

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 39 МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
КОРЕНОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

**Методическая разработка
«Использование современных подходов в обучении
финансовой грамотности дошкольников»**

Автор:
Польская Юлия Пантелеевна,
воспитатель

Кореновск, 2026.

Содержание:

Стр.

1. Аннотация.....	3
2. Введение.....	3
2.1 Историческая справка.....	4
3. Методические рекомендации по использованию современных подходов в обучении финансовой грамотности.....	7
4. Заключение.....	14
Список использованной литературы.....	15
Приложение 1.....	16
Приложение 2.....	56

1. Аннотация.

Методическая разработка «Использование современных подходов в обучении финансовой грамотности дошкольников» предназначена педагогам дошкольных образовательных организаций. Она призвана оказать помощь педагогам в формировании у детей разумных экономических потребностей, пробуждении экономического мышления, формировании умения соизмерять потребности с реальными возможностями, убеждения в том, что личный добросовестный труд является средством удовлетворения потребностей. Также данная разработка будет полезна и для родителей, заинтересованных в обучении своих детей основам финансовой грамотности.

В приложениях к данной методической разработке представлены игры, загадки, ребусы, головоломки, кроссворды, задачи математического и логического содержания, сценарии кроссенсов для обучения детей дошкольного возраста основам финансовой грамотности, игровых образовательных ситуаций, практикумов для родителей и педагогов, консультации для родителей по формированию основ финансовой грамотности дошкольников.

Главным критерий отбора материала для приложений к данной методической разработке является его экономическая направленность, воспитательная ценность, возможность применения полученных знаний, умений и практического опыта в повседневной жизни.

2. Введение

Современный мир стремительно меняется. Высокий темп изменений, накопление большого объема информации побуждают людей к постоянному обучению и развитию, к необходимости обладать так называемыми компетенциями. В число востребованных и актуальных компетенций, которые необходимо формировать уже в начале жизненного пути, входят коммуникативность, социально-эмоциональный интеллект, системное и креативное мышление, научная, технологическая, математическая, финансовая, цифровая и ИКТ-грамотность.

С 1 января 2024 года вступило в силу Распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 N 2958-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года».

Данная Стратегия определяет приоритеты, цели, задачи и инструменты достижения в сфере повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры граждан, укрепления системы финансового образования и просвещения, обеспечения прав и интересов потребителей финансовых услуг, финансовой безопасности. Целью Стратегии является формирование к 2030 году у большинства граждан Российской Федерации ключевых элементов финансовой культуры (ценностей, установок и поведенческих практик), способствующих финансовому благополучию гражданина, семьи и общества, в

том числе через формирование компетенций по финансовой грамотности, расширение практических навыков и опыта принятия финансовых решений, обеспечение надежности функционирования финансовой системы.

Основы финансовой грамотности изучаются на всех уровнях образования. О личных финансах и потребительских кредитах рассказывают не только студентам и школьникам, но и воспитанникам детских садов. Таким образом, освоение финансовой грамотности в дошкольном детстве – это объективная реальность нашего времени.

2.1 Историческая справка

Истоки формирования финансовой грамотности

Вопросы воспитания у детей основ экономического мышления и финансовой культуры имеют глубокие исторические корни. Ещё в трудах классиков педагогики — Я.А. Коменского, И.Г. Песталоцци, К.Д. Ушинского — подчёркивалась важность трудового воспитания, бережливости и разумного отношения к материальным ценностям. В отечественной педагогике XIX — начала XX века вопросы хозяйственности и экономии рассматривались как неотъемлемая часть нравственного воспитания.

Развитие в советский период

В советский период вопросы финансовой грамотности были тесно связаны с идеологией коллективизма и общественного воспитания. В детских садах и школах акцент делался на формировании бережливости, уважении к труду, понимании роли денег в жизни общества. Однако в условиях плановой экономики и отсутствия рыночных отношений вопросы личного финансового планирования, сбережений и потребительского поведения не рассматривались как самостоятельные образовательные задачи.

Современный этап: становление и актуализация

С переходом России к рыночной экономике в 1990-х годах резко возросла потребность в формировании у населения новых экономических компетенций. В этот период началось активное обсуждение необходимости введения элементов финансовой грамотности в систему образования.

В начале XXI века финансовая грамотность была официально признана одним из ключевых направлений модернизации российского образования. Были разработаны и внедрены федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС), в которых формирование основ экономической культуры и финансовой грамотности стало рассматриваться как важная составляющая развития личности ребёнка.

В 2010-х годах началось системное внедрение программ по финансовой грамотности для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Были созданы методические рекомендации для педагогов, разработаны игровые пособия и интерактивные материалы. В настоящее время обучение финансовой грамотности в детских садах ведётся с учётом возрастных особенностей детей, с использованием современных игровых технологий, проектной деятельности и цифровых ресурсов.

Таким образом, исторически воспитание финансовой грамотности прошло путь от формирования элементарных навыков бережливости и трудолюбия до системного обучения основам экономики, планирования и ответственного финансового поведения. Сегодня этот процесс является неотъемлемой частью современного дошкольного образования, отвечая вызовам времени и способствуя всестороннему развитию личности ребёнка.

Кроссенс — это инновационная образовательная технология, представляющая собой ассоциативную головоломку, объединяющую элементы ребуса, загадки и интеллектуальной игры. Основная идея — «пересечение смыслов», то есть установление ассоциативных связей между изображениями или понятиями, представленными в виде таблицы, чаще всего из девяти картинок. Эта технология была разработана Сергеем Фединым и Владимиром Бусленко и впервые опубликована в 2002 году.

В современных условиях формирование основ финансовой грамотности у детей дошкольного возраста приобретает особую значимость. Экономическая среда стремительно меняется, и уже с ранних лет ребёнок сталкивается с различными финансовыми явлениями: рекламой, покупками, денежными отношениями в семье. Без должного педагогического сопровождения у дошкольников могут формироваться искажённые представления о деньгах, труде и потреблении.

Актуальность методической разработки «Использование современных подходов в обучении финансовой грамотности дошкольников» обусловлена необходимостью решения задач области «Социально-коммуникативное развитие» Федеральной образовательной программы дошкольного образования по формированию основ финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста (пп. 18.6, 18.7 Федеральной образовательной программы дошкольного образования) с использованием современных, эффективных и соответствующих дошкольному возрасту педагогических подходов. Это закладывает фундамент для успешной социализации ребёнка и его будущей экономической самостоятельности.

Актуальность внедрения современных подходов к обучению финансовой грамотности также обусловлена несколькими факторами:

- Требования времени. В условиях рыночной экономики и цифровизации финансовых услуг умение ориентироваться в базовых экономических понятиях становится необходимым навыком для каждого человека. Чем раньше начинается это обучение, тем прочнее закладываются основы ответственного финансового поведения.

- Возрастные особенности дошкольников. Дети этого возраста отличаются высокой познавательной активностью, восприимчивостью к новому и стремлением к игровой деятельности. Использование современных игровых технологий, проектной деятельности и ИКТ позволяет сделать процесс

обучения не только полезным, но и увлекательным, соответствующим возрастным возможностям.

- Профилактика финансовых ошибок в будущем. Раннее знакомство с такими понятиями, как «бюджет», «сбережения», «потребности и желания», помогает сформировать у ребёнка осознанное отношение к деньгам, трудолюбие, бережливость и навыки планирования.

Новизна авторской методической разработки заключается в интеграции традиционных подходов к формированию у старших дошкольников основ финансовой грамотности с современными методическими приемами и технологиями, их систематизации и адаптации. В работе комплексно реализованы следующие подходы:

- интеграция игровых, наглядных и словесных методов с учётом возрастных особенностей дошкольников, что позволяет формировать у детей осознанное отношение к деньгам, труду и семейному бюджету;

- использование сюжетно-ролевых и дидактических игр, моделирующих реальные экономические ситуации, для развития у детей навыков принятия простых финансовых решений;

- внедрение творческих заданий (рисование, моделирование, составление коллажей), способствующих визуализации и закреплению представлений о финансовых категориях.

Таким образом, методическая разработка способствует созданию целостной системы методических приёмов и технологий (игровых технологий, технологии Кроссенс), обеспечивающих эффективное формирование основ финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста в условиях современного образовательного процесса.

Методическая разработка «Использование современных подходов в обучении финансовой грамотности дошкольников» составлена **на основе практического опыта** педагогической работы воспитателя в группах старшего дошкольного возраста по формированию у детей основ финансовой грамотности. Представленные в приложениях игры, загадки, ребусы, головоломки, кроссворды, сценарии кроссенсов, игровых образовательных ситуаций, практикумов для родителей и педагогов, консультации для родителей апробированы в процессе образовательной деятельности воспитателем с детьми и родителями в дошкольном образовательном учреждении.

Цель методической разработки - повышение профессиональной компетентности воспитателей в вопросах формирования основ финансовой грамотности у детей дошкольного возраста посредством внедрения современных образовательных подходов и технологий.

Задачи методической разработки:

- систематизация знаний педагогов о современных подходах к обучению финансовой грамотности дошкольников;

- знакомство воспитателей с эффективными игровыми, интерактивными и цифровыми методами работы, адаптированных для детей старшего дошкольного возраста;
- создание условий для практического освоения воспитателями инновационных приёмов, направленных на развитие у дошкольников самостоятельности, ответственности и бережливости.

Задачи по формированию основ финансовой грамотности старших дошкольников:

- формирование первичных финансовых и экономических представлений;
- обогащение словарного запаса основными финансово - экономическими понятиями, соответствующих их возрасту;
- содействие формированию позитивной социализации и личностному развитию дошкольника;
- пробуждение интереса к изучению мира экономики и финансов;
- воспитание уважения к своему и чужому труду;
- воспитание нравственно-экономических качеств личности: трудолюбие, деловитость, предприимчивость, добросовестность, ответственность и самоконтроль, уверенность в себе;
- воспитание бережного отношения ко всем видам собственности (личной, общественной), семейному и общественному достоянию, материальным ресурсам.

3. Методические рекомендации по использованию современных подходов в обучении финансовой грамотности

1. Принцип наглядности и практической направленности

Следует использовать в работе с детьми реальные предметы (муляжи денег, товары, кассовые аппараты), а также наглядные пособия (плакаты, презентации, мультфильмы). Важно, чтобы ребёнок не только слышал о деньгах, но и видел их, мог подержать в руках, поучаствовать в игровых ситуациях, имитирующих реальные экономические процессы (поход в магазин, оплата услуг).

2. Игровые технологии как основа обучения

Ведущую роль в формировании финансовой грамотности у дошкольников должны занимать игры:

- Сюжетно-ролевые: «Магазин», «Банк», «Семейный бюджет», «Кафе».
- Дидактические: «Что можно купить на 10 рублей?», «Доходы и расходы», «Копилка».
- Подвижные и творческие: игры на распределение ресурсов, создание коллективных проектов («Наш город»).

Игровая форма позволяет детям легко усваивать сложные понятия, развивает коммуникативные навыки и умение работать в команде.

3. Проектная деятельность

Необходимо вовлекать детей в краткосрочные проекты, связанные с финансовыми темами.

Например:

- Проект «Как накопить на мечту?»: дети вместе с родителями и воспитателем обсуждают, как можно сэкономить карманные деньги или помочь по дому, чтобы достичь цели.
- Проект «Профессии наших родителей»: знакомство с миром труда и его оплатой.

Проектная деятельность способствует развитию самостоятельности, ответственности и навыков планирования.

4. Интеграция с другими образовательными областями

Финансовую грамотность следует рассматривать не как отдельный предмет, а как сквозную тему, интегрированную в общую образовательную программу:

- Познавательное развитие: счёт, сравнение величин, решение простейших задач на сложение и вычитание денег.
- Речевое развитие: обсуждение сказок и рассказов с экономическим сюжетом («Буратино», «Золушка»), составление рассказов о профессиях.
- Социально-коммуникативное развитие: формирование навыков сотрудничества, обсуждение правил поведения в общественных местах (магазин, банк).

5. Взаимодействие с семьёй

Следует привлекать родителей к образовательному процессу, проводить совместные мероприятия: мастер-классы по изготовлению копилки, консультации «Как говорить с ребёнком о деньгах?», семейные проекты. Это обеспечивает единство требований и закрепляет полученные знания в реальной жизни.

6. Использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)

Педагог может демонстрировать обучающие мультфильмы, интерактивные презентации и развивающие компьютерные игры по финансовой тематике. Использование ИКТ делает занятия более динамичными и наглядными, поддерживают интерес современных детей к обучению.

7. Создание развивающей предметно-пространственной среды

В группе специальные центры или уголки: «Магазин», «Банк», «Касса». Наличие таких зон стимулирует самостоятельную игровую деятельность детей по экономическим сюжетам и способствует закреплению знаний.

Соблюдение этих рекомендаций позволит сделать процесс обучения финансовой грамотности системным, интересным и эффективным для детей дошкольного возраста.

Использование игровой технологии «Кроссенс»

Интерес к финансовой грамотности у детей можно пробудить путем использования нестандартного содержания заданий или с помощью необычных форм работы. Информации много и усваивается она лучше тогда, когда

«запечатывается» в памяти. Такой формой работы является современная игровая технология Кроссенс (Приложение 2).

Кроссенс – это загадка, головоломка, ребус.

Кроссенс - это набор картинок, связи между которыми могут быть как поверхностными, так и глубинными. Это поле из 9 четырехугольников, в которых помещены изображения. Каждое изображение связано с предыдущим и последующим по смыслу.

Картинки размещены в ячейки, в центре таблицы пустой квадрат. Решить кроссенс – это разгадать символ, который должен быть в этом квадрате. Разгадывая кроссенс, можно сопоставлять картинки слева направо, сверху вниз и по диагонали. А можно выбрать для себя любую картинку и начать устанавливать взаимосвязи с другими картинками.

Задача для детей: объяснить кроссенс посредством видения взаимосвязи изображений, составления рассказа.

Как же читать кроссенс?

Есть три способа чтения «Кроссенса»:

1. "Улитка" – начать с первого квадрата и остановиться на центральном квадрате.
2. "Солнышко" – можно начать как с первой, так и с любой узнаваемой картинки, но главное то, что центральный пятый квадрат по смыслу связан со всеми изображениями.
3. "Квадрат" - мы идём по периметру квадрата и по центральному кресту между квадратами.



На начальном этапе обучения "Кроссенс" составляют из 3-х квадратов, далее количество квадратов увеличивается: из 4-х, 5-и, 6-и. Окончательный вариант 9 квадратов.

Алгоритм создания кроссенса:

1. Определить тему и основную идею.
2. Подобрать 9 элементов (картинок, символов), связанных с темой.
3. Найти ассоциативные связи между элементами.
4. Сконцентрировать главный смысл в центральном элементе.
5. Проанализировать полноту и краткость ассоциативных рядов.

Применение в образовании:

- Используется для развития речи и познавательных способностей у дошкольников и школьников.
- Применяется на занятиях по развитию речи, ознакомлению с окружающим миром, математике, логике, творческим предметам.
- Позволяет организовать разноуровневые задания: от простого поиска ассоциаций до самостоятельного создания кроссенсов.
- Способствует развитию коммуникативных навыков, умению работать в команде, творческому подходу к обучению.

Знакомить детей с финансовой грамотой, используя данную технологию, можно начинать с младшего возраста. Но сначала необходимо научить детей подбирать ассоциации, отгадывать загадки, разгадывать ребусы, головоломки, кроссворды.

3.1 Практические результаты

Данная методическая разработка поможет педагогам вместе с детьми:

- освоить начальные навыки обращения с деньгами, осознать необходимость грамотно и бережливо относиться к ним;
- научить принимать свои первые финансовые решения относительно расходов и трат, соотносить понятия «хочу и могу». Понять, что тратить денежные средства можно мудро, с пользой для себя, а можно напрасно, без толку, бесполезно, бессмысленно;
- заложить нравственно-этические привычки (возвращать долги, уважать свой и чужой труд, сопереживать, делиться и пр.), которые в будущем будут способствовать успешному управлению личными финансами.

При реализации задач экономического воспитания в дошкольном образовательном учреждении выделяют такие направления работы, как:

- ознакомление детей с экономическими терминами: экономика, бюджет, цена, деньги, товар, стоимость, банк, реклама, хозяин, конкуренция, продукция, ярмарка и др;
- ознакомление с трудом взрослых: с новыми профессиями, такими как менеджер, предприниматель, бизнесмен, финансист, рекламодатель, фермер и др;
- закрепление знаний из области категорий, связанных с трудом (предметы труда, результаты труда, индивидуальная, коллективная работа)
- ознакомление с понятиями: дороже — дешевле, выгодно — невыгодно, выиграл, проиграл, поменял;
- формирование знаний об аккуратном и экономном человеке, хорошем хозяине.

Выделяют следующие методы и приемы экономического воспитания детей дошкольного возраста:

- занятия - расширяют экономический кругозор, уточняют имеющиеся у детей представления, знакомят с новыми знаниями,
- решение проблемных ситуаций - ребёнок учиться думать, ориентироваться в окружающем, проявлять инициативу, высказывать

собственную и принимать чужую позицию, растёт и реализуется его творческий потенциал.

- чтение художественной литературы. Сказка - представляет собой, как бы мини-программу ознакомления детей с экономическими понятиями.

- дидактические игры «Кем быть?», «Обмен», «Семейный бюджет», «Маленькие покупки» - уточняют и закрепляют представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки,

- сюжетно-дидактические игры - моделируют реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др.,

- загадки, задачи-шутки, кроссворды, лабиринты, головоломки, ребусы, логические, арифметические и экономические задачи, выполнение задания по рисунку - оживляют путь познания сложных экономических явлений.

3.2. Модернизация развивающей предметно-пространственной среды для формирования основ финансовой грамотности воспитанников ДОО

Возможности РППС обязательно нужно использовать при формировании основ финансовой грамотности. Предметно-пространственная экономическая среда должна включать предметы, отражающие содержание различных сфер экономики (производственно-технологической, юридической, товарно-денежной, нравственно-этической и др.). В соответствии с этим можно выделить зоны:

- информационную (произведения художественной литературы экономического содержания);

- занимательно-экономическую (кроссворды, лабиринты, головоломки, экономические задачи, ребусы и др.);

- деятельностно-игровую (дидактические игры, предметы-игрушки для организации сюжетно-ролевых игр, таких как «Банк», «Аукцион», «Биржа», «Рекламное агентство» и др.).

Актуальной остаётся задача знакомства детей с профессиями как с источником получения заработной платы. Решить данную задачу можно, с помощью плакатов или коллажей о предприятиях, работающих на данной территории. Плакаты может создавать педагог и презентовать их детям, а сами дети совместно с педагогом или родители совместно с детьми. Реализовать задачу знакомства с профессиями можно через создание и рассматривание тематических альбомов, чтение и обсуждение книг по теме, создание презентаций в различных форматах. Для формирования основ финансовой грамотности используются дидактические игры, разработанные и созданные педагогом.

Одна из задач ранней финансовой грамотности – знакомство дошкольников с деньгами. Решать эту задачу можно, внося в среду

тематические альбомы, рабочие тетради, коллекции денег. При знакомстве с деньгами и профессиями, в организации сюжетно-ролевых игр используются макеты объектов, предметов, связанных с темой финансовой грамотности, например, банкомата, станка для печати денег, зданий банков. Для организации сюжетно-ролевых игр в РППС группы, помимо тематического игрового оборудования (атрибуты различных рабочих мест, спецодежда, деньги, пластиковые платёжные и дисконтные карты, кошелёк, банкомат и т.п.), разрабатываются алгоритмы развития игры, альбомы с вариантами моделирования и конструирования игрового пространства. Сюжеты игр развиваются в зависимости от возрастной группы детей, например, «Магазин овощи и фрукты», «Супермаркет», «Мебельная фабрика», «Банк».

Таким образом, образовательная деятельность по направлению ранней финансовой грамотности разворачивается не только в форме, регламентированной образовательной и совместной образовательной деятельности, но и продолжается в самостоятельной деятельности дошкольников в специально организованной развивающей среде.

Варианты объектов РППС по ранней финансовой грамотности:

- ✓ деньги, нарисованные детьми;
- ✓ картотека загадок;
- ✓ книги художественные и научно-популярные, комиксы;
- ✓ аудиотека;
- ✓ альбом: пословицы и поговорки в картинках;
- ✓ медиатека из презентаций;
- ✓ медиатека интерактивных игр;
- ✓ медиатека мультфильмов;
- ✓ альбомы об одной профессии или нескольких схожих профессиях;
- ✓ карточки о профессиях;
- ✓ дидактические игры;
- ✓ кроссворды;
- ✓ ребусы;
- ✓ лабиринты тематические;
- ✓ игры-путешествия;
- ✓ банковские карты;
- ✓ ненастоящие деньги;
- ✓ банкомат;
- ✓ металлические устаревшие деньги;
- ✓ альбом «Эволюция денег»;
- ✓ атрибуты для сюжетно-ролевых игр.

Для изучения основ финансовой грамотности решающее значение имеют средства обучения. Общепринято их деление на: демонстрационные (применяемые взрослыми) и раздаточные (используемые детьми); визуальные (для зрительного восприятия); аудиальные (для слухового восприятия); аудиовизуальные (для зрительно-слухового восприятия); естественные

(натуральные) и искусственные (созданные человеком); реальные (существующие) и виртуальные (не существующие, но возможные) и др.

В первую очередь используются средства, направленные на развитие деятельности детей: чтение (восприятия) художественной литературы (книги для детского чтения, в том числе аудиокниги, иллюстративный материал); познавательно-исследовательской (натуральные предметы для исследования, макеты, карты, модели, картины и др.); игровой (игры, игрушки); трудовой (оборудование и инвентарь для разных видов труда); коммуникативной (дидактический материал, электронные образовательные ресурсы); продуктивной (оборудование и материалы для лепки, аппликации, рисования и конструирования); музыкальнохудожественной (детская музыка, музыкальные инструменты, дидактический материал и др.); двигательной (оборудование для ходьбы, бега, ползания, лазанья, прыгания, занятий с мячом и другими предметами).

Активно внедряются и используются средства, носящие интерактивный характер (в диалоговом режиме, как взаимодействие ребенка и соответствующего средства обучения), поскольку наличие обратной связи значительно повышает эффективность изучения.

Интеграция осуществляется гармонично, объединяя различные предметы для того, чтобы внести целостность в познание дошкольником окружающего мира, в том числе его экономической и финансовой областей.

Формируя интерес к финансовой грамотности у старших дошкольников, используются не только традиционные, но и не традиционные методы и приемы.

К традиционным методам относится:

- чтение сказок, рассказов, стихотворений в которых наблюдаются элементы, связанные с «финансами», загадки, стихотворение;
- рассказывание с использованием наглядного материала: иллюстрации, театр, игрушки;
- применение инсценировок отрывков из сказок и драматизации;
- тематическая викторина.

К не традиционным методам:

- проектная деятельность «Игровой проект играем в «Супермаркет»,
- использование мультимедийных средств,
- онлайн – экскурсии «Знакомство с банком».

Взаимосвязь традиционных и не традиционных методов и приемов делает более интересным и познавательным знакомство дошкольников финансовой грамотностью.

При организации образовательной деятельности по экономическому воспитанию наиболее эффективным является метод проблемного обучения, который позволяет нам не только познакомить дошкольников с экономическими понятиями, но и развивать у детей умение самостоятельно «добывать» знания, учиться искать пути решения задач, проявлять инициативу,

анализировать и делать выводы. Для создания проблемных ситуаций используются следующие методические приёмы:

- подведение детей к противоречию и предложению самостоятельно найти способ его разрешения;
- высказывание различных точек зрения на один и то же вопрос;
- рассмотрение явления с различных позиций («две стороны медали»);
- побуждение детей к сравнению, обобщению, выводам из ситуации, сопоставления фактов;
- постановка проблемной задачи (например, с недостаточными или противоречивыми данными, заведомо допущенными ошибками и др.).

Использование игрового и действенного метода позволяет знакомить воспитанников со сложными для их возраста понятиями такими как: экономия, финансы, копилка, траты, заработок. У детей формируются общие знания, что есть семейная и общественная жизнь, деньги – это результат труда и все это взаимосвязано. Таким образом, у них закладываются предпосылки к развитию финансовой грамотности.

В работе рассматриваются актуальные вопросы организации и проведения образовательной деятельности (занятия) в соответствии с ФОП дошкольного образования.

Все элементы комплекса взаимосвязаны и направлены на создание развивающей образовательной среды, способствующей формированию у дошкольников первичных экономических представлений, а также развитию самостоятельности, ответственности и творческого мышления (Приложение 1).

4. Заключение

Постепенные экономические и социальные изменения общества, формирование рыночных отношений, необходимость формирования массового бережливого сознания делает необходимым совмещение образования с экономическими знаниями. Бережливость, организованность, хозяйственность и другие качества человека необходимо воспитывать с детства. Поэтому процесс экономического воспитания дошкольников должен быть адресным и системным. В современном мире человек любого возраста должен обладать высоким уровнем финансовой грамотности, чтобы добиться успеха в жизни. Следовательно, работу по повышению этого уровня необходимо начинать в дошкольных учреждениях.

Методическая разработка «Использование современных подходов в обучении финансовой грамотности дошкольников» призвана помочь педагогам ДОО эффективно организовать образовательный процесс со старшими дошкольниками по формированию основ финансовой грамотности посредством внедрения современных образовательных подходов и технологий (игровой технологии и технологии «Кроссенс»), спроектировать тематическую развивающую предметно-пространственную среду в групповых помещениях

ДОО, организовать совместную работу с родителями (законными представителями) воспитанников.

В методической разработке описана важность формирования основ финансовой грамотности в дошкольном детстве, предложены апробированные собственные сценарии мероприятий для детей и родителей, готовые к использованию, игры, загадки, ребусы, головоломки, кроссворды, задачи математического и логического содержания, кроссенсы для обучения детей дошкольного возраста основам финансовой грамотности, игровые образовательные ситуации, практикумы.

Материалы приложений к данной методической разработке предоставляют педагогу широкие возможности для педагогического творчества при проведении мероприятий по формированию основ финансовой грамотности. Формы и методы работы он может усложнять и дополнять по мере необходимости, использовать их как часть занятий или при организации совместной игровой деятельности с воспитанниками.

5. Список литературы

1. Алиева Т. Экономика: жизнь и игра // Обруч. 1999. №1. с.3.
2. Белка и компания. Экономика для детей в сказках, играх и задачах. Самара: Корпорация «Федоров», 1995. – с 112.
3. Белокашина С.В. Экономика и дети. Пословицы и поговорки // Дошкольная педагогика. 2009. №7. с.8.
4. Власова И.В. Готовим ребенка к жизни // Детский сад от А до Я. 2003. №4. с.140.
5. Дошкольникам об экономике: пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования / Е.Н. Табих. – Минск: Выш. шк., 2007. – 48 с.
6. Как знакомить детей с денежными единицами // Обруч. 1999. №1. с.24.
7. Казакова Н. Мы любим рекламу // Обруч. 1999. №1. с.29.
8. Кошель П. История денег // Дошкольное образование. 2007. №6.
9. Лушникова Е.В. Как мы играем в экономику // Воспитатель ДООУ «ТЦ СФЕРА» М.; 2008. № 11. с.75.
10. Савкусанова Л., Парфенова Т., Ключина Н. Экономика и человек // Обруч. 1999. №1. с.27.
11. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие, - СПб.: «Детство – пресс», 2001. – 176с.
12. Смоленцева А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок. М.: АРКТИ, 2006. – 88 с.
13. Шатова А.Д. Дошкольник и ... экономика // Обруч. 1999. №1.
14. Экономическое воспитание дошкольников: Примерная программа, перспективное планирование, конспекты занятий / Под. ред. Е.А. Курака. – М.: ТЦ СФЕРА, 2002. – 80 с.

Игры-ассоциации

Игра "Кто кем работает?"

Цель: на примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии.

Материал: кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Ход игры:

Покажите детям картинки, на которых изображены люди разных профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются. Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просит отгадать их профессии. Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу девочки и мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся за столы, а затем по очереди доказывают правильность своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с помощью движений, имитаций и других образных действий они показали профессию своего героя. Организуйте постепенный переход к сюжетно – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).

Игра "Разложите товар".

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов. Ход игры
Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

Задание 1. Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

Задание 2. Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

Игра "Не ошибись".

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление. Ход игры
Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама дает ребенку деньги; ребенок идет по улице с

пустой котомкой; ребенок входит в магазин; стоит у кассы; берет хлеб у продавца; идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них.

Задание 2. Составить короткий рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

Игра "Что важнее?".

Цель: закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы. Ход игры.

В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши.

Задание 2. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание 3. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми.

С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

Игра "Мы художники".

Цель: закрепить знания детей о рекламе; развивать у них эстетические чувства и художественный вкус; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель». Ход игры.

Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей.

Вариант 1. Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

Вариант 2. Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.

Экономическая игра для детей «Магазин»

Задачи: расширять представление детей о том, что такое магазин; дать новое понятие «товар», продовольственные и промышленные товары, цена; разновидности магазинов; закрепить знания детей о том, для чего нужны деньги; воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

Ход экономической игры.

В. Ребята, мы очень много с вами знаем об истории возникновения денег: как они появились, что использовали раньше вместо денег, какие сейчас существуют деньги в разных странах.

В. А что же такое магазин? (Ответы детей.)

- Правильно, это то место, где люди совершают покупки.

Что можно купить в магазине? (Ответы детей.)

Кто знает, как можно одним словом назвать все то, что продается в магазине? (Товар.)

- Значит, товар — это все то, что продается в магазине.

Отгадайте загадку:

Угадай, как то зовется,

Что за деньги продается.

Это не чудесный дар,

А просто-напросто... (Товар.)

- Назовите продовольственные товары, т.е. товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу. (Хлеб, молоко, яйца, конфеты и т. д.)

- А теперь попробуйте назвать промышленные товары (одежда, обувь, головные уборы и т. д.). (Ответы детей.)

- Значит, товары у нас бывают какие?

(Продовольственные и промышленные.)

- Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар.

(Иметь деньги, знать цену.)

- А что же такое цена? (Это то, сколько стоит товар.)

- Всегда ли цена на товар одинаковая? (Нет.)

- Значит, товары бывают дешевые и дорогие.

- Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешевый товар?

- А выгодно ли продавцу продавать дешевый товар?

- Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара.

(Дешевой продукции — много, дорогой — мало.)

- Какой товар покупали бы вы — дешевый или дорогой? Почему?

- Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешевый товар, и у вас еще остаются деньги на другую покупку. Это хорошо. Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продается обувь.

Одна пара обуви стоит дешево, но качество у него не очень хорошее, т. е. она не так удобна. Нет гарантии, что она будет служить долго. К тому же, в продаже есть эта обувь только больших размеров.

Вторая пара обуви стоит дороже, но она очень удобна и практична. Эта пара обуви произведена известной фирмой, из качественных материалов ее качество гарантировано.

- Какую бы обувь вы купили — ту, что дешевле, но низкого качества или ту, что дороже, но более качественную? (Ответы детей.)

- Необходимо обратить внимание детей на то, что дешевый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь.

В. Мы уже с вами выяснили, что есть продовольственные товары, а есть промышленные товары.

- А какие у нас бывают магазины?

(Овощной, хлебный, колбасный, рыбный — магазины продовольственных товаров; мебельный, обувной, «Одежда» и т. д. — магазины промышленных товаров.)

- Как же называются люди, которые работают в магазине и продают товары? (Продавцы.)

- А те, кто покупают эти товары? (Покупатели.)

- В чем заключается работа продавца в магазине? Например, в продовольственном магазине? А в магазине, где продают ленты, пуговицы, ткани? А в обувном магазине? (Ответы детей.)

- Хотели бы вы стать продавцом в магазине? (Ответы детей.)

Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Обращает внимание на культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

«Давай положим в корзинку...».

Цель: закрепление у детей представления о товаре.

Задачи:

- Продолжать формировать у детей представление о товаре.
- Учить выбирать товары по необходимости.
- Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждому играющему дать задание, купить в магазине...

- продукты для завтрака,
- подарок на день рождения другу,
- продукты для супа и т.п.

«Какой товар лишний?»

Цель: закрепление у детей понятия «товар».

Задачи:

- Продолжать формировать у детей представление о товаре.
- Учить выбирать товары по необходимости.

- Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждый играющий выбирает то, что хотел бы купить. Предложить каждому ребенку выбрать тот товар, без которого он может обойтись. Почему?

«Все по полочкам»

Цель: закрепление понятия «категория товара».

Задачи:

- Закрепить понятие «категория товара».
- Формировать умение выкладывать товар на нужные полки («отделы» магазина).

Ход игры: предложить ребенку роль «продавца» и разложить товар по категории. Сначала предлагать карточки с 2-3 категориями товара.

Усложнение: ребенок самостоятельно определяет, какие «отделы» будут в магазине, и отбирает нужные карточки.

«Путаница»

Цель: закрепление понятия «категория товара».

Задачи:

- Закрепить понятие «категория товара».
- Формировать умение определять «кате́горию товара».

Ход игры: пришли в магазин, где все «отделы» перепутались. Детям предлагается исправить ошибки и разложить товары по категориям.

«Что угодно для души»

Цель: формирование у детей понятия «потребность» и «полезность» товара.

Задачи: помочь детям понять что такое «потребность» и «полезность» товара.

Ход игры: предложить детям из имеющихся картинок положить в корзинку товары, которые захотят купить в магазине:

- сам ребенок, когда он голоден;
- семья, которая ждет гостей;
- мама, выбирающая подарок для дочки;
- папа, желающий купить спортивную одежду для ребенка и т.п.

«Что сколько стоит»

Цель: познакомить с понятием «цена».

Задачи:

- Дать представление о том, что каждая вещь имеет свою стоимость (или цену).
- Цена зависит от качества товара, производителя, сезона продажи (зимой овощи и фрукты дороже).

Ход игры: отобрать карточки с товарами, стоимостью до 10 рублей. Покупатель выясняет, сколько стоит товар, а продавец определяет цену каждого товара

(либо по числам, либо по точкам, если не знает цифр). *Вариант:* выложить на полки товар с одинаковой стоимостью.

«Дорого – дешево»

Цель: познакомить с понятиями «дороже/дешевле».

Задачи:

- Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость.
- Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно.
- Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие).
- Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).

Ход игры:

Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже. Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами. Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

«Потребность – возможность»

Цель: дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Задачи:

- Дать представление детям о понятии «ресурсы».
- Сформировать представления детей о понятии «возможности».
- Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

Ход игры: перед детьми разложены товары с категории «продукты». У детей определенные суммы «денег» на руках.

Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги. Разложены товары с категории «игрушки».

Задание: Света нас пригласила на день рождения. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги. Задания можно придумывать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

Игра «Запланированная покупка»

Цель: сформировать у детей понятие «список покупок».

Задачи:

- Учить детей следовать запланированному «списку покупок».
- Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Ход игры: каждому ребенку дается карточка «Список покупок» и предлагается собрать по нему товары в корзинку. Со временем, когда дети научатся действовать в соответствии «списка покупок», для поддержания интереса можно ограничивать время сбора или собирать на скорость (кто быстрее).

Загадки

- Маленькая, кругленькая,
Из кармана в карман скачет,
Весь мир обскачет,
Ни к чему сама не годна,
А всем нужна. (*монета*)
- Это — средство обращения,
Это — средство накопления.
Средство стоимости также,
Также средство платежа. (*деньги*)
- В наши дни не встретишь эту.
Очень малую монету.
В сказках ты её найдёшь,
Денежка зовётся... (*грош*)
- Он в Америке родился,
Путешествовать пустился.
С тех пор по миру гуляет,
Везде цену себе знает.
С ним торгуют, управляют,
Как его все называют? (*доллар*)
- Для всех мы в обилии рождаемся на свет.
У одних нас много, а у других нас нет. (*деньги*)
- На товаре быть должна,
обязательна ...(*цена*)
- Одно брюхо, четыре уха. (*кошелек*)
- Сколько купили вы колбасы,
Стрелкой покажут вам точно. (*весы*)
- И врачу, и акробату
Выдают за труд ... (*зарплату*)
- Половинку от зарплаты,
Называют как, ребята? (*аванс*)
- Из какого аппарата
Выдаётся нам зарплата? (*банкомат*)
- Чтоб хранить свои доходы, на карманные расходы,

Хрюша требуется мне, та, что с дыркой на спине... *(копилка)*

- Как ребёнка нет без мамы,
Продажи нету без... *(рекламы)*

- Эта резвая купчиха,
Поступает очень лихо!
В телевизор залезает,
И товары предлагает:
От компьютеров до хлама.
Имя у нее...*(реклама)*

- Это крупный магазин,
У него не счесть витрин.
Всё найдётся на прилавке,
От одежды до булавки. *(супермаркет)*

- Кто товары покупает,
Деньги продавцу вручает? *(покупатель)*

- Если заболела Юля,
Где мы купим ей пилюли? *(в аптеке)*

- Мебель купили, одежду, посуду.
Брали для этого в банке мы... *(ссуду)*

- Всё, что в жизни продаётся
Одинаково зовётся:
И крупа, и самовар
Называются ... *(товар)*

- Угадай, как то зовётся,
Что за деньги продаётся.
Это не чудесный дар,
А просто - напросто... *(товар)*

- Люди ходят на базар:
Там дешевле весь...*(товар)*

- Та бумага не простая,
И владелец её знает,
Что она ему раз в год
Дивиденды принесёт. *(акция)*

- В этой фирме все бывают,
Бланк сначала заполняют,
Вносят в кассу платежи.
Что за фирма, подскажи? *(банк)*

- Будут целыми, как в танке,
Сбереженья ваши в...*(банке)*

- Он финансовый факир,
В банк к себе вас ждёт... *(банкир)*

- В море коварном товаров и цен
Бизнес-корабль ведёт...*(бизнесмен)*

- Есть он в банке, ресторане,
И на фабрике, и в бане.
Он деньгам ведёт учёт:
Где расход, а где приход.
Математику он знает,
Цифры быстро сосчитает,
Здесь расход, а здесь приход – Ничего не пропадёт! *(бухгалтер)*

- В фирме прибыль он считает,
Всем зарплату начисляет.
И считать ему не лень,
Все налоги целый день. *(бухгалтер)*

- Фирмой крупной управляет,
И разумно, и умело.
Деньги так распределяет,
Чтоб росло и крепло дело.
Порученья он даёт,
Всем сотрудникам своим,
Чтобы фирма шла вперёд,
Приносила прибыль им. *(менеджер)*

- Мебель, хлеб и огурцы
Продают нам. *(продавцы)*

- За сметану, хлеб и сыр
В кассе чек пробьёт. *(кассир)*
Дела у нас пойдут на лад:
Мы в лучший банк внесли свой...*(вклад)*

- Чтобы дом купить я смог,
Взял кредит, внеся...*(зalog)*

- В банке для всех вас висит прокламация:
«Деньги в кубышках съедает ...» *(инфляция)*

- Приносить доходы стал,
В банке папин...*(капитал)*

- Чуть оплошаешь — так в тот же момент
Рынок захватит весь твой...*(конкурент)*

- Коль трудился круглый год,
Будет кругленьким...*(доход)*.

- Очень вкусная витрина
Овощного... *(магазина)*

- Чтобы партнёров не мучили споры,
Пишут юристы для них...*(дoгoвoры)*.

- Дядя Коля — нумизмат.
Значит, каждый экспонат,
Я скажу вам по секрету,
Называется... *(монета)*.

- На рубль — копейки, на доллары — центы,
Бегут-набегают в банке...*(проценты)*

Ребусы и головоломки

Ребус – это занимательная головоломка, шифровка одного или нескольких слов с помощью иллюстраций, букв, цифр и символов. Разгадать ребус – значит расшифровать слово, словосочетание или целую фразу, задуманную автором.



Ответ : Страховка



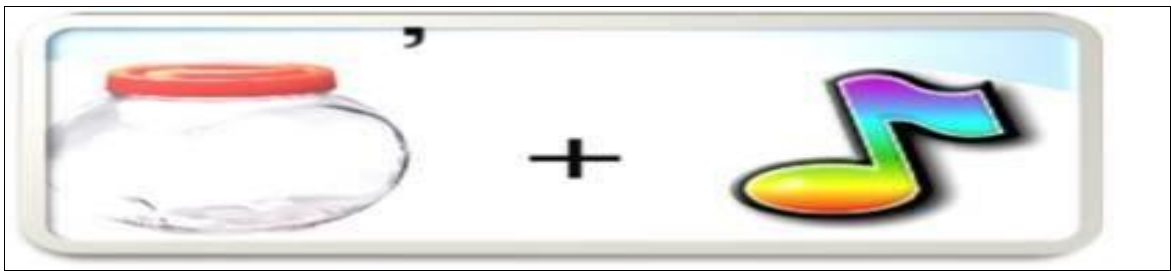
Ответ : Деньги



Ответ: Банкнота



Ответ : Доход



Ответ: Банкнота



Ответ: Деньги



Ответ: Стоимость



Ответ: Цена

Занимательные задачи-шутки на развитие логического мышления

- Заяц приготовил к ужину 23 морковки. Все морковки съели, кроме пяти. Сколько морковок осталось? (5)
- На грядке сидят 6 воробьев. К ним прилетели еще 4. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько воробьев осталось на грядке? (Нисколько, остальные улетели).
- Плавали 6 уток на пруду. Охотник выстрелил и убил одну утку.
- Сколько уток осталось на пруду? (1, остальные улетели).
- Однажды Лебедь, Рак и Щука Везти с поклажей воз взялись. И вместе все в него впряглись. Сколько героев в басне? Сколько в басне рыб? Тронулся ли воз с места? Почему?
- Когда цапля стоит на одной ноге, она весит 6 кг. Сколько будет она весить, если встанет на обе ноги? (Ее вес не изменится).
- Росли 2 вербы; на каждой вербе по три ветки. На каждой ветке по 2 груши. Сколько всего груш? (На вербе груши не растут).
- У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Одна – Маша).
- На груше росло 10 груш, а на иве на 2 меньше. Сколько груш на иве? (на иве груши не растут).
- На столе лежало 7 яблок. Одно из них разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (7).
- На столе стояло 3 стакана сока. Костя выпил один стакан сока. Сколько стаканов осталось? (3).

Загадки - задачки на сообразительность.

- Какой самый короткий день в году? (По количеству дней - февраль, по количеству букв – май).
- Какой год продолжается один год? (Новый год).
- Может ли дождь идти 2 дня подряд? (Нет, дни разделяет ночь).
- Какое время года бывает 2 раза в год? (зима).
- Кто говорит на всех языках? (эхо).
- Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (двое)
- Одно яйцо варится 3 минуты. Сколько варятся 2 яйца? (3 минуты, они варятся одновременно).
- 4 ушка, 2 брюшка Что это? (подушка)
- Может ли петух назвать себя птицей? (нет, он не умеет говорить).
- У кого шапка без головы, а нога без сапога? (у гриба).
- Когда автомобиль едет, какое колесо у него не вертится? (запасное)
- Что можно видеть с закрытыми глазами? (сон)
- Под каким деревом прячется заяц во время дождя? (под мокрым) .
- Каких камней нет в море? (сухих).
- Кто становится выше, когда садится? (собака).

Задачи – смекалки.

- Волк, Лиса, Еж участвовали в соревнованиях по бегу. Какое место занял каждый, если Волк был одним из первых, а Лиса пришла предпоследней? (1 Волк, 2 Лиса, 3 Еж).
- Две девочки, Маша и Даша, договорились сесть в пятый вагон электрички. Даша села в пятый вагон от начала, а Маша в пятый вагон от конца. Встретились ли девочки, если в электричке 10 вагонов? (нет)
- Среди всех мячей, красный мяч тяжелее синего. Синий тяжелее зеленого. Какой мяч самый тяжелый, а какой самый легкий?
- Лестница состоит из 9 ступенек. На какую ступеньку надо встать, чтобы быть на середине лестницы? (5).
- На столе стояло 3 бочонка с медом. Винни – Пух съел 1 бочонок и поставил его на стол. Сколько бочонков на столе? (3).
- Шел человек в город. Навстречу ему 3 знакомых. Сколько человек шло в город? (1).
- Принесла ежиха в корзинке 5 яблок и говорит ежатам: «Вас пятеро. Разделите эти яблоки между собой так, чтобы каждый получил по яблоку, и одно осталось в корзинке». Как ежатам разделить яблоки? (одному дать вместе с корзинкой).
- Три девочки, Варя, Галя, Оля, пришли на праздник в платьях белого, красного, желтого цвета. Оля была не в красном и не в желтом платье, Варя – не в красном. Какого цвета было платье на каждой девочке.
- Маша живет на 3 этаже. Когда она идет на улицу, то спускается по лестнице с этажа на этаж за одну минуту. Сколько времени надо Маше, чтобы спуститься вниз? (2)
- Карлсон разрезал батон на три части. Сколько разрезов он сделал? (2)

Игровые образовательные ситуации

Игровая образовательная ситуация «Сказочная страна «Эконом-град»

Вид деятельности: коммуникативная, познавательно-исследовательская, изобразительная.

Образовательные области: художественное-эстетическая, познавательная.

Цель: формировать у детей старшего дошкольного возраста первичных элементарных экономических представлений; обобщение знаний о потребностях человека.

Задачи:

- Учить детей творчески использовать в игре знания о финансовых понятиях.
- Закреплять знания о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках.
- Воспитывать уважение к работе взрослых. Вспомнить в каких сказках можно отметить экономические явления, выделять слова и действия героев сказки, относящиеся к экономике.
- Дать оценку поступкам сказочных героев.
- Развивать речь, самостоятельность детей использовать в игре, слова: монеты, кошелек, деньги, покупка.
- Воспитывать разумный подход к своим желаниям и возможностям бюджета семьи.

Предварительная работа: чтение сказок, заучивание поговорок, посещение с родителями магазинов, торговых центров.

Материал и оборудование: картинки (монеты, деньги, цена, кассир, продавец), игрушки, картинки (пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач, няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец).

- Ребята, сегодня мы отправимся в путешествие, в сказочный город «Экономград».
- На каком транспорте быстрее всего можно доехать (долететь)? (ответы детей)
- Правильно, молодцы. тогда и наше путешествие мы совершим ..(на ковресамолете). Но, полетит со мной тот, кто отгадает загадки, а подсказки вы найдете на ковре-самолете.

Загадки:

- Мебель, хлеб и огурцы продают нам ...(*продавцы*)
- За сметану, хлеб и сыр в кассе чек пробьёт ...(*кассир*)
- Маленькая, кругленькая в кармане скачет...(*монетка*)
- Ребята вот мы и в сказочном городе очутились. Давайте вспомним, разных героев сказок, где они работали, меняли игрушки на что-то, собирали, копили деньги, покупали и продавали.

Дети: «Муха-цокотуха», «Буратино»,

- Молодцы! А теперь скажите кто: «Покупал самовар, а кто спасал муху?

Дети: - Муха-цокотуха, комар.

- Ребята, а что муха нашла?

Дети: «Денежку».

- А что такое «деньги»?

Дети: Особые бумаги, на которые можно что-то купить.

- Молодцы! А, что сделала муха?

Дети: «Пошла муха на базар и купила самовар».

- Ребята, расскажите мухе поговорки о бережливости?

Поговорки:

Делу время - потехе час.

Сегодня густо, а завтра - пусто.

Деньги счет любят.

Копейка рубль бережет.

Деньги счет любят - Без счета и денег нет.

Слову - вера, хлебу - мера, а деньгам - счет.

Кто не бережет копейки, сам рубля не стоит!

- Мухе мы помогли, теперь она знает, как быть бережливой.

- Ребята, вы знаете, что Буратино на Поле чудес закопал в землю? золотые монетки и ждал, когда из них вырастет дерево с целой кучей денег. И сейчас для Буратино и его друзей придумайте и нарисуйте деньги.

Вы можете изобразить любую форму, придумать название, которыми можно оплатить любые покупки в сказочном городе.

После выполнения задания дети показывают свои работы.

- Ребята, назовите профессий людей, которые производят товары? Дети: пекарь, сапожник, художник, шахтер, швея, кондитер.

Попробуем изобразить ручками в воздухе, как люди разных профессий работают.

Если хочешь стать маляром - делай так (*красят кистью*)

Если хочешь стать швеей - делай так (*строчат на машинке*)

Если будешь ты водитель - делай так (*вращают руль*)

Если будешь ты сапожник - делай так (*топают ногами*)

Если будешь ты столяр - делай так (*хлопают руками*) Если будешь ты спортсмен - делай так (*приседают*)

- Ребята поиграем в игру?

Игра: «Все наоборот»

Я называю слово, а вы его «отражение».

Покупатель - продавец

Покупка - продажа

Дорого - дешево

Доход - расход

Тратить - копить

Высокие цены - низкие цены.

- Ребята, а экономить хорошо? А как вы можете помочь экономить родителям?

Дети: Выключать свет, без необходимости не включать электроприборы, не лить воду зря, беречь свои вещи.

- Правильно, дети, ведь на сэкономленные деньги родители могут вам покупать игрушки, сладости, ездить в отпуск, ходить в парк, устраивать семейные праздники.

- У каждой монеты – есть свой домик, в котором они живут. Давайте и мы с вами сделаем кошелечки из бумаги для наших сказочных героев, что бы они могли положить в них свои монетки (выполняют по схеме).
- Красивые кошелечки у вас получились.
- Ребята, а чтобы купили вы в магазине? (Ответы детей)
Игра «Что можно купить за деньги?»
- Если этот предмет можно купить за деньги, то хлопните в ладоши, если нет - то потопайте. (*Воспитатель показывает картинки: ветер, кукла, радуга, молоко и т. д.*).
- Ребята, прежде чем, что-нибудь купить, надо рассчитать бюджет. А давайте с вами вспомним, что такое бюджет? (ответы детей) - Бюджет – это подсчет доходов и расходов.
Деньги, полученные в результате работы, называются – доход, а расход – это деньги, затраченные на оплату разных услуг и на покупку вещей. Все полученные деньги мы можем считать «доходом», а вот то, на что мы их тратим – это «расходом». В каждой семье есть и доходы, и расходы.
- А сейчас я вам предлагаю поиграть в игру.
Игра «Доход или расход»
Папа получил зарплату -доход
Дедушка заболел - расход
Выиграл приз - доход
Потерял кошелёк - расход
Мама купила платье - расход
Оплатили квитанции за квартиру -расход
Нашли монетку -доход
Купили подарок - расход
- Ребята, а вы знаете, что продают в магазине?
Ответы детей.
- Ребята, а сейчас давайте посмотрим мультфильм тётушки совы. (просмотр мультфильма). Воспитатель показывает детям «копилку»
- Ребята вам интересно узнать, что лежит в копилке? (Рассматриваем сначала монеты).
- Круглая, металлическая, звенит (можно взять в руки несколько монет и позвенеть им. Смотрите, у нас в копилке ещё что-то осталось. Давайте достанем (воспитатель достаёт банкноты). Как можно назвать эти деньги? Эти деньги называют «Банкноты». Они бумажные, прямоугольные, шуршащие (воспитатель показывает детям, какие бывают банкноты, дать детям посмотреть их, и подержать в руках). Подведение итогов. Рефлексия.

Игровая образовательная ситуация «Деньги: монеты или купюры»

Вид деятельности: коммуникативная, познавательно-исследовательская, изобразительная.

Образовательные области: художественное-эстетическое, познавательное.

Цель: повысить финансовую грамотность детей, формировать у детей элементарные экономические представления.

Задачи: учить детей творчески использовать в игре знания о финансовых понятиях. Закрепить знания, что такое услуги и товары. Воспитывать уважение к работе взрослых.

Предварительная работа: просмотр мультфильмов, заучивание поговорок, посещение с родителями магазинов, торговых центров.

Материал и оборудование: монеты, цветная бумага, кошелечки из бумаги, емкость с водой, салфетки, клей, игрушки, картинки. - Ребята, сегодня обнаружила в своем кошельке испорченные деньги. Бумажные разорвались, а монетки поменяли цвет. Скажите, можно покупать в магазине с испорченными деньгами?

- А как вы считаете, какие деньги прочнее: монеты или бумажные?
- Предлагаю вам это проверить. Сегодня мы с вами станем исследователями, в нашей лаборатории. В лаборатории нужно вести себя спокойно и аккуратно. Мы пришли, чтобы узнать, что удобнее для пользования, монеты или купюры. Настоящие исследователи все результаты опытов записывают в таблицу. Наша карта на мольберте.
- Ребята, посмотрите на оборудование. Как вы думаете, что символизирует бумага?

Дети: Бумага, это купюры.

1 опыт:

Бумага легко мнётся и рвется, монета нет.

- Ребята, какой вывод можно сделать?

Дети: Монетка лучше, она не мнётся и не рвется.

- На карточке напротив монетки ставим плюс, в этом эксперименте монета показала лучший результат.

2 опыт:

А теперь возьмем бумагу и намочим в воде. Опустите бумагу в воду, что с ней происходит?

Дети: Она намокает.

Когда бумага намокнет, что произойдёт?

Дети: бумага порвется.

А теперь проверим монету, что произойдёт? Какой вывод сделаем, кто в этом эксперименте выигрывает?

Дети: монета.

А теперь разбейтесь на пары, чтобы у вас была и монета, и купюра. 3 опыт:

Давайте определим, что тяжелее монета или купюра.

Дети: говорят свои варианты.

Давайте опытным путём проверим, положите на ладошки монету и купюру (бумагу), что тяжелее? А теперь, подуем на ладошки? Что происходит с монетой? Что происходит с купюрой? Какой вывод? Что легче? Вывод: что выигрывает? Ставим плюсики.

4 опыт:

- На столах лежат кошельки. Положите купюру и монету в кошелёк и потрясите, покрутите. Сделайте вывод, что удобнее хранить в кошельке: купюры или монетки.

Дети проверяют.

- Посмотрите в таблицу. Кто выигрывает?

Дети: - Одинаково.

- Совершенно верно. По одним свойствам: выигрывают монеты, а по другим купюры. Какой вывод?

Дети: Говорят свои варианты.

- Вы правы, нужны нам и монеты, и купюры

Игра: «Что можно купить за деньги в магазине?»

Рассмотрим картинки, надо отобрать те из них, на которых изображено, что можно купить за деньги. (Дети рассматривают вместе с воспитателем картинки и рассуждают, что можно купить за деньги).

- Ребята, о чем говорит народная мудрость:

«Не имей сто рублей, а имей сто друзей».

Дети размышляют.

- Правильно, дружба важнее денег и друг всегда придет на помощь.

Ребята предлагаю разобраться, как правильно потратить деньги.

Подумайте ребята, откуда в наших семьях берутся деньги?

Ответы детей.

- Правильно их зарабатывают родители. А у кого дедушки и бабушки, уже не работают? Они где берут деньги? На что тратят деньги? Тратят на коммунальные расходы, продукты, на одежду, отдых. А, что делать, если денег не хватает? Дети: Экономить.

Распоряжаться деньгами надо правильно. В первую очередь тратить деньги на обязательные расходы, а потом на то, что хочется. Ребята назовите обязательные расходы, без которых человек не может прожить. Можно прожить без еды, воды, электричества?

Игра «Хочу и надо»

Материал: Монетки, схема потребностей, цветная бумага, клей-карандаш, салфетки.

- Ребята, перед вами схема потребностей и пять монет. Ваша задача распределить «деньги» по потребностям, не забывая выделить необходимые расходы. На поле каждой потребности нарисованы кружочки, которые обозначают, сколько монет нужно потратить, чтобы оплатить данную потребность.

Дети, выполняя задания, объясняют выбор. Сначала нужно оплатить квартплату - 2 монеты, купить одежду - 1 монета, на продукты - 1 монета. Когда уплачены все важные потребности, можно и купить то, что вы хотите или отложить на отдых. Рефлексия игровой образовательной ситуации.

Игровая образовательная ситуация «Директор магазина»

Вид деятельности: коммуникативная, познавательно-исследовательская, изобразительная.

Образовательные области: художественное-эстетическое, познавательное.

Цель: уточнить знания детей о профессиях, связанных с работой в магазине. Познакомить детей с многообразием потребностей людей.

Задачи:

- научить определять разницу между «хочу» и «надо»;
- развивать познавательные интересы, фантазию, воображение;
- создавать эмоционально-положительный климат в группе,
- воспитывать бережное отношение к деньгам.
- способствовать развитию самостоятельности, целенаправленности собственных действий.

Предварительная работа: просмотр мультфильмов, рассматривание иллюстраций с изображением магазина.

Материал: картинки с изображением людей разных профессий.

- Ребята, моя старенькая бабушка плохо видит и она давно не была в магазине. Она забыла, как выглядит магазин и что можно в нем купить. Поможем ей разобраться?

- Предлагаю посмотреть на картинки и выбрать те, на которых встречаются магазины и товары, которые в них продаются.

Воспитатель предлагает детям отгадать загадки:

Всё, что в жизни продаётся,

Одинаково зовётся:

И крупа, и самовар

Называются ... (товар)

Это крупный магазин,

У него не счесть витрин.

Всё найдётся на прилавке -

От одежды до булавки. (супермаркет)

Мебель, хлеб и огурцы

Продают нам ... (продавцы)

В фирме прибыль он считает,

Всем зарплату начисляет.

И считать ему не лень

Все налоги целый день. (бухгалтер)

И врачу, и акробату

Выдают за труд ... (зарплату).

Сколько купили вы колбасы,
Стрелкой покажут вам точно ... (весы)
Эта резвая купчиха
Поступает очень лихо!
В телевизор залезает
И товары предлагает:
От компьютеров до хлама.
Имя у нее ... (реклама)

- В супермаркет поставщики привезли товар, и все перепутали. Нам нужно разложить товары по отделам.

- Так какие же отделы мы откроем в супермаркете? (игрушки, посуду, продукты, товары для животных, бытовая химия).

Дети распределяют товар по коробкам.

- Молодцы, вы справились заданием. Ребята, а как сделать так чтобы к нам приходили за товаром люди в наш супермаркет?

Дети предлагают свои варианты.

- Для успехов в продаже, нужна реклама и мы сейчас постараемся сделать свою рекламу.

Игра «Создай рекламу»

Материал: Ватман, фломастеры, цветные карандаши, клей, салфетки, кисти, пластилин.

Ход игры:

Вытаскивая из кошелька монеты разного номинала: синий, зеленый и желтый цветов, ребята делятся на три команды. Каждый цвет монеты закреплен за определенным видом товаров. Команда выполняет самостоятельно рекламу своего магазина на плакатах. После работы дети делают презентацию своего магазина.

- Человек нуждается в пище, если он не будет питаться, то погибнет. Человеку нужна вода. Все продукты питания можно приобрести в магазине, на рынке, в супермаркете.

А сейчас разделимся на две команды (разделимся на первый и второй) и будем покупать товар. Одна команда наберет в корзину молочные продукты, а другая - фрукты.

Дети идут, к приготовленным товарам и берут, что им нужно.

«Пальчиковая гимнастика»

В магазин ходили мы

Много груш там и хурмы

Есть лимоны, апельсины

Дыни сливы мандарины,

Но купили мы арбуз

Это самый вкусный груз

(попеременно соединяем все пальцы с большим, сначала на одной руке потом на другой.)

- Ребята, какие же ещё потребности у человека? (ответы детей) - У человека есть еще потребность в одежде. Для чего нужна одежда?
Дети: Одежда защищает человека от холода, от жары.
- А какая бывает одежда?
Дети: Зимняя, летняя, осенняя, демисезонная.
«Нарисуем одежду для куклы Маши»
(дети рисуют по своему выбору одежду для куклы)
- Ещё человек нуждается в жилье. Дом — это семейный очаг, где собирается вся семья. А для удобства нужна мебель. Какую мебель можно купить в магазине? (ответы детей).
Воспитатель предлагает подобрать игрушечную мебель для гостиной (диван, стол, стулья и т.д.)
- Послушайте загадку:
Это – средство обращения,
это – средство накопления.
Средство стоимости также, также средство платежа.
Как вы думаете, что это?
Дети: Деньги.
- Верно. А для чего нужны людям деньги?
Дети: - Чтобы купить мороженое, игрушки, оплатить свет, воду, газ, оплатить телефон.
- Деньги нужны людям в современном мире, без них прожить невозможно! Чтобы приобрести товар, нужны деньги. Дети рассматривают монетки и бумажные банкноты. Ребята, а кто работает в магазинах, люди каких профессий?
Ответы детей (продавец, кассир, фасовщик, кладовщик и т. д.)
А сейчас выучим стихотворение о продавцах:
«Продавец»
Продавец – молодец, он товары продает:
Молоко, сметану, мед.
А другой – морковь, томаты, выбор у него богатый. Третий продает сапожки, туфельки и босоножки.
А четвертый – стол и шкаф, стулья, вешалки для шляп. Продавцы товары знают, даром время не теряют,
Все, что просят, продадут, это их привычный труд.
- Теперь вы знаете, что нужно делать с деньгами, кто работает в магазине, как правильно потратить деньги на нужные вещи. Что мы с вами делали, что мы доброго сделали, чему научились? (ответы детей).

Игры

Словесная игра: «Все наоборот»

Задачи: развить память, мышление, речь ребенка и логику.

Я называю слово, а вы его «отражение».

Покупатель – продавец

Покупка - продажа

Дорого - дешево

Доход - расход

Тратить – копить Высокие цены – низкие цены.

Дидактическая игра «Что можно купить за деньги?»

Задачи: сформировать понятие, что не все покупается за деньги.

- Если этот предмет можно купить за деньги, то хлопните в ладоши, если нет - то потопайте. (Воспитатель показывает картинки: ветер, кукла, радуга, молоко и т. д.).

Словесная игра «Доход или расход»

Задачи: познакомить детей с видами доходов и расходов.

Папа получил зарплату - доход

Дедушка заболел - расход

Выиграл приз - доход

Потерял кошелек – расход

Мама купила платье - расход

Оплатили квитанции за квартиру -расход

Нашли монетку -доход

Купили подарок - расход

Дидактическая игра «Хочу и надо»

Задачи: распределить «деньги» по потребностям, не забывая выделить необходимые расходы. На поле каждой потребности нарисованы кружочки, которые обозначают, сколько монет нужно потратить, чтобы оплатить данную потребность.

Игровые действия: дети, выполняя задания, объясняют выбор. Сначала нужно оплатить квартплату- 2 монеты, купить одежду - 1 монета, на продукты - 1 монета.

Творческая игра «Создай рекламу»

Задачи: дать представления детям о значении рекламы и ее действия на продажу товара; развивать речевую активность, формировать стремление к творческому отражению рекламы.

Материал: Ватман, фломастеры, цветные карандаши, клей, салфетки, кисти, пластилин.

Ход игры:

Вытаскивая из кошелька монеты разного номинала: синий, зеленый и желтый цветов, ребята делятся на три команды. Каждый цвет монеты закреплен за определенным видом товаров. Команда выполняет самостоятельно рекламу своего магазина на плакатах. После работы дети делают презентацию своего магазина.

Дидактическая игра «Ателье»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

Игровые ситуации: «Салон шляп»

Игровые действия: выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

Сюжетно-ролевая игра «Мы строители»

Задачи: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы – заместители.

Сюжетно-ролевая игра «Почта»

Задачи: расширить представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитать уважение к труду работников почты, умение внимательно выслушать клиента, в вежливой форме обращаться друг с другом, расширить словарный запас детей: «посылка», «бандероль», «журналы», «почтальон». Развивать воображение, мышление, речь; умение совместно развешивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих.

Игровые действия: Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником. Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.

Телеграммы и письма разносит почтальон. У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры.

Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. Почтовый работник взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.

Игровой материал: Кепка почтальона, сумка почтальона, газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей.

Картотека экономических сказок.

«Мужик и медведь»

(русская народная сказка)

Цели: дать представление о характере труда сельского жителя; формировать умение предвидеть результат своего труда, смекалку.

Посеял мужик репу. Пришел к нему медведь и говорит, что «заломает» его. Мужик предложил ему выгодное предложение: когда созреет урожай, то разделить его с медведем таким образом: корешки мужик себе возьмет, а вершки – ему. Прошло время, репа созрела, надо урожай делить. Мужик отдал медведю вершки, а корешки положил в телегу и в город повез продавать. Медведь съел ботву и понял, что мужик его обманул. На другой год мужик посеял на том же месте рожь. Поехал жать, а медведь его дожидается и говорит, что больше он не даст себя обмануть – на этот раз он возьмет корешки, а мужику отдаст вершки. Но и корешки не пришлись медведю по вкусу. С тех пор меж ними вражда.

Материал: теневой театр «Мужик и медведь».

Вопросы:

- Что посадил мужик в поле?
- Как он поделил урожай с медведем?
- Зачем мужик повез репу в город?
- Почему мужик на следующий год стал сеять рожь?
- Как в этот раз поделили урожай медведь с мужиком?
- Почему они стали враждовать?
- Что надо было сделать, чтоб не было вражды?

Вывод: те, кто трудятся, быстро ориентируются в сложившейся ситуации, получают результат своего труда и прибыль, а лентяи остаются ни с чем.

«Как старик корову продавал»

С. Михалков

Цель: помочь детям увидеть, как распространяется информация о товаре, когда ее рекламируют, для того, чтоб продать.

Старик на базаре целый день продавал старую, худую корову, которая даже не давала молоко. Таковую корову никто не хотел покупать. Один паренек решил помочь старику, стал нахваливать корову так, что появилось много

покупателей. Старик так поверил его словам, что самому стало жалко ее продавать: «Такая корова нужна самому»!

Материал: настольный театр по сказке.

Вопросы:

- Что делал старик на базаре?
- Почему никто не покупал у него корову?
- Как он рассказывал о своей корове?
- Кто стал привлекать покупателей?
- Какие слова он подбирал, чтоб заинтересовать покупателей?
- Почему старик передумал продавать свою корову?
- Нужна ли реклама для продажи товара?

Вывод: чтоб продать свой товар, надо найти самые выгодные стороны, рассказать о них в самом лучшем свете.

«Муха-Цокотуха»

К. И. Чуковский

Цель: Продолжать учить решать проблемные финансовые ситуации, поясняя выбор своего решения; воспитывать сострадание к тем, кто попал в беду.

Муха по полю пошла, Муха денежку нашла. Пошла Муха на базар и купила самовар. На радостях она пригласила к себе друзей на чай. К ней в гости пришли – тараканы, букашечки, блошки, бабушка пчела. Они пришли каждый со своим подарком. Веселились, пили, ели. Но вдруг появился Паук и хотел убить Муху. Все его испугались, по углам по щелям разбежались, никто не стал спасать хозяйку. Вдруг откуда-то летит маленький Комарик, подлетает к Пауку, саблю вынимает и ему на всем скаку голову срубает. Муху за руку берет и к окошечку ведет. Комарик предлагает выйти за него замуж. Тут все гости вышли из укрытия и стали веселиться!

Материал: фланелеграф к сказке.

Вопросы:

- Где была Муха?
- Что купила на базаре?
- Почему пригласила гостей?
- Что произошло дома у Мухи?
- Кто спас Муху?

Вывод: Муха была очень хозяйственной, рационально потратила денежку, купив самовар, который будет служить долго ей и его гостям.

«Три поросенка»

(английская сказка)

Цель: Сформировать умение выбирать практичный и долговечный материал. Жили-были три брата, три поросенка, и звали их Ниф-Ниф, Нуф-Нуф, Наф-Наф. В связи с тем, что дело шло к зиме, надо было подумать о своем жилье.

Ниф-Ниф решил не заморачивать, построить дом из самого дешевого материала. Нуф-Нуф захотел построить из более прочного, но не самого

дешевого материала. А Наф-Наф посчитал целесообразно построить дом из кирпича. В результате все убедились в правильности его решения.

Вопросы к детям:

- Из каких материалов решили строить дома поросята?
- Какой дом оказался прочным и надежным?

Вывод: дальновидное решение приводит к безопасной жизни себе и ближним.

«Жадная старуха»

(русская народная сказка)

Цель: дать представление о том, что надо знать меру в потребностях

Жили старик со старухой в бедности. Пошел как – то старик в лес дрова рубить. Подошел к одному дереву, стал рубить, а оно оказалось волшебным. Дерево попросило старика не трогать его, за что обещало сделать старика со старухой богатыми. Старик выполнил просьбу дерева. Пришел домой старик и рассказал старухе, что с ним в лесу приключилось. Рассердилась на него и послала к дереву просить сделать их бурмистрами, потом старуха захотела стать барыней, а старик барином. Дерево еще много раз выполняло их желания, но старик и старуха все не могли остановиться. Захотела старуха, чтобы они со стариком стали богатыми, но дерево в ответ лишь зашумело и превратило их в медведей.

Вопросы к детям:

- Зачем пошел старик в лес?
- Что обещало волшебное дерево?
- Что несколько раз просил старик у дерева?
- Почему дерево не выполнило последнюю просьбу?
- Что значит поговорка: «Хорошего понемножку».

Вывод: надо учиться выделять главные потребности для жизни.

«По копейке блесстка»

(русская народная сказка)

Цель: показать детям к чему приводит смекалка и сообразительность

Шел солдат со службы. Зашел в один дом и попросил хозяйку его накормить. Но старушка была жадная и предложила пустые щи. Удивился солдат, неужели щи без масла бывают? Хозяйка сказала, что масло дорого сегодня стоит, по копейке блесстка. Солдат согласился заплатить за масло. Налила бабка шей и капнула одну каплю масла. А солдату мало. Взял солдат из рук бабки горшок с маслом и вылил в тарелку со щами. Заиграли блесстки в глазах – 5,10,20 – не сосчитаешь. Слились все в одну большую блесстку.

Заплатил солдат бабке за одну блесстку одну копейку.

Вопросы к детям:

- Почему старуха не захотела кормить солдата?
- Какую цену установила бабка?
- Что придумал солдат, чтоб его бабка накормила?
- Почему солдат вылил все масло?
- Сколько стоила блесстка: дорого или дешево?

Вывод: жадность к хорошему не приводит, а смекалка всегда хозяина выручает.

«Кот Васька и пес Барбос»

(современная сказка)

Жили когда-то на свете кот Васька да пес Барбос. Были они бродячими артистами: кот Васька пел, а пес Барбос играл на дудке, тем самым и зарабатывали себе на жизнь. Так и бродили они по свету, искали счастья. Однажды они пошли вечером домой. Вдруг увидели около крылечка кошелек, да не пустой, а с деньгами. Призадумались о том, что с ним делать? Взять боятся, но и оставить жалко. Решили взять и поделить деньги пополам.

«Ты, Барбос, как знаешь, а я хочу себе дом построить. Надоело бродяжничать и песни петь!» - сказал кот Васька.

Стой поры каждый стал жить сам по себе.

Пес Барбос пошел по дороге и дошел до города, где все было серым, да и люди были грустными. Пес решил, что это все потому, что жителям этого города было скучно. Барбос решил на день, которые у него были, построить яркую карусель. Он играл на своей дудочке, приглашая людей покататься на новой карусели. На улице послышался радостный смех. Жители были счастливы.

Горожане перекрасили свои дома во все цвета радуги, и город стал красивым и приветливым. А больше всех радовался сам пес Барбос. Он продавал билеты целый месяц, а народ все шел и шел. Это оказалось выгодным делом. Его кошелек все толстел и толстел.

Однажды пес Барбос зашел в маленький магазинчик. У прилавка стоял сонная продавщица. В магазине дурно пахло, кругом летали сонные мухи и ползали жирные ленивые тараканы.

- «Вы у нас первый покупатель за последние полгода. Вот вам презент», - сказала продавщица и протянула Барбосу грязную, ободранную карточку скидок.
- «Так у вас дела совсем не пойдут. Я сейчас помогу вам, и ваш магазин будет лучшим в мире», - и Барбос засучил рукава. Вместе с продавщицей они вымыли пол и стены, стекла прилавков и витрину. Завезли свежие продукты, а у дверей магазина поместили такую рекламу:
- **КАЧЕСТВЕННЫЙ ТОВАР!**
- **ЭКОЛОГИЧЕКИ ЧИСТЫЕ ПРОДУКТЫ ПИТАНИЯ!**
- **САМЫЙ СВЕЖИЙ ТОВАР!**

Покупателям очень понравился чистый и уютный магазин со свежей продукцией! Тем, кто пришел впервые - получили скидки. Новинки продуктов можно было дегустировать и покупать по выгодной цене.

А что же кот Васька потратил деньги? Он зашел в ресторан, заказал там множество вкусностей. Хозяин ресторана предлагал и предлагал ему новые блюда. Наконец, кот Васька почувствовал, что он сыт. Ему подали счет. Когда он увидел его, то понял, что это почти половина его денег. А как же его мечта о доме? Тут к нему подсели трое каких-то грязных оборванных котов и предложили сыграть в карты. Кот Васька согласился...

Однажды Барбос зашел в ресторан и услышал знакомое пение. Это был его друг кот Васька. Он рассказал Барбосу, как его обманули карточные шулеры. Барбос внимательно выслушал кота и предложил ему устроить большое театрализованное представление. Они много пели, танцевали и веселили публику. Все свои заработанные деньги и средства, полученные от концерта, пес Барбос отдал коту Ваське на строительство дома. Дом получился большой и очень красивый. Барбос остался в нем жить вместе с котом.

Цель: развивать умение предвидеть выгоду, умение сопереживать и помогать друзьям, видеть перед собой цель и идти к ней, рационально тратя свои сбережения.

Вопросы к детям:

- Что нашли друзья?
- Как они поделили средства?
- Во что вложил деньги пес Барбос?
- Куда потратил деньги кот Васька?
- Что предложил коту пес?

Вывод: только ее усердие, целеустремленность помогли Барбосу достигнуть такого результата.

Проблемные ситуации по формированию финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста

1. Сова выращивает груши. Летом она продает их по 3 рубля за килограмм, а зимой – по 5 рублей. Когда купит Винни Пух груши? Почему?

2. Лунтик сообщает своим друзьям о том, что он едет на экскурсию в Прагу и берет с собой 200 рублей на покупку сувениров. Сможет ли Лунтик купить на рубли сувениры для друзей? Почему?

3. Оля пригласила к себе в гости друзей. Коля подарил Оле – торт; Таня – альбом; Катя – футболочку. В каких отделах магазина друзья купили свои подарки?

4. На хлебозаводе стали изготавливать новый вид печенья. Что нужно сделать, чтоб покупатели узнали о нем?

5. Сидит Буратино за столом и считает монеты и говорит Мальвине, что не хватает денег на покупку папе Карло жилетки. Мальвина предложила отнести его деньги в дом, где вкладывают свои денежные средства на некоторое время, а потом забрать, но уже другую сумму, намного больше, чем он вложил. О каком доме идёт речь? Что такое сберегательный банк?

6. Михайло Иваныч продавал на базаре мед. На вырученные деньги он хотел купить малины. Его друг Михайло Потапыч продавал малину, чтобы купить липовый мед. Покупателей на рынке было мало, и торговля шла плохо. Что сделают друзья, чтоб решить свои потребности?

7. Встретились как-то самые разные товары и решили своими именами назвать улицы, но никак не могли придумать им название. - На первой улице жили: контрабас, скрипки, арфа, гитара...

- На второй: куклы, погремушки, мячи, машинки... - На третьей: торты, конфеты, вафли, печенье... Как назвать каждую из этих улиц?

8. Винни-Пух выбирал подарок для Ослика. В магазине он увидел две коробочки, в которых был одного и того же названия торт, но одна коробочка была перевязана красивой лентой, а другая-нет. Какую коробку купит Винни-Пух? Почему?

Пословицы и поговорки

Труд

- Кончил дело - гуляй смело.
- По работе и плата.
- Терпенье и труд все перетрут.
- Труд кормит, а лень портит.
- Уменье везде найдет применение.
- Всякая работа мастера хвалит.
- Дело мастера боится.
- На час опоздаешь - годом не наверстаешь.
- Без труда не вытащишь рыбку из пруда.

Деньги, цена

- Деньги - не голова: наживное дело.
- Деньги - не люди, лишними не будут.
- Деньги - что вода: пришли и ушли, только и видели.
- Доход не живет без хлопот.
- Чужие деньги считать - не разбогатеть.
- Хлебу - мера, слову - вера, деньгам - счет.
- Денежки счет любят.

Купля-продажа

- Хороший товар не залежится.
- Лежачий товар не кормит.
- На что спрос, на то и цена.
- Торговля - кого выручит, а кого выучит.
- Кота в мешке покупать нельзя.
- Товар лицом продается.
- Имеешь товар - будут деньги.

Бережливость

- Бережливость лучше богатства.
- Запасливый нужды не терпит.
- Бережливая вещь два века живет.
- Курочка по зернышку клюет, да сыто живет.
- Пушинка к пушинке - и выйдет перинка.

- Лучше свое побережь, чем чужое прожить.

Мотовство

- Живет на широкую ногу.

- Рубль наживает, а два проживает.

Лень

- Лениность наводит на бедность.

- Лень до добра не доводит.

Смекалка

- Лисичка всегда сытей волка бывает.

- Смекнешь да схитришь - врагов победишь.

Добро

- Доброго держись, а от худого удались.

- Доброе дело само себя хвалит.

Жадность, зависть

- В одну лапу всего не сгребешь.

- В окно всего света не втянешь.

- Где счастье плодится, там зависть рождается.

- Жадность - что река: чем дальше, тем шире.

Консультация для родителей: «Нужны ли ребенку карманные деньги?»

Есть такое мнение, что деньги портят человека. Говорят, что безденежье делает еще хуже... У многих взрослых это вызывает депрессию. Что же делать с ребенком, который еще не заработал ни копейки? Как он сможет распорядиться деньгами, которые ему дает взрослый?

Давайте порассуждаем о том, стоит ли давать ребенку деньги? Нужны ли ему карманные деньги?

Особенности «Зачем тебе деньги!» — часто говорят родители ребенку. Но поставьте себя на место малыша. Представьте, что у вас есть все необходимые вещи, но вы и не сможете купить по вашему желанию: ни платье, ни сумочку, ни туфли!

Примерно так чувствует себя ребенок, для которого карманные деньги — неосуществимая мечта. Малыши не могут понять, почему все взрослые говорят, что детство-это самая счастливая пора. Поэтому им хочется, чтоб экономическая неволя как можно скорее завершилась...

Наличие карманных денег помогает маленькому человеку учиться адаптироваться в обществе. Взрослые, которые в детстве не имели деньги, тяжело достигают взаимопонимание с продавцом, не могут поторговаться на рынке, не могут отказать настойчивому коммерсанту, испытывают сложность при оформлении документации. Это происходит не по причине робости человека, а из-за нехватки опыта.

Психологи говорят, что наличие карманных денег дают право малышу право выбора: не спрашивая разрешения у родителей, купить то, что ему хочется. Бывает и так, что ребенок покупает ненужную вещь. Зато в следующий раз он купит то, что ему необходимо. Для него это будет большим жизненным опытом! У нашего малыша повысится самооценка! Ведь этим самым мы показываем свое доверие маленькому человечку.

Вот несколько советов, которые пригодятся Вам построить взаимоотношение с малышом в финансовой сфере:

1. *Выдавайте детям карманные деньги.* Необходимо ребенку иметь собственные деньги. Их он может тратить по своему усмотрению. На своем опыте управления денежными средствами ребенок сможет научиться их сохранять, тратить.
2. *Договоритесь с ребенком о том, какую сумму карманных денег вы будете давать и когда.*
3. *Только не оплачивайте маленькому человеку за помощь по дому и не лишайте карманных денег в качестве наказания.*
4. *Не увлекайтесь контролем расходов.* Иногда разбирайте расходы ребенка, особенно, если у него не получается их контролировать.
5. *Объясните ребенку, для чего нужна копилка.* Расскажите о своем жизненном опыте накопления. Узнайте, что мечтает ваш ребенок купить. Посчитайте сколько времени необходимо потратить, чтоб накопить на желаемую вещь. А через некоторое время обсудите, что и как получилось или не получилось.

6. *Будьте примером для своих детей.* Если вы рассказываете своему чаду о финансовой грамотности, то и сами придерживайтесь тех же правил. Помните, что дети - это наша копия. Если у вашего малыша не будет денег на «мелкие» расходы, то это может стать причиной появления комплекса неполноценности, жадности, зависти; видя, как сверстники могут себе что-либо купить, ребенок может воровать деньги. Очевидно одно, карманных денег не должно быть чрезмерно много (по определению!). Когда взрослые не ограничивают чадо в деньгах, он перестаёт знать им цену, а в детском коллективе может прослыть зазнайкой и хвастунишкой.

С какого возраста можно дать карманные деньги?

Лет с пяти-шести. Конечно, небольшую сумму: на мороженое, шоколадку, блокнот. Постепенно ее можно увеличить. Малыш вырастет и научится выбирать не только мороженое, но и вещи, книги, диски, а впоследствии — одежду, обувь.

Интерактивный практикум для родителей «Копейка рубль бережет»

Цель: взаимодействие с семьей в формирование основ финансовой грамотности через игровую деятельность.

Задачи:

- помочь родителям понять и получить элементарные экономические знания игровыми средствами обучения;
- сформировать умения видеть простейшие экономические явления в устном народном творчестве.

Приёмы и методы:

словесный, практический, игровой.

Материал: эмблемы с названием команд и девиз команд, денежные купюры сделанные своими руками, образец и схемы «кошелька» (используя способ оригами) большой, красивый мяч для игры, карандаши, ножницы и листы бумаги.

Ход:

Воспитатель: - Приветствуем всех наших гостей! Мы очень рады видеть вас! Нам бы очень хотелось, чтобы наша встреча была интересной и полезной для вас и для нас. - У меня сегодня очень хорошее настроение, а у вас хорошее настроение?

Воспитатель: - Вот я сейчас и проверю. Если ваши руки потянулись к солнышку - у вас прекрасное настроение! Но руки на коленях и грустные глаза у вас грустное настроение. Раз, два, три - свое настроение покажи! Я очень рада, что у всех отличное настроение!

- Ну, не хватает нам общения,

Разминка: «Шуточные вопросы»:

- Люди ходят на базар, там дешевле весь (товар)
- Мотоцикл экономит время, а велосипед экономит (деньги)
- Чтобы партнеров не мучили споры, пишут юристы для них (договоры)
- Учреждение, в котором хранят деньги (банк) - Чтобы дом купить я смог, взял кредит, внеся (залог) - Какое животное всегда при деньгах? - И врачу и акробату выдают за труд (зарплату) - Молодцы! Пообщались!

Воспитатель: - Сегодня у нас необычная встреча, мы будем говорить о финансовой грамотности детей. И самое главное, нужно говорить детям о сложном мире экономики на языке ему понятном. И чтобы ребенок понял, мы в детском саду проводим обучение через игру, только так ребенок познает мир. Мы бы хотели, чтобы в наших играх приняли участие и вы взрослые, а дети получают новые знания и закрепят полученные.

Воспитатель: - Приглашаю троих желающих.

Воспитатель: - Я предлагаю вам из копилки достать жетоны. Что они вам напоминают?

Правильно, это денежные купюры.

Задание: нужно из частей собрать целую банкноту.

Участники собирают.

Воспитатель: Те, кто принимал участие в создании целой купюры с изображением звездного неба, будут команда «Звездочки». Кто собирал купюру с изображением «Солнечного сияния» – будут командой «Солнечные лучики», а участники собравшие «Кометные звезды» – командой «Лунтики». - Команды готовы! Начинаем!

Игра «Согласен – не согласен»

Воспитатель: Командам задается вопрос. Вы отвечаете «согласны» или «не согласны».

За правильный ответ, 5 монет, за пояснение ответа плюс ещё 5. Та команда, которая наберет больше монет, первой будет начинать последующие туры. А вести учет нам поможет счетная комиссия в составе трех родителей.

Первый вопрос команде «Звездочки»:

- Согласны ли вы, что существовали съедобные деньги?

(Да, съедобными деньгами считались: зерно, рыба, растительное масло, какао, сахар, плиточный чай, рисовые зерна, грецкие орехи, сушеная кожура банана).

Второй вопрос команде «Солнечные лучики»:

- Согласны ли вы, что жители островов Санта - Крус применяли деньги в виде перьев?

(Да. Деньги в виде перьев применялись в обороте жителей островов Санта - Крус. Представляли они собой тонкие, красные перья длиной до 10 см.).

Третий вопрос для команды «Лунтики»:

- Верите ли вы, что на Руси в качестве денег использовали бронзовые колокольчики?

(Нет. На Руси в качестве денег использовали шкурки белок, лис, куниц).

(дополнительный) Вопрос:

- Верите ли вы, что в бескрайнем Тихом океане среди тысячи островов Океании есть «Остров каменных денег?».

Ответ: - Да, пояснение: в бескрайнем Тихом океане среди тысячи островов Океании есть огромный регион Микронезии, включающий архипелаг Каролинских островов. На западе этого архипелага лежит небольшой остров с кратким названием Яп, известный всему миру как «Остров каменных денег».

Воспитатель: - Детям еще интересны такие интеллектуальные игры, как: «Что? Где? Когда?», «КВН», «Превращения», и др. Они интересны детям тем, что играя в интеллектуальные игры, у них развивается внимание, сосредоточенность, творческие способности.

Воспитатель: - Я сейчас предлагаю продолжить нашу встречу интеллектуальной игрой. Игра называется «Финансовый ринг». Эта интересная игра состоит из двух туров: основной тур и блиц – тур. Начинаем и готовимся к основному туру. Перед вами игровое поле, в левой части которого расположены категории, в верхней части нумерация вопросов, а центр игрового поля заполнен стоимостью каждого вопроса. При правильном ответе вы получаете стоимость «житона», если ответ не верный, вы получаете ноль.

Воспитатель: - Первым право выбора предоставляется команде, которая набрала больше денег «.....». На обдумывание вопроса дается 30 секунд.

Следующую категорию выбирает команда «.....» и т.д.

Воспитатель: - Молодцы, основной тур завершен, а сейчас мы с вами проведем разминку, а счетная комиссия подведет итоги первого тура.

Разминка называется «Выбор профессии».

- Я брошу вам мяч и назову профессию. Вы мне возвращаете мяч и называете действия данной профессии.

Разминка с мячом «Выбор профессии»

Воспитатель: - Играя с ребенком, вы расширяете знания ребенка о профессиях. Воспитываете уважение к труду взрослых.

Воспитатель: - А сейчас, второй тур нашего ринга «Блиц-турнир».

В этом туре каждая команда может заработать 25 житончиков, стоимость каждого правильного ответа 5 житончиков. В данном туре времени на обдумывание нет. Команды отвечают на пять вопросов, по очереди.

Начинает команда «.....».

Воспитатель: - Сейчас наша комиссия подсчитает, сколько каждая из команд заработала «житончиков» во время игры. А вы, уважаемые участники, будете изготавливать отгадки к загадкам.

Загадка:

Если хочешь в магазине ты купить, к примеру, сок

Отправляясь за покупкой, возьми с собою ... (кошелек)

В: Ответ: Кошелек

-Уважаемые участники, вы сейчас способом « оригами» будите по схемам (которые у вас на столах) изготавливать « Кошельки».

Практическая деятельность

Игра «Банан – лимон»

Воспитатель: - Молодцы! Красивые получились у вас кошельки! А сейчас я попрошу вас взять листы (а желающие из гостей, могут присоединиться и помочь). На одной стороне нарисовать банан (рисуют), а на другой - лимон. Далее вы сначала вырезаете банан, а затем, лимон. Что не получилось? Это потому у вас не получилось, что сначала нужно было запланировать место для каждого рисунка, а потом рисовать. Вот так же и с деньгами, чтобы в ваших кошельках деньги водились, их нужно планировать (планировать доход и расход). Спасибо!

Воспитатель: - Ну, а сейчас мы предоставляем слово счетной комиссии. В: Спасибо, вам! По итогам счетной комиссии, победителем ринга объявляется команда «.....». Сегодня наши команды показали какие они интеллектуалы,

Воспитатель: - Уважаемые родители, играя в игры финансовой грамотности, вы научите детей зарабатывать, планировать и грамотно распределять свои доходы, также, используя загадки, потешки, художественные произведения,

мультфильмы и т.д., вы сможете объяснить своим детям необходимые навыки финансовой грамотности. Играя в игры финансовой грамотности, вы научите детей, как зарабатывать, планировать и правильно распределять свои доходы.

- Спасибо вам большое, до новых встреч!

Практикум для педагогов «Осваиваем финансовую грамотность»

Нам, педагогам, постоянно приходится овладевать новыми умениями и знаниями в сфере экономики, ведь мы детей с ранних лет обучаем финансовой грамотности. Что такое финансовая грамотность?

Финансовая грамотность – это умение использовать знания и навыки для принятия правильных решений, связанных с деньгами и тратами. *Финансово грамотный человек умеет:*

1. планировать свои доходы и расходы
2. имеет сбережения
3. тратить меньше, чем зарабатывает
4. умеет выбирать финансовые услуги
5. знает свои права, как потребителя финансовых услуг

Что же должны знать финансово грамотный человек:

1. как ценить деньги
2. как считать деньги
3. как зарабатывать и создавать источники доходов
4. как экономить и сберегать
5. как тратить и жить по средствам
6. как возвращать долг
7. как уметь делиться

Вот поэтому мы, педагоги и родители, уже с детства начинаем обучать финансовой грамотности. Мы должны рассказать: что такое деньги, как ими распоряжаться.

Мы начинаем работу нашего педагогического практикума. И начнем его с разминки.

- Люди ходят на базар, там дешевле весь (товар)
- Где хранят деньги дома (в копилке, в сейфе)
- Что подписывают партнеры у юристов, чтоб не было споров? (договоры)
- Как называется дом, в котором хранят деньги (банк)
- Что вносят в банк, когда берут кредит на покупку недвижимости? (залог)
- Что получают трудящиеся за труд? (зарплату).
- Назовите профессии, в которых речь идет о финансовой грамотности?

Ответы: (бухгалтер, кассир, продавец, аудитор, аналитик, руководитель проекта, менеджер СМК, методолог, копирайтер и т. д)

- А с какими профессиями мы можем познакомить дошкольников в детском саду? (ответы)

Вот мы и закончили разминку, эти знания вы можете использовать в своей практике, но только детям надо показывать картинки с этими профессиями.

А сейчас мы вас познакомим с играми, которые помогут познакомить с финансовой грамотностью, как детей, так и их родителей. Предлагаю работать за столом. У вас есть задания. Откройте первое задание. Задание называется «Выбери правильный ответ». Выберите правильный вариант ответа и обоснуйте его.

1-й стол: Если родители вовремя не объяснят ребёнку что такое деньги и почему их нужно зарабатывать и экономить, то ...

а) у него сложится об этой теме собственное мнение. После четырёх лет ребёнка, обычно, очень трудно перестроить к иному отношению к семейным финансам.

б) это может стать причиной обид, капризности, недоверия к родителям.

в) это повлияет на формирующееся миропонимание и восприятие окружающей действительности. Часто у детей в такой ситуации снижается самооценка.

2-й стол: Так часто происходит в семьях, где родители в силу своей занятости не могут уделить ребёнку достаточно времени и откупаются дорогими игрушками. А если не могут купить, дети добиваются своего слезами и истериками. Родители должны...

а) говорить ребёнку твердое «нет!». Но желательно спокойно при этом объяснять причину отказа.

б) удовлетворить просьбу и требование ребенка, хоть чрезмерные траты и наносят удар по бюджету семьи.

1-й стол: Если на каждую просьбу что-то купить ребенок реагирует криком.

а) Нужно, объяснить ребёнку, что вы не можете себе позволить купить такую вещь, поскольку она слишком дорога для вас. б) Согласится и купить эту вещь.

в) Попробовать помочь ребёнку найти другой вариант, например: попросить это в подарок на Новый год.

2-й стол: Объясните, почему взрослые с неохотой привлекают детей к планированию семейного бюджета?

а) Дети пока не зарабатывают, поэтому им рано решать, на что тратить родительские деньги.

б) Они не знают всех статей доходов и расходов, а объяснять им долго.

в) Мы и так знаем, что они могут предложить, и учитываем их пожелания. Вы уже поняли, что очень многие родители считают, что еще рано с детьми говорить о деньгах. Очень многие тратят огромные деньги на игрушки, чтоб только не истерило их чадо. Нам надо научить родителей достойно решать эту проблему.

Вот, например, можно познакомить с экономичными понятиями о правильной покупке, об обмене через сказки. Давайте попробуем для начала с вами. Я задаю вопрос, а вы – ответ и пояснение. Хорошо?

1. В какой сказке дальновидность при выборе строительного материала для дома спасло жизнь ему и его братьев? («Три поросенка»).
2. Как называется сказка, в которой у героя несколько профессий: дворник, мельник, пекарь? («Колосок»)
3. Назовите сказку, в которой герой делает рекламу своему хозяину, чтоб отблагодарить за его добро? («Кот в сапогах»)
4. В какой сказке хозяин поверил рекламе и сам отказался от продажи своего рекламированного товара? («Как старик корову продавал»)
5. Как называется сказка, в которой сдобный герой поплатился своей жизнью из-за лести? («Колобок»)
6. О какой сказке идет речь, где главная героиня обогатилась после обмена товара? («Лисичка со скалочкой»)
7. Герои сказки смогли распределить труд и имели выгоду, живя вместе? («Теремок»)
8. В этой сказке герой, зная законы ведения сельского хозяйства, получил доход от урожая. («Вершки и корешки»)
9. Назовите сказки, в которых умение вести домашнее хозяйство помогло получить доход (Морозко, Крошечка-Хаврошечка, Царевна-лягушка.) Таким образом, мы видим, что знакомя со сказками, мы одновременно знакомим с финансовой грамотностью.

Мы помним, что основной вид деятельности у детей – это игра. Назовите, какие игры могут способствовать финансовой грамотности детей? (супермаркет, заправка, покупка билетов в кино...) С какими финансовыми действиями в этих играх мы знакомим дошкольников? (это покупка и продажа). А в игре «Банк»? (обмен). Но надо помнить, что необходимо расширять предметным оборудованием среду, чтоб легче было познакомить с понятием: деньги, покупка, продажа, обмен.

Мы помним, чтоб получить прибыль от продажи, его надо выгодно продать, а для этого и нужна реклама, которая помогает узнать, где и почём можно купить тот или иной товар. Какие виды рекламы вы знаете? (Газетные объявления, буклеты, телереклама, радиореклама и т. д.)

Вот сейчас попробуйте себя в роли рекламного агента. Вот задание: «Кондитерская фабрика планирует выпуск новых видов конфет. Предлагаю выбрать продукт и сделать его рекламу».

Обратите внимание: у вас на столах лежит чистый лист, карандаши, клей картинка к рекламе данного продукта. Вам дается 5 минут, чтобы придумать текст и нарисовать или наклеить картинку к продукту и презентовать ее.

Использование игрового момента с рекламой позволяет детям принять информацию зрительно и отобразить ее наглядно.

А сейчас надо разгадать экономический кроссворд.

1. Это принадлежит одному человеку или группе людей (Собственность)
2. Как называется ведение хозяйства по плану. (Экономика)

3. Что подписывают люди между собой, когда что-либо покупают, продают или обмениваются? (Сделка)
4. Человек захотел продать или обменять свою собственность. Как она называется? (Товар)
5. Как называются средства, на которые мы совершаем покупки? (Деньги)
6. Кто продает товар? (Продавец)
7. Обмен товарами без участия денег. (Бартер)

Вот мы с вами сегодня поиграли и поняли, что уже с детства необходимо приобщать детей к экономике, чтоб они были готовы к жизни, его социальной адаптации в обществе.

Кроссенсы для обучения детей дошкольного возраста основам финансовой грамотности.

Кроссенс «Знакомство с числом и цифрой 1 при помощи пословиц».

1 картинка - "стоит Антошка на одной ножке".

2 картинка - "один в поле не воин".

3 - "семь бед, один ответ".

4 - "один за всех и все за одного".

5 - "одна голова хорошо, а две лучше".

6 - "один в море не рыбак".

7 - "за двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь".

8 пословица - "одна пчела немного мёду нанесёт".

Вопрос. Какое число спрятано во всех пословицах? (число 1, обозначается цифрой 1).



Кроссенс «Знакомство с числом и цифрой 3».

В 1 квадрате изображён старик. Он ходил к морю 3 раза.

На 2 картинке море.

На 3 - морское царство и у Нептуна в руках трезубец.

На 4 - морские киты. Они держат землю.

На 5 - три сестрицы из сказки А.С.Пушкина.

На 6 - сказка "Белоснежка и семь гномов".

На 7- Змей Горыныч, у него 3 головы.

На 8 - треугольники. У них 3 угла.

Вопрос. Какое число объединяет все эти картинки? (число 3, обозначается цифрой 3) .



Кроссенс «Знакомство с числом и цифрой 7».

На 1 картинке бабушка передаёт девочке Жени цветик - семицветик. У него 7 лепестков.

На 2 картинке - радуга. У неё 7 цветов.

На 3 - сказка "Волк и семеро козлят".

На 4 ноты. Их всего семь.

На 5 - семь дней недели.

На 6 - сказка "Белоснежка и семь гномов".

На 7 - пословица: "Семь раз измерь, один раз отрежь".

На 8 - семь Богатырей.

Вопрос. Какое число объединяет все эти картинки? (число 7, обозначается цифрой 7).



Кроссенс «Где спрятались цифры?».

На 1 картинке - два весёлых друга (цифры 0 и 1).

На 2 картинке - бабушка и богатырь (9 и 6).

На 3 - неваляшка (цифра 8).

На 4 - собака (7).

На 5 - сыщик (3).

На 6 - девочка танцует (5).

На 7 - человек (7).

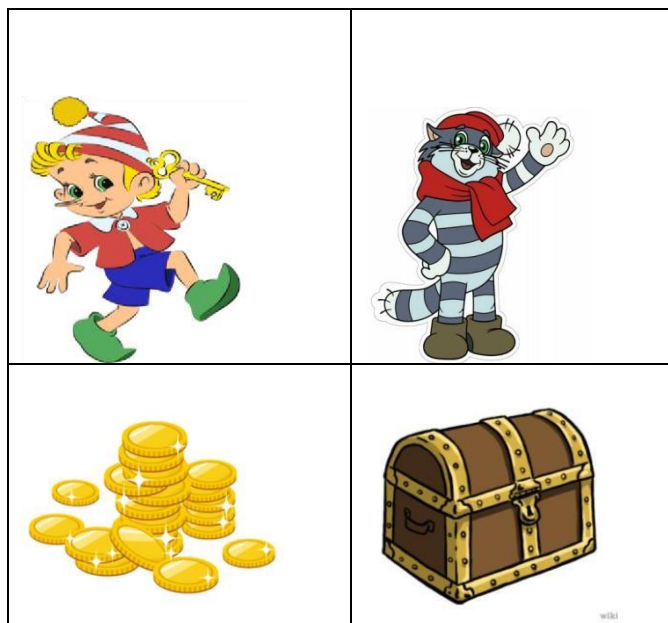
На 8 - белка (2).

Вопрос. Что спряталось в этих картинках? (Цифры от 0 до 10) .



Кроссенс «Монеты, деньги».

В первом квадрате изображён Буратино, во втором кот Матроскин. Оба персонажа являются героями из мультфильмов. Кот Матроскин нашел клад. Вопрос. Что нарисовано в четвертом квадрате? (монеты, которые хранились в сундуке) Монеты объединяют все четыре картинки, потому что Буратино был обладателем 5 золотых монет.

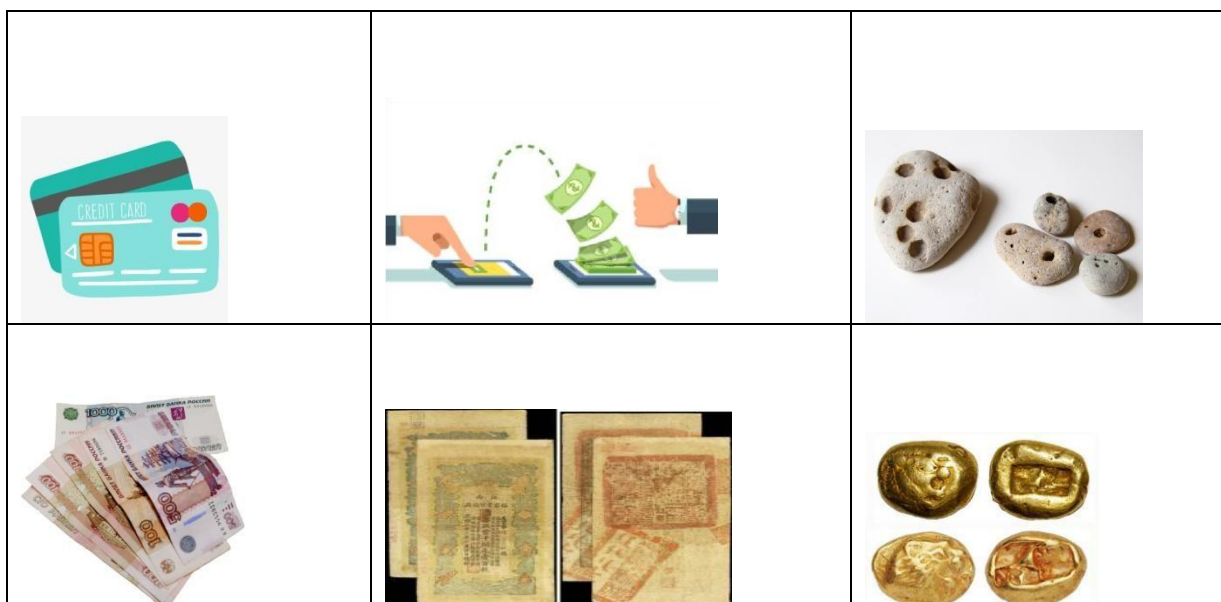


Кроссенс «Эволюция денег».

В первом квадрате изображён торговец с товаром, во втором - обмен товаров. В третьем - товар, как деньги: корова, ракушки, пшеница, соль, шкуры....В четвёртом - камни, как деньги, в пятом появились первые железные, драгоценные монеты. В шестом - первые бумажные деньги. В седьмом - современные бумажные деньги и монеты. В восьмом - банковские карты, на которые начисляются деньги.

Вопрос. Что нарисовано в девятом квадрате? Как ещё расплачиваются люди нашего времени? (прикладывают мобильный телефон, т.е. пользуются электронными деньгами).

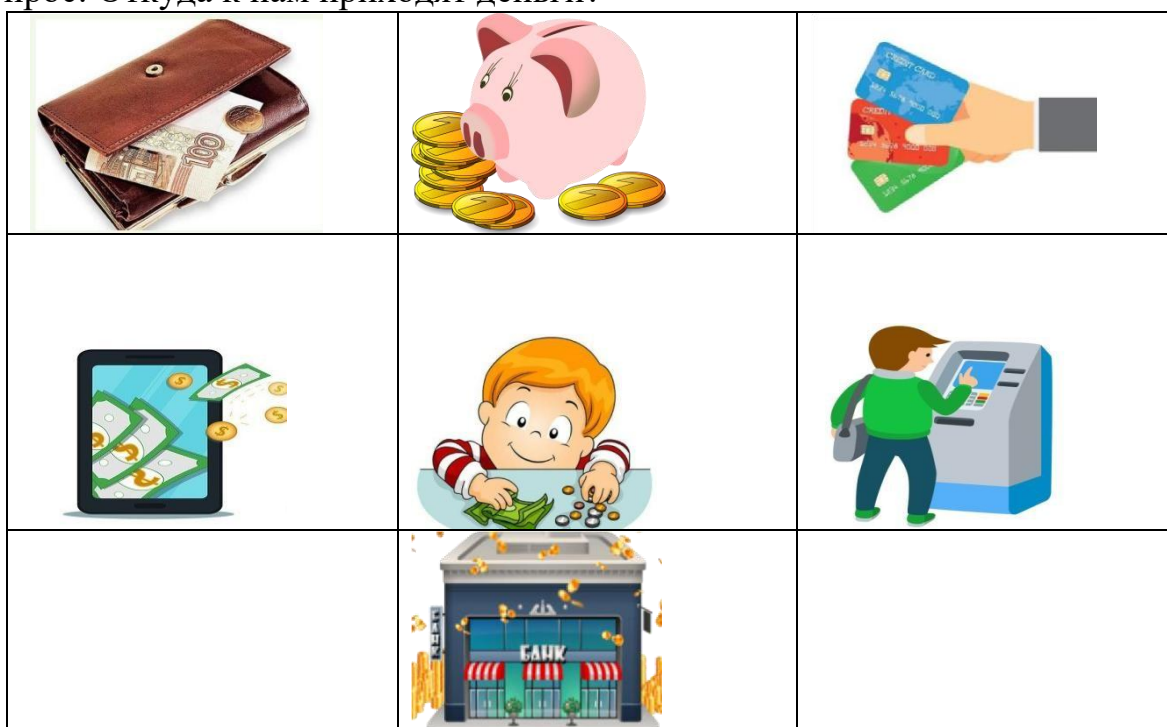




Кроссенс «Откуда к нам приходят деньги?».

Каждая картинка имеет ассоциативную связь с центральной. Деньги можно взять: 1 - из кошелька, 2 - из копилки, 3 - с карты, 4 - снять их в банкомате, 5 - снять в банке, 6 - перевести через телефон.

Вопрос: Откуда к нам приходят деньги?



Кроссенс «Бюджет».

Каждая картинка имеет ассоциативную связь с центральной. Дети называют расходы семьи. Покупка продуктов питания, одежды и обуви, бытовых принадлежностей, лекарства. Оплата коммунальных услуг. Расходы на транспорт. Оплата за интернет и телефон. Расходы на развлечения.

Вопрос. Чем родители рассчитываются за расходы семьи? (Деньгами, которые они зарабатывают).



Кроссенс «Что не купишь за деньги».

На первой картинке - здоровье, на второй - семья, на третьей - забота, на четвёртой - дружба, на пятой - знание, на шестой - сон, на седьмой - солнце, на восьмой - время. Вопрос. Можно ли всё это купить за деньги?



Кроссенс «Доход».

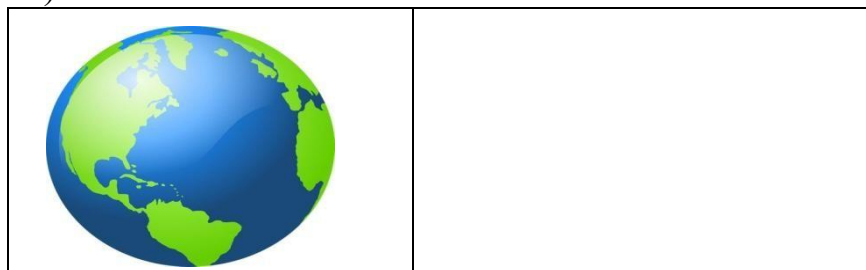
На первой картинке зарплата родителей, на второй - пенсия бабушки и дедушки, на третьей - стипендия старших брата или сестры, на четвёртой - прибыль от фирмы, на пятой - проценты от денег, которые положили в банк, на шестой - плата за сдачу для проживания или под офис дома или квартиры, на седьмой - пособие, которое выплачивает государство для детей, на восьмой денежные выигрыши или призы. Вопрос. Из чего складывается семейный доход?

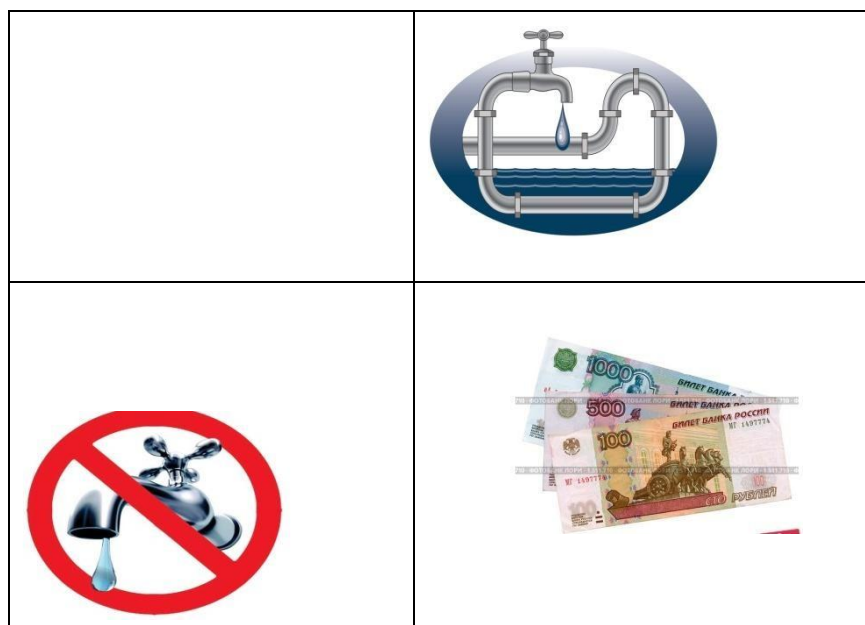
 Зарплата родителей	 Пенсия	 Стипендия
 Денежные призы	 Семейный доход	 Прибыль от фирмы
 Пособие	 Рента	 Процент

Кроссенс «Экономика».

На первой картинке планета земля, на которой вода изображена синим цветом. Вода в наши дома поступает по водопроводным трубам. За пользование водой, родители рассчитываются деньгами.

Вопрос. Что нужно делать, чтобы снизить расходы потребления водных ресурсов на земле и сэкономить семейный бюджет? (не лить воду попусту, открывать кран так, чтобы вода текла небольшой струйкой, не забывать закрывать кран).





Кроссенс «Профессии».

Дети называют картинки, двигаясь вперёд по часовой стрелке, и заканчивают на центральном квадрате. На первой картинке – трава. На второй коза, которая питается травой. На третьей корова. Корова и коза – домашние животные, корова также, как и коза, питается травой и даёт молоко. На четвёртой – машина «молоковоз» привозит молоко на молокозавод. На пятой – молокозавод. На молокозаводе молоко перерабатывают и получают разные молочные продукты. Молочные продукты поступают на прилавки магазинов. Где их покупают за деньги.

Вопрос. Кому отдают деньги за покупку в магазине? (Продавец, кассир)





Кроссенс «Профессии 2».

Дети называют картинки, двигаясь вперёд по часовой стрелке, и заканчивают на центральном квадрате. На первой картинке – камера. На второй информация, которую получают при её помощи. На третьей компьютер. При помощи него можно считать или посмотреть информацию. На четвёртой - калькулятор, на нём есть клавиатура. На пятой - банкомат. На нём есть кнопки, и он может считать деньги, на шестой - банковские карты, их вставляют в банкомат. На седьмой - деньги. Они "лежат" на карте. На восьмой - кошелёк. Деньги можно хранить в нём. 9. Сберкасса, кассир - деньги можно хранить в сберкассе и их выдаёт кассир.

