

КРАЕВОЙ МЕТОДИЧЕСКИЙ ЭКСПРЕСС
«РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ ПО ФИНАНСОВО-ЭКОНОМИЧЕСКОЙ
ГРАМОТНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С УЧЕТОМ РЕГИОНАЛЬНЫХ
ОСОБЕННОСТЕЙ ПЕРМСКОГО КРАЯ «ОТКРЫТИЯ ФЕЕЧКИ КОПЕЕЧКИ»
ПЛАТФОРМА КОНКУРСА
«КОПИЛКА»
ПРЕЗЕНТАЦИЯ: «МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ
ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОСОБИЯ
«БИЗНЕСМЕН С ПЕЛЕНОК»
ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ»

РАЗРАБОТАЛИ:

ВОРОБЬЕВА НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА (ВЫСШАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ КАТЕГОРИЯ),
ЕПАНОВА ЕЛЕНА ШАМИЛЕВНА (I КВАЛИФИКАЦИОННАЯ КАТЕГОРИЯ),
ПИРОГОВА ЮЛИЯ СЕРГЕЕВНА

ПЕРМЬ, 2021Г.

«БИЗНЕСМЕН

С ПЕЛЕНОК»

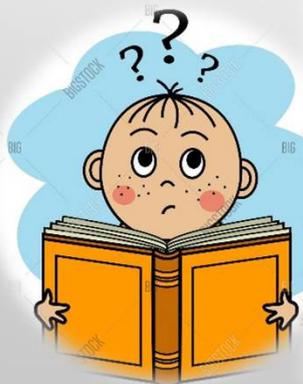


Цель:

- развитие у детей представления о товарно-денежных отношениях.
- развитие взаимосвязи между этическими и экономическими категориями: деньги, труд, товар, цена, с одной стороны, и честность, щедрость, экономность — с другой. Формирование экономического мышления.
- изучение способов зарабатывания денег и разумной их трате.

Содержание пособия включает в себя несколько игровых сюжетов:

1. Магазин «Семена у Семена»
2. «Во саду ли, в огороде»
3. Транспортная компания «Ваня и Ко»
4. Овощной рынок
5. Блиц опрос «Не зевай – поскорей отвечай»
6. Ходилка-бродилка «За покупками»



Магазин «Семена у Семёна»

Цели:

активизировать, закреплять, пополнять и обобщать словарный запас детей новыми словами и их значениями (производство, функция, прибыль, товар, производитель, деньги);
работать с числами, обозначении числом результата счета, решение простейших задач на сложение и вычитание;

научить применять полученные математические знания, полученные в результате познавательной деятельности;
формировать бережное отношение к деньгам.

Игра:

Магазин предлагает игрокам взять по 5 монет номиналом 1 рубль.

В магазине «Семена у Семёна» продаются семена разные по цене. Игрокам предоставляется право выбора: что купить и сколько денег потратить. Дети самостоятельно решают какие семена лучше купить, дорогие или более дешёвые.

После выбора, дети покупают их, складывают монеты в кассу и отправляются в огород, для посадки.

(листываем страницу)



«Помоги маме на огороде»

Цели:

- систематизировать знания детей о сельскохозяйственных профессиях;
- воспитывать уважение к труду людей, занимающихся сельским хозяйством;
- закреплять умение пользоваться в речи словами-понятиями: сначала, потом, до, после;

Игры:

На левом развороте находятся три грядки для трёх игроков, на правом развороте корзина с овощами и конверт с заданиями.

Задания - раскраски с усложняющими элементами, соответствующие возрасту детей (по номерам, «умные раскраски» - с решением примеров).

Игрок выбирает из корзины овощи (соответственно названным семенам) и «садит» их на грядку. А пока урожай не поспеет, игроки выполняют задания.

После выполнения задания, игроки собирают урожай и передают его к транспортной компании для перевозки груза на рынок.

(перелистываем страницу)



Игровая компания «Ваня и Ко»

цели:

- систематизировать представления детей о правилах дорожного движения в соответствии с заданной ситуацией;
- закрепить умение различать **дорожные знаки**: запрещающие, предупреждающие, предписывающие;
- закрепить знания детей о видах транспорта;
- умение применять усвоенные правила **дорожного** движения в различных игровых ситуациях.

Ход:

На следующем развороте изображена дорога, ведущая на овощной рынок и конверт с машинками и дорожными знаками.

Воспитатель расставляет знаки дорожного движения на всей длине дороги. Игроки выбирают машину и отправляются в путь. По мере продвижения по дороге, игроки должны показать знание дорожных знаков. Тот игрок, который даст больше правильных ответов получает от воспитателя 1 монету номиналом 1 рубль.

После того как игроки дойдут до овощного рынка, игроки перелистывают страницу.



Овощной рынок

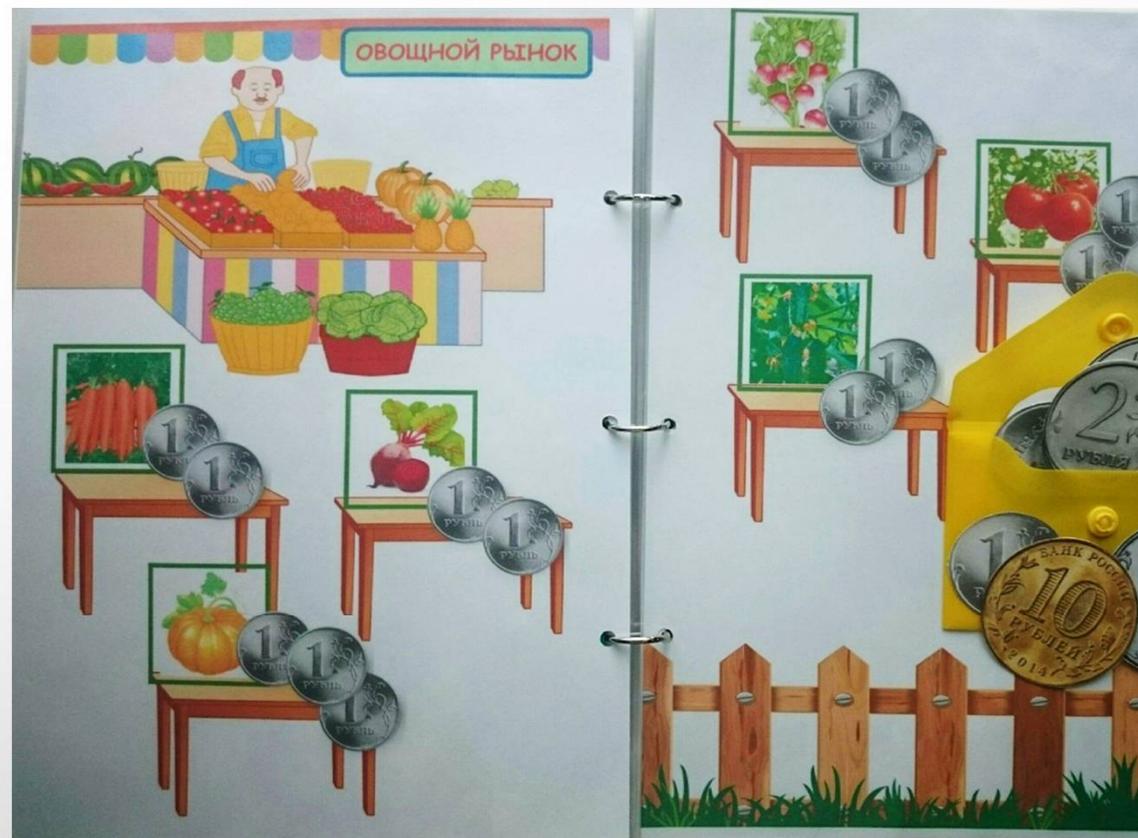
Цели:

- учить, на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи;
- учить сопоставлять расходы и доходы, высчитывать разницу;
- развивать умение детей различать деньги разного достоинства;
- совершенствовать навыки количественного и порядкового счета в пределах 10.

Игры:

Добравшись до овощного рынка, игроки продают свои ценные овощи по цене, указанной на прилавке.

Игроки берут монеты за проданный товар в кассе в игре. И подсчитывают прибыль. Методом подсчета полученных рублей и вычетом из этой суммы 5 рублей, которые тратятся на покупку семян.





Блиц опрос №4

- Как называются все деньги в семье?
- Денежная единица Америки.
- Как называются «доходы» и «расходы» семьи?
- Почему нельзя делать фальшивые деньги?
- Будут пельми, как в танке, Сбереженья наши в ... (банке)



Блиц опрос №5

- Как называются российские деньги?
- Где можно торговаться?
- Бабушка и дедушка получают...
- Деньги разных стран называются ...
- Всё, что в жизни продаётся, Одинаково зовётся:
И крупа, и самовар
Называются ... (Товар.)



Блиц опрос №6

- Что такое бартер?
- Из какого аппарата выдаётся нам зарплата?
- Как называются металлические деньги?
- Как называются все деньги в семье?
- Копейка рубль ... (бережёт)



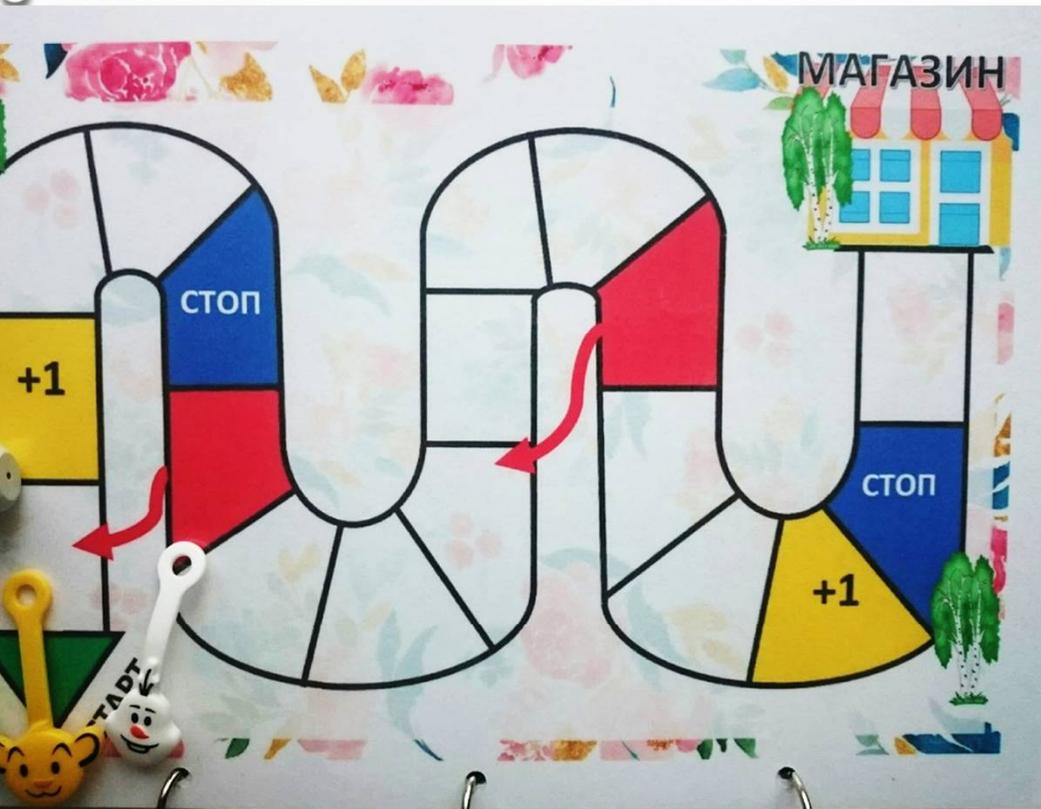
Блиц-опрос «Не зевай – поскорей отвечай»

Задачи:

- актуализовать экономические понятия: цена, валюта, банк, бюджет, зарплата, обмен, купюры, монеты, копилка, доллары, пенсия, бартер, банкомат.

Ход игры:

Для определения очередности хода, игрокам предлагается пройти блиц-опрос. Кто из игроков ответит на большее количество вопросов, тот первым сделает ход.



Ходилка-бродилка «За покупками»

Задачи:

- формировать умение «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве;
- самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы).

Ход игры:

Определив очерёдность, игроки переходят к заключительной странице пособия. Здесь задача игроков добраться быстрее всех магазина с подарками. Игроки ставят свои фишки на старт. Поочерёдно бросают кубик, передвигаясь по игровому полю. И выполняют задания, прописанные в игровых ячейках. Побеждает кто первый дойдет до магазина подарков.

Магазин подарков

Каждый товар соответствует своей цене. Задача детей выбрать тот товар, на который хватает денег (цветы для мамы, кукла, машинка, конструктор и т.д.).

В конце игры подводиться итог игры:

кто больше заработал денег;

расходы не должны превышать доходы;

кто рационально потратил заработанные деньги.

