

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад №7»**

**«Дидактическое сопровождение модулей региональной
программы финансово-экономической грамотности
«Открытия Феечки Копеечки»**

**(Материалы межмуниципального практико-ориентированного семинара для
педагогов дошкольных образовательных организаций)**



**Чернушка
2023**

Рецензенты: Любимова Л. В., к. п. д., доцент Педагогического факультета РИНО ПГНИУ; Малкова А. М. консультант Управления образования Чернушинского городского округа; Белова М. Г., заведующий МАДОУ «ЦРР-детский сад №7»; Мисюрёва Н. А., методист МАДОУ «ЦРР-детский сад №7».

Дидактическое сопровождение модулей региональной программы финансово-экономической грамотности «Открытия Феечки Копеечки»:

Материалы межмуниципального практико-ориентированного семинара для педагогов дошкольных образовательных организаций/МАДОУ «ЦРР-детский сад №7». – Чернушка, 2023. - с.

В сборнике представлены дидактические и методические материалы из опыта работы педагогов ДОО, по сопровождению модулей программы финансово-экономической грамотности «Открытия Феечки Копеечки» Л.В. Любимовой.

Издание адресовано работникам дошкольных образовательных организаций.

Электронный сборник издаётся на основании задач положения практико - ориентированного семинара «Дидактическое сопровождение модулей региональной программы финансово-экономической грамотности «Открытия Феечки Копеечки»

Материалы педагогов публикуются в авторской редакции.

Уважаемые коллеги!

Перед Вами сборник материалов практико - ориентированного семинара «**Дидактическое сопровождение модулей региональной программы финансово-экономической грамотности «Открытия Феечки Копеечки»**», проходившего 25 апреля 2023 года в МАДОУ «ЦРР-детский сад №7» города Чернушки, Пермского края при поддержке Министерства образования и науки Пермского края, педагогического факультета Регионального института непрерывного образования Пермского государственного национального исследовательского университета, управления образования администрации Чернушинского городского округа.

Мы верим, что ни одна тема, представленная на семинаре, не останется без Вашего внимания. Невозможно переоценить значимость обмена опытом, который мы получаем в ходе профессионального общения. Представляем сборник, в который вошли работы участников практико-ориентированного семинара по актуальной теме «**Финансово-экономическая грамотность дошкольника**» из территорий Пермского края. Сегодня существует ряд программ по формированию у дошкольников основ финансово-экономической грамотности, но мы остановили свой выбор на образовательной программе развития финансовой грамотности дошкольника «**Открытия Феечки Копеечки**» Л.В. Любимовой.

Данная программа составлена с учётом ФГОС ДО, её содержание направлено на:

- ✓ создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации;
- ✓ развитие инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- ✓ соответствие возрасту видам деятельности и культурным практикам.

Модульный характер программы: «Семейный круг», «Копилка», «Богатство Пармы» позволяет использовать отдельные модули, разделы, темы в соответствии с ресурсами дошкольной образовательной организации, уровнем профессиональной компетентности каждого педагога, запросами родителей. Выбор и системность всегда позволяют повысить конечный результат. Опыт методического экспресса уникален, потому что это практический опыт, описанный доступным и понятным языком. Композиционно сборник составлен на основании материалов представленных в соответствии с содержанием платформ экспресса.

Платформа «Семейный круг»:

- Формирование первоначальных представлений о семейном бюджете, рачительном ведении домашнего хозяйства, значимости добросовестного труда и финансовой грамотности в семейной экономике.

Платформа «Копилка»:

- Содействие пониманию детьми ценности и значения денег в жизни человека.

Платформа «Богатство Пармы»:

- Формирование у детей дошкольного возраста представлений об особенностях производства товаров сельскохозяйственного и промышленного комплексов Пермского края.

Надеемся, что материалы сборника помогут Вам в совершенствовании образовательного процесса по финансово-экономическому развитию детей дошкольного возраста.

Дидактическая игра «Где кто работает»

Автор игры:

Киямова Э.В. воспитатель

МАДОУ «ЦРР – детский сад №7»

Чернушинский городской округ

Данная игра отвечает требованиям программы по образовательной области «Познавательное развитие» для детей от 3 до 5 лет. Игра разработана для знакомства детей с основными профессиями своего города в игровой форме, для совместной деятельности с детьми по теме недели «Профессии» и «Мой город»

Платформа «Семейный круг».

Цель игры: расширение знаний детей о профессиях, месте их деятельности (врач - в больнице, продавец - в магазине и т.д.)

Задачи:

- формировать элементарные представления о содержании деятельности знакомых людей и профессий ближнего круга (своего города);
- закрепить названия профессии, названия месте их деятельности, (где они работают);
- активизировать в речи названия профессии: шофер, фермер, воспитатель, парикмахер, продавец, полицейский, младший воспитатель, тренер по плаванию, врач, кондуктор, учитель, нефтяник и т.д.;
- активизировать в речи названия о месте их деятельности: бассейн, банк, магазин, деревня, детский сад, парикмахерская, больница, школа и т.д.;
- развитие связной речи.

Описание игры:

- игра изготовлена на листе формате А4;
- распечатана и заламинирована;
- в игре предоставлены 14 профессии ближнего окружения и мест их деятельности;
- на одном поле 2 профессии и место их деятельности.

Ход игры:

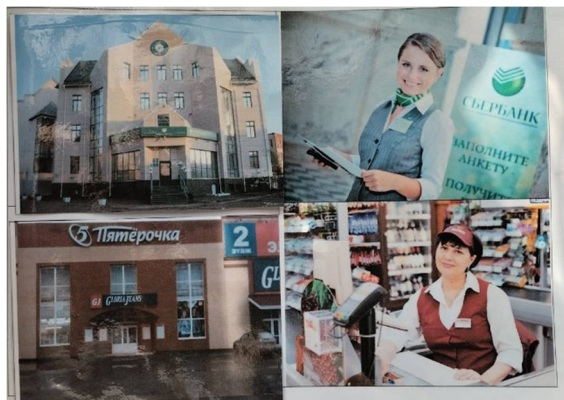
Вариант №1 - детям раздаются поля с местом деятельности профессии, а маленькие карточки профессии у взрослого. Взрослый называет и показывает по одной профессии, а ребенок соотносит профессию с местом деятельности и должен назвать почему.

Вариант №2 детям раздаются поля с профессией, а маленькие карточки с местом деятельности у взрослого. Взрослый называет и показывает по одной карточке с местом деятельности, а ребенок соотносит место деятельности с профессией и должен назвать почему.

В дальнейшем роль ведущего берет на себя ребенок.

Усложнение:

- предложить ребёнку рассказать про профессии своих родителей и какую значимость их профессия несёт для общества;
- предложить ребёнку рассказать, кем бы он хотел стать, когда вырастет и почему.



«Дидактическая игра как средство экономического воспитания детей дошкольного возраста»

Норова Татьяна Васильевна
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад №19 «Родничок»
г. Кудымкар, Пермский край

Современные дети рано включаются в экономическую жизнь семьи: ходят с родителями в магазин, сталкиваются с многочисленной рекламой, деньгами, овладевая, таким образом, первичными экономическими знаниями. Современная жизнь диктует такие условия, в которых экономическое образование и воспитание необходимо начинать с дошкольного возраста, - когда детьми приобретается первичный опыт в элементарных экономических отношениях.

Конечно, ребёнок - дошколёнок не освоит эту область самостоятельно, но, вместе с педагогом и родителями путешествуя по этому новому удивительному и увлекательному миру, он приобретает доступные ему знания и поймёт. Какое место экономика занимает в окружающей его действительности, где и когда каждый человек соприкасается с ней. [3]



Формирование основ финансовой грамотности приближает дошкольника к реальной жизни, даёт знания о новых профессиях и развивает умение рассказывать о них. [2,7]

Наш детский сад работает над апробацией модуля «Семейный круг» образовательной программы «Открытия Феечки Копеечки», целью которой является – формирование основ финансово – экономической грамотности дошкольников в процессе активной деятельности с учётом региональных особенностей Пермского края. [2,8] В рамках этого модуля, для успешного освоения программы, педагоги самостоятельно разрабатывают методические пособия (дидактические игры, интерактивные дидактические игры, настольно- печатные дидактические игры и т.п.) для использования в совместной и самостоятельной деятельности.

Проанализировав игровой материал в группах, мы пришли к выводу, что его недостаточно.

Для решения данной проблемы педагогами детского сада была поставлена цель: разработать дидактические игры согласно образовательной программе «Открытия Феечки Копеечки», модуля «Семейный круг». Так, для детей младшего и среднего дошкольного возраста разработали дидактические игры «Кому что нужно для работы», «Кто что делает», «Домино. Профессии», «Хочу и Могу», «Магазин» и др. Для детей старшего дошкольного возраста интерактивные игры «День рождения мамы» и «Продавец музыкального магазина», изготовили «Кубик. Блума. Профессии» и др.

Игра, для детей младшего дошкольного возраста «Кому что нужно для работы». В этой игре используются профессии родителей: продавец, медсестра, парикмахер, уборщица, домохозяйка, представляет собой карточки изображающие профессии, а также предметы и инструменты, которыми пользуются люди этих профессий. Количество картинок произвольное. Мы предлагаем три варианта игры:

1 вариант - Перед детьми лежат картинки. Воспитатель показывает карточку с изображением профессии., дети называют профессию и выбирают картинки с инструментами, которыми пользуется человек этой профессии. Каждый ребёнок аргументирует свой выбор.

2 вариант - Воспитатель раздает карточки с представителями профессий игрокам. Затем показывает по очереди картинки с изображением предметов. Ребенок, догадавшийся, что этот инструмент подходит его специалисту, поднимает свою карточку, объясняет выбор.

3 вариант - Дети, используя карточки и картинки, составляют рассказ. Ребенок берет карточку с изображением профессии, рассказывает о данной профессии, а затем подбирает картинки с изображением инструментов, которые подходят к данной профессии.

Играя в эту игру, дети знакомятся с профессиями и инструментами, которые использует человек в той или иной профессии.

Игра «Кто что делает», которую мы разработали и предложили детям младшего и среднего возраста, расширяет представления детей о профессиях людей ближнего окружения, роде их деятельности и инструментами. Дети с помощью карточек называют профессии и соотносят картинками – действиями, например, продавец – продает, уборщица – убирает, парикмахер – подстригает и т.д.

С целью знакомства детей с профессиями людей ближнего окружения [2,73], воспитателями была разработана настольная дидактическая игра для детей младшего и среднего дошкольного возраста «Домино. Профессии». Она может быть использована в совместной деятельности взрослого (педагога, родителя) и ребёнка как на этапе ознакомления, так и на этапе закрепления, а также в самостоятельной деятельности детей. Игровой материал включает в себя 28 карточек домино, на которых изображены картинки с профессиями: врач, повар, фермер, парикмахер, водитель, продавец и в разном наборе.

Правила игры:

1. В игре участвуют от 2 до 4 игроков.
2. Игроки играют за столом.
3. Все участвующие в игре дети получают по 6 карточек, оставшиеся карточки находятся на столе с правой или с левой стороны, лицевой стороной вниз.
4. Игрок, у которого есть карточка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди, справа налево, раскладывают свои карточки со схожими картинками и называют их.
5. Если у кого-то из игроков нет карточки с похожей картинкой, то он берёт карточку со стола. Если карточки закончились на столе, то этот игрок пропускает ход.
6. Игрок, у которого раньше всех закончатся карточки, становится победителем.

Разработанные интерактивные дидактические игры для детей старшего дошкольного возраста «День рождения мамы» и «Продавец музыкального магазина», учат детей совершать покупки, а также знакомят с разными направлениями профессии «Продавец». Играя в интерактивные игры, дети осваивают умения работать на компьютере.

Для того, чтобы расширить кругозор старших дошкольников о мире профессий и систематизировать их знания, была разработана дидактическая игра: «Кубик Блума. Профессии». Кубик представляет собой объёмную фигуру, на гранях которой написаны слова, являющиеся отправной точкой для ответа: назови, почему, объясни, предложи, поделись, придумай.

Таким образом, используя в образовательном процессе дидактические игры, дети, не подозревая, что получают новые знания, овладевают умениями и навыками, учатся культуре общения и поведения, узнают о пользе и необходимости труда. Они позволяют в доступной форме формировать экономические представления у детей дошкольного возраста, знакомя их с профессиями родителей и людей из ближайшего круга.

Литература

1. Акулова О.В., Солнцева О.В. Образовательная область «Социализация. Игра». Как работать по программе «Детство»: учебно-методическое пособие/науч. Ред.: А.Г. Гогоберидзе. -СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012
2. Любимова Л.В. Открытия Феечки Копеечки: образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников/ Л.В. Любимова. - Москва: Издательство «Национальное образование», 2020
3. Смоленцева А.А. «Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие. СПб.:» ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2001.

Сценарий квест - игры «Спасение Феечки Копеечки» (Для детей старшего дошкольного возраста)

Шумилина Вероника Викторовна
Денисова Анна Евгеньевна
Воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 3»
г. Березники

Цель: систематизировать знания детей по финансовой грамотности, используя модуль «Копилка», «Семейный круг» (образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников «Открытия Феечки Копеечки» Л.В. Любимова)

Задачи:

1. Уточнить знания детей о товарно-денежных отношениях, о деньгах разного достоинства, их свойствах.
2. Закрепить умение соотносить предметы труда, и одежды к данной профессии.
3. Закрепить умение сортировать отходы жизнедеятельности людей используя схему.
4. Развивать сообразительность, гибкость и самостоятельность мышления, умения договариваться между собой, выполнять задания экономического характера.
5. Развивать умение самостоятельно делать выводы на основе практического опыта.
6. Воспитывать нравственные качества.

Оборудование: кубик Блума на тему «Деньги», металлические и пластмассовые монеты, настоящие и игрушечные купюры, лупы, стаканчики с водой, подносы, QR коды с загадками. Продуктовая тележка с товаром: предметы обуви, мебели, одежды, продуктов, игрушек; «Золотые монеты» игрушечные отходы жизнедеятельности людей, цветные баки: красный, синий, зелёный, черный, схема сортировки мусора; Феечка-копеечка с ценником 4 золотых, чупа-чупсы с ценником 4 золотых, мультимедийное оборудование.

Предполагаемый результат: дети имеют знания о товарно-денежных отношениях, о деньгах и их свойствах. Называют профессии взрослых и набирают предметы необходимые для данной профессии. Умеют сортировать отходы жизнедеятельности людей, умеют пользоваться схемой.

Ход игры:

Воспитатель: ребята, пришло сообщение от жителей страны «Экономика». Дорогие ребята, злой Карабас Барабас похитил Феечку Копеечку. хочет заставить её играть в своем театре.

Помогите спасти Феечку Копеечку!

Карабас Барабас отпустит Феечку Копеечку в обмен на 4 золотые монеты. Монеты можно заработать, правильно выполняя задания. Маршрут вам подскажет вот эта карта. Очень надеюсь на вашу помощь, жители страны «Экономика»

Воспитатель: хотите спасти Феечку Копеечку?

Ответы детей

Воспитатель: чтобы её вернуть, нам надо заработать 4 золотых монеты. Для этого, нам надо двигаться схеме, правильно выполнить задания Карабаса Барабаса, получить за них монеты, а потом обменять их на Феечку Копеечку.

Воспитатель: я предлагаю вам разминку для ума на тему «Деньги». А поможет нам в этом наш кубик (кубик Блума). Давайте присядем на ковёр и поиграем, а кубик подскажет вопросы.

Дети отвечают на вопросы, написанные на гранях кубика.

Воспитатель: разминку для ума мы сделали, значит, можем приступать! Посмотрите на экран - это схема нашего маршрута. Куда нам надо двигаться сначала? Что изображено под цифрой 1 на схеме?

Дети: вперёд, туда, где изображена цифра 1.

Станция № 1 «Монетная»

Перед детьми на столах лежат металлические и пластиковые монеты, настоящие и игрушечные купюры, лупы, стаканчики с водой, подносы. Дети проводят исследовательскую деятельность.

Воспитатель: сейчас мы с вами пройдем в мини - лабораторию. Перед вами монеты и купюры. Вам, необходимо, найти среди них настоящие. Девочки, будут исследовать купюры, а мальчики – монеты. Подумайте, выберите способ исследования представленных монет и купюр. Сделайте вывод.

Ответы детей (настоящие монеты металлические, они звенят, тяжелее пластиковых, тонут в воде. Настоящие бумажные купюры имеют металлическую полоску, водяные знаки, видны красные и зелёные волокна)

Воспитатель: вы сделали правильные выводы, получите монету. Посмотрим на схему. Двигаемся дальше.

Станция № 2 «Трудовая»

(На интерактивной доске)

Воспитатель: необходимо соотнести к какой профессии относятся предметы труда и элементы профессиональной одежды.

На интерактивной доске картинки с изображением профессий: шахтёр, лаборант, металлург и картинки с изображением предметов их труда и одежды.

Шахтёр: рабочая роба, каска с фонарём, клеть шахтная (транспортная кабина), кирка, комбайн (подземная машина, разрушающая горную породу), средство индивидуальной защиты.

Лаборант: халат, защитные очки, резиновые перчатки, пробирки, микроскоп, химические весы.

Металлург: доменная печь, каска, очки металлурга, невозгораемая куртка, разливочный ковш, кочерга металлурга.

Воспитатель: задание выполнили правильно, получите монету. Посмотрим на схему, куда двигаемся дальше?

Дети: По стрелочке к цифре 3.

Станция № 3 «Мегамаркет»

В мегамаркете расположены отделы с полочками, их назначение зашифрованы в QR - кодах (загадки). Перед детьми стоит корзина, в которой лежат предметы обуви, мебели, одежды, продуктов, игрушек. Детям необходимо с помощью воспитателя навести камеру на QRкоды, прочитать загадки, отгадать их, правильно разложить предметы по отделам, согласно их назначению.

Воспитатель: куда это мы пришли?

Ответы детей (это Мегамаркет)

Воспитатель: смотрите, какой хитрый Карабас Барабас, всё перепутал, да ещё какие-то чёрные квадраты нарисовал.

Дети: это *QR - кодах*, в них что-то зашифровано.

Воспитатель: что с ними делать?

Дети: их можно прочитать.

Воспитатель: а как будем читать?

Дети: нужен телефон, планшет.

Воспитатель: вот он, что дальше.

Дети: наведите камеру *QR - кодах* и подождите.

Воспитатель: дети, посмотрите, здесь написано загадка. Послушайте. Отгадайте.

Дети: Это обувь.

Воспитатель переворачивает изображение куаркода, на другой стороне изображена отгадка-обувь. Так же поступают с другими куаркодами.

Воспитатель: Правильно отгадали, значит это отдел обуви. Хорошо, давайте также прочитаем все коды. Вы расшифровали все куаркоды. Давайте разложим товар по отделам. Распределите, кто в каком отделе будет раскладывать. (Дети отгадывают все загадки, зашифрованные в куаркодах и раскладывают предметы по отделам). Молодцы! Всё правильно разложили, получите монету. Смотрим на схему, двигаемся дальше.

Станция № 4 «Бережливая»

На станции в коробке лежит мусор, отходы жизнедеятельности людей (стекло, бумага, металл, пластик). Стоят цветные баки: красный, синий, зелёный, чёрный. Висит цветовая схема сортировки мусора.

Воспитатель: Посмотрите, какой беспорядок. Есть люди, которые бросают везде мусор. Есть те, которые собирают его и сортируют для дальнейшей переработки. Перед вами схема сортировки мусора. Необходимо правильно рассортировать мусор в баки нужного цвета в соответствии со схемой.

Воспитатель: Вы хорошо справились с заданием, получите монету. Давайте посчитаем, сколько у нас золотых монет.

Дети: 4 золотых монеты.

Воспитатель: Давайте вспомним, для чего вы их заработали?

Дети: золотые надо обменять на Феечку Копеечку. Карабас Барабас украл Феечку Копеечку.

Воспитатель: Сколько монет просит Карабас Барабас за Феечку Копеечку?

Дети: четыре.

Воспитатель: а у нас сколько?

Дети: четыре.

Воспитатель: Хватит монет, чтоб обменять на Феечку Копеечку?

Дети: Да.

Воспитатель: Посмотрим на схему и двигаемся дальше.

Станция № 5 «Конечная»

На столе Феечка Копеечка с ценником 4 золотых, много чупа-чупсов с ценником 4 золотых.

Воспитатель: вот мы и подошли к конечной станции, перед вами Феечка Копеечка, стоимостью 4 золотых монеты и много чупа-чупсов, стоимостью 4 золотых монеты. Вам надо сделать выбор: Феечку Копеечку или Чупа-чупса? Что вы выбираете?
Голос Карабаса Барабаса: Ха-ха-ха, выбирайте лучшие чупсы, а Феечка Копеечка у меня останется.

Воспитатель: дети, что вы решили?

Дети: мы выбираем Феечку Копеечку.

Воспитатель: ребята, мы сегодня с вами сделали доброе дело. Какое?

Дети: Освободили Феечку Копеечку.

Воспитатель: добрые дела требуют усилия. Что на ваш взгляд было сегодня сложным?

Высказывания детей.

Воспитатель: какие задания не вызывали у вас затруднения?

Ответы детей.

Воспитатель: вы молодцы, вы сделали сложный выбор. А теперь поможем Феечке Копеечке вернуться в страну «Экономики».

Чтобы воспользоваться приложениями к конспекту используйте предложенный QR- код



Дидактическая игра «Супермаркет Простоквашино»

Разработчик:

Елена Александровна Гашева
воспитатель

МАДОУ «ЦРР - детский сад № 7»,
г. Чернушка, Пермский край.

Цель: формирование основ финансовой грамотности.

Задачи:

- Закрепить понятие «товар», «цена», «дорогой», «дешёвый»;
- Упражнять в умении обобщать, классифицировать товар.
- Формировать умения соотнести товар (его вид, качество) с ценой.
- Развить умения обосновать свой выбор.
- Развить умения делать вывод, рассуждать.
- Закреплять умение играть дружно.

Базовые понятия для участников

Товар – это то, что можно купить или продать.

Цена – стоимость товара.

Базовые понятия для педагога

Цена зависит от качества товара.

Краткая характеристика мероприятия

Данная дидактическая игра рекомендована для детей старшего дошкольного возраста. Игра рассчитана на подгруппу воспитанников. Количество игроков от 6 до

9 человек. Временные затраты до 25 минут. Игра предусматривает выполнение заданий, и соблюдение игроками правил.

План проведения игры

Распределение по командам

Постановка игровой задачи игрокам

Знакомство с правилами игры

Выполнение игровых действий.

Определение победителя.

Технические требования к месту проведения и реквизиту

Общие требования

Игра организуется в помещении. Ведущий и игроки стоят за столом. Перед ведущим лежат картинки с жителями Простоквашино, разрезные картинки – вывески отделов магазина,

Материалы для команд участников: отдельный стол для команды, макет стеллажей, набор карточек с товаром.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

Распределение на команды

Ведущий сообщает, что жители Простоквашино пришли к нам за помощью. Ночью к ним в супермаркет залезли хулиганы. Они сломали вывески с названием отделов, перепутали товар. Нужно помочь жителям Простаквашино навести порядок: собрать вывеску, расставить товар по полкам. И тогда они смогут попасть в супермаркет, чтобы сделать покупки. Ведущий предлагает игрокам разделиться на команды. Для этого необходимо взять игрокам по одной «разрезной картинке», составить из частей картинку- вывеску. У каждой команды своя вывеска. Игроки собирают разрезную картинку, закрепляют вывеску на верхней полке. Команда дает название своего отдела.

2.2 Теоретическая часть.

Прежде чем продолжить игру предлагаю вспомнить некоторые понятия и их значения. Ведущий задает вопросы

«Что такое товар?» (*Товар – это то, что можно купить или продать*).

«Что такое цена?» (*Цена стоимость товара*).

«От чего зависит цена товара?» (*Цена зависит от качества товара. Чем хуже качество, тем дешевле товар. И наоборот, чем лучше качество, тем дороже стоит товар*).

Инструктаж

Ведущий сообщает игровую задачу: в игре побеждает та команда, у которой больше всех фишек.

Знакомит с правилами:

- фишку получает та команда, которая правильно выполнит задание, даст правильный ответ.
- соблюдать в процессе игры правила поведения (слушать внимательно, не обижать детей, работать дружно, прислушиваться друг к другу).

Основной этап игры

1 Задание: Ведущий выкладывает на стол перепутанные товары. Предлагает найти товар своего отдела. Команда отбирает картинки с товаром. Ведущий предлагает перечислить его. Остальные команды проверяют все ли правильно. За правильное выполнение задания команда получает фишку.

2 Задание. Ведущий предлагает взять товар и расставить его на стеллаже по полкам в соответствии с его ценой: 1 монета – товар, который стоит дешевле всего, 2 монеты – товар по дороже; 3 монеты – товар самый дорогой. Команды раскладывают товар, объясняя свой выбор. За каждый правильно разложенный товар – команда получает фишку.

Подведение итогов.

Ведущий сообщает, что мы помогли жителям Простоквашино - навели порядок в супермаркете. В каждой игре есть победитель. Предлагает сосчитать фишки и определить команду победителя.

ЛЭПБУК «Юные экономисты»

Абдрахманова Эльза Дамировна
Шутова Алена Игоревна
Воспитатели
МАДОУ «ЦРР – детский сад №7»
г. Чернушка

Цель: формирование основ финансово-экономической грамотности старших дошкольников.

Задачи:

- формировать основы экономической культуры у детей-дошкольников
- расширять представление о понятии «доходы и расходы»;
- учить детей участвовать в домашних делах, важных для благополучия семьи;
- содействовать проявлению интереса у детей к профессиональной деятельности взрослых;
- развивать умение творчески подходить к решению ситуации экономических отношений посредством игровых действий.

Наполнение лэпбука по экономике включает в себя дидактические игры:

1. Семейный бюджет. Формирование представлений детей о семейном бюджете, знакомство с понятием «доход», «расход» и учить их классифицировать;
2. Лото «Магазин». Учим соотносить товар с магазином;

3. Пазлы «Профессии» закрепляем профессии;
- 4,5. «Считаем монеты», «Определи последовательность», «Учимся рассчитывать за покупки»;
6. Игра «Что можно и нельзя купить за деньги». Даем представление, что не все можно купить за деньги;
7. Наглядный модуль «Учимся экономить».

Список литературы:

1. Авторская программа с региональным компонентом для детей дошкольного возраста, «Открытие Феечки Копеечки».

Режимные моменты: дети в своей самостоятельной деятельности часто используют лэпбук, играя индивидуально или совместно со сверстниками. Дети заинтересованы игрой, стремятся развивать свои знания, удовлетворяют какие-то иные свои потребности. Отдельные элементы лепбука используются также в сюжетно-ролевой игре «Магазин» (карточки, монетки). Воспитатель может подключиться к деятельности детей в случаях возникновения конфликтных ситуаций, требующих вмешательства взрослых или при необходимости помочь тому или иному воспитаннику понять правила игры с данным лэпбуком.

Тема «Сюжетно-ролевая игра «Пекарня» для детей 4-5 лет

Арсланова Лариса Глимяновна
Лобанова Фируза Абсатовна
Воспитатели
МАДОУ «ЦРР-детский сад №7»
г. Чернушка

Актуальность:

Хлеб издревле высоко ценился и почитался людьми. На Руси он считался главным богатством. К хлебу народ всегда относился с благоговением, как к дару, спасающему от голода. По всему миру ни один прием пищи не начинается без хлеба. При этом современные дети часто не догадываются, какой долгий путь он проходит, чтобы попасть на стол, сколько труда нужно приложить людям, чтобы посеять, вырастить, а затем испечь хлеб.

Сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизни детей 4-5 лет. Ребенок с увлечением выстраивает сюжеты, стремится к проигрыванию самых разнообразных ролей, становится более инициативным. Возросшие возможности позволяют ему выбирать тему и намечать замысел игры, обустроить игровое пространство при помощи предметов, использовать в игре различные атрибуты.

Для ознакомления детей с процессом выпечки хлеба в пекарне, с профессиями людей, которые там работают, а также ассортиментом хлебобулочных изделий нами

была выбрана сюжетно-ролевая игра «Пекарня». «Пекарня» - творческая, сюжетно-ролевая игра. В данной игре педагог является вдохновителем, организатором и координатором игры, а также изготовителем атрибутов совместно с детьми и родителями. В дальнейшем инициаторами игры выступают дети. Перед игрой были проведены беседы и созданы тематические альбомы «Профессии людей, которые делают хлеб», «Техника, которая помогает вырастить хлеб», «Хлеб и хлебобулочные изделия». Поиграли в дидактическую игру «Что зачем?» Совместно с родителями изготавливали атрибуты к сюжетно-ролевым играм (фартуки, халаты, колпаки, миски для вымешивания теста, емкость для воды, солонка, мука, разделочные доски, скалки, прихватки, формы для выпекания, весы, рецепты, муляжи, руль). Родители с детьми посетили хлебный отдел в магазине, где обратили внимание детей на разнообразие хлебобулочных изделий. Педагоги также предложили родителям и детям вечером приготовить хлебобулочное изделие для семейного чаепития. После чего был создан фотоальбом «Стряпаем вместе». Познакомили детей с рассказом Алексея Мусатова «Как хлеб на стол пришёл», также создан альбом «Пословицы о хлебе». Особенно увлекательно прошло совместное творческое экспериментирование с соленым тестом, где педагоги предложили родителям и детям сделать одно любое хлебобулочное изделие. Тем самым мы дополнили атрибуты к сюжетно-ролевой игре.

Далее нами были созданы карточки, на которых были изображены предметы работников пекарни, дети выбирают роли по карточкам. Далее обговаривается план действий. В конце игры воспитатель объявляет о окончании рабочей смены. Проводится рефлексия.

Используемая литература:

1. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 №1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования».
2. «Открытия Феечки Копеечки» (авторская программа с региональным компонентом для детей дошкольного возраста) - Мин.обр. науки Пермского края Департамент образования г. Перми ФГБОУВО «ПГНИУ» РИНО. Авторский коллектив Василюк С.Ю., Вихарева М.Б., Истомина Е.А., Кучкова Е.М., Любимова Л.В., Останина С.А., Скачкова Н.В., Чабан С.А.
3. Программа «Детство»: Примерная образовательная программа ДО/ Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др.-СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», Издательство РГПУ им. А.И. Герцена, 2014.
4. Борщева Л.В. Игры и загадки по теме «Хлеб - всему голова»//Дошкольная педагогика, №7, 2001
5. Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром. Для работы с детьми 4-7 лет. М.: Мозаика - Синтез, 2012
6. Шорыгина Т.А. Беседы о хлебе. Методические рекомендации. М.: ТЦ «Сфера», 2012г.

Сценарий бинарного занятия «В гостях у Мухи-цокотухи» (Для детей старшего дошкольного возраста)

Шумилина Вероника Викторовна
Кукшинова Ирина Альбертовна
Воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 3»
г. Березники

Технологическая карта занятия

Цель занятия: Совершенствование знаний детей о финансовой грамотности посредством интеграции через реализацию модуля «Копилка» образовательной программы развития финансовой грамотности дошкольника «Открытия Феечки Копеечки» (Любимова Л.В.)

Задачи:

1. Систематизировать знания детей о деньгах разного достоинства, через выполнение основных видов движения
2. Уточнить знания детей о товарно-денежных отношениях.
3. Уточнить представление детей о том, что можно купить за деньги, а что купить нельзя.
4. Воспитывать бережное отношение к деньгам, через эстафету с игрушечной монетой.
5. Воспитывать командный духи чувство сплоченности.

Целевая аудитория: дети старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

Формы и методы обучения и познания: игровой момент, загадки, флэш-моб, вопросы, интерактивные игры: «Кошелек», «Базар», эстафета «Передай монету», подвижная игра «Паук и мухи», рефлексия.

Основные понятия: деньги, орел, решка, купюры, монеты, кошелек, банк, базар, товар

Организационные условия: выставка рисунков детей к произведениям К. Чуковского.

С двух сторон зала расставлен спортивный инвентарь: гимнастические скамейки, дуги, обручи, бруски.

Учебно-методическое обеспечение: интерактивная панель, увеличенная модель монеты, игрушечные монеты, шапочка Паука, костюм Мухи-цокотухи, весы.

Планируемые образовательные результаты:

Личностные ожидаемые результаты:

Бережное отношение к деньгам.

Аргументированно доказывать свою точку зрения, высказывать свое мнение.

Уметь оперировать своими знаниями.

Проявлять командный дух и чувство сплоченности.

Метапредметные ожидаемые результаты:

Имеют знания о товарно-денежных отношениях.

Имеют представление о том, что можно купить за деньги, а чего купить нельзя.

Применять сформированные знания и умения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами: умение планировать покупки, умение копить средства, рационально тратить деньги.

Предметные ожидаемые результаты:

Соотносят номинал монеты со стоимостью товара.

Ход занятия:

Дети заходят в физкультурный зал вместе с инструктором по физической культуре (зал оформлен рисунками по мотивам сказок К.И. Чуковского)

Инструктор обращает внимание детей на рисунки.

Инструктор: узнаете свои рисунки? О чем они?

Инструктор: да, эти рисунки по сказкам Корнея Чуковского. И сегодня мы будем путешествовать в одну из сказок. А теперь отгадайте, о каком произведении пойдет речь.

В этой книжке именины

Много в ней гостей.

А на этих именинах

Появился вдруг злодей.

Он хотел убить хозяйку,

Чуть ее не погубил.

Но коварному злодею

Рыцарь голову срубил.

Ответы детей (Муха-Цокотуха)

Инструктор: а хотите попасть в сказку Муха-Цокотуха?

Ответы детей

Инструктор: тогда в путь, друзья!

Флэш-моб под песню «По дороге с облаками»

Инструктор: вот мы и попали в сказку (обращает внимание детей на экран, на котором изображена сказочная страна).

Инструктор: «Муха-Муха-Цокотуха,

Позолоченное брюхо!

Муха по полю пошла,

Муха что-то там нашла»

В зал заходит Муха (педагог) и несет в руках денежку. Подходит к детям.

Муха-Цокотуха: что же это такое? (обращается к детям, показывая денежку)

Ответы детей (денежка, монетка, копейка)

Муха-Цокотуха: а как вы узнали?

Ответы детей (цифра, цвет, форма, стороны, орел, решка)

Муха-Цокотуха: какие бывают деньги?

Ответы детей (монеты, купюры, электронные деньги)

Муха-Цокотуха: монеты бывают какие?

Ответы детей (металлические, круглые, звенят, серебристого цвета)

Муха-Цокотуха: монеты какого достоинства вы знаете?

Ответы детей (1 рубль, 2, 5, 10)

Муха-Цокотуха: а купюры какие?

Ответы детей (прямоугольные, бумажные, шуршат)

Муха-Цокотуха: купюры какого достоинства вы знаете?

Ответы детей (10 рублей, 50, 100, 200, 500, 1000, 2000, 5000)

Муха-Цокотуха: значит, я что нашла?

Ответы детей (Монету)

Муха-Цокотуха: где люди хранят деньги?

Ответы детей (кошелек, банк, карточки, копилки)

Муха-Цокотуха: смотрите, что это?

Ответы детей (деньги, кошельки)

Муха-Цокотуха: тогда я положу монетку в кошелек (интерактивная игра «Кошелек»)

Муха-Цокотуха: ребята, помогите мне положить денежки в кошелек! Монеты в синий кошелек, а купюры в красный (интерактивная игра «Кошелек»)

Инструктор: ребята, поможем Мухе-Цокотухе?

Ответы детей

Инструктор: тогда вперед! Но пройти весь путь туда и обратно вы должны, используя все эти спортивные предметы. Вы должны сами придумать свой путь! Не забудьте, что делать вы должны все правильно и безопасно. Ну что готовы? Тогда вперед!

С двух сторон зала расставлен спортивный инвентарь: гимнастические скамейки, дуги, обручи, бруски. Дети сами выбирают способ выполнения основных видов движения: ходьба, ползание на гимнастической скамейке; ходьба, прыжки через бруски; прыжки или пролезание в обруч, подходят к экрану-делают задание и возвращаются на свои места.

После выполнения задания на экране включается заставка со сказочной страной. У Мухи в руках появляется кошелек похожий на кошелёк интерактивной игры.

Муха-Цокотуха: спасибо, ребята, помогли мне сложить денежки (показывает кошелек).

Инструктор:

«Пошла Муха на базар

Чтоб купить там самовар.

Кошелек она взяла

И к товарам подошла»

Муха подходит к экрану (Интерактивная игра «Базар») На экране картинки предметов с ценой.

Муха-Цокотуха: сколько стоит?

Как же быть?

Самовар мне как купить?

Вы ребята не сидите!

Мне скорее помогите!

Дети подходят к экрану.

Муха-Цокотуха: как называются предметы, которые продаются?

Ответы детей (товар)

Муха-Цокотуха: я весь товар могу купить на свою денежку?

Ответы детей (предположения детей)

Муха-Цокотуха: как узнали?

Ответы детей (у каждого товара своя цена)

Муха-Цокотуха: тогда я куплю самовар (кладет самовар в сумку)

Муха-Цокотуха: у меня сегодня будет много гостей, мне надо много разных товаров. Помогите мне купить. Вы будете по очереди брать из кошелька монету и покупать товар.

Дети по очереди достают из кошелька монетку, соотносят с ценой товара и «покупают» выбирают соответствующий и складывают в корзину.

Муха-Цокотуха: вот сколько всего мы накупили. Значит, если есть деньги можно купить все что захочешь?

Ответы детей

Муха – цокотуха: а чего купить нельзя?

Ответы детей (любовь, здоровье, дружба)

Муха-Цокотуха: а вы дружные?

Инструктор: ребята, давайте найдем себе друга, объединимся в две команды и покажем Мухе-Цокотухе, какие мы дружные.

Эстафета с игрушечной монетой «Передай монету»

Дети становятся в две колонны. У игрока, стоящего первым в руках монета. По сигналу дети начинают передавать монету над головой. Ребенок, стоящий последним, с монетой бежит и встает первым. Эстафета заканчивается тогда, когда ребенок, стоящий первым, оказывается на своем месте. Он поднимает монету вверх.

Инструктор:

«Вдруг какой-то старичок-паучок

(одеваем шапочку паука на ребенка)

Нашу Муху в уголок поволок.

(Паук берет Муху за руку и ведет к паутине)

Муха-Цокотуха: Дорогие гости помогите,

Паука развеселите!

И его вы отвлеките!

Дети под музыку играют в подвижную игру «Паук и мухи» (3 раза)

Во время игры Муха выходит из паутины.

Инструктор: молодцы! И паука развеселили (снимаю шапочку с головы ребенка)

И Муху освободили (берет игрушечную монету).

Муха-Цокотуха: спасибо гости дорогие, я так рада, что вы побывали в моей сказке, научили меня новому, интересному. А вам самим- то понравилось путешествовать со мной?

Ответы детей

Муха-Цокотуха: Саша, что тебе понравилось?

(Муха дает денежку *имя ребенка* в руки)

Ответ ребенка.

Муха-Цокотуха: передавай следующему.

(Дети по очереди передают монету и высказывают свое мнение)

Муха-Цокотуха: ура! Я все знаю о деньгах!

Инструктор: нет, нет, Муха, подожди. Наши ребята еще много чего знают о деньгах и расскажут тебе в следующий раз.

«Муха-Муха-Цокотуха

Позолоченное брюхо.

Муха на базар сходила

Угощение купила.

Во время слов инструктора Муха-Цокотуха выносит угощение и угощает гостей.

Муха-Цокотуха: дорогие гости угощайтесь! Если наше путешествие было интересным и познавательным, положите монету на желтую чашу весов, а если вам было скучно и неинтересно, то положите монету на зеленую чашу весов. Мне очень интересно ваше мнение. Спасибо!

Инструктор: ну а сейчас, ребята, нам пора возвращаться домой. Дети под музыку обходят зал и выходят.

QR-код (Интерактивная игра «Кошелек»)



Конспект непосредственно образовательной деятельности в старшей группе «Какие бывают деньги».

Андреева Галина Ивановна
Воспитатель
МБОУ «Гайнская СОШ» с/п
Детский сад «Солнышко»
п. Гайны

Цель: закрепить знания детей о внешнем виде современных денег.

Задачи:

- продолжать формировать элементарные представления о том, как выглядят современные деньги (монеты, купюры) и какими деньгами пользуются в нашей стране в настоящее время (российские рубли)
- совершенствовать умение детей различать монеты и купюры
- создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания
- развивать смекалку, память, воображение, связную речь, мелкую моторику
- способствовать формированию мыслительных операций, умению аргументировать свои высказывания
- развивать творческие способности детей в продуктивной деятельности
- воспитывать эмоционально положительное отношение и интерес к деятельности экономического характера.

Оборудование: Кукла Феечка Копеечка, кошелек с бумажными банкнотами и монетами, мяч, ноутбук, проектор, карандаши цветные, бумага для рисования. копилка

Ход НОД:

Воспитатель: Дети, давайте возьмемся за руки и передадим друг другу хорошее настроение:

Как хорошо на свете жить (руки вверх),
Как хорошо уметь дружить (руки в центр),
Как хорошо, что есть друзья (качаем руками),
Как хорошо, что есть и я (руки к себе)!

Воспитатель: Ребята, сегодня к нам в гости пришла Феечка Копеечка и принесла с собой загадочную сумочку (воспитатель показывает ее детям).

Воспитатель: Как вы думаете, что это за сумочка? (Ответы детей: Да это же кошелек!)

Воспитатель: Правильно, это кошелек. А для чего он нужен? (Ответы детей: У моей мамы тоже есть кошелек, она хранит там деньги).

Воспитатель: Правильно, чтобы класть в него деньги. Но мне очень интересно узнать, а зачем людям складывать деньги в кошелек? Что на них можно купить?

Воспитатель: Давайте с Феечкой Копеечкой сыграем в игру. Игра «Для чего нам нужны деньги?»

Воспитатель: Я бросаю мяч и называю, для чего нам нужны деньги, а вы продолжаете. Итак, деньги нам нужны:

- для покупки продуктов питания;
- для оплаты бытовых услуг;
- для оплаты развлечений (воспитатель уточняет у детей, для каких развлечений нам нужны деньги?);
- для оплаты услуг (уточнить, каких именно);
- для оплаты проезда на транспорте;
- для покупки подарков;
- для оказания помощи бедным (уточнить, что такая деятельность называется благотворительностью).

Воспитатель опрашивает всех детей по очереди. Если дети указывают не все значения денег, можно предложить решение данного вопроса в виде проблемных ситуаций.

- Если мы едем на автобусе, мы платим?
- Если мы захотели кушать и пошли в магазин, за что мы платим? И т.д.

Воспитатель: А вам интересно узнать, что лежит в кошельке, какие деньги там есть? Ребята, а вы знаете, как называются деньги в нашей стране? (ответы детей: рубли, копейки). Правильно, давайте посмотрим. (Рассматриваем сначала монеты).

- Это что такое? Правильно, монеты. Какая монета?
- Круглая, металлическая, звенит (можно взять в руки несколько монет и позвенеть ими, после этого дети смогут назвать данный признак).
- Какие монеты вы знаете?
- Совершенно верно. Посмотрите на экран. Есть монеты, номиналом: 1,5,10,50 копеек, а есть 1,2,5,10 рублей.

(Дети называют монеты разного достоинства, воспитатель демонстрирует данную монету всем детям.)

- Смотрите, у нас в кошельке ещё что-то осталось. Давайте достанем.

Воспитатель достаёт банкноты.

- Как можно назвать эти деньги?
- Банкноты. А какие они?
- Бумажные, прямоугольные, шуршат.

Можно продемонстрировать шуршание банкнотой.

- Какие банкноты вы знаете?
- Верно посмотрите на экран, здесь купюры номиналом: 10, 50, 100, 200, 500, 1000, 5000 рублей. (Дети называют банкноты, воспитатель демонстрирует их детям, затем проговаривают хором).

Воспитатель: А как вы думаете, кто право имеет печатать монеты и купюры? Можем ли мы сами изготовить настоящие деньги? *(Нет)*.

Воспитатель: Вы правы ребята, бумажные деньги печатают на фабрике, а монеты изготавливаются, в специальном месте, называется это место Монетный двор. Монеты имеют свои отличительные знаки, что бы, их не могли подделать. Купюры изготавливают не из простой бумаги. Простую бумагу изготавливают из древесины, а для изготовления денежной бумаги используют лен и хлопок. Для печати используют особенную краску и специальное печатное оборудование. Специально обученные люди думают над тем, что изобразить на деньгах. Изображают обычно на купюрах портреты знаменитых людей, памятники или города.

Физкультминутка *«Будем денежки считать»*

Один, два, три, четыре, пять *(хлопаем в ладоши)*

Будем денежки считать

Один и два оплатим дом *(загибаем мизинец и безымянный палец)*

Дом, в котором мы живем.

Третья монета одежду купить *(загибаем средний палец,*

На четвертую монетку купим, есть, и пить *(загибаем палец указательный,*

Ну а пятую пока *(показываем большой палец)*

Спрячем на донышке кошелька *(загибаем большой палец в кулак)*.

Воспитатель: Ребята, а вы хотели бы стать мастерами и изготовить свои деньги? *(Дети с удовольствием соглашаются)*.

- Тогда, проходите в нашу мастерскую *(Педагог раздает детям бумажные заготовки и карандаши цветные)*.

Дети изготавливают свои деньги. Педагог помогает тем детям, которые затрудняются.

Воспитатель: Ребята, у вас отлично получилась. Предлагаю поместить ваши работы на стенд. Они у вас получились очень интересные и разные *(Дети оформляют выставку монет)*.

Рефлексия.

- Ребята, что нового мы сегодня узнали?

- Скажите, пожалуйста, как денежная единица называется в России?

Воспитатель: Молодцы ребята, Феечка Копеечка вам принесла подарок-копилку для того, чтобы вы копили деньги. Феечка Копеечка хочет остаться сегодня с вами в саду и поиграть в сюжетно - ролевую игру «Магазин» и использовать наши изготовленные деньги.

Конспект непосредственно образовательной деятельности по теме «Конструирование из бумаги «Кошелёк» с детьми 5-6 лет

Малярская Ольга Викторовна

старший воспитатель
МБОУ «Гайнская СОШ»
СП Д/С «Солнышко»
п. Гайны

Образовательная область: художественно-эстетическое развитие.

Возраст: 5-6 лет.

Интеграция образовательных областей: художественно-эстетическое, познавательное и социально-коммуникативное развитие.

Детские виды деятельности: продуктивная, познавательная и коммуникативная.

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста экономических представлений посредством конструирования из бумаги.

Педагогические задачи:

Образовательные:

- применять первичные экономические знания на практике;
- продолжать учить детей решать проблемные ситуации, аргументируя свои ответы;
- расширять и активизировать словарный запас дошкольников.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес к основам финансовой грамотности;
- продолжать обучать детей конструированию из бумаги: аккуратно складывать бумагу по схеме, сглаживая сгибы; упражнять в ориентировании на листе бумаги; (прием складывания базовой формы «книжка», «дверь» и использовании этих приемов при выполнении «кошелек»);
- формировать умение следовать устным инструкциям воспитателя;
- продолжать учить детей дополнять образ деталями, делающую поделку более выразительной, использование навыков, полученных ранее на занятиях по художественному творчеству;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать мышление, воображение;
- активизировать словарь детей: профессия «банкир», «бумажные деньги - банкноты», «купюры».

Воспитывающие:

- воспитывать умение работать сообща, помогать друг другу;
- воспитывать социально-нравственные качества личности: бережливость, трудолюбие, желание учиться.

Проблема: «Нет места для хранения и переноски бумажных денег и банковских карт»- Х-Э.Р.

Практическая задача для детей/игровая мотивация: «Изготовить кошелек для хранения и переноски бумажных денег и банковских карт».

Материалы и оборудование: атрибутика сотрудницы банка, детские денежные купюры, лист цветной ксероксной бумаги формата А4 - 7шт., мультимедиа, презентация схемы конструирования из бумаги «кошелек», цветные маркеры, цветные бумажные фигурки, клей-карандаш, детские наклейки и т.д.

Словарная работа: определение понятий и введение в словарь старших дошкольников слов: профессия «банкир», «бумажные деньги - банкноты», «купюры».

ХОД ЗАНЯТИЯ

Моделирование игровой ситуации.

Введение в проблему.

- Я пришла к вам в детский сад, все рассмотрела... Как у вас светло и красиво... Столько у вас игрушек, игровых зон: салон красоты, больница, дом, уголок

рисовалки, шикарная учебная зона. Замечательно. Больше всего мне понравился магазин «5», здесь можно купить продукты питания, кондитерские и макаронные изделия, напитки, хлебобулочные изделия и прочее...

- Но вот смотрю, и думаю: магазин работает, а чем вы в магазине расплачиваетесь? *(высказывания детей)*.

- И деньги у вас есть? А где эти деньги храните, в чем переносите?

- Это кошельки.... Всего 2 штуки, на вас всех хватит?

- Прекрасно, не зря я к вам пришла! Я открою вам секрет.

- Я сотрудник Сбербанка, меня зовут_____. Пришла я в гости к вам не с пустыми руками, я принесла вам детские денежные купюры.

Проблема: А в чем же вы будете их хранить? Вот проблема? Куда положите эти деньги?

Ответ вы можете найти в загадке:

Катя на базар ходила,

Ничего там не купила.

Вам, конечно, невдомёк,

Что забыла... (кошелек). Вот, где хранила деньги Катя – кошелек.

- А может быть, вы знаете, как хранили раньше деньги ваши бабушки и дедушки? *(высказывания детей)*.

Рассказ педагога о хранении денег.

- Послушайте внимательно... Оказывается, в далекие времена, наши бабушки и дедушки, их мамы и папы, хранили деньги в сундуках, складывали бумажные купюры в чулки и клали под матрас, закладывали в чугунные горшки, позже в стеклянные банки и закапывали их в землю, еще позже клали в клатч. Но это было неудобно.

- Сундук с собой не возьмешь в магазин, он тяжелый; в чулках деньги мялись, были некрасивыми; чугунные горшки могли легко пропустить воду и деньги были мокрыми, потом могли еще и разорваться. И так до нас дошли кошельки.

- На смену в современном мире - визитницы для пластиковых карт (т.к. на смену бумажным деньгам пришли более современные средства оплаты не купюры, а пластиковые карты).

- И что? Мы будем хранить наши деньги как бабушки и дедушки?

- У вас всего 2 кошелька, их мало... Проблема: в чем хранить деньги? Что нам можно сделать, чтобы мы могли хранить наши бумажные деньги? *(предложения детей)*.

Практическая часть.

- Поэтому, я предлагаю сегодня всем вместе сделать красивые кошельки из бумаги, в которых вы будете хранить деньги для игр. Вы готовы?

- Нам необходима единственная вещь – лист бумаги *(клей-карандаш лежит в уголке ИЗО, допматериал в папке у банкириши в конвертиках)*.

- Прежде чем мы начнём работать, давайте подумаем: чтобы наш кошелек служил нам как можно дольше, из какой бумаги нам лучше его сделать?

(Из тонкой бумаги для вырезания делать кошелек не рекомендуется, т.к. она быстро порвётся. Так же плохо делать такой кошелек из картона, поскольку он плохо гнётся. Идеальный вариант – бумага для принтера, ксероксная бумага).

- Но, чтобы кошелек был более прочным, вы должны меня внимательно слушать и точно выполнять пошагово инструкцию, которая будет отражена на экране.
- Мы должны очень постараться, этот кошелек станет для вас надёжным помощником. И из этого кошелька у вас ничего не выпадет, даже самая мелкая монетка. Хотите обзавестись таким помощником? *(дети отвечают хором)*. Тогда вперед!

Инструкция поделки «кошелек».

1. Первое действие очень простое. Нам нужно правильно расположить лист на столе – горизонтально *(убедиться, что дети правильно понимают значение этого слова и при необходимости объяснить его)*. Складываем лист пополам, уголок к уголку, сторона к стороне, как книжку. Линию сгиба проглаживаем пальчиком.
2. Раскрыли её.
3. Складываем нижнюю сторону листа к верхней, уголок к уголку, сторона к стороне. Линию сгиба проглаживаем.
4. Раскрыли её.
5. Правую сторону сгибаем к середине листа. Левую сторону аналогично сгибаем к середине листа, как дверь шкафа. Линии сгиба проглаживаем все.
6. Перевернули.
7. Нижнюю сторону сгибаем к середине и верхнюю сторону сгибаем также, к середине, чтобы прикасались друг к другу, как дверки шкафа.
8. Сгибаем пополам слева-направо.

Схема- инструкция: Кошелек из бумаги своими руками.

- Девочки, что-то здесь не хватает. Что можно дополнить?
- Действительно, чтобы наши кошельки были еще красивее, у меня есть цветные фигурки, наклейки, цветные маркеры и карандаши, что душе угодно... *(достает из принесенной папки, клей возьмут самостоятельно)*



Анализ детских работ.

- Замечательно, такие красивые кошельки. Давайте организуем выставку, я сделаю фотографию и отправлю своим коллегам в Сбербанк. Такие замечательные, оригинальные кошельки!!!
- Подумайте, где можно их использовать? *Предложите подумать, как можно использовать выполненные поделки (в качестве сюжетной игры при расплате за услуги салона красоты, магазина, аптеки, кафе, заправки....).*
- Вы очень потрудились, а каждый труд должен быть оплачен. Я даю вам каждому по 5 купюр, но если кто-то хочет заработать дополнительные, вам необходимо ответить на вопросы викторины, готовы?

Викторина:

1.Послушайте мою загадку:

Бывают они медные, блестящие, бумажные,

Но для любого из людей, поверьте, очень важные!

- Что это? *(деньги, монеты)*

2.Муха-муха, цокотуха,

Позолоченное брюхо.

Муха по полю пола...

- Что муха на поле нашла? (*муха денежку нашла*)
- 3. Куда закапывал Буратино деньги в стране Дураков? (*в землю*)
- 4. Куда необходимо относить деньги, чтобы их сохранить и увеличить? (*в банк*)
- Молодцы! Мы справились с заданием, сделанный вами кошелек поможет хранить и переносить ваши деньги, которые в дальнейшем можете использовать при играх в магазин, салон красоты, при покупке лекарств в аптеке и пр.

3.Рефлексия.

- Что нового для себя вы узнали? (историю хранения денег, как сделать кошелек из бумаги)
- Что было для вас самым сложным, но интересным? (при конструировании использовать схемы-инструкции)
- Что было для вас легким? (украшать кошелек наклейками?)
- Ребята, у меня время подходит встрече с клиентом в банке.
- Придѐте домой, расскажите родителям, чем мы с вами занимались.
- Мне было с вами очень приятно поработать. Я желаю, чтобы в вашей семье всегда были деньги...

Примечание: чтобы быть хорошим банкиром, надо много знать, в том числе математику.

Если работа нравится, то она никогда не будет скучной.

На бейдже, приколотом на блузке, рубашке прописана должность, имя и фамилия. Сбербанк – старейший банк в России. У него больше 17 тысяч отделений в нашей стране, имеются филиалы в других странах. Сотрудники оказывают людям все необходимые финансовые услуги, работают и с отдельными гражданами, и с предприятиями.

В банке работа бывает разная.

На стойке с рекламными буклетами можно найти все услуги, предоставляющими сотрудниками банка.

А в древности никаких банков не было. Даже денег не существовало. Когда все это появилось?

Денег не было, люди просто обменивались между собой нужными вещами. Эти обмены казались несправедливыми то одной стороне, то другой.

Литература:

- Иволга Н. «Когда я вырасту, я стану сбербанкиром» С- П., 2015, стр.6
- Сержантова Т. «Оригами для всей семьи» М., 2003, стр.93

Организация сюжетно-ролевой игры «Супермаркет» как одна из форм ознакомления детей средней группы ДОО с темой «Что такое деньги»

Головина Жанна Вадимовна
Воспитатель
МАДОУ «ЦРР-Детский сад №21»
МО «ЛГО» г. Лысьва

Дети очень любят играть в «магазин». Им нравится чувствовать себя продавцом, обслуживать покупателей. Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет» подразумевает участие нескольких игроков, имеет обучающий и познавательный

характер. Для того чтобы организовать сюжетно-ролевую игру, необходимо провести предварительную работу:

- рассматривали альбом «Супермаркет», в котором находятся иллюстраций с изображением здания супермаркета, кассы, продавцов, товаров. Супермаркет – это большой магазин, например, привычные нам «Пятерочка», «Магнит», «Монетка». В этом магазине много отделов и много продуктов, и все они лежат на полках, чтобы покупатель сам мог взять продукт. Разные продукты находятся в разных отделах. Все продукты расфасованы в пакетики.
- рассматривание перетекало в беседы по теме «Что такое супермаркет?», «Кто работает в супермаркете?», «Что такое касса?»
- приняли участие в виртуальной экскурсии в магазин.
- читали художественную литературу: разучивали стихи о профессии продавца, разгадывали загадки по теме.
- изготовили кошельки для покупателей, бейджики для работников.
- играли в дидактические игры: «Ягоды-фрукты», лото «Магазин», «Найди свою покупку» и другие.
- раскрашивали раскраски по теме.

Далее мы с детьми стали готовиться к организации пространства группы. Решали, какие будут отделы супермаркета. Выбирали, какие игрушки брать и как оформлять витрины.

Учились распределять роли.

Также велась работа над диалогами, ведь поход в магазин предполагает общение продавца и покупателя. Я предлагала детям речевые шаблоны, характерные для данной ситуации. Обращала внимание на необходимость вежливого общения.

Сначала играли в сюжетно–ролевую игру «Овощной магазин».

В ходе организации и руководства сюжетно-ролевой игрой «Супермаркет» важно:

- Напомнить детям правила поведения в магазине;
- Познакомить детей с разными видами магазинов и категориями товаров;
- Познакомить детей с трудом продавца – кассира;
- Развивать речевые навыки и мышление. То есть воспитатель должен создавать проблемные ситуации, стимулировать детей на их решение, а также на речевую активность;
- Воспитывать вежливость. Хотя финансовая грамотность и является в моём случае приоритетной задачей, игра – это, прежде всего, социально-коммуникативное развитие. Играя, дети готовятся к самостоятельной деятельности в социуме. Поэтому о воспитательных задачах, которые касаются культуры поведения, забывать нельзя.

Игра может возникать по инициативе педагога или по инициативе детей. Если инициатором выступаю я, то игра начинается с мотивации на дальнейшую

деятельность. Например, может прозвучать загадка, в группе может появиться новый предмет по теме игры.

Мои дети уже самостоятельно могут организовать пространство группы. И в это время я задаю им уточняющие вопросы (Что можно купить в магазинах? Молоко, макароны, печенье - как мы назовём всё одним словом?).

Также детьми ведётся работа по классификации. Из многообразия товаров они выбирают только те, которые подходят для определённого отдела. Вместе с тем я спрашиваю, как называются отделы.

После того, как покупки сделаны и у детей начинает пропадать интерес к данному сюжету, он перетекает в другую игру, например, приготовление обеда в семье.

В дальнейшем планирую обогатить сюжет за счёт введения новых персонажей, например, охранника, усложнением сюжетов.

**В работе имеется приложение*

Приложение 1

Ссылки на материалы, иллюстрирующие содержание статьи

1. Ссылка на видеосюжет <https://cloud.mail.ru/public/6kY6/69L1bTUv5>
2. Ссылка на презентацию <https://cloud.mail.ru/public/Tz8S/LA1meyzCW>

Детско-родительский проект по формированию основ финансово-экономической грамотности "Что такое деньги?"

Головина Жанна Вадимовна
воспитатель
МБДОУ ДС «Сказка» г Лысьва

Дети очень любят играть в «магазин». Им нравится чувствовать себя продавцом, обслуживать покупателей. Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет» подразумевает участие нескольких игроков, имеет обучающий и познавательный характер.

Для того чтобы организовать сюжетно-ролевую игру, необходимо провести предварительную работу:

- рассматривали альбом «Супермаркет», в котором находятся иллюстраций с изображением здания супермаркета, кассы, продавцов, товаров. Супермаркет – это большой магазин, например, привычные нам «Пятерочка», «Магнит», «Монетка». В этом магазине много отделов и много продуктов, и все они лежат на полках, чтобы покупатель сам мог взять продукт. Разные продукты находятся в разных отделах. Все продукты расфасованы в пакетики.
- рассматривание перетекало в беседы по теме «Что такое супермаркет?», «Кто работает в супермаркете?», «Что такое касса?»
- приняли участие в виртуальной экскурсии в магазин.

- читали художественную литературу: разучивали стихи о профессии продавца, разгадывали загадки по теме.
- изготовили кошельки для покупателей, бейджики для работников.
- играли в дидактические игры: «Ягоды-фрукты», лото «Магазин», «Найди свою покупку» и другие.
- раскрашивали раскраски по теме.

Далее мы с детьми стали готовиться к организации пространства группы. Решали, какие будут отделы супермаркета. Выбирали, какие игрушки брать и как оформлять витрины.

Учились распределять роли.

Также велась работа над диалогами, ведь поход в магазин предполагает общение продавца и покупателя. Я предлагала детям речевые шаблоны, характерные для данной ситуации. Обращала внимание на необходимость вежливого общения.

Сначала играли в сюжетно–ролевую игру «Овощной магазин».

В ходе организации и руководства сюжетно-ролевой игрой «Супермаркет» важно:

- Напомнить детям правила поведения в магазине;
- Познакомить детей с разными видами магазинов и категориями товаров;
- Познакомить детей с трудом продавца – кассира;
- Развивать речевые навыки и мышление. То есть воспитатель должен создавать проблемные ситуации, стимулировать детей на их решение, а также на речевую активность;
- Воспитывать вежливость. Хотя финансовая грамотность и является в моём случае приоритетной задачей, игра – это, прежде всего, социально-коммуникативное развитие. Играя, дети готовятся к самостоятельной деятельности в социуме. Поэтому о воспитательных задачах, которые касаются культуры поведения, забывать нельзя.

Игра может возникать по инициативе педагога или по инициативе детей. Если инициатором выступаю я, то игра начинается с мотивации на дальнейшую деятельность. Например, может прозвучать загадка, в группе может появиться новый предмет по теме игры.

Мои дети уже самостоятельно могут организовать пространство группы. И в это время я задаю им уточняющие вопросы (Что можно купить в магазинах? Молоко, макароны, печенье - как мы назовём всё одним словом?).

Также детьми ведётся работа по классификации. Из многообразия товаров они выбирают только те, которые подходят для определённого отдела. Вместе с тем я спрашиваю, как называются отделы.

После того, как покупки сделаны и у детей начинает пропадать интерес к данному сюжету, он перетекает в другую игру, например, приготовление обеда в семье.

В дальнейшем планирую обогатить сюжет за счёт введения новых персонажей, например, охранника, усложнением сюжетов.

**В работе имеется приложение*

Приложение 1

Ссылки на материалы, иллюстрирующие содержание статьи

1. Ссылка на видеосюжет <https://cloud.mail.ru/public/6kY6/69L1bTUv5>
2. Ссылка на презентацию <https://cloud.mail.ru/public/Tz8S/LA1meyzCW>

Детско-родительский проект «Что такое деньги?»

Головнина Любовь Михайловна
Будусова Юлия Юрьевна
Воспитатели
МБДОУ ДС «Сказка»
г. Оса

Вид проекта: практико-ориентированный,

Сроки реализации: среднесрочный (октябрь – декабрь 2022 г.)

Участники проекта: дети старшего дошкольного возраста (5–6 лет), воспитатели, родители воспитанников.

Детско-родительский проект «Что такое деньги?» берет начало с игровой проблемной ситуации.

Игровая проблемная ситуация: Девочка Ксюша (подготовленный ребёнок) очень хочет планшет, но родители не покупают его ей. Ксюша обращается с вопросом к детям группы: «Как исполнить моё желание?»

После обсуждения детьми, воспитатель включается в беседу с вопросами:

- Дети, как вы думаете, почему родители не могут купить планшет?
- Почему так получается, как вы думаете?
- А что такое деньги?
- Откуда берутся деньги?

Проблема: что такое деньги и где их взять, чтобы исполнить свои желания.

Цель проекта для детей: узнать, что такое деньги и откуда они берутся на исполнение наших желаний.

Цель проекта для педагога: содействие становлению финансово-экономической грамотности детей старшего дошкольного возраста посредством проектной деятельности.

Задачи проекта:

№	Задачи для ребенка	Задачи для педагога	Задачи для родителей
1.	Узнать, что такое деньги.	Познакомить детей с понятием деньги.	Показать своему ребенку деньги, используемые семьей (бумажные, металлические, электронные) или хранимые (старинные).
2.	Выяснить, откуда взялись деньги.	Содействовать обогащению знаний о возникновении денежных отношений.	Найти в интернете информацию о том, как появились деньги. Нарисовать рисунок – страничку для альбома «История денег».
3.	Узнать, какие деньги используют сейчас.	Познакомить детей с современными видами денег.	Познакомить детей с отличительными знаками настоящих денег. Подобрать и принести экспонат для мини-музея «Копейка рубль бережёт».

4.	Выяснить, как получить деньги.	Содействовать формированию представлений о способах получения денег: плата за профессиональный труд, выигрыш, наследство, деньги в дар.	Рассказать своему ребенку о своей профессии, как часто получают зарплату. Сделать фотоколлаж «Профессия моих родителей».
5.	Узнать, как исполнить свое желание.	Обогащать знания детей о планировании семейного бюджета.	Объяснить ребенку, как формируется и расходуется семейный бюджет, объяснить правила пополнения копилки (желаний).

Предполагаемый результат:

1. Когнитивный:

- дети знакомы с понятием «деньги» и историей становления денежных отношений;
- дети знают, как можно получить деньги: за выполненный труд, выигрыш, наследство, деньги в дар.

2. Компетентностный:

- дети различают деньги по их видам: металлические, бумажные, электронные;
- дети исполняют свое желание путем накопления;
- родители вместе с детьми планируют семейный бюджет.

3. Продуктивный:

- мини-музей «Копейка рубль бережёт»;
- альбом «Наши мечты и желания»;
- альбом «История денег»;
- альбом «Отличительные знаки настоящих денег»;
- книжки-самоделки «Экскурсия в супермаркет», «Экскурсия в банк»;
- фотоколлаж «Профессия моих родителей»;
- памятка для родителей «Как накопить на желание ребёнка»;
- библиотека «Экономика детям» (книги и памятки для родителей; методические материалы для педагогов; книги и комиксы для детей);
- видеосалон «Финансовая грамотность» (видео-ролики для родителей; мультфильмы для детей; мультфильмы, созданные родителями с детьми; видео-ролики, записанные и смонтированные с участием педагогов, родителей и детей);
- дидактические игры, направленные на становление финансовой грамотности дошкольников;
- **игра-мемори «Деньги России»;**
- педагогический кейс «Сюжетно-ролевая игра «Банк».

Этапы реализации проекта

1 этап –начальный (октябрь 2022 г.)

На данном этапе вовлекаем детей в проблемную ситуацию, которая приведет нас к теме и цели проекта.

2 этап – этап планирования (октябрь 2022 г.)

На данном этапе мы совместно с детьми составляем план действий по достижению цели, пользуясь условными обозначениями (по Савенкову). Обсуждаем план с родителями. Формируем команду проекта – активных родителей для организации экскурсий, интересных встреч, изготовления продуктов проекта.

3 этап – этап сбора информации (октябрь 2022 г.)

Целью данного этапа является формирование представлений детей старшего дошкольного возраста о деньгах, их истории, видах и путях получения. Для достижения поставленной цели проводится ряд мероприятий в соответствии с планом проекта. Цикл мероприятий в себя включает совместную образовательную деятельность взрослых с детьми, дидактические игры и упражнения, сюжетно-ролевые игры, чтение художественных произведений, просмотр и создание мультфильмов.

4 этап – этап обобщения информации (ноябрь – декабрь 2022 г.)

Данный этап подразумевает объединение собранной информации в единое целое (оформление альбомов; создание книжек-самоделок; выставка коллажей; проведение экскурсий; разработка дидактических игр) и создание мини-музея «Копейка рубль бережёт».

5 этап – рефлексивный (декабрь 2022 г.)

Это заключительный этап проекта. На данном этапе подводятся итоги работы по реализации проекта, трансляция результатов проекта:

- экскурсия в мини-музей для детей других групп детского сада;
- Экономический форум для родителей «Накопи на мечту» (с целью представления опыта планирования и расходования семейного бюджета);
- мастер-класс для педагогов по изготовлению дидактических игр.

План реализации проекта

№	Задача	Формы работы	Срок	Ответственные	Продукт
1.	Узнать, что такое деньги.	Проблемная ситуация Беседа «Что такое деньги?» Чтение худ. произведения «Как исполнить свои мечты» Е.Блискавка, «Что почем?» Продуктивная деятельность рисование «Мои мечты и желания»	Октябрь 1 неделя	Воспитатель, воспитанники группы	План действий «Что нужно сделать, чтобы узнать, что такое деньги». (лесенка Крулехта, условные обозначения по Савенкову) Альбом детских рисунков «Наши мечты и желания»
2.	Выяснить, откуда	Рассказ родителей «Как появились деньги»	Ноябрь	Воспитатель, родители	Альбом «История денег»

	взялись деньги.	Продуктивная деятельность: рисование «Как появились деньги». Чтение художественного произведения: «Путешествие короля с королевой в далекое прошлое», «Из истории российских денег» Л.М. Кларина Просмотр мультфильма «Уроки тетушки Совы, что такое деньги».			Мультфильм «От бивня мамонта до пластиковой карты» Игра-мемори «Деньги России»
3.	Узнать, какие деньги используют сейчас.	Экскурсия в супермаркет, банк Д/упражнение «Сравни деньги» Д/игра «Белка и компания». Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет», Д/игра «Денежное домино», «Разложи деньги по достоинству» Просмотр видеофрагмента мультфильма «Буратино».	Ноябрь	Воспитатели, родители, дети	Коллекция «Деньги» Книжки-самоделки «Экскурсия в супермаркет» Альбом «Отличительные знаки настоящих денег»
4.	Выяснить, как получить деньги.	Беседа «Как и где можно получить деньги?» Чтение худ.произведений: «Заработанный рубль», «Чем пахнут ремесла» Д.Родари, «Приключения в бизнес стране» С.Резник, «Экономим с удовольствием или как накопить на яхту» А. Руль Д/игры: «Кому что нужно для работы?», «Профессии».	Декабрь	Родители воспитанников, дети	Фотоколлаж «Профессии моих родителей».
5.	Узнать, как исполнить свое желание.	Д/игры: «Копилка», «В доме зарплата», «Полезные деньги», «Семейный бюджет» Чтение художественного произведения: Л.М. Кларина, «Семейный бюджет Крокодила Гены» Э. Успенский, «Дом в обычном переулке», Т.В. Смирнова. С/р игра «Банк», «Кафе». Просмотр комикса «Для чего нужны деньги».	Декабрь	Воспитатели, дети, родители воспитанников	Детская копилка Мини-музей «Копейка рубль бережёт» Памятка для родителей «Как накопить на желание ребёнка»

Перспектива развития проекта – это поиск ответов на вопросы:

- кто печатает деньги?
- зачем менять деньги на золото?

- что такое бюджет страны?
- быть финансово грамотным – как?
- как передать деньги в другую страну?
- где живут «фунты», «зайчики», «евро»?

Литература

1. Курак Е.А. Экономическое воспитание дошкольников. М., 2002.
 2. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику. Спб., 2001.
 3. Смоленцева А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок. М.: АРКТИ, 2006.
 4. Шатова А.Д. Деньги. Маленькая энциклопедия для дошкольников. М.: Ювента, 2003.
 5. Шатова А.Д. Экономическое воспитание дошкольников. М., 2005.
 6. Лысенко В. Встречи у гнома Эконома: (Об экономическом образовании дошкольников) Открытый урок. Еженед. прил. к «Учительской газете». – 1997. – №15.
 7. Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса «Организация проектной деятельности в детском саду».
- Интернет-источник: www.moneykids.ru

Формирование финансовой грамотности у старших дошкольников посредством дидактической игры «Мой бюджет».

Гадылшанова Елена Сергеевна
Воспитатель
МАДОУ «ЦРР – детский сад №7
г. Чернушка

Цель игры: Формирование у детей основ экономного расходования денег.

Задачи:

- Учить управлять своими финансами через игру.
- Расширять представления о бюджете.
- Формировать представления о товаро-денежных отношениях.
- Учить осознавать суть понятий «выгодно», «не выгодно».
- Закрепить понятия: «банк», «деньги», «бюджет», «экономия», «товар», «услуга», «банкомат», «кошелек», «цена», «покупка», «оплата».
- Способствовать развитию умения принимать самостоятельное решение.

Игровая задача:

Пройти по игровому полю с наименьшими тратами денежных средств, сделав покупки на минимальную сумму; приобрести дополнительные средства в банкомате; положить в кошелек наибольшую сумму.

Игра состоит:

- Основное игровое поле, на котором располагаются клетки-ходы (пустые и с изображением разных субъектов).

- Карточки с изображением определенного субъекта и шестью пустыми клетками для заполнения.
- Карточки с изображением предлагаемых услуг и товаров для каждого субъекта, цифрами на которых обозначена сумма товара или услуги.
- Картинки-купюры разного номинала.
- Фишки 3 штуки.
- Кубик с точками (1, 2,3) для определения ходов.

Ход игры:

Вариант 1.

В игре участвуют 3 основных игрока и один руководитель игры (лучше взрослый), который следит за выполнением правил игры и руководит денежными операциями. Игра начинается на старте в банке. Всем игрокам банк (руководитель игры) выдает первоначальную сумму (всем игрокам равную). Сумма может обговариваться игроками или руководитель определяет самостоятельно.

Методом жеребьевки игроки определяют очередность ходов. Затем, бросают куб и совершают ходы в зависимости от количества выпавших точек на кубе.

По ходу продвижения по игровому полю, игрок совершает различные денежные операции: пополняет или тратит свои средства.

На пустых клетках не совершаются никакие операции.

Банкомат предполагает пополнение денежных средств.

Если игрок попадает на клетку с изображением какого-либо субъекта, он перемещается на дополнительную карточку, обозначающую данный субъект с разными видами предлагаемых товаров и услуг с указанной ценой (цифрой). Игрок может выбрать не более, чем два товара или услуги, заплатив за это (денежные средства оставляет на месте взятых карточек).

В конце игры участники подсчитывают свои расходы (считают на карточках) и оставшиеся денежные средства. Весь остаток денег кладут в кошельки, соответствующие цвету своей фишки.

Выигрывает игрок, в кошельке которого останется наибольшая сумма денег.

Примечание: Если в процессе игры у кого-то из участников закончатся денежные средства, он может в банке взять определенную сумму, но при получении денег в банкомате, вернуть долг банку. В случае, если игроку не выпадет ход с банкоматом, на финише у него остается долг перед банком и нулевой бюджет.

Вариант 2.

Все действия по игровому полю остаются теми же. Количество игроков увеличивается. У каждой организации появляется свой руководитель, который предлагает свои товары и услуги играющим (делает рекламу), когда ход попадает на клетку данной организации. Задача руководителя привлечь внимание к более дорогим товарам и услугам. В конце игры руководители, так же, как и игроки,

подсчитывают свою выручку, выигрывает тот руководитель, чья выручка будет больше.

Таким образом, в процессе игровой деятельности дети учатся действовать по правилам, появляется здоровый интерес к деньгам, понимание купли-продажи и формируется понятие «экономия бюджета». Данная игра дает начала экономического мышления и соответствует Модулю «Семейный круг» разделам «Азы домашней бухгалтерии с Феечкой Копеечкой», «Как Феечка Копеечка управляла своими желаниями» (хочу и могу)».

Игры к модулю «Копилка» для средней группы.

Конева Наталья Павловна
воспитатель
МБ ДОУ ДС «Сказка»
г. Оса

В рамках раздела *«Как Феечка Копеечка узнала, что такое деньги»* дети узнают о важном изобретении человечества, краткой истории происхождения, назначения денег, о том, что деньги зарабатываются и ими оплачивают результаты труда людей. К деньгам следует относиться, как к предмету жизненной необходимости, средству и условию благополучия, достатка в жизни людей.

Также в средней группе в этом разделе дети знакомятся с понятиями «услуга» (прическа, билет в автобусе, починка игрушки) и «клиент» с представлением о том, что оплачиваются не только приобретённые в магазине товары, но и различные услуги. Дети оплачивают услуги.

Эти темы предусматривают проведение мероприятий в рамках организации совместной образовательной деятельности с детьми в утренний или вечерний режимный момент. Я предлагаю использовать дидактические игры «Выбери услугу», «Соверши покупку».

Дидактическая игра «Выбери услугу»

Задачи:

Дидактическая: формировать у детей представление о том, что услуга – это труд людей, приносящий пользу, оказывающий помощь другому человеку, можно выбрать услугу, каждую услугу можно купить в соответствующем месте обслуживания.

Развивающая: формировать умение аргументировать свой выбор, высказываться полным ответом.

Воспитательная: воспитывать умение играть до конца, соблюдая правила игры.

Правила:

Организационные: место игры - за столом; количество играющих - от 2 до 8 человек; ведущий - воспитатель.

Дисциплинарные:

- каждый игрок берёт себе по одному или по два (в зависимости от количества играющих) игровых поля;
- игроки внимательно слушают ведущего, выбирают свою карточку-услугу, объясняют, почему им подходит эта карточка;
- не мешают друг другу.

Игровая задача + игровое правило:

- выиграй!
- соотнеси услугу на карточке с местом, где её можно получить на игровом поле;
- если карточка подходит, назови услугу и место, где её можно получить;
- заполни своё поле карточками-услугами без ошибок, полностью;
- кто правильно заполнит своё игровое поле, тот и выиграл.

Игровые действия:

- ведущий по очереди вытягивает маленькие карточки-услуги, которые лежат в центре стола «рубашкой» вверх и показывает их игрокам;
- игроки-клиенты должны определить, кому принадлежит карточка-услуга в соответствии с их игровыми полями;
- игрок забирает карточку, когда скажет, почему она ему подходит (называет услугу и место, где её можно получить);
- игра продолжается, пока не закончатся все карточки у ведущего;
- победителями становятся игроки, которые правильно заполняют своё игровое поле.

Атрибуты:

- 8 игровых полей разделены на 2 сегмента; с левой стороны - картинка с изображением места, где можно получить услугу (парикмахерская, ателье, автобус, кабинет зубного врача, кафе, фотостудия, цирк, кинотеатр); с правой стороны – пустое пространство (место, где нужно положить карточку с конкретной услугой);
- 8 карточек с картинками-услугами (причёска, одежда, билет на проезд в автобусе, лечение зубов, ужин в кафе, фотография, представление в цирке, просмотр мультфильма).

Результат:

- дети правильно определяют услугу, соотносят её с местом обслуживания;
- дети аргументируют свой выбор услуги, высказываются полным ответом;
- дети внимательны, соблюдают правила игры, доигрывают до конца.

Дидактическая игра «Соверши покупку»

Задачи:

Дидактическая: формировать у детей представление о том, что любой товар приобретается в магазине за деньги.

Развивающая: формировать умение совершать покупку, говорить полным ответом.

Воспитательная: воспитывать умение играть до конца, соблюдая правила игры.

Правила:

Организационные: место игры - за столом; количество играющих - от 2 до 8 человек; ведущий - воспитатель.

Дисциплинарные:

- каждый игрок берёт себе одинаковое количество монет
- игроки внимательно слушают ведущего, по очереди выбирают свою карточку-товар;
- не мешают друг другу.

Игровая задача + игровое правило:

- выиграй!
- правильно подобрать нужное количество монет выбранному товару.
- получить нужный товар.
- доиграть до конца.

Игровые действия:

- ведущий – продавец раскладывает карточки - товары.
- игроки – покупатели делят монеты поровну между собой.
- игроки по очереди выбирают нужный товар.
- игроки расплачиваются нужным количеством монет.
- получают товар.
- игра продолжается, пока не закончатся все карточки у ведущего;
- победителями становятся игроки, которые правильно расплатились и купили товар

Атрибуты: 48 карточек с картинками – товары, 96 монет.

Результат:

- дети расплачиваются за товар монетами;
- дети правильно совершают покупку, высказываются полным ответом;
- дети внимательны, соблюдают правила игры, доигрывают до конца.

Эти игры помогут детям не только приобрести знания и представления о услугах и товарах, но и использовать их в практической деятельности.

Список литературы:

Л.В. Любимова «Открытия Феечки Копеечки»

Дидактическая игра: «Кубик Блума. Профессии».

(для детей старшего дошкольного возраста)

Войтех Людмила Анатольевна,
воспитатель
Норова Татьяна Васильевна,
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад №19
«Родничок» г. Кудымкар,

Ознакомление с трудом взрослых начинается уже в дошкольном возрасте, когда дети через доступные формы познания узнают о разных профессиях. В зависимости от способностей, психологических особенностей темперамента и характера, от воспитания ребенка и привития ему ценности труда у детей формируется система знаний о профессиях.

Для того, чтобы расширить кругозор старших дошкольников о мире профессий и систематизировать их знания, была разработана дидактическая игра: «Кубик Блума. Профессии».

Цель: Знакомство детей с профессиями людей ближнего окружения, [2, 73], развитие критического мышления у детей дошкольного возраста.

Кубик представляет собой объёмную фигуру, на гранях которой написаны слова, являющиеся отправной точкой для ответа: назови, почему, объясни, предложи, поделись, придумай.

Предлагаемая игра может быть использована в совместной деятельности взрослого (педагога, родителя) и ребенка, как на этапе ознакомления, так и на этапе закрепления.

Игровой материал включает в себя куб, на гранях которого изображены картинки с профессиями: врач, повар, полицейский, летчик, стюардесса, пожарный.

Правила игры:

1. Формулируется тема НОД или любой другой совместной деятельности с детьми.
2. Воспитатель или ребенок бросает Кубик.
3. Выпавшая грань укажет, какого типа вопрос следует задать.
4. И так до тех пор, пока все грани Кубика не будут задействованы.

Ссылка на приложение: <https://disk.yandex.ru/i/PdWjcNSZsSGzrw>

Литература:

1. Интернет ресурсы (ссылки для скачивания: навести курсор на ссылку, нажать СТЛ и щёлкните ссылку):
 - ✓ <https://otkritkis.com/wp-content/uploads/2021/11/i-3.jpg>
 - ✓ <https://infodoski.ru/images/detailed/28/%D0%A426902.jpg>
 - ✓ <https://cfmir.host.webasyst.com/wa-data/public/shop/products/71/08/30871/images/13207/13207.750x0.jpg>

- ✓ <https://cfmir.host.webasyst.com/wa-data/public/shop/products/73/08/30873/images/13211/13211.970.jpg>
- ✓ <https://cfmir.host.webasyst.com/wa-data/public/shop/products/69/08/30869/images/13203/13203.750x0.jpg>
- ✓ <https://infodoski.ru/images/detailed/28/%D0%A426906.jpg>

2. Любимова Л.В. «Открытия Феечки Копеечки: образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников/Л.В. Любимова, - Москва: Издательство «Национальное Образование», 2020.- 144с.

Дидактическая игра «Домино. Профессии» (для детей младшего дошкольного возраста)

Никитина Ольга Григорьевна,
воспитатель
Норова Татьяна Васильевна,
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад №19
«Родничок» г. Кудымкар

В современном мире, профессий огромное множество! Задача взрослых - помочь ребенку ориентироваться в этом многообразии профессий.

Перед вами настольная игра для детей младшего дошкольного возраста «Домино. Профессии».

Цель: знакомство детей о профессиях людей ближнего окружения [2,73], развитие внимания, памяти.

Предлагаемая игра может быть использована в совместной деятельности взрослого (педагога, родителя) и ребёнка как на этапе ознакомления, так и на этапе закрепления, а также в самостоятельной деятельности детей.

Игровой материал включает в себя 28 карточек домино, на которых изображены картинки с профессиями: врач, повар, фермер, парикмахер, водитель, продавец и в разном наборе.

Правила игры:

игре участвуют от 2 до 4 игроков.

гроки играют за столом.

се участвующие в игре дети получают по 6 карточек, оставшиеся карточки находятся на столе с правой или с левой стороны, лицевой стороной вниз.

грок, у которого есть карточка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди, справа налево, раскладывают свои карточки со схожими картинками и называют их.

сли у кого-то из игроков нет карточки с похожей картинкой, то он берёт карточку со стола. Если карточки закончились на столе, то этот игрок пропускает ход.

грок, у которого раньше всех закончатся карточки, становится победителем.

Настольная игра «Домино», для детей младшего дошкольного возраста разработана в рамках апробации образовательной программы развития финансовой грамотности дошкольников «Открытия Феечки Копеечки», модуля «Семейный круг», под редакцией Л.В. Любимовой.

Ссылка на приложение: <https://disk.yandex.ru/i/9hM3BQ4CNCWuyQ>

Литература:

Интернет ресурсы (ссылки для скачивания: навести курсор на ссылку, нажать CTRL и щёлкните ссылку):

повар картинки для детей профессии

врач картинки для детей профессии

водитель картинки для детей профессии

фермер картинки для детей профессии

парикмахер картинки для детей профессии

продавец картинки для детей профессии

Любимова Л.В. «Открытия Феечки Копеечки: образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников/Л.В. Любимова, - Москва: Издательство «Национальное Образование», 2020. - 144с

моленцева А.А. Введение в мир экономики, или, как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие. - СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2001.-176с.

«Интерактивная дидактическая игра «Купи подарок»

Новикова Светлана Ивановна
Пирогова Вера Геннадьевна
воспитатели
МДОБУ №19 «Родничок»
г. Кудымкар

Пояснительная записка

Игра разработана для реализации программы «Феечка Копеечка» для детей старшего дошкольного возраста. Игра дополняет основную образовательную программу дошкольного учреждения по образовательным областям: познавательное развитие, социально – коммуникативное развитие, речевое развитие.

Игра выполнена в электронном формате, соответствует интересам детей старшего дошкольного возраста. Может быть использована на этапе формирования представлений и на этапе закрепления знаний по финансовой грамотности детей вначале в совместной деятельности взрослого и ребенка, а в дальнейшем и в самостоятельной деятельности детей.

Цель игры: Формирование основ финансовой грамотности.

Задачи:

1.Формировать у детей социально значимые навыки финансовой грамотности (планирование покупки, знание принципа «сначала зарабатываем – потом тратим»).

- 2.Развивать словесно-логическое мышление, умения классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные, логические связи.
- 3.Развивать зрительное восприятие, монологическую и диалогическую речь,
- 4.Воспитывать внимание, умение точно следовать инструкции, сосредоточенность.

Актуальность авторской **разработки** обоснована необходимостью формирования у детей финансовой грамотности, подготовки их к жизни.

В настоящее время отдельное место в воспитательно-образовательном процессе ДООУ отводится компьютерным дидактическим играм. Красочность и динамичность данной интерактивной игры, игровая форма, позволяют ребенку играть увлеченно, испытывать радость познания, открывать новое.

Использование компьютерных технологий в игре помогает привлекать пассивных слушателей к активной деятельности; делает образовательную деятельность более наглядной и интенсивной; формирует информационную культуру у детей; дисциплинирует самого воспитателя, формирует его интерес к работе; активизирует мыслительные процессы.

Основная часть

Игра «Купи подарок» выполнена в программе Power Point, переход от слайда к слайду происходит с помощью гиперссылок. Ребенку предстоит в ходе игры выполнить несколько заданий, чтобы заработать «денег» на приобретение товара.

Задания предполагают следующие **игровые действия**:

Слайд №2 Задание «Собери цепочку»

Играющим предлагается продолжить цепочку из цветных машин, чтобы они чередовались по цвету.

Слайд №3 Задание «Отгадай ребусы»

Дети отгадывают слово по картинкам.

Слайд №4-5 Задание «Найди соседей»

Дошкольники называют соседей числа с помощью слов: «справа», «слева», «после», «перед», «между».

Слайд №6 Задание «Угадай, что спрятано»

Ребенок определяет, какой предмет спрятался на карточке и обосновывает свою точку зрения, почему он так думает.

Слайд №7 Задание «Посчитай и запиши»

Детям предлагается сосчитать предметы и найти нужную карточку с ответом (цифра).

Слайд №8 Задание «Отгадай загадки»

Играющие слушают загадку. Рассматривают картинки и находят отгадку. Объясняют, почему они так считают.

Слайд №9 Задание «Что из чего сделано»

Взрослый называет, из чего сделан предмет, а ребенок называет, какой он.

Слайд №10-11 Задание «Что сначала, что потом»

Дети собирают цепочку из 4 карточек, раскладывая в нужном порядке.

Слайд №12 Задание «Найди отличия»

Слайд №14 Задание «Выбери подарок на нужную сумму»

Дети рассматривают иллюстрации, находят отличия.

Правила игры:

1. Выбираем задание только один раз.
2. Ребенок может перейти к следующему заданию, если верно выполнил предыдущее задание, переходя по зеленой стрелке к игровому полю с заданиями.
3. Если участник выполнил все задания правильно, он может переходить к покупке товара в магазине.

Инструкция по работе с игрой

Воспитатель может использовать игру для совместной деятельности с детьми, в диагностике, для отслеживания знаний, отдельные слайды для закрепления материала в индивидуальной работе с детьми.

Рекомендации для педагогов:

Уважаемые коллеги!

- 1.Прежде чем предложить детям игру, сами познакомьтесь с игрой, а также с ее содержанием, целями и задачами.
- 2.Ознакомьте с игрой детей.
- 3.Предложите детям поиграть в игру самостоятельно (при наличии оборудования и навыков работы детей на компьютере).
- 4.Перед тем, как разгадывать ребусы, объясните ребенку, что детский ребус - это загадка, записанная с помощью нарисованных вещей. Решать ребус – значит прочитать слово, заданное в нем. Детям предлагается отгадать слово по нарисованным картинкам.

Результативность:

Эта игра апробирована с детьми старшего дошкольного возраста.

Была обследована подгруппа из 10 детей, работа проводилась индивидуально с каждым ребенком.

Показатели:

Высокий уровень – ребенок выполняет задание самостоятельно.

Средний уровень – ребенок выполняет задание с помощью взрослого.

Низкий уровень – ребенку требуется значительная помощь взрослого.

Обследование уровня развития детей с помощью данной игры показало следующие результаты. Из 10 детей у 60% высокий уровень знаний (первоначально было 30%). Дети стараются использовать развернутую речь, поддерживать общую тему разговора. У 30% уровень знаний проявляется на среднем уровне, детей с

низким уровнем знаний нет. Дети стремятся высказывать свои предложения, но они затрудняются самостоятельно их объяснить, нуждаются в помощи взрослого.

Помимо освоения детьми задач по финансовой грамотности, мы выявили знания детей по математике, развитию речи социально – коммуникативному развитию.

Ссылка на игру <https://disk.yandex.ru/i/AWd8CWDRy1-UWw>

«Финансовый дневник», как инновационная форма взаимодействия с семьями воспитанников для развития основ финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста»

Меньшакова Людмила Владимировна
Абракова Ляйсан Хикматовна
Воспитатели
МБДОУ ДС «Сказка»
Осинский городской округ

Тема денег в современном обществе достаточно «эмоционально заряжена»: можно услышать много разных суждений, часто противоположных. По мнению взрослых людей, деньги – лишь средство платежа: они нужны для удовлетворения наших материальных и духовных потребностей. Человек думает не столько о деньгах, сколько о качестве своей жизни. У ребенка же изначально нет бережного отношения к деньгам. Он не понимает, что деньги – это эквивалент товаров и услуг, он пока не знает их стоимость. В дошкольном возрасте затрагивать эти темы с ребенком нужно со стороны бережного отношения к игрушкам, вещам, подаркам. Само слово «деньги» станет постепенно символом чего – то важного, того, чем оперируют взрослые и что даёт разнообразные блага. На формирование отношения ребёнка к деньгам сильное влияние оказывает воспитание в семье. Семья - это реальная экономика и по справедливому мнению, известного ученого и педагога Е. А. Аркина *«В семье не учатся жить, а живут»* [3, с. 3]. Дети видят настоящие деньги, труд своих близких, их трудовые доходы (зарплату), принимают участие в покупках и приобретениях для членов своей семьи

Одним из новых направлений в современной педагогике при работе с детьми дошкольного возраста является финансовое просвещение и воспитание, так называемая финансовая грамотность. Приобщение ребенка к миру экономической действительности – одна из сложных и в то же время важных проблем [7, с. 5] Не стоит забывать, что не только грамотно подобранная развивающая предметно – пространственная среда уголка по экономическому направлению в группе сможет заметно облегчить формирование основ финансовой грамотности у детей дошкольного возраста. Но также активное вовлечение родителей в совместную деятельность по данной теме способствует развитию у детей основ финансовой

грамотности. Не секрет, что на формирование отношения ребенка к деньгам сильное влияние оказывает воспитание в семье. Семья, это реальная экономика, по мнению известного ученого и педагога Е.А. Аркина «В семье не учатся жить, а живут». Именно, родители закладывают фундамент успешности и финансовой грамотности у своих детей. Мы поставили перед собой цель:

Цель: создать условия для формирования основ финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста через взаимодействие с семьей.

Определили ряд задач:

Развивающая:

Стимулировать у старших дошкольников самостоятельную и совместную со взрослыми познавательно-игровую деятельность, направленную на формирование основ финансовой грамотности.

Развивать у детей умение планировать семейный бюджет, исходя из интересов всех членов семьи.

Развивать способность сравнивать, анализировать, сопоставлять.

Развивать мелкую моторику, творческую активность, образное мышление, воображение.

Воспитательная:

Воспитывать доброжелательные отношения между детьми и родителями, обогащать способы их игрового взаимодействия по формированию основ финансовой грамотности, стимулировать взаимодействие в группе.

Дидактическая:

Формировать образные представления о простых финансовых тратах у детей старшего дошкольного возраста на основе совместной и самостоятельной деятельности по созданию и выполнению игровых заданий.

Актуализировать знания детей о том, что семейный бюджет зависит от различных денежных затрат, направленных на финансовое благополучие семьи.

Ввести понятие о том, что все услуги получают за деньги, что деньги бывают разным номиналом.

Для эффективной реализации программы по финансово-экономической грамотности «Открытия Феечки Копеечки» в своей профессиональной деятельности мы используем нестандартный подход во взаимодействии с семьями воспитанников, организуем просветительскую деятельность, по данному направлению. Известно, что использование разнообразных форм дает воспитателю возможность проявить творчество, индивидуальность и в то же время, что особенно важно, сделать процесс познания экономики интересным, доступным [3, с. 7] Совместная деятельность педагогов и родителей просто необходима для успешного экономического воспитания детей дошкольного возраста. Во взаимодействии с семьями применяем разные приемы, формы и методы организации деятельности по формированию

первичных представлений детей об основах экономической и финансовой грамотности с детьми, активно вовлекаем в данный процесс родителей. При вовлечении родителей в совместную деятельность используем активные методы общения: мастер – классы, семинары – практикумы, фестивали, творческие мастерские, интерактивные мини – музеи, что отражается в совместном проекте «Финансовая грамотность для дошколят и их родителей». Использование системного подхода при организации Финансового просвещения детей дошкольного возраста, посредством взаимодействия с семьями воспитанников, позволяет сформировать основы финансовой грамотности дошкольников, расширить представления детей группы о финансах, семейном бюджете. Наиболее эффективной формой работы в нашем Детском саду стал ряд совместных мастер классов, которые позволили вовлечь детей и родителей в совместную образовательную деятельность, направленную на формирование основ Финансовой грамотности у дошкольников. Дети в процессе выполнения игровых творческих заданий познакомились с различными экономическими понятиями и терминами. Удачной находкой стал для нас педагогов мастер – класс «Финансовый дневник», который включил в себя ряд творческих заданий, представленных на страницах буклета на бумажной основе. В процессе заполнения разделов Дневника дети научились совместно с родителями планировать семейный бюджет, исходя из необходимых для жизни семьи услуг и покупок. В тоже время мастер – класс проходил в форме творческой мастерской, где ребенок и родитель тесно взаимодействовали, договаривались, выполняли различные творческие задания.

Первым приемом включения в активное общение стало интервьюирование «**Деньги разные важны – деньги всякому важны**», в ходе которого дети ответили на вопрос: Для чего нужны деньги? В результате интервью выяснилось, что дети в основном считают, что деньги нужны для развлечений и простых материальных благ: игрушки и сладости. По мнению родителей, деньги – средство платежа для удовлетворения базовых потребностей и оплаты услуг. Для активизации провели разминку в форме **Интерактивной игры «Загадки – Догадки»** Родителям и детям предлагалось разгадать экономические загадки, и если ответ был верным, то он отражался на экране.

После активизации и включения родителей и детей в совместную деятельность продолжили работу в творческой мастерской по заполнению страниц Финансового дневника семьи. В первом творческом задании участникам нужно было вырастить **Финансовое дерево семьи**, используя готовые картинки. В процессе выполнения задания дети и родители обсуждали, договаривались и подбирали правильные картинки с услугами и товарами, которые составляют семейный бюджет по собственному выбору и наклеивали на игровое поле буклета в Разделе «Финансовое дерево семьи – семейный бюджет».

Во втором творческом задании участникам Мастер – класса предлагалось отгадать **Экономические загадки** и занести ответы в готовое поле Дневника. В ходе творческой деятельности родители загадывали простые экономические загадки, а дети называли отгадку, если ребёнок не мог сразу дать правильный ответ, то родители использовали наводящие вопросы и обсуждали жизненные ситуации, что позволяло вовлечь родителей и детей в ситуацию активного общения.

Третье творческое задание представляло собой Дидактическую игру «Играем в магазин». Участником предлагалось отправиться в продуктовый магазин и выбрать продукты питания для всей семьи. Дети и родители должны были договориться и в процессе игры выбрать полезные и нужные продукты питания для всей семьи.

Четвёртое творческое задание нашего мастер – класса **«Живая картинка»** действовало по правилам коммуникативной игры «Крокодил» и способствовало снятию напряжения, установлению доверительных отношений с семьями воспитанников. Родители с помощью мимики и жестов показывали Экономическую пословицу или поговорку, а остальные участники должны были её назвать.

В пятом творческом задании участники: родители, дети, педагоги активно обменивались мнениями о разных жизненных ценностях в процессе **Дидактической игры «Что нельзя купить за деньги»**. В ходе творческого задания родителям и детям предстояло обсудить вопрос: Что нельзя купить за деньги и наклеить правильные картинки в игровое поле Дневника. Данное задание способствовало включению родителей, детей и педагогов в активное общение, способствовало становлению понимания жизненных ценностей у детей дошкольного возраста.

В шестом творческом задании **«Читаем, изучаем и о финансах узнаем»**, родители и дети должны были выбрать из ряда картинок картинки с названием книг, способствующих развитию экономических представлений у детей старшего дошкольного возраста и наклеить их в игровое поле Финансового Дневника. В ходе игры родители и дети выбирали картинки с изображением обложек книг по Финансовой грамотности для детей, но и обсуждали ранее прочитанные произведения.

В конце Мастер – класса в игровой форме была проведена **Рефлексия**, которая прошла как в форме интервьюирования для детей и родителей, так и в форме игры. Участники: родители, дети, педагоги должны были ответить на вопросы: Как вы думаете, для чего нужно повышать свою финансовую грамотность? Понравился ли Вам Мастер – класс «Финансовый дневник» и почему? Хотелось бы Вам более часто проводить подобные мероприятия? Затем участники оценивали мероприятие, опустить монетки в копилки по собственному выбору:

- ✓ Если Вам больше всего понравилось сегодня составлять Финансовый дневник, то опустите монетку в копилку с картинкой Финансового дневника.

- ✓ Если понравилось играть и работать ВМЕСТЕ по теме Финансовая грамотность в семейной команде, то опустите монетку во вторую копилку.
- ✓ Если вы узнали для себя что – то новое и интересное по теме «Финансовая грамотность», то кладете монетку в третью копилку.

Во время проведения Мастер – класса были получены следующие результаты:

Результативность:

- ✓ Педагоги и родители освоили методические приемы работы по организации экономического воспитания детей дошкольного возраста.
- ✓ Участники мастер – класса освоили инновационные формы вовлечения детей, педагогов и родителей в образовательное пространство ДОО по вопросам формирования основ Финансовой грамотности.
- ✓ Участники мастер – класса (дети, родители) изготовили нестандартное методическое пособие «Финансовый дневник»
- ✓ Повысилось количество родителей, принимающих активное участие в образовательном процессе, направленном на формирование основ финансовой грамотности у детей дошкольного возраста.

Литература:

- 1.Аменд А.Ф., Саламатов А.А. Формирование нравственных представлений дошкольников в процессе экономического воспитания // Детский сад от А до Я. 2003. №4. с.55.
- 2.. Белокашина С.В. Экономика и дети. Пословицы и поговорки // Дошкольная педагогика. 2009. №7. с.8.
3. Киреева Л.Г. Играем в экономику: комплексные занятия, сюжетно-ролевые игры и дидактические игры / авт.- сост.– Волгоград: Учитель, 2008г. – 169 с.
4. Курак. Е.А Экономическое воспитание дошкольников//«ТЦ СФЕРА» М.; 2002.
5. Лушникова Е.В. Как мы играем в экономику //Воспитатель ДООУ «ТЦ СФЕРА» М.; 2008. № 11. с.75.
6. Г.П. Поварницина, Ю.А. Киселёва Финансовая грамотность дошкольника//авт.- сост.– Волгоград: Учитель
7. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие, - СПб.: «Детство – пресс», 2001. – 176с.
8. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику. М.: АРКТИ, 2006. – 88 с.
9. Ульева Е. Откуда берутся деньги? Энциклопедия для малышей в сказках.// Феникс – Премьер, 2010.
10. Шорыгина Т.А. Беседы об экономике //«ТЦ СФЕРА» М.; 2017.
11. Ягунова Н.М. Приобщение дошкольников к экономике в творческих видах деятельности // Детский сад от А до Я.2003. №4. с.128.

Дидактическая игра по финансовой грамотности «Хочу и могу!»

Нечаева Алевтина Михайловна
воспитатель
МБДОУ «Детский сад №19
«Родничок» г. Кудымкар

Цель: Познакомить детей посредством ознакомления с рациональными правилами приобретения товаров, формировать первоначальные представления о потребностях и желаниях. Научить различать разницу между понятиями «хочу» и «могу».

Правила игры: определить, к какому понятию: «хочу» или «могу» относится предмет, изображенный на карточке, и расположить ее под соответствующее поле или символ «!» (могу) или «?» (хочу).

Материал: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы, игровое поле, символы «!» и «?».

Ход игры «Хочу и могу» Воспитатель проводит беседу: «Ни одна семья не может жить и без расходов-на питание, одежду, коммунальные услуги, свет. Чтобы правильно вести семейное хозяйство, нужен план расходов. Все что мы тратим, называется расход.

Но расходы бывают разные: основные – такие, без которых нельзя обойтись. Расходы бывают и не основные, без которых вполне можно обойтись.

А чтобы нам лучше во всем разобраться, предлагаю поиграть в игру «Хочу и могу». Дети подходят к столу, на котором стоят две карточки: на одной написано «Хочу», на другой – «Могу». Рядом лежат предметные картинки: яблоко, велосипед, книга, молоко, мяч, телевизор, хлеб, пальто, кукла, зонт, машина, карандаш, семейный отдых, коньки, робот, дом, магнитофон, обувь. Ребенок выбирает по одной картинке и называет предмет. Затем он должен положить эту картинку на одно из полей, объясняя свой выбор.

В конце называют основные расходы – обязательные, и не основные – не обязательные.

Ссылка на игру: <https://disk.yandex.ru/i/hIiqMWg4Dhjf5Q>

Литература:

1. Интернет ресурсы:

- картинка для детей семейный отдых с детьми

[-картинка для детей собачка](#)

[- картинка для детей кошечка](#)

[- картинка для детей домик](#)

[-картинка для детей велосипед](#)

[-картинка для детей сладости](#)

[-картинка для детей мороженое](#)

[-картинка для детей компьютер](#)

[-картинка для детей машина](#)

[-картинка для детей телевизор](#)

[- картинка для детей магнитофон](#)

[-картинка для детей букет цветов](#)

[-картинка для детей яблоко](#)

-картинка для детей молока
-картинка для детей хлеб
-картинка для детей корзина с овощами и фруктами
-картинка для детей пальто
-картинка для детей вода
-картинка для детей коньки
-картинка для детей обувь
-картинка для детей робот
-картинка для детей телефон
-картинка для детей стул

-картинка для детей кукла
-картинка для детей мяч
-картинка для детей карандаш
-картинка для детей книга
-картинка для детей зонт
-картинка для детей мешок с деньгами
-картинка для детей восклицательный знак
-картинка для детей вопросительный знак

2. Любимова Л.В. Открытия Феечки Копеечки: образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников / Л.В. Любимова, - Москва: Издательство «Национальное образование», 2020,-144: ил

Приложение к игре «Хочу и могу»
Два поля «Хочу» и «Могу»

Хочу?



Могу!



Разрезные карточки для игры



Педагогический проект «Путешествие в мир профессий»

Бабушкина Ирина Викторовна
Воспитатель
МАДОУ ЦРР – детский сад
«Лира» г Оса

Актуальность.

Современный мир не стоит на месте. В условиях современного прогрессивного общества человеку необходимо быть профессионально успешным, хорошо социализированным, финансово грамотным человеком.

Знакомство ребенка с миром профессий и трудом человека является первой ступенькой знакомства детей с основами финансовой грамотности и начинается уже в дошкольном возрасте. Программа детского сада предусматривает знакомство с профессиями. Дети уже в дошкольном возрасте начинают интересоваться профессиями родителей, задавая взрослым самые разнообразные вопросы. Сегодня уже и родители начинают понимать важность приобщения детей к труду взрослых, начиная с раннего возраста. Поэтому это актуально, как для самих родителей, так и для самого ребенка.

Практика работы и наблюдения за детьми показывают, что процесс знакомства детей с профессиями сложен для их восприятия. Запоминание и соотнесение названия профессии с ее деятельностью происходит у детей постепенно. Понимание алгоритма трудовых действий людей определенной профессии усваивается ребенком быстрее и легче при организации активной деятельности самих детей, при

этом она должна быть интересной и понятной. Поэтому появилась необходимость разработки педагогического проекта «Путешествие в мир профессий».

Цель проекта: формирование у детей 4-5 лет представлений о профессиях и труде взрослых через разные виды детской деятельности.

Задачи проекта:

1. Расширять представления детей с профессиями ближайшего окружения, их особенностями.
2. Показать значимость труда в жизни человека и пользу профессий для других людей.
3. Сформировать интерес к профессиям.
4. Воспитывать бережное отношение к труду взрослых и людям разных профессий.
5. Поощрять желание и стремление детей заниматься полезной деятельностью, помогать другим.
6. Расширять кругозор.
7. Развивать речь, творческое мышление, память, мелкую моторику.

Сроки реализации проекта: октябрь 2022 – май 2023 г.г.

Тип проекта: информационно – ориентированный

Направленность проекта: познавательно – творческая

Продолжительность проекта: долговременный

Участники проекта: воспитатель, воспитанники средней группы «Веселые друзья», родители (законные представители).

Ожидаемые результаты:

- Повышение интереса детей к профессиям.
- Расширение активного словарного запаса детей о профессиях.

Продукт проекта: создание альбома рисунков - раскрасок «Все работы хороши, выбирай на вкус».

Основная часть

Этапы реализации проекта:

1. Организационно – мотивационный этап.

Важно на первом этапе вызвать у детей интерес и положительную установку на работу по ознакомлению с профессиями и трудом человека. Рассматривание альбомов «Труд людей», «Профессии людей», «Профессии родителей», проведение игр – бесед «Путешествие в мир профессий» дают возможность познакомить детей с понятием «профессия», узнать, зачем люди трудятся и что такое труд, почему люди выбирают разные профессии и др.

2. Основной этап.

На этом этапе решаются все основные задачи проекта. Он включает мероприятия с детьми по ознакомлению с разными профессиями:

- профессии детского сада,
- профессии родителей,
- профессии других людей

Это те профессии людей, которые часто окружают ребенка в действительности. Следовательно, процесс усвоения знаний о них будет проходить быстрее и нагляднее. Образовательная деятельность по ознакомления детей с разными профессиями организуется поэтапно.

Методы и приемы работы с детьми:

1. Беседа с рассказом педагога о той или иной профессии.
2. Экскурсии и наблюдение за трудом взрослых. Экскурсия в библиотеку, в магазин, на ферму, в банк и др.
3. Мастер-классы: «Вкусное печенье» и др.
4. Чтение художественной литературы: Б.Заходер «Все работы хороши» и др.
5. Использование живых мнемотаблиц о профессиях: «Продукты», «Шьем штанишки для Мишки», «Сшили Тане сарафанчик» и др. (авторы А. Яранова, С. Полетавкина и др.).
6. Составление (совместно с детьми) алгоритмов выполнения трудовых действий людей изучаемых профессий. Например: швея шьет платье, кассир принимает оплату за товар и др. Важно, чтобы дети сами рисовали, изготавливали алгоритмы, тогда они будут интересны и востребованы детьми в игровой деятельности.
7. Работа с дидактическими играми «Кто что делает», «Каждой профессии свой инструмент», «Для чего нужны предметы?», «Закажи товар» и др.
8. Использование пальчиковых игр, физкультминуток, подвижных игр по теме.
9. Отгадывание загадок о труде и профессиях.
10. Изготовление атрибутов для сюжетно – ролевых игр - ситуаций и проигрывание их. Например: изготовление кошельков для игры в магазин.
11. Составление рассказов детей из личного опыта «Как я ходил в банк», «Как я ходила в парикмахерскую» и др.
12. Просмотр мультфильмов, например: «Лентяйка Василиса» и др.

Основной этап направлен на решение такой педагогической задачи, как создание условий для появления у детей желания и стремления быть занятыми полезной деятельностью, помогать сверстникам и даже взрослым. Организация труда детей в уголке природы, помощь в сервировке стола, уборка игрушек, помощь малышам, изготовление поделок, игры в любимые игрушки, ручной труд. Совместная деятельность детей с взрослым, активная деятельность со сверстниками и самостоятельная деятельность детей помогает детям понять важность труда для себя и окружающих людей, его необходимость в жизни каждого человека, на практике понять, что любая работа, это труд, порой сложный.

№	Название мероприятия, сроки	Ответственные
Знакомство с профессиями детского сада		
1.	Целевая экскурсия по детскому саду. Знакомство с профессиями детского сада и наблюдение за трудом взрослых (повар, швея, медсестра, охранник, дворник, помощник воспитателя, воспитатель)	Воспитатель
2.	Целевая прогулка по ближайшей улице детского сада с целью знакомства детей с разнообразными учреждениями (школа, аптека, магазин, парикмахерская и т.д.)	Воспитатель
3.	ООД «Профессия повар»	Воспитатель
4.	Мастер – класс «Вкусное печенье»	Повар детского сада
5.	Сюжетно-ролевая игра «Повар варит суп»	Воспитатель
6.	«Гость группы» Знакомство с профессией плотника	Плотник детского сада
7.	Сюжетно-ролевая игра «Ремонтируем мебель»	Воспитатель
8.	Целевое наблюдение за работой дворника. Знакомство с профессией дворника. Коллективный труд на участке.	Воспитатель
9.	Дидактическая игра «Знаю все профессии детского сада»	Воспитатель
Знакомство с профессиями родителей		
1.	Анкетирование родителей «Экономическое воспитание детей в семье»	Воспитатель
2.	Оформление тематических листов «Профессии родителей»	Родители
3.	Оформление центра по финансовой грамотности в группе (раздел «Профессии»)	Воспитатель
4.	Целевая экскурсия в парикмахерскую	Парикмахеры
5.	Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»	Воспитатель
6.	Целевая экскурсия в магазин	Продавцы
7.	Сюжетно-ролевая игра «Фабрика по производству кошельков»	Воспитатель
8.	Творческая мастерская «Изготавливаем денежки для игры в магазин»	Воспитатель
9.	Сюжетно-ролевая игра «Магазин»	Воспитатель
10.	Информационная консультация для родителей «Идем с ребенком в магазин»	Воспитатель
11.	Индивидуальные задания родителям «Посещение с ребенком магазина и прохождение всех этапов покупки товара»	Родители
12.	Дидактическая игра «Лото. Профессии»	Воспитатель
13.	«Гость группы». Знакомство с профессией учитель	Учитель - родитель
14.	Игровой калейдоскоп. Закрепление знаний о изученных профессиях и инструментах этих людей	Воспитатель

15.	Информационная консультация для родителей «Растим помощника»	Воспитатель
Знакомство с профессиями других людей		
1.	Целевая экскурсия на почту. Знакомство с профессией почтальона	Почтальон
2.	Сюжетно-ролевая игра «Почта»	Воспитатель
3.	ООД «Профессия полицейский»	Воспитатель
4.	Мастер-класс «Правила важны-правила нужны»	Полицейский
5.	Сюжетно-ролевая игра «Полиция»	Воспитатель
6.	Поездка в фермерское хозяйство. Целевая экскурсия. Знакомство с сельскохозяйственными профессиями	Воспитатель, родители работники фермерского хозяйства
7.	Сюжетно-ролевая игра «Молочный завод»	Воспитатель
8.	Организация коллективного труда детей. Значение совместных дел для положительного результата	Воспитатель
9.	Целевая экскурсия в банк. Знакомство с работой банкомата	Работники банка
10.	Целевая экскурсия на пекарню	Пекарь
11.	Сюжетно-ролевая игра «Пекарня. От зернышка до каравая»	Воспитатель
12.	Рассматривание альбома «Все работы хороши, выбирай на вкус»	Воспитатель
13.	Самостоятельная деятельность детей. Дидактические игры. Закрепление пройденного материала	Воспитатель

3. Заключительный этап.

Данный этап включает: наблюдение за играми детей в условиях специально организованной деятельности и за самостоятельной игровой деятельностью детей с целью мониторинга развития детей по данной теме. Предполагаемые результаты проекта для развития детей: дети узнают и называют профессии: профессии людей по внешнему виду, по деятельности, присущей профессии; знают и называют инструменты, необходимые для определенных профессий; выполняет элементарные трудовые действия, присущие определенной профессии в сюжетно – ролевых играх. На этом этапе дети создают альбом рисунков – раскрасок «Все работы хороши, выбирай на вкус».

Применение: Варианты применения материалов проекта варьируются педагогом, исходя из задач образовательных областей, лексических тем, категории детей, их индивидуальных особенностей.

Результативность используемого материала проекта:

Результаты работы (качественные):

- повысился интерес детей к изученным профессиям,

- расширился активный словарный запас детей,
- появилось у детей желание и стремление самостоятельно заниматься полезной деятельностью, помогать другим.

Результаты работы (количественные):

Результаты диагностики показали:

100% - дети узнают и называют изученные профессии людей по внешнему виду,

90% - по деятельности, присущей профессии;

85% - знают и называют инструменты, необходимые для определенных профессий;

100% - выполняет элементарные трудовые действия, присущие профессии.

Формирование основ финансово-экономической грамотности у старших дошкольников посредством создания мини-музея "Чудо копилка"

Трясцына Светлана Алексеевна,
Мухаметова Ксения Владимировна
воспитатели
МАДОУ ЦРР-д/с «Лира»
г. Оса

Мини-музей-как педагогическая технология появилась совсем недавно, одной из главных функций которой стала образовательно-воспитательная.

Каждый мини-музей — результат общения, совместной работы воспитателя, детей и их семей, он становится средством достижения цели, формой организации разнообразной детской деятельности, развивающей среды в группе, в итоге фактором повышения качества образования, кроме того, может быть использован для реализации как комплексных, так и дополнительных программ в ДОУ. [1]

Например, в парциальной программе по основам финансовой грамотности для дошкольников «Открытия Феечки-Копеечки», под редакцией Любимовой Л.В. В качестве одной из форм представления программного содержания детям, автором рекомендуется мини-музей – как эффективная технология финансового просвещения и воспитания.

Мини-музей в нашей группе появился не только исходя из содержания программы, но и из ряда выявленных проблем:

1.У детей слабо сформированы представления об умении производить денежные траты с умом, сберегать и экономить деньги.

2.Дети не умеют разумно подходить к своим желаниям и сопоставлять их с возможностями бюджета семьи.

Как мы знаем, все эти проблемы не случайны и неразрывно взаимосвязаны с большинством экономических понятий: деньги, монеты, купюры, банкноты, бюджет, бережливость, копить, копилка... и т.д.

Исходя из этого, нами было принято решение разработать и реализовать краткосрочный познавательный - практический проект «Копи-копи копилочка, копи-копи копеечку», который не только объединит в себя все эти трудные для детского восприятия понятия, но и результатом которого станет совместная работа воспитателя, детей и родителей воспитанников – создание мини-музея «Чудо-копилка».

Проект реализовывался в 3 этапа и итоговым этапом проекта стало создание мини-музея с последующей его презентацией детьми во время экскурсии среди детской аудитории ДОУ.

В процессе формирования у воспитанников умения производить денежные траты с умом, сберегать и экономить деньги мы коснулись процесса накопления денег: при помощи чего это можно сделать детям. Так мы пришли к пониманию того, что накопить на желаемое можно, если иметь цель, знать на что копить и как копить. Дети высказали свои мечты, они хотели бы накопить на: велосипед, куклу, на путешествие, дом, машинку.

Один из воспитанников сказал, что он 2 года копит на бассейн и для этого ему родители подарили копилку, оказалось, что у большинства они тоже имеются.

Тогда было решено, что каждый, кто желает, также может принести свою копилку и рассказать о ней. Информация об этом была размещена в сообществе для родителей ВК. Родителям предлагалось придумать сопроводительный текст-легенду к копилке или подобрать стихотворение для представления ее в группе.

В течении нескольких последующих дети приносили копилки для демонстрации их в группе и рассказали о их назначении.

В процессе сбора копилок и их презентаций детьми нам пришла идея – из получившейся коллекции создать мини-музей «Чудо копилка».

У детей возник вопрос как создать музей в детском саду и что для этого нужно?

Тогда для расширения знаний детей о музее через онлайн- путешествие мы познакомили их с видами музеев на примере родного города: Что есть в музее и чем он оформлен. Мы вспомнили правила поведения в музее. Дети узнали, что у каждого предмета в музее есть своя история.

Затем была проведена беседа «История копилки», в процессе которой дети познакомились с историей возникновения этого предмета, его назначении, ценности, многообразии. Мы не только посмотрели познавательную презентацию, но и мультфильм «Фиксики», а также обсудили несколько пословиц по теме.

Дети заметили, что копилки у всех разные и созданы из разного материала, они разные по величине, форме, цвету. Тогда было решено провести исследовательскую деятельность о копилках. Мы исследовали все копилки нашего музея, сравнили их по ширине, по высоте, определили их вес, определили материал изготовления, дату их дарения (приобретения).

Всего в нашем музее 19 копилочек, самая тяжелая и самая широкая копилка «Сова» - 30 см и весом-3 кг. 240 гр. копилка Алены Б., самая высокая копилка – 28 см. кошки Алены М. Самая легкая копилка, Валерии И.. – вес 94 гр.. Самая маленькая по высоте и по ширине – «мышка» Вовы П.- 7,5 см, на 7,5 см.

4 копилки имеют вес больше кг.

В нашем музее есть 2 «умных» копилки, Например, копилка Софии В. открывается при помощи 4 х значного кода и отпечатка пальца, а копилка Вари Федотовой откроется только тогда, когда наполнится.

Мы посчитали сколько у нас одноразовых копилочек и сколько многоразовых: 7 и 12. Определили на ощупь самую «приятную» копилку – это кошки Алены М. Все копилки мы разделили на группы: по материалу изготовления: металлические (1), пластмассовые (2), деревянные (1), глиняные (2), керамические (13).

Самой старой копилке нашего музея уже 23 года - это копилка Димы Х.

На основе полученных данных при помощи технологии QR-кодов мы создали паспорта копилочек для оформления пространства мини-музея в едином стиле. Кроме того, в нашем музее под куар-кодами представлена дополнительная познавательная информация: мультфильм «Фиксики. Копилка», а также презентация об истории копилочек. Это делает наш музей необычным и познавательным, ведь посетить его можно без экскурсовода, имея с собой лишь телефон.

Следующий этап создания мини-музея - это его размещение и оформление в едином стиле, наполнение экспонатами, правилами поведения в музее, режимом работы. Для этого мы выбрали подходящее пространство ДООУ, находящееся в доступе всех участников образовательных отношений. [2]

Наш музей детский и как же здесь обойтись без игры? Поэтому мы создали в музее зону с дидактическими играми по основам финансовой грамотности, которые проиграли с детьми ранее: Д/И «Хочу и надо», «Что можно купить на деньги, что нельзя» Это позволило поддержать тематику музея.

Так как наш музей наполнен хрупкими и достаточно ценными экспонатами, он действовал всего несколько дней. В связи с этим, возникла необходимость создания тематического альбома: «Мини-музей «Чудо копилка» в картинках, который позволяет ознакомиться с содержанием музея в его отсутствие.

Мы увидели, что наш музей заинтересовал не только воспитанников и родителей нашей группы, но и детей и родителей других групп, поэтому мы решили разработать и провести для них экскурсию, где дети группы «Скрипичный ключик» наравне с экскурсоводом представили экспонаты музея.

Кроме того, для родителей была создана виртуальная экскурсия по музею, видео которого размещено под куар-кодом в приемной группы.

Деятельность детского труда нельзя не отметить и оставить без внимания. Кроме того, детям было очень интересно узнать, а понравится ли музей

посетителям? Поэтому перед экскурсией детьми было решено создать «копилку пожеланий» из бросового материала-коробки, которую мы разместили в музее и использовали для отзывов посетителей.

После окончания работы музея мы открыли нашу копилку и были приятно удивлены – в нашей копилке были только положительные отзывы, как о самом музее, так и о проведенной экскурсии.

Мы считаем, что мини-музей в ДООУ может стать одним из самых инновационных институтов воспитания, ведь современные музеи в детских садах представляют ценность не только музейными экспозициями и наличием экспонатов, но, прежде всего, содержанием проводимой воспитательной работы с детьми.

Список литературы

1. <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/11/18/metodicheskie-rekomendatsii-dlya-pedagogov>
2. Ссылка на видео «Мини-музей «Чудо-копилка»
https://drive.google.com/file/d/1zJQwpbr-J4NtA6-0pgW_YPHzEMn2BVRS/view?usp=share_link

Рюкзачок знаний «Экономика для малышей»

Пешина Ирина Николаевна
воспитатель
МАДОУ ЦРР – д/с «Лира»
г. Оса

Пояснительная записка.

Финансовая грамотность - это психологическое качество человека, показывающее степень его осведомлённости в финансовых вопросах, умение зарабатывать и управлять деньгами. Обучение основам финансовой грамотности детей дошкольного возраста сравнительно новое направление в дошкольной педагогике. Грамотное отношение к собственным деньгам и опыт пользования финансовыми продуктами в дошкольном возрасте открывает хорошие возможности и способствует финансовому благополучию детей, когда они вырастают.

Аннотация: дидактическое пособие – «Экономика для малышей» (<https://disk.yandex.ru/i/dbHV4uo1cPHA0g>) представлен в виде рюкзака. На частях рюкзака имеются различные кармашки, карточки, конверты, в которых собрана информация, игры к программе по финансовой грамотности «Открытия Феечки Копеечки» для детей старшего дошкольного возраста (слайд 1).

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности и расширение представления о бюджете, деньгах.

Задачи:

1. Дать дошкольникам первичные финансовые и экономические представления; обогатить словарный запас понятиями: «деньги», «цена», «товар», «услуга», «доход», «расход», «семейный бюджет» и т.д.;

2. Способствовать формированию разумных экономических потребностей, умению соизмерять потребности с реальными возможностями их удовлетворения; стимулировать мотивацию к бережливости, накоплению, полезным тратам; способствовать формированию основных качеств по умению принятия самостоятельных решений;
3. Воспитывать нравственно-экономических качеств личности: трудолюбия, деловитости, предприимчивости, добросовестности, ответственности и самоконтроля, уверенности в себе, поиска наилучшего выхода из ситуации;
4. Воспитывать бережные отношения ко всем видам собственности (личной и общественной), семейному и общественному достоянию, материальным ресурсам;
5. Побуждать к взаимопомощи и поддержке, желанию делиться и отдавать, в случае острой необходимости прийти на помощь ближнему.

Основная часть.

- На передней части рюкзака написано название и кармашек для игры «Лото» (слайд 2).

Цель: повышение интереса к экономической науке, развитие зрительного внимания, логического мышления, пополнение активного словарного запаса у детей.

Задачи:

Дидактическая: обогащать представления детей основ финансовой грамотности.

Развивающая: развивать память, внимание, логическое мышление.

Воспитательная: воспитывать выдержку, умение доводить игру до конца.

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – до 2, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: внимательно слушать ведущего.

Игровая задача, игровое правило: правильно называть предметы на карточках. Доиграть до конца.

Игровые действия:

1 вариант: Ведущий выкладывает игровое поле и карточки на стол, просит детей закрыть игровое поле такими же картинками, называя их.

2 вариант: Ведущий называет предмет на одной из карточек, просит его найти и положить на игровое поле.

3 вариант: Ведущий показывает на игровом поле одну из картинок, спрашивает, что здесь нарисовано? Найди такую же картинку.

Усложнение: разложить маленькие карточки, игроки запоминают, ведущий убирает/меняет одну из картинок и спрашивает: «Чего не стало? Что изменилось?»

Атрибуты: игровое поле и маленькие карточки

Результат: кто больше и правильно назовет предметы на карточках и положит на игровое поле, тот и выиграл.

1. Дети правильно называли предметы, соотносили его с игровым полем.
 2. Дети были внимательны, доиграли до конца.
 3. Дети помогали друг другу, играли дружно.
- На обратной стороне титульного листа рюкзачка **игра «Что и когда лучше продавать?»** (слайд 3).

Цель: развитие знаний детей о спросе.

Задачи:

Дидактическая: упрочить умение определять, что такое «спрос», его выбор.

Развивающая: развивать память, внимание, логическое мышление.

Воспитательная: воспитывать умение играть в коллективе, доводить игру до конца.

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – от 2 до 4, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: не мешать друг другу, соблюдать очередность, внимательно слушать ведущего.

Игровая задача, игровое правило: правильно подобрать товар, на который имеется спрос в данное время года. Доиграть до конца.

Игровые действия:

1 вариант: Ведущий выкладывает карточки на стол, просит детей найти картинки, которые обозначают признаки времен года (зима – снежинка, весна -веточка с набухшими почками, лето – цветок, осень – желтый кленовый лист). Что мы будем покупать зимой? Игроки среди всех картинок ищут товар, который соответствует данному сезону и выкладывают на игровое поле на рюкзачке.

2 вариант: Ведущий предлагает детям подобрать товар, который соответствует тому времени года, который ребенок выбрал.

Усложнение: предложить игрокам продолжить ряд предметов, которые можно купить в определенное время года.

Атрибуты: 28 карточек, игровое поле на рюкзачке.

Результат: кто правильно разложит товар и объяснит свой выбор, тот и выиграл.

1. Дети правильно определяли товар, соотносили его со временем года.
2. Дети были внимательны, соблюдали правила игры, доиграли до конца.
3. Дети помогали друг другу, договаривались, играли дружно.

➤ На боковой части рюкзака имеются кармашки

1. **«Интересные факты»** (слайд 4). Например, знаете ли вы, что индеец североамериканского племени квакиутль, беря деньги в долг, мог оставить в залог свое имя? Пока он не возвратит долг, к нему никто не обратится по имени.
2. **Игра «Дорого - дешево»** (слайд 5).

Цель: формирование знаний детей о разных видах товаров, их классификации; использование жизненного опыта в анализе стоимости товара.

Задачи:

Дидактическая: упрочить представления детей о товарах разной стоимости.

Развивающая: развивать внимание, мышление, речь (называть и анализировать товары разной стоимости).

Воспитательная: воспитывать дружеские отношения во время игры (умение слушать друг друга).

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – от 2 до 4, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: игру начинаем по очереди, установленную с помощью считалки.

Игровая задача, игровое правило: выигрывает тот, кто правильно определил стоимость всех товаров.

Игровые действия:

1 вариант: Ведущий выкладывает карточки на стол и предлагает детям определить стоимость каждого товара с помощью денежных единиц.

2 вариант: Ведущий показывает по одной карточке. Дети озвучивают, что изображено на карточке и соотносят изображение с той или иной денежной единицей, объясняя почему они сделали такой выбор.

Усложнение: предложить игрокам продолжить ряд товаров разной стоимости «Дорого», «Дешево».

Атрибуты: 12 карточек, маленькие карточки с изображением разного количества монет.

Результат: кто правильно определит стоимость товаров и объяснит свой выбор, тот и выиграл.

1. Дети научились определять и анализировать товары разной стоимости.
2. Дети научились правильно находить количество монет для «оплаты» товаров.
3. Дети научились слушать друг друга.

➤ Открываем рюкзачок и видим слева **игру «Рассортируй»** с двумя кармашками «Что можно купить» и «Что нельзя купить» (слайд 6).

Цель: развитие логического, экономического мышления, наблюдательности, пополнение активного словарного запаса, умение делать умозаключения.

Задачи:

Дидактическая: формировать представления детей о жизненных ценностях и потребностях человека, способствовать формированию представлений о том, что ценности купить нельзя, а за потребность человека надо платить деньги.

Развивающая: развивать внимание, память, мышление, речь (называть жизненные ценности и потребности человека).

Воспитательная: воспитывать дружеские отношения (умение слушать друг друга).

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – 2, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: игру начинаем по слову «Начали»

Игровая задача, игровое правило: выигрывает тот, кто правильно рассортирует карточки в свой кармашек.

Игровые действия:

1 вариант: Ведущий выкладывает карточки на стол и предлагает выбрать сначала изображения, которые можно купить. Затем рассматривают оставшиеся карточки, игроки объясняют, почему их не купили.

2 вариант: Ведущий показывает по одной карточке. Дети озвучивают, что изображено на карточке и соотносят изображение с той или иной группой, объясняя почему они сделали такой выбор.

Усложнение: предложить игрокам продолжить ряд предметов и явлений, которые можно/нельзя купить за деньги.

Атрибуты: 12 карточек, кармашки на рюкзаке.

Результат: кто правильно разложит карточки по кармашкам и объяснит свой выбор, тот и выиграл.

1. У детей сформировались представления о жизненных ценностях и потребностях человека, что не все в жизни можно купить за деньги.
2. Дети научились правильно выбирать карточки и объяснять свой выбор.
3. Дети научились слушать друг друга.

➤ На правой боковой части рюкзака, **игра «Рассортируй»** с кармашками «Надо» и «Хочу» (слайд 7).

Цель: знакомство с многообразием потребностей и ограниченными возможностями.

Задачи:

Дидактическая: формировать у детей умение планировать и совершать необходимые покупки, отличать необходимые покупки от желаемых.

Развивающая: развивать способность сравнивать, анализировать, сопоставлять.

Воспитательная: воспитывать дружеские отношения во время игры.

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – 2, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: игру начинаем по слову «Начали»

Игровая задача, игровое правило: выигрывает тот, кто правильно рассортирует карточки в свой кармашек.

Игровые действия:

1 вариант: Ведущий выкладывает карточки на стол и предлагает выбрать сначала изображения необходимых покупок. Затем рассматривают оставшиеся карточки, дети объясняют, почему их не купили.

2 вариант: Ведущий показывает по одной карточке. Дети озвучивают, что изображено на карточке и соотносят изображение с той или иной группой, объясняя почему они сделали такой выбор.

Усложнение: предложить игрокам продолжить ряд предметов и явлений, которые надо/хочу купить.

Атрибуты: 12 карточек, кармашки на рюкзаке.

Результат: кто правильно разложит карточки по кармашкам и объяснит свой выбор, тот и выиграл.

1. У детей сформировались умения планировать и совершать необходимые покупки, отличать необходимые покупки от желаемых.
2. Дети научились правильно выбирать карточки и объяснять свой выбор.
3. Дети научились слушать друг друга.

➤ Открываем правую боковую часть рюкзака. **Игра «Найди тень»** (слайд 8).

Цель: развитие внимательности и наблюдательности; зрительного восприятия, мышления.

Задачи:

Дидактическая: уточнить, расширить знания детей о различных магазинах и их товарах.

Развивающая: развивать зрительную память, внимание, мышление, связную речь.

Воспитательная: воспитывать умение играть по правилам, доводить игру до конца.

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – от 2 до 4, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: игроки должны быть внимательны, соблюдать очередность хода, не мешать друг другу.

Игровая задача, игровое правило: найти соответствующий силуэт и наложить имеющую картинку на тень. Выигрывает тот, кто больше и правильно закроет силуэты зданий магазинов.

Игровые действия:

1 вариант: Ведущий раскладывает карточки с изображениями разных магазинов. Называет товар, который соответствует одному из магазинов. Игрок, который правильно назвал магазин берет карточку и накладывает на ее тень.

2 вариант: Ведущий показывает одну карточку с определенным магазином и предлагает детям называть товар по очереди. Тот кто последний назвал товар данного магазина, тот берет карточку и накладывает на ее тень.

Усложнение: дети все вместе одновременно выкладывают карточки на соответствующую тень.

Атрибуты: 9 карточек с изображениями различных магазинов, силуэты (тень) на части рюкзака.

Результат: кто больше и правильно закроет силуэты зданий магазинов, тот и выиграл.

1. Дети научились узнавать магазины и называть товаров, который продается в данном магазине.
2. Дети научились правильно соотносить карточки с их силуэтом (тенью).
3. Дети соблюдали правила игры, появилось желание поиграть еще раз.

➤ Ниже имеются два кармашка - дидактическая игра «**Мемори. Купюры мира. Монеты мира.**» (слайд 9).

Задачи:

Дидактическая: упрочить знания о купюрах и монетах разных стран.

Развивающая: развивать зрительное внимание, память, мышление.

Воспитательная: воспитывать сосредоточенность, умения выполнять правила игры, дружеские отношения во время игры.

Правила:

Организационные: игру организовываем за столом, количество игроков – от 2 и более игроков, игру ведет воспитатель – ведущий.

Дисциплинарные: игроки должны быть внимательны, соблюдать очередность хода, играть по правилам.

Игровая задача, игровое правило: открыть как можно больше парных картинок. Выигрывает тот, кто больше и правильно соберет пары одинаковых картинок.

Игровые действия:

1 вариант: Перед детьми разложены карточки с изображениями купюр и монет разных стран. Найди среди них купюры и монеты нашей страны. Как называется денежная единица РФ? И т.д.

2 вариант: Воспитатель выкладывает карточки «Купюры мира» или «Монеты мира» на стол лицевой стороной вниз. Игроки по очереди берут по одной карточке, затем берут вторую карточку, если изображение совпадает, забирают карточки себе, если нет, кладут карточки на место.

Усложнение: Предложить детям игру с карточками «Купюры мира» и «Монеты мира». Находить пары изображения монеты и купюры одной страны.

Атрибуты: 24 парные карточки с изображением купюр и монет мира.

Результат: кто найдет больше парных карточек, тот и выиграл.

1. Дети научились узнавать и называть купюры и монеты мира.
2. Дети научились правильно соотносить карточки и составлять пары.
3. Дети договаривались, соблюдали правила игры, появилось желание поиграть еще раз.

➤ На задней части рюкзака кармашек «**Экономические сказки**» - «Лесное кафе», «Золотая репка», «История одной реки», «Золотое яйцо», «Хранитель бюджета», «Домашнее хозяйство» (слайд 10).

Результативность используемого материала.

Дидактическое пособие Рюкзачок знаний «Экономика для малышей» рекомендуется использовать воспитателям дошкольных учреждений в подгрупповой, индивидуальной работе с детьми дошкольного возраста, в самостоятельной и игровой деятельности. Пособие многофункциональное, трансформируемое, мобильное, удобное как для детей, так и для педагога.

Данное пособие может быть использовано в диагностической деятельности педагога по формированию основ финансовой грамотности у детей дошкольного возраста.

Литература

1. Аменд А.Ф., Саламатов А.А. Формирование нравственных представлений дошкольников в процессе экономического воспитания // Детский сад от А до Я. 2003. №4. с.55.
2. Белокашина С.В. Экономика и дети. Пословицы и поговорки // Дошкольная педагогика. 2009. №7. с.8.
3. Играем в экономику: комплексные занятия, сюжетно-ролевые игры и дидактические игры / авт.- сост. Л.Г. Киреева. – Волгоград: Учитель, 2008г. – 169 с.
4. Лушникова Е.В. Как мы играем в экономику // Воспитатель ДООУ «ТЦ СФЕРА» М.; 2008. № 11. с.75.
5. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие, - СПб.: «Детство – пресс», 2001. – 176с.
6. Смоленцева А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок. М.: АРКТИ, 2006. – 88 с.
7. Ульева Е. Откуда берутся деньги? Энциклопедия для малышей в сказках. // Феникс –Премьер, 2010.
8. Ягунова Н.М. Приобщение дошкольников к экономике в творческих видах деятельности // Детский сад от А до Я. 2003. №4. с.128.

Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста «День рождения мамы»

Полуянова Юлия Сергеевна,
Воспитатель
МБДОУ «Детский сад №19
«Родничок» г. Кудымкар

Актуальность

Современная жизнь диктует свои стандарты: в условиях рыночной экономики человеку в любом возрасте, чтобы быть успешным, необходимо быть финансово грамотным. Поэтому обучение основам экономических знаний необходимо начинать уже в детском саду, ведь представления о покупках и их применении начинают формироваться в дошкольном возрасте.

Цель:

формировать основы финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста посредством интерактивной дидактической игры «День рождения мамы».

Задачи:

- учить детей участвовать в домашних делах, важных для благополучия семьи; учить планировать покупки, составляя «Карту покупок», и управлять желаниями и возможностями;
- формировать элементарные умения пользования ПК;
- развивать познавательную активность, мышление, воображение детей;
- проявлять бережливость в повседневной практической деятельности.

Методические рекомендации

Игра разработана для детей старшего дошкольного возраста, 5-7 лет.

Дидактическая игра «День рождения мамы» может быть использована педагогами и родителями в совместной и в самостоятельной деятельности.

Прежде чем ввести игру в образовательный процесс, педагогам рекомендуется ознакомиться с ней.

Описание игры

Проснувшись утром, девочка Маша вспомнила, что у мамы день рождения она решила ее порадовать и накрыть на стол. Маша знает, что ее мама очень любит сладкое, поэтому она пошла в магазин и выбрала торт, а затем свечи к нему. После этого Маша подумала, что можно еще купить конфет с фруктами. Маша хотела удивить маму, поэтому купила еще цветы. После того как, она купила подходящие товары Маша пошла домой накрывать на стол.

Игровые действия:

1. Прочитать (послушать) задание;
2. Посчитать сумму за товар с имеющимися «деньгами»;
3. Кликнуть подходящий на товар, для того чтобы его купить;
4. Перейти к следующему заданию.

Ссылка на приложение: <https://disk.yandex.ru/i/r5nsBtLb-fXEgA>

Литература:

4. Интернет ресурсы:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmchildren.ru%2Fobuchenie-detej-finansovoj-gramotnosti-v-montessori-obrazovanii%2F&psig=AOvVaw0EuLJlJOGQ7a-m7BwRYAam&ust=1606310938599000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOiVid-km-0CFQAAAAAdAAAAABAF>

<https://www.istockphoto.com/ru/%D0%B2%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F/%D0%B4%D0%B5%D0%B2%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B0-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%8B%D0%BF%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%81%D1%8F-gm477157888-66700597>

https://lens.google.com/search?p=ARADZa6V4GjkxvjAo16qzVsGMR1mGBVBK_3fuEkoJ3DulxOU5hJcR2fy0ITASTmGJYjeOcGVkGzzu_NTnGwbha_vQu34fRtXBjZC45kH0v_citSmlmAyhjFKTPTaJF9Ajn7Jv9Q7GSD4bKfsL_cx6ecEQDC3JYSTQxT7P27BA33510GfiumT87kXC0HZVZZ0AdocmoRXuL_ojC99kridSRx_1DYXJHsJ4Jf0XaNSnUcEtheqkPCmBZnyOpax5kafgPXPJPsnj8dWHtMkCl0oH_OclE5IRoul-Fl-cXqLwtHRq_qv0fbyl48r4iy27-nstBgEkDoFaGd5MaVmcWoZ953XCxwAhiORI-8EsappW3qAtWA21-BWHVcqldkORIRu7Q%3D&ep=gisubbb&hl=ru&re=df#ins=W251bGwsbnVsbCxdWxsLG51bGwsbnVsbCxdWxsLG51bGwsIkVrY0tKREV5TUd

5. Любимова Л.В. «Открытия Феечки Копеечки: образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников/Л.В. Любимова, - Москва: Издательство «Национальное Образование», 2020.- 144с
6. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие.- СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2001.-176с.

«Современные формы взаимодействия педагогов с семьями воспитанников в вопросах воспитания финансовой грамотности дошкольников, в рамках реализации модуля «Семейный круг»

Ракутина Елена Владимировна,
Зверева Наталья Анатольевна,
Садилова Ирина Ивановна
воспитатели
МАДОУ ЦРР-д/с «Лира»
г Оса

Современный ребёнок уже с первых лет своей жизни попадает в экономическую среду, наполненную экономическими понятиями и процессами. Он знакомится с профессией родителей, совместно с семьей совершает покупки в магазинах, просматривает рекламу по телевизору, слышит разговоры родителей о бюджете семьи – это далеко не полный перечень того, с чем постоянно сталкивается дошкольник.

В связи с тем, что дошкольник получает свой первый экономический опыт в семье, изучение основ финансовой грамотности необходимо осуществлять в тесной взаимосвязи с родителями (законными представителями). На всех этапах работы важно единство подходов к решению проблем экономического воспитания дома и в дошкольном учреждении. Необходимо информировать родителей о возможности, задачах и содержании экономического воспитания детей в детском саду и в семье; приобщать к участию в различных мероприятиях в дошкольном учреждении.

Основной целью взаимодействия педагога с родителями является создание содружества «родители – дети - педагоги», в котором все участники образовательных отношений влияют друг на друга, побуждая к саморазвитию, самореализации и самовоспитанию.

Необходимо учитывать, что в реализации программы по экономическому воспитанию дошкольник сталкивается со сложными категориями и понятиями, поэтому важно избегать не нужной дошкольнику перегрузки. Не случайно мы выбрали модуль «Семейный круг». Его содержание включает понятные, очень важные для социальной адаптации ребенка явления.

Исходя из выше сказанного целью нашей темы является создание условий для осуществления эффективного взаимодействия педагогов с семьями воспитанников с целью повышения финансовой грамотности дошкольников, через реализацию модуля «Семейный круг».

Задачи:

1. Пробуждать интерес родителей дошкольников к финансовой грамотности.
2. Формировать у детей 3-7 лет представления о деятельности людей некоторых профессий (связанных с производством товаров, экономикой, профессии родителей) и освоение навыков бережного отношения к результатам труда взрослых, умение ценить чужой и собственный труд.
3. Воспитание желания и стремления детей быть занятыми полезным делом,
4. Формировать разумное финансовое поведения и ответственное отношения к личным и семейным финансам.
5. Расширять представления родителей об экономических понятиях и умение доступным языком объяснить их детям.
6. Привлечь родителей к созданию предметно-развивающей среды в саду и дома и к совместной деятельности.
7. Приобщить родителей (законных представителей) к участию в жизни детского сада через внедрение новых форм работы по формированию основ финансовой грамотности у воспитанников.

Воспитателю важно познакомиться с профессиями родителей своих воспитанников, уточнить наличие тех, которые можно назвать новыми, современными, нетрадиционными. Это будет необходимо для проведения занятий по знакомству детей с людьми разных профессий, с трудом людей. Важно выяснить и увлечения родителей, может быть, есть среди них коллекционеры, нумизматы, которых можно будет пригласить на занятие с детьми в соответствии с содержанием темы занятия.

Знания по теме «Профессии» надолго и более глубоко остаются в детской памяти, когда касаются профессиональной деятельности близких родственников, дети как бы «проживают» этой темой совместно с родителями.

С целью привлечения родителей и социальных партнеров к мероприятиям по реализации программы по экономическому воспитанию дошкольников необходимо создать условия, которые помогут заинтересовать всех участников и успешно включится в работу по реализации запланированных задач.

Главными функциями детско-взрослого сообщества являются:

- коммуникативная – формирование условий для общения, проведения мероприятий;
- предметно-деятельностная – непосредственное решение задач развития личности;

- социально-воспитательная – реализация интересов индивида и группы путем развития разнообразных способностей;
- социально-культурная – формирование собственной социокультурной среды

В работе с родителями используем следующие формы работы:

- Родительские собрания в форме «Саммит –позитивных перемен»
- Практика «Родительское дежурство», «Гость группы»
- Совместные экскурсии родителей и детей
- Видеотека «Профессии наших родителей»
- Онлайн - экскурсии
- Создание мини – музеев
- Онлайн – марафоны
- Мастер - классы
- Выставки
- Оформление информационных стендов
- Изготовление атрибутов и аксессуаров к играм

Проведенная работа с родителями повысила их уровень в вопросе развития финансовой грамотности у детей дошкольного возраста посредством современных форм работы с родителями.

Таким образом, совместная работа с родителями способствует формированию финансовой грамотности у детей посредством игровых технологий. Наибольшего успеха можно добиться лишь тогда, когда родители хотят и могут разделить с ребенком радость открытия окружающего мира. Потому укрепление и развитие тесной связи и взаимодействия между детским садом и семьей является для нас актуальной задачей.

Список используемых источников

1. Виноградова, А.М. Воспитание нравственных чувств у старших дошкольников/Под ред. А.М. Виноградовой. М.- 1989.-159с.
2. Забирова, А.В. Финансы для детей. Иллюстрированная энциклопедия. Ростов н/Д: Владис, 2019. -64с.
3. Комплексной основной образовательной программы дошкольного образования «Мир открытий» под редакцией Л.Г. Петерсон, И.А. Лыковой.
4. Курак, Е.А. Экономическое воспитание дошкольников. М., 2002.- 65с.
5. Меньшикова, О.И., Попова, Т.Л. Экономика детям, большим и маленьким -М.:ТЦ Сфера, 1994.-157с.
6. Райзберг, Б.А. Современный экономический словарь. М.- 1997.- 78с.
7. Сасова, И.А. Экономическое воспитание детей в семье. М.- 1989.-137с.
8. Смоленцева, А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Учебное пособие: СПб, 2001.-130с.
9. Смоленцева, А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок: Практическое пособие.-М.:АРКТИ, 2006.-88с.

10. Ульева, Е.А. Откуда берутся деньги? Энциклопедия для малышей. Ростов н/Д: «Феникс», 2021. -45с.
11. Шатова, А.Д. Тропинка в экономику/ А.Д. Шатова// Программа. Методические рекомендации. Конспекты занятий 5-7 лет. М.: ИЦ «Вента-Граф» -2015.-с.3-41.
- 12.Шатова, А.Д. Экономическое воспитание дошкольников. Учебно-методическое пособие. М.: Педагогическое общество России, 2005.-256с.
13. Шорыгина, Т.А. Беседы об экономике: Методические рекомендации. -М.:ТЦ Сфера, 2009.- 96с.
14. Электронные ресурсы, ссылки: https://bel-snegirek.ru/docs/dobr/dobr_32.pdf
<http://kiro46.ru/docs/BELOBOKA.pdf> , https://r1.nubex.ru/s11380-8a3/f4866_6f/образовательная%20программа%20развития%20финансовой%20грамотности.pdf.

Дидактическая настольная игра «Путешествие денежки»

Сухова Юлия Леонидовна
Заместитель заведующего по ВМР
Шумилина Вероника Викторовна
Костарева Лариса Александровна
Медведева Виктория Викторовна
Воспитатели
МАДОУ «Детский сад№ 3»
г. Березники

Цель игры: расширение знаний детей о товарно – денежных отношениях через реализацию модуля «Копилка» образовательной программы развития финансовой грамотности дошкольника «Открытия Феечки Копеечки» (Любимова Л.В.)

Задачи:

- систематизировать знания детей о средствах платежа – банкнотах, монетах, банковской карте;
- активизировать словарь детей экономическими терминами;
- развивать коммуникативные навыки в процессе игры;
- формировать представления детей о том, что деньги зарабатывается, деньгами оплачивают результаты труда людей;
- совершенствовать у детей самостоятельный поиск знаний и умений.

Подготовка к игре:

Перед началом игры каждый участник берет себе фишку, кубик, карточки. У каждого игрока свой набор карточек определенного цвета, соответствующий цвету фишек и общий набор жетонов.

Начало игры:

Игра начинается с игрового поля, на котором отмечен старт. Каждый игрок бросает по очереди кубик и передвигает фишку, отсчитывая количество ходов. Затем выбирает карточку с картинкой, соответствующей картинке на игровом поле. Если фишка попадает на прямоугольник красного цвета, то игрок возвращается на старт. При правильном ответе игрок кладет жетон в «кошелек» расположенный на игровом поле. У каждого игрока свой «кошелек», соответствующий цвету фишки. При попадании фишки на прямоугольник зеленого цвета, игрок отвечает на дополнительный вопрос, находящийся на зеленой карточке. Победителем считается тот, кто первым дошёл до «копилки».

Вариативность игры предусматривает:

- возможность самостоятельного использования детьми карточек с QR – кодами, где вопросы озвучены, что удобно для не читающих детей.
- при попадании фишки на зеленый прямоугольник – выполнение задания другим участником на которого укажет игрок.





Интерактивная игра «Продавец магазина музыкальных инструментов» (для детей старшего дошкольного возраста) Модуль «Семейный круг»

Чеботкова Марина Леонидовна
музыкальный руководитель
МБДОУ «Детский сад №19
«Родничок» г. Кудымкар

Актуальность

В наше время дети много хотят знать, не только о профессиях своих родителей, но и интересуются о других профессиях, в том числе и о профессии продавца. Дети знают, что продавцом можно быть таких магазинов как продуктовых, хозяйственных товаров, бытовой техники, игрушек, книг и т.д. Но дети мало, что знают о продавце музыкального магазина, так как в нашем городе такого магазина нет. Для знакомства с профессией продавца музыкального магазина и была создана интерактивная игра «Продавец магазина музыкальных инструментов» для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: знакомить детей с профессией продавца магазина музыкальных инструментов.

Задачи:

- пополнять знания детей о профессиях;
- закреплять знания о музыкальных инструментах;
- упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках.

Методические рекомендации

Игра разработана для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Игру могут использовать музыкальные руководители, педагоги детских садов, родители в совместной деятельности.

Игра составлена на основе игровой ситуации, где играющий ребенок является продавцом и помогает покупателю Оле купить музыкальный инструмент.

На каждом слайде по три картинки музыкальных инструментов, одна из картинок соответствует денежному знаку, который имеется у покупателя Оли. Продавец предлагает Оле музыкальный инструмент, Оля делает выбор товара на указанную сумму денег, вспоминая название выбранного инструмента.

В игре использованы все группы музыкальных инструментов:

1. Шумовые - маракас, бубенчики, ложки, бубен, ксилофон
2. Духовые - флейта, саксофон, кларнет, труба, тромбон
3. Клавишные - рояль, аккордеон, орган, синтезатор, фортепиано
4. Ударные - барабан, колокольчик, треугольник, литавр, тарелки

Действия:

1. Педагог включает презентацию.
2. Прочитывает задания.
3. Педагог предлагает ребёнку-продавцу внимательно посмотреть на слайд и помочь покупателю Оле найти тот музыкальный инструмент, который подходит по сумме денег.
4. Узнать правильный ответ можно нажав мышкой на инструмент. Если ответ правильный, то музыкальный инструмент оказывается в руках у покупателя Оли.
5. Назвать выбранный инструмент.
6. Переходим к следующему слайду.

Правила игры

- Продавец предлагает Оле выбрать товар на указанную сумму денег. Оля делает выбор. При правильном выборе музыкального инструмента по стоимости, игра продолжается.
- Перейти к следующему слайду.
- По завершении покупок, Оля приглашает своих друзей поиграть на музыкальных инструментах.

Таким образом, через данную игру пополняются знания детей о профессии продавец музыкальных инструментов, развивается умение делать правильный выбор

товара на определенную сумму денег, закрепляются знания о музыкальных инструментах.

Игра «Продавец магазина музыкальных инструментов», для детей старшего дошкольного возраста разработана в рамках апробации образовательной программы развития финансовой грамотности дошкольников «Открытия Феечки Копеечки», модуля «Семейный круг», под редакцией Л.В. Любимовой.

Ссылка на игру: <https://cloud.mail.ru/public/Xf9K/vYjYqGF1B>

Литература:

1. Интернет ресурсы (ссылки для скачивания: навести курсор на ссылку, нажать CTRL и щёлкните ссылку):

- [картинка девочка](#)
- <https://yntymak.ru/oc-content/uploads/1079/55413.jpg>
- <https://m.media-amazon.com/images/I/41K+4MheqTL.jpg>
- https://sunduk-znaniy.ru/upload/shop_1/4/2/8/item_4280/15280_enl.jpg
- <https://img.banggood.com/images/oaupload/banggood/images/A9/49/77ac4a00-ea16-43a4-9b2d-2d54fbf70d4e.JPG>
- <https://music-hummer.ru/upload/iblock/c49/c493d82021b553d9c68f8635a0916e61.jpg>
- https://muz2u.ru/image/cache/img_new/test/ytr-8340em-2-1000x1000.jpg
- https://avatars.mds.yandex.net/get-mpic/5221441/img_id8598311117259012188.jpeg/orig
- https://www.music-ant.ru/components/com_jshopping/files/img_products/full_5ba83bbabd39d1e0bdb4bf51402c1249.jpg
- <https://img2.freepng.ru/20180702/eqs/kisspng-digital-piano-electric-piano-grand-piano-pianet-5b3ac78beb0418.5318507615305788279626.jpg>
- <https://www.music-expert.ru/upload/iblock/d42/d4212368487ef01d96dfbaf23d05487a.jpg>
- https://klike.net/uploads/posts/2022-09/1662805432_g-3.jpg
- <https://demiart.ru/forum/uploads5/post-93116-1263149525.jpg>
- <https://ae01.alicdn.com/kf/HTB13WeGRVXXXXXIXpXXq6xXFXXt/4.jpg>
- <https://thumbs.dreamstime.com/b/%D0%BD%D0%BE%D1%82-%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BA%D0%B0-%D0%B8-%D0%B4%D0%B5%D0%B2%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8-27770290.jpg>
- https://beolin.club/uploads/posts/2022-08/1660090101_60-beolin-club-p-risunok-malchik-s-dudochkoi-krasivo-71.jpg
- <https://thumbs.dreamstime.com/b/%D0%BC%D0%B8-%D1%8B%D0%B9-%D1%88%D0%B0%D1%80%D0%B6-%D0%BC%D0%B0-%D0%B5%D0%BD%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B9-%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%8F-%D1%80%D0%BE%D1%8F-%D1%8C-93473760.jpg>
- https://classroomclipart.com/images/gallery/Clipart/Musical_Instruments/boy-playing-tambourine-814.jpg

2. Любимова Л.В. Открытие Феечки Копеечки: образовательная программа развития финансово грамотности дошкольников, 2020. - [144с]

Дидактическая игра «Магазин» для детей 4-5 лет

Четина Лилия Павловна
воспитатель
МБДОУ Детский сад №19
«Родничок» г. Кудымкар

Пояснительная записка

Дети среднего возраста с удовольствием играют в игру «Магазин». Через игровую деятельность они приобретают опыт, который будет востребован в реальной жизни. Игра, где детям предстоит стать покупателями и продавцами, интересна детям, она способствует формированию основ финансовой грамотности, даёт знания о новых профессиях, развивает математические способности и речь детей, способствует возникновению интереса к деньгам и осознанию их значения в жизни людей, бережному отношению к ним.

Цель: формировать основы финансовой грамотности у детей младшего дошкольного возраста.

Задачи игры:

- познакомить детей с профессией продавца, обогатить игровой опыт;
- развивать умение детей при помощи взрослого осуществлять элементарные игровые действия: приобретать товар, пользоваться деньгами; классифицировать товар, называть предметы одной группы общим названием (одежда, мебель и. т.д);
- воспитывать навыки культурного поведения.

Игровой материал:

- 4 карточки А4 (витрины магазина) «Одежда», «Мебель», «Игрушки», «Продукты»;
- монеты достоинством 1, 2, и 5 рублей, ценники на товар 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей (см. приложение 1).

Игровые действия:

В игре могут принимать участие 4 продавца и покупатели (несколько детей, по желанию).

Продавцы, выбирают магазин, в котором они хотели бы работать.

Продавец раскладывает ценники на каждый товар в своём магазине: 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей.

Покупатели приходят в магазин с деньгами, выбирают понравившийся товар, расплачиваются за него.

Игровые правила:

Покупатели обслуживаются в порядке очереди.

Покупатели соблюдают правила поведения в магазине: приветствовать продавца, благодарить за обслуживание, уходя из магазина - прощаться.

Методические рекомендации:

Карточки с изображением предметов, монеты и ценники распечатываются и вырезаются (приложение 1), для более практичного использования листы А4 можно заламинировать.

Педагог показывает образец выполнения роли продавца и покупателя, затем в роль вступают дети.

Освоив правила и игровые действия, дети могут играть самостоятельно.

Игра рекомендована педагогам и родителям для совместной и самостоятельной деятельности.

Приложение: <https://disk.yandex.ru/d/pMCtdk6DKI8c3A>

Литература:

1. Интернет ссылки на картинки:

https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/50129/pub_5d5a4f2dc6e2a400af40733a_5d5a51ec7cccba00ad3cbde1/scale_120 (1 рубль)

<https://mycoll.ru/photo/money/256/10868/photo-2-3.jpg> (2 рубля)

https://gas-kvas.com/uploads/posts/2023-02/1676419586_gas-kvas-com-p-moneta-detskii-risunok-15.jpg (5 рублей)

<https://www.morethantoys.ru/upload/iblock/6ab/6ab130d9e4f2db0d4c6a2e8791c8af2d.jpg> (товар: одежда)

https://www.morethantoys.ru/upload/resize_cache/iblock/330/400_400_140cd750bba9870f18aada2478b24840a/330f7e8fc034c6bdd3ced61fb7188aca.jpg (товар: мебель)

<https://infomednews.com/wp-content/uploads/2020/12b/bakr0ngu.jpg> (товар: продукты питания)

2. Любимова Л.В. Открытия Феечки-Копеечки: образовательная программа развития финансовой грамотности дошкольников, 2020.-144с.

Дидактическая игра «ХОЧУ и НАДО»

Шаисламова А.М.
Воспитатель
МАДОУ «ЦРР-детский сад №7»
г Чернушка

Цель: Знакомство с многообразием потребностей и ограниченными возможностями.

Задачи для детей: Научиться определять разницу между «хочу» и «надо», быстрее всех закрыть большую карту. Научить определять разницу между понятиями «хочу» и «надо».

Задачи для педагога: Учить детей определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, назвать его и положить картинку на соответствующее окно на большой карте.

Правила игры: определить, к какому понятию: «хочу» или «надо» относится предмет, изображенный на карточке, и расположить ее под соответствующее поле «надо» или «хочу».

Материал: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле с надписью «хочу» и «надо».

Для игры используют два поля «Хочу» и «Надо».

А также карточки

Ход игры:

Ведущий: Перед игроками таблички со словами «хочу» и «надо». Я вам покажу картинку с изображением какого-либо предмета или ситуации, досчитаю до трех. За это время игроки должны успеть определить, к каким потребностям отнести этот предмет – к необходимым («надо») или к желаемым («хочу»). Игрок должен ответить на вопрос и объяснить свой выбор. Как вы думаете, что в жизни важнее – «хочу» или «надо»? Если игрок объясняет правильно, он забирает карточку себе и закрывает окно на большой карте. Побеждает тот, кто быстрее всех закроет все окна и правильно объяснит.

Таким образом, дети знают, что есть потребности и ограничения возможностям.

Презентация дидактической игры «Кому что нужно для работы»

Мухачева Эльвира Канифовна
Воспитатель
МАДОУ «ЦРР – детский сад №7»
г. Чернушка

Представляю вашему вниманию дидактическую игру по формированию финансовой грамотности дошкольника «Кому что нужно для работы».

Цель: Формирование у детей представлений о предметах, необходимых человеку определенной профессии.

Задачи: Развивать умение соотносить инструменты и оборудование с профессиями ближнего окружения: продавец, врач, воспитатель, повар, парикмахер, автослесарь, фермер, пожарный.

Содействовать проявлению интереса к профессиональной деятельности взрослых.

Игра предназначена для детей младшего дошкольного возраста. В дидактической игре «Кому что нужно для работы?» идет расширение знаний детей о мире профессии, в результате изучения инструментов для работы.

Дети в игровой форме учатся правильно называть инструменты и оборудование, подбирать необходимые предметы людям определенной профессии.

Игру можно использовать для работы с детьми индивидуально или подгруппой, в режимные моменты и самостоятельной деятельности. Целесообразно проводить игру после предварительной работы по ознакомлению детей с трудом взрослых.

Материал: Альбом с изображением представителей разных профессий, предметные карточки с изображением предметов, необходимых людям этих профессий.

Ход игры:

Людям разных профессий помогают в работе разные инструменты и оборудование. В каждой профессии есть свои инструменты. Подберите и назовите инструменты необходимые для продавца (врача, воспитателя, повара, парикмахера, автослесаря, фермера). Игрок рассматривает карточки предметов, выбирает те, которыми пользуется представитель данной профессии.

**Дидактическая игра
«Потратить деньги с пользой. Семейный бюджет».**

Полковникова Л.В.,
воспитатель
МАДОУ «ЦРР-детский №7»
г. Чернушка

Методическая ценность: Универсальное развивающее пособие для организации самостоятельной, индивидуальной и совместной деятельности педагога и детей.

Возможность использования: Совместная деятельность, самостоятельная деятельность, ОД, прогулка, индивидуальная работа.

Пояснительная записка.

Дидактическая игра «Потратить деньги с пользой. Семейный бюджет» предназначена для детей старшего дошкольного возраста. Данное пособие является средством развивающего обучения.

Цель: Формирование знаний детей о расходах семьи.

Задачи:

1. познакомить детей с многообразием потребностей человека, научить определять разницу между «хочу» и «надо»
2. развивать у детей кругозор и познавательный интерес.
3. воспитывать социально-нравственные качества: бережливость, рачительность, смекалку, трудолюбие.

Информационное наполнение

Атрибуты: 4 большие карточки и 12 маленьких карточек.

Ход игры: 1 вариант

Ведущий: Представьте себе, что вы распоряжаетесь семейным бюджетом. Вы решаете, на что потратить деньги. Ваша задача – договориться между собой, на что вы потратите, куда израсходуете деньги.

Воспитатель раздает «деньги» - монеты, картинки с изображением еды, одежды, и других нужд семьи. Дети советуются друг с другом, спорят, доказывают и потом кладут монеты на картинки, куда больше всего положат, те нужны и будут удовлетворены больше всего. Монеты можно класть не на все картинки-нужды

Ход игры: 2 вариант

Организационные правила:

- играют от 3-4 игроков. Выбирают ведущего. Ведущий раздает карточки с названием расходов, а карточки с изображением расходов кладет перед собой лицевой стороной вниз.
- Дисциплинарные правила:
- не кричать, слушать ведущего.

Игровые действия:

- ведущий берет любую карточку с изображением расходов и показывает ее. Если она подходит к карточке с названием расхода игрока, игрок забирает ее себе. И так до тех пор, пока не соберутся карточки игроков.
- выигрывает тот, кто первый и правильно соберёт свои карточки.

Финансовая стратегическая игра для всей семьи «Монополия»

Ваулева Анастасия Викторовна
Старший воспитатель
МАДОУ «ЦРР-Детский сад №21»
МО «ЛГО» г Лысьва

Финансовая стратегическая игра для всей семьи «Монополия» – это командная игра, разработанная на основе экономической и стратегической настольной игры «Монополия» и адаптированная для детей старше 6 лет.

Цель: Создание условий для применения на практике знаний по финансовой грамотности.

Задачи:

1. привлечь внимание родителей (законных представителей) воспитанников ДОО к теме финансовой грамотности, в т.ч. ранней;
2. способствовать повышению финансовой грамотности детей и взрослых;
3. содействовать укреплению партнерских отношений ДОО и семьи.

Актуальность. Играя в Монополию, дети начинают понимать общие принципы и внутреннюю сущность построения бизнеса, его законы. Полученный в игре опыт и знания способствуют расширению сферы интересов. Дети узнают много нового, у

них развивается стратегическое мышление, улучшается память, они становятся более внимательным. Увлекательный игровой процесс помогает ребенку развить, умение анализировать ситуацию и находить логические связи между двумя явлениями. Дошкольники, кроме всего прочего, тренируют свои навыки счета, учатся обращаться с купюрами. Игровой процесс в Монополии предполагает постановку цели и постепенное движение к ней, в ходе которого предстоит решать целый ряд текущих задач. Чтобы стать победителем, необходимо будет проявить все свои лучшие качества, вовремя реагируя на изменившиеся обстоятельства, находя пути конструктивного взаимодействия и проявляя не только логику, но и интуицию.

Родители – главный в жизни ребенка пример для подражания: манере обращаться с окружающими, их поступками, трудовым действиям. Совместная игра родителей с детьми духовно и эмоционально обогащает детей, удовлетворяют потребность в общении с близкими людьми, укрепляют веру в свои силы.

Все задания в Игре имеют финансово-экономическую направленность.

В Игре участвуют три детско-родительских команды, состоящих из 2 человек (1 ребенок и 1 взрослый). В Игре могут участвовать дети в возрасте от 6 лет.

Общая продолжительность игры: до 30 минут.

Игра ведется на напольном покрытии (игровом поле). Игроки являются фишками.

Игровая задача: заработать больше всех денег.

Ход игры: Всем участникам Банком выдается стартовый капитал: 30 непоседиков (условных денег).

Очередность ходов игроки определяют с помощью жеребьевки.

Участники по очереди бросают кубик и идут по игровому полю по кругу: выпадет «1» - делают один ход, выпадет «2» - делают два и т.д.

Команда, которая начинает игру первой, получает карточки красного цвета; вторая – синего, третья – зеленого.

Всякий раз, когда игроки останавливаются или проходят через поле «Старт», Банк выплачивает 2 непоседика.

Свой капитал команды могут потратить на покупку различных объектов. Приобретенный объект команда отмечает карточкой своего цвета. Игроки, вставшие на сектор с купленным объектом, платят владельцу арендную плату.

Если команда купила два объекта одного цвета, она становится владельцем монополии. В таком случае, арендная плата вырастает в два раза.

При желании команда может продать купленные объекты по себестоимости.

На игровом поле также имеются сектора:

- ✓ «Сюрприз» (4 вида: «черный ящик» (приложение 1), «загадки» (приложение 2), «ребусы» (приложение 3), «вопросы» (приложение 4)) - необходимо вытянуть карточку с заданием и выполнить его. За правильно выполненное задание

команда получает 2 непоседика. За невыполненное задание – штраф 2 непоседика;

- ✓ «Штраф» - от 1 до 5 непоседиков;
- ✓ «Подарок» - от 1 до 5 непоседиков;
- ✓ «Сделай три шага назад»;
- ✓ «Танцы – пропуск хода», «Иди на танцы»;
- ✓ «Вернись на старт».

Победитель игры может определиться двумя способами:

1. Игра длится менее 30 минут. За это время у одной из команд заканчиваются деньги (команда – банкрот). Побеждает команда, у которой на руках оказалось больше непоседиков.

2. Игра длится ровно 30 минут. После окончания этого времени игра останавливается, команды подсчитывают свой капитал. Побеждает команда, у которой на руках оказалось больше непоседиков.

В феврале 2020 года в МАДОУ «ЦРР-Детский сад № 21» МО «ЛГО» состоялась городская семейная финансовая стратегическая игра «Монополия». В игре приняли участие 9 детско-родительских команд из дошкольных учреждений города. Все команды прошли отборочный тур в своих организациях. Игроки (и дети, и родители) показали высокую финансовую грамотность, применив на практике имеющиеся знания. Команды удивляли построением стратегии, умением зарабатывать деньги и избегать неразумных затрат, приумножать свой капитал.

Приложение 1

Вопросы к «Черному ящику»

1. На чём разбогател сказочный герой коротышка пончик из произведения «Приключение Незнайки и его друзей»? (соль)
2. Что снесла в сказке курочка Ряба? (золотое яйцо)
3. Что получил Буратино за продажу азбуки? (4 сольдо или монеты)
4. В сказке «Лисичка со скалочкой» с этого предмета начался обмен? (скалка)
5. Что купила муха Цокотуха за денежку на базаре? (самовар)
6. Какое сказочное животное умело изготавливать монеты простым ударом копыт? (антилопа)
7. В сказке «Лисичка со скалочкой» этот предмет обмена по счёту был второй (курочка)
8. В сказке «Как старик корову продавал», покупатель подошёл с тугим? (кошельком)
9. В сказке «Репка» все коллективным трудом вытащили репку, кто был пятым по счёту? (кошка)
10. Что хотел купить кот Матроскин, когда найдут клад? (корову)

11. Из чего построил дом самый трудолюбивый Наф-Наф из сказки «Три поросёнка»? (кирпичи)
12. В сказке «Мужик и медведь», что в первый раз посеял мужик? (репу)
13. В сказке про Буратино, этот предмет был сделан из золота (золотой ключик)
14. Что в сказке А.С.Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке» попросил мужик у золотой рыбки во второй раз? (избу)
15. Кто в сказке о царе Салтане песенки поет, и орешки всё грызет, а орешки не простые, всё скорлупки золотые. (белка)
16. В сказке П.Бажова «Серебряное копытце» козлик ножкой топал и что-то выбивал? (драгоценные камни)
17. В сказке «Теремок» кто по счёту пришёл третьим? (заяц)
18. Папа Карло из сказки «Золотой ключик или приключение продал свою старую куртку и купил Буратино.(азбуку)
19. В сказке «Каша из топора» солдат сначала он варил топор, попросил соль, а что было третьим продуктом в каше? (крупа)
20. Что хотел вырастить Буратино на волшебном поле, закопав монеты? (денежное дерево)
21. Что и сколько купила девочка Женя из сказки «Цветик семицветик» (7 баранок)
22. В сказке «Цветик семицветик» Женя оторвала оранжевый лепесток и повелела, чтобы у нее появилось много... (игрушек)
23. Кто помогал Крошечке – Хаврошечке выполнять работу? (Корова)
24. После проделки какого маленького зверька в сказке «Курочка Ряба» плакали дед с бабкой? (мышка)
25. Кто был самым жадным в сказке про Дюймовочку? (крот)