

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

**Занятие для детей 6-7 лет с элементами финансовой грамотности и использованием
программируемого робота - Копилки.**

Тема: «Умная копилка»

Разработала:
Будякова Елена Евгеньевна
Педагог дополнительного образования

2025 год

Пояснительная записка

Современные дети живут в мире, окруженном деньгами и финансовыми операциями. Уже в раннем возрасте они сталкиваются с такими понятиями, как покупки, цены, доходы и расходы. Важно, чтобы дети понимали основы финансовой грамотности, чтобы в дальнейшем они могли принимать осознанные решения относительно своих финансов.

Работа с программируемым роботом позволяет детям развивать логические связи и причинно-следственные отношения. Они учатся анализировать ситуации, делать выводы и находить оптимальные пути решения задач. Кроме того, программирование робота способствует развитию навыков алгоритмического мышления. В современном обществе технологии играют ключевую роль. Ранняя вовлеченность детей в мир робототехники и программирования помогает им лучше ориентироваться в технологической среде и формирует основу для дальнейшего изучения технических дисциплин.

Через игры и задания, связанные с экономией и планированием, дети учатся работать в команде, помогать друг другу и обсуждать общие цели. Это способствует развитию социальных навыков и формированию позитивных взаимоотношений внутри группы. Финансовая грамотность является важным жизненным навыком, который пригодится детям в будущем. Занятия, направленные на формирование этого навыка, закладывают фундамент для успешного финансового поведения в зрелом возрасте.

Таким образом, данное занятие актуально потому, что оно сочетает в себе образовательные, развивающие и воспитательные аспекты, необходимые для гармоничного развития детей в условиях современного мира.

Цель занятия: познакомить детей с основами финансовой грамотности через игровое взаимодействие с роботом-копилкой, а также развивать навыки программирования и понимания причинно-следственных связей.

Задачи:

1. Образовательные задачи:

- Познакомить детей с основными понятиями финансовой грамотности: деньги, цена, экономия, планирование расходов.
- Научить детей понимать ценность денег и необходимость их разумного использования.
- Развивать навыки счета и математического мышления через работу с монетами и суммами.

2. **Развивающие задачи:**

- Развитие мелкой моторики через манипуляции с монетами и управление роботом-копилкой.
- Стимуляция познавательной активности и интереса к техническим устройствам.
- Развитие логического мышления и умения решать простые задачи.

3. **Воспитательные задачи:**

- Воспитание бережливости и ответственного отношения к финансам.
- Формирование привычки планировать свои расходы и ставить финансовые цели.
- Развитие навыков сотрудничества и взаимопомощи в ходе групповой работы.

Эти задачи помогут структурировать занятие и обеспечить комплексное развитие детей в рамках темы финансовой грамотности и робототехники.

Предварительная работа: сборка модели из конструктора «Aikiго» – «робот - Копилка».

Оборудование:

1. Робот - копилка (уже собранный), умеющий открывать и закрывать рот, мигать светодиодом при открытии.
2. Игрушечные монеты разного номинала.
3. Интерактивная доска для выполнения заданий.
4. Карточки и ручка кодирования для программирования робота.

Ход занятия:

Введение (5 минут)

1. **Приветствие.** Приветствуем детей, рассказываем о том, что сегодня они будут учиться управлять умной копилкой, которая помогает собирать деньги.

2. **Вводная беседа.** Объясняем детям, что такое деньги, зачем они нужны и как их можно использовать. Рассказываем о разных способах накопления денег (копилка) и об ответственности за свои финансы.

Основная часть (20 минут)

1. **Знакомство с роботом-копилкой.** Показываем детям робота-копилку. Рассказываем, как он работает, какие у него функции (открывает и закрывает рот, мигает светодиодом). Демонстрируем его работу в действии.

2. **Практическая работа с роботом.** Предложите детям попробовать положить монету в копилку и посмотреть, как она открывается и мигает. Попросите их описать свои наблюдения.

3. **Задания на понимание.** демонстрация на интерактивной доске заданий с карточками кодирования, в какую сторону должен крутиться электромотор, чтобы копилка открыла или закрыла рот.

4. **Программирование робота.** Предложить детям запрограммировать робота на выполнение определенных действий (например,).

5. **Игра "Накопи и купи".** После программирования робота, предложить детям поиграть в игру: каждый ребенок должен попытаться накопить определенную сумму денег, положив монеты в робота-копилку, за определенное время (5 секунд), по очереди.

Заключение (5 минут)

1. **Подведение итогов.** Обсудите с детьми, кто смог больше всех накопить нужную сумму, какие трудности возникли, и что нового они узнали о деньгах и экономии.

2. **Рефлексия.** Предложить детям выбрать монетку: зеленая, красная, желтая, синяя. Спросить у детей, понравился ли им робот-копилка, было ли интересно управлять им, и хотели бы они продолжить играть с ним.

3. Предложите детям подумать над тем, какую крупную покупку они хотели бы совершить в будущем, и сколько времени им потребуется, чтобы накопить на нее.

4. **Прощание.** Поблагодарите всех детей за активное участие, раздать раскраски с изображением копилки-робота и QR кодом с информацией для родителей и попрощаться.