**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 экономическо-
го образования актуальной относительно данной возрастной группы.

Финансовое просвещение и экономическое воспитание —срав-
нительно новое направление в дошкольной педагогике. Многочислен-
ные исследования последних лет свидетельствуют о необходимости
внедрения экономического образования с дошкольного возраста, ко-
гда дети получают первичный опыт участия в элементарных экономи-
ческих отношениях, происходит их приобщение к миру экономиче-
ской действительности.

В современной концепции образования подчеркивается особое
значение дошкольного возраста в формировании и развитии уникаль-
ной 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 деятельно-
сти детей старшего дошкольного возраста по освоению основных эко-
номических понятий в занимательной и игровой форме.

Программа разработана всоответствии с:

— Федеральным законом «Об образовании в Российской Феде-
рации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;

— «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устрой-
ству, содержанию и организации режима работы дошкольных образо-
вательных организаций» (СанПиН2.4.1.3049-13 утверждены поста-
новлением Главного государственного санитарного врача Российской
Федерации от 15.05. 2013 г. №26);

— «Федеральным государственным образовательным стандар-
том дошкольного образования», утвержденным приказом Министер-
ства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г.
№1155.

Программа составлена в соответствии с принципами, опреде-
ленными Федеральным государственным образовательным стандар-
том дошкольного образования (далее —ФГОС ДО):

— полноценное проживание ребенком всех этапов детства, обогащение детского развития.

— построение образовательной деятельности на основе индиви-
дуальных 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, обеспечи-
вает 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 разделение курса на два концентра.

**1-й концентр—**базовый модуль «Финансовая азбука» (23 часа),
в ходе реализации которого формируются первичные экономические
представления дошкольников об экономических категориях «потреб-
ности», «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 образова-
тельной деятельности по курсу —не более 30 минут. Так как курс
«Приключения кота Белобока, или экономика для малышей» направ-
лен 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 непо-
средственно 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 оп-
ределении 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, пони-
мать необходимость экономии семейного бюджета.

**Используемая литература.**

1.​ Беседы об экономике: методическое пособие/авт.- сост. Т.А. Шорыгина.- М.: Творческий Центр «Сфера», 2009.

2.​ Введение в мир экономики, или мы играем в экономику/авт.- сост. А.А. Смоленцева. – Спб., 2001.

3.​ Дидактические материалы к занятиям по экономике в начальной школе: занимательные задания и упражнения; познавательные истории/ авт.-сост. М.М. Воронина. – Волгоград: Учитель, 2012.

дидактические игры/авт.-сост. Л. Г. Киреева. – Волгоград: Учитель, 2008.

5.​ Школа юного экономиста. Разработки занятий для младших школьников/авт.-сост. М.М. Воронина.- Волгоград: Учитель, 2008.

6.​ Курак, Е.А. Экономическое воспитание дошкольников.-М.,2002.

7.​ Маленькая энциклопедия для дошкольников: Деньги / авт.- сост. А.Д. Шатова. – М.: Ювента, 2003.

8.​ Протасова, Е.Ю. Что почем? Энциклопедия для малышей. – М.: Карапуз, 2002

УЧЕБНО–ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ 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 сказки, упражнение. | Компьютер, фрагмент м/ф по сказке К.И. Чуковского «Телефон», тетрадь по финансовой грамотности, 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 упражнение. | Товары для игрового упражнения «На ярмарке». |
| 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, д/и «Семейный бюджет». | Изображение Андрюши, модель круга, набор карточек с изображением членов семьи. |
| 21 | **Андрюша с мамой идут в магазин.** | 1 | Чтение художественной литературы, беседа по содержанию, загадки, составление рассказов. | Картинки с изображениемаптеки, 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 картинки 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, картинки- 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 Белобока, 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 размен 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 вклад.** | 1 | Наглядная демонстрация. | Большая и маленькая матрёшки, две одинаковые копилки, макет здания банка, компьютер, видиофрагмент 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 Белобока. |
| 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 игра. | Набор пластилина, плотный картон фиолетового цвета, доска для лепки. |
| 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. |

Показатели освоения программы следующие: высокий – 18 человек, средний – 7, низкий – 0. На входе составляла – 35 %. Повысилась грамотность на – 65 % и составила 100%.