



**Накопи на свою цель –
формирование понимания детьми
ценности и значения денег через
игровую деятельность.**

Воспитатели: Ворончихина Г.В.
Беспалова Е.В.
Дроздова Ю.А.
Михайлова Н.М.

МАДОУ «Детский сад № 396»
г. Пермь



Цель:

Формирование понимания детьми ценности и значения денег через игровую деятельность.

Задачи:

1. Повышать практический интерес педагогов, родителей и воспитанников к экономике.
2. Расширять представления педагогов о возможностях применения игровых технологий в экономическом воспитании дошкольников и младших школьников.
3. Закрепить представления детей об экономических понятиях: доход, расход, банк.
4. Способствовать укреплению взаимопонимания между родителями и детьми в экономических вопросах посредством игры.

Актуальность создания игры



Сегодня образовательный рынок предлагает огромное количество стратегических экономических игр, направленных на масштабные цели: купля-продажа предприятий, общее увеличение активов для повышения экономической компетентности детей. Игра, по-прежнему, остается ведущим видом деятельности.

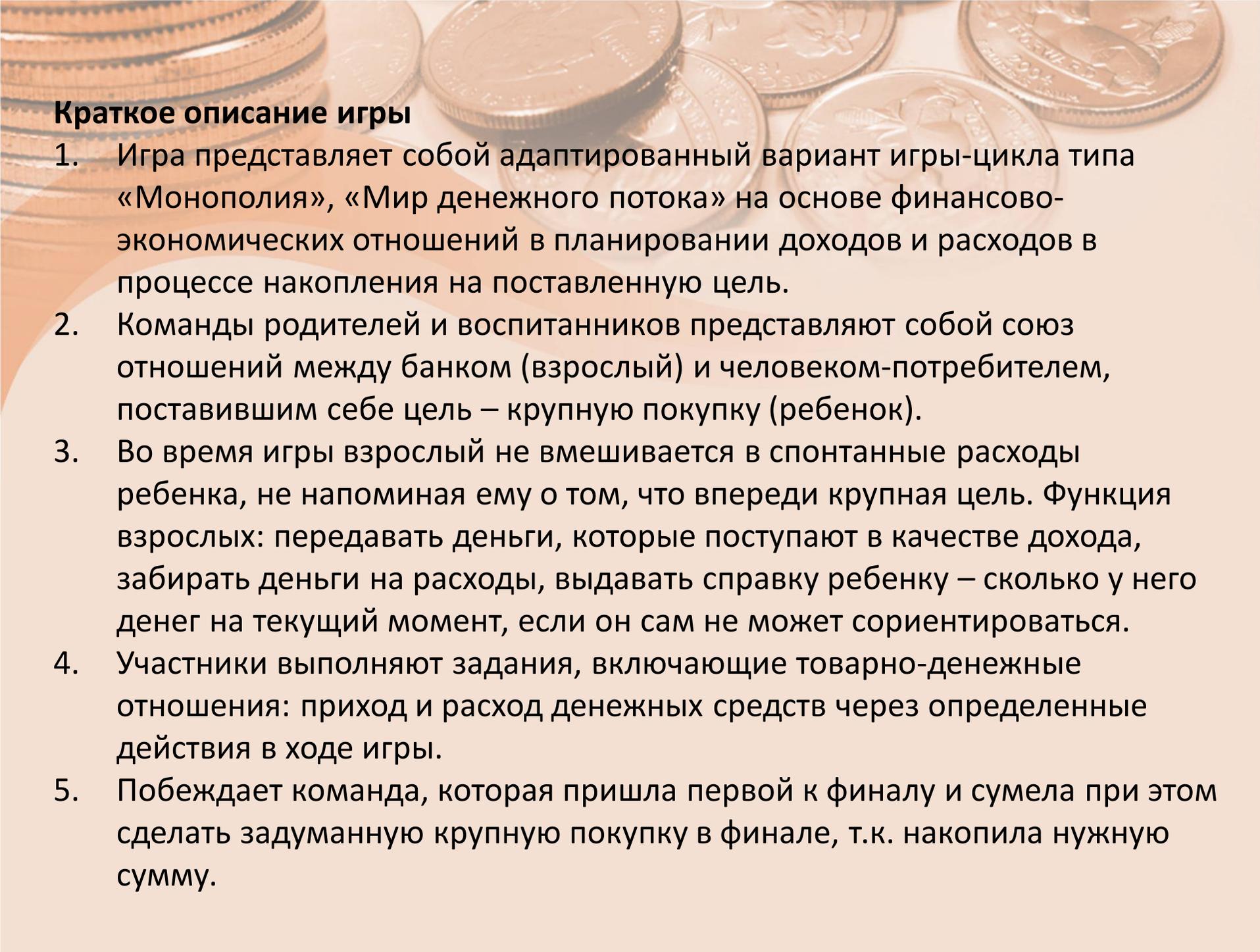
Но в то же время существует проблема недостаточной компетенции во владении педагогами и родителями современными технологиями по повышению уровня экономической грамотности детей через совместную деятельность родителей и детей, умения планировать свой бюджет, правильно распоряжаться выданными карманными деньгами.

Поэтому возникла идея создания деловой игры, имеющей заданный конечный цикл времени, за который дети имеют возможность накопить сумму на обговоренную в начале игры покупку, имеющей несколько равных временных отрезков, в которые выдаются карманные деньги.



Деловой игры, которая обучает ребенка распоряжаться деньгами рационально, не тратя на спонтанные покупки. Участники игры учатся финансовой грамотности. Так же эта игра развивает социально-коммуникативные навыки, учит невербальным средствам общения. В аспекте методической работы использование деловых игр, как активного способа обучения, вызывает интерес к получению знаний с опорой на уже полученные профессиональные знания.

Данный интеллектуальный продукт предназначен для педагогов ДОУ: методистов для организации методических практик, воспитателей для организации работы с родителями и воспитанниками подготовительных к школе групп. Данный продукт легко адаптировать для школьников.



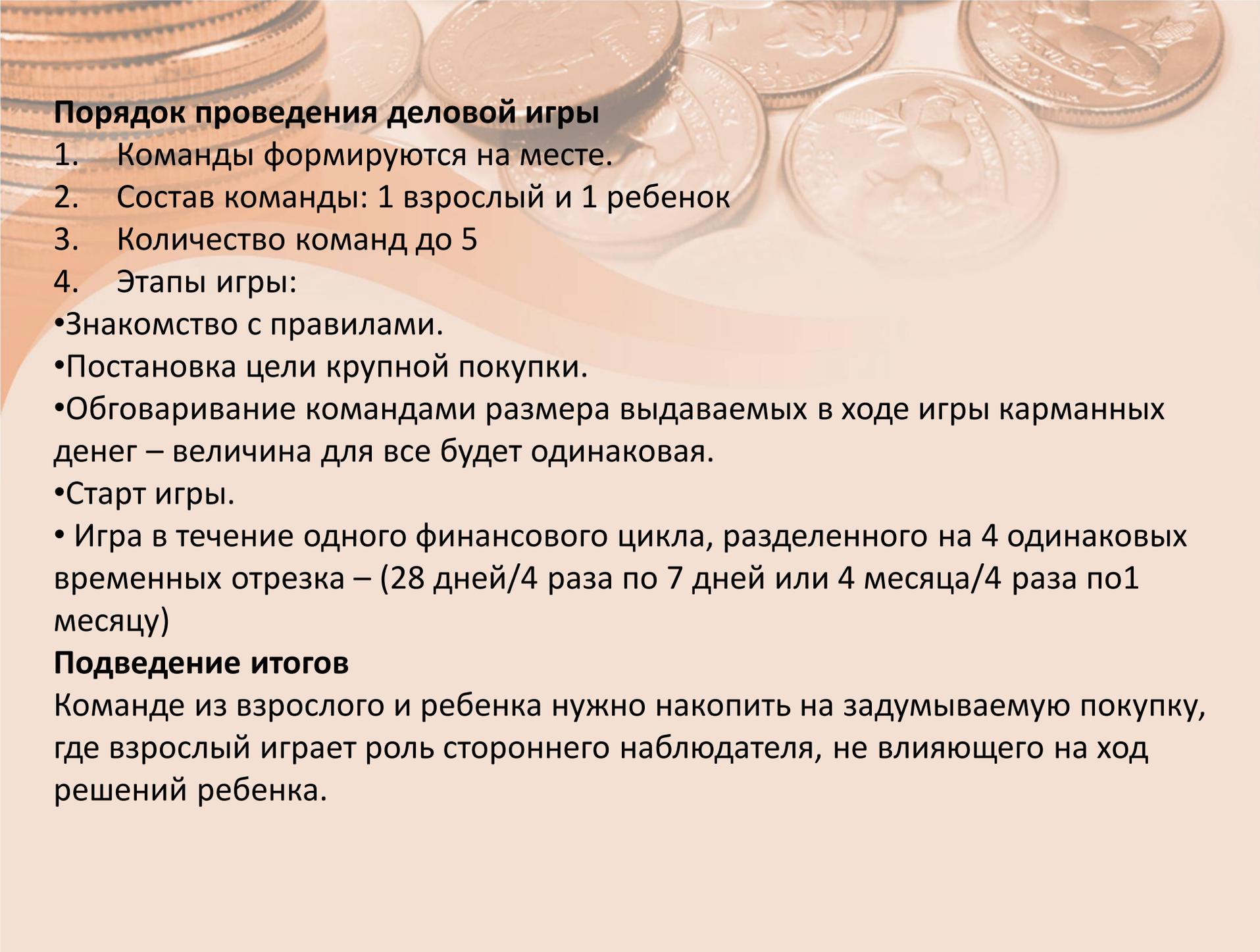
Краткое описание игры

1. Игра представляет собой адаптированный вариант игры-цикла типа «Монополия», «Мир денежного потока» на основе финансово-экономических отношений в планировании доходов и расходов в процессе накопления на поставленную цель.
2. Команды родителей и воспитанников представляют собой союз отношений между банком (взрослый) и человеком-потребителем, поставившим себе цель – крупную покупку (ребенок).
3. Во время игры взрослый не вмешивается в спонтанные расходы ребенка, не напоминая ему о том, что впереди крупная цель. Функция взрослых: передавать деньги, которые поступают в качестве дохода, забирать деньги на расходы, выдавать справку ребенку – сколько у него денег на текущий момент, если он сам не может сориентироваться.
4. Участники выполняют задания, включающие товарно-денежные отношения: приход и расход денежных средств через определенные действия в ходе игры.
5. Побеждает команда, которая пришла первой к финалу и сумела при этом сделать задуманную крупную покупку в финале, т.к. накопила нужную сумму.

Участники игры

Педагоги дошкольных учреждений, родители воспитанников, старшие дошкольники, младшие школьники.





Порядок проведения деловой игры

1. Команды формируются на месте.
2. Состав команды: 1 взрослый и 1 ребенок
3. Количество команд до 5
4. Этапы игры:
 - Знакомство с правилами.
 - Постановка цели крупной покупки.
 - Обговаривание командами размера выдаваемых в ходе игры карманных денег – величина для все будет одинаковая.
 - Старт игры.
 - Игра в течение одного финансового цикла, разделенного на 4 одинаковых временных отрезка – (28 дней/4 раза по 7 дней или 4 месяца/4 раза по 1 месяцу)

Подведение итогов

Команде из взрослого и ребенка нужно накопить на задумываемую покупку, где взрослый играет роль стороннего наблюдателя, не влияющего на ход решений ребенка.



Правила игры «Достигни поставленной цели»

В игре могут участвовать от двух до шести команд

На игровой доске каждого игрока представляет фишка определенного цвета.

Ходы делают путем бросания кубика, на котором имеются обозначения шагов от 1 до 3 (по 2 варианта на гранях для каждого количества шагов)

Ходы делаются по очереди. Во время хода игрок-ребенок должен бросить кубики, передвинуть свою фишку на столько полей, сколько выпало очков, и провести «экономические операции», соответствующие полю, на котором остановилась фишка – приход или расход денежных средств.



Все расчеты осуществляются с помощью условных денег. Когда игрок проходит круг, считается, что он завершил свой «финансовый период».

В игре действует БАНК. Роль сотрудника банкира в команде выполняет взрослый – через него происходят все финансовые операции команды: выдача денежных средств, поступление денежных средств в банк после покупки.

Каждому игроку в начале игры даются карманные деньги, еще 3 раза карманные игрок получит через равные отрезки времени.

Стоимость крупных покупок должна быть не меньше 4-кратной суммы карманных денег за весь финансовый период, может превышать ее не более чем в 2 раза.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

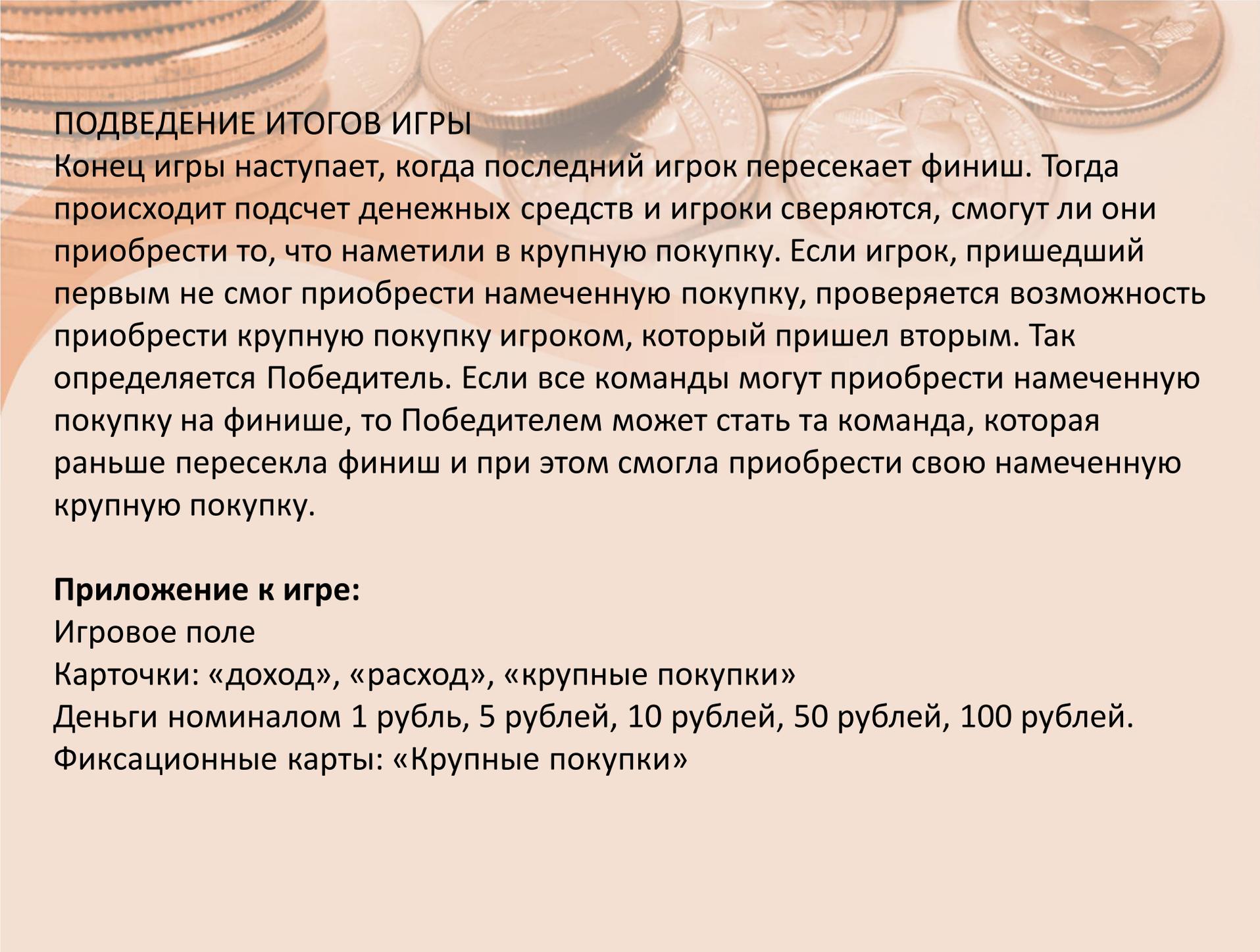
Положите раскрытую игровую доску на стол. Фишки игроков поставьте на поле НАЧАЛО. На центральной части игровой доски разместите карточки с пиктограммами, обозначающими приход денег – изображение взрослого, и расходы – дети.

Все финансовые операции в игре осуществляются через БАНК.

Определите, кто будет ходить первым и какова очередность ходов.

ИГРА

1. В свой ход игрок бросает кубик, затем передвигает свою фишку на столько полей, сколько выпало очков.
2. Если фишка попала на поле с пиктограммой взрослого, взрослый берет из стопки карточек-пиктограмм взрослого и зачитывает тот доход, который поступил ребенку, выдает сумму, описанную в карточке.
3. При попадании на поле с пиктограммой ребенка, взрослый берет карточку из стопки карточек-пиктограмм ребенка и зачитывает тот расход, который может сделать ребенок. Право ребенка не расходовать деньги.
4. При пересечении границы – поле-звезда – ребенок получает карманные деньги.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда последний игрок пересекает финиш. Тогда происходит подсчет денежных средств и игроки сверяются, смогут ли они приобрести то, что наметили в крупную покупку. Если игрок, пришедший первым не смог приобрести намеченную покупку, проверяется возможность приобрести крупную покупку игроком, который пришел вторым. Так определяется Победитель. Если все команды могут приобрести намеченную покупку на финише, то Победителем может стать та команда, которая раньше пересекла финиш и при этом смогла приобрести свою намеченную крупную покупку.

Приложение к игре:

Игровое поле

Карточки: «доход», «расход», «крупные покупки»

Деньги номиналом 1 рубль, 5 рублей, 10 рублей, 50 рублей, 100 рублей.

Фиксационные карты: «Крупные покупки»





Приложение 1

Игровое поле и условные обозначения на нем



старт



финиш



Начало одного из четырех временных отрезков, в который выдаются карманные деньги



доходы



расходы

Надписи «ДОХОДЫ»

У тебя День рождения, бабушка тебе подарила 100 рублей	У тебя День рождения, дядя прислал тебе 200 рублей
Ты собрал макулатуру и сдал ее в пункт прием, получив за это 100 рублей	Ты смастерил для Ярмарки поделку и продал ее за 50 рублей
Ты нарисовал картину и продал ее на выставке за 100 рублей	Ты смастерил для Ярмарки поделку и продал ее за 150 рублей
Ты нарисовал картину и продал ее на выставке за 60 рублей	У тебя День рождения, бабушка тебе подарила 150 рублей

Надписи «РАСХОДЫ»

Ты можешь купить мороженое за 100 рублей	Ты можешь купить жевательные резинки за 50 рублей
Ты можешь купить колу за 60 рублей	Ты можешь пойти в кино за 350 рублей
Ты можешь покататься на аттракционах за 200 рублей	Ты можешь сыграть в Play Day за 300 рублей
Ты можешь покататься на парохде за 300 рублей	Ты можешь покататься на лошади за 150 рублей
Ты можешь покататься на машинке за 150 рублей	Ты можешь купить комиксы за 50 рублей