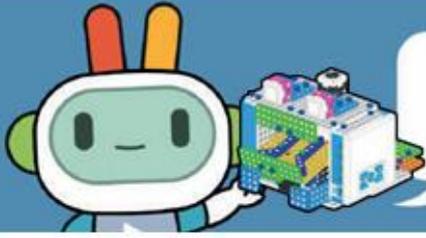
Проверим знания

Какая карточка для запуска мотора потребуется для того, чтобы робот закрыл рот? Найдите верную карточку.



Открытие рта у робота-копилки





Программируем робота

Проверяем знания

Создаем команду, при которой робот-копилка открывает и закрывает рот тогда, когда инфракрасный датчик на голове робота активирован.

