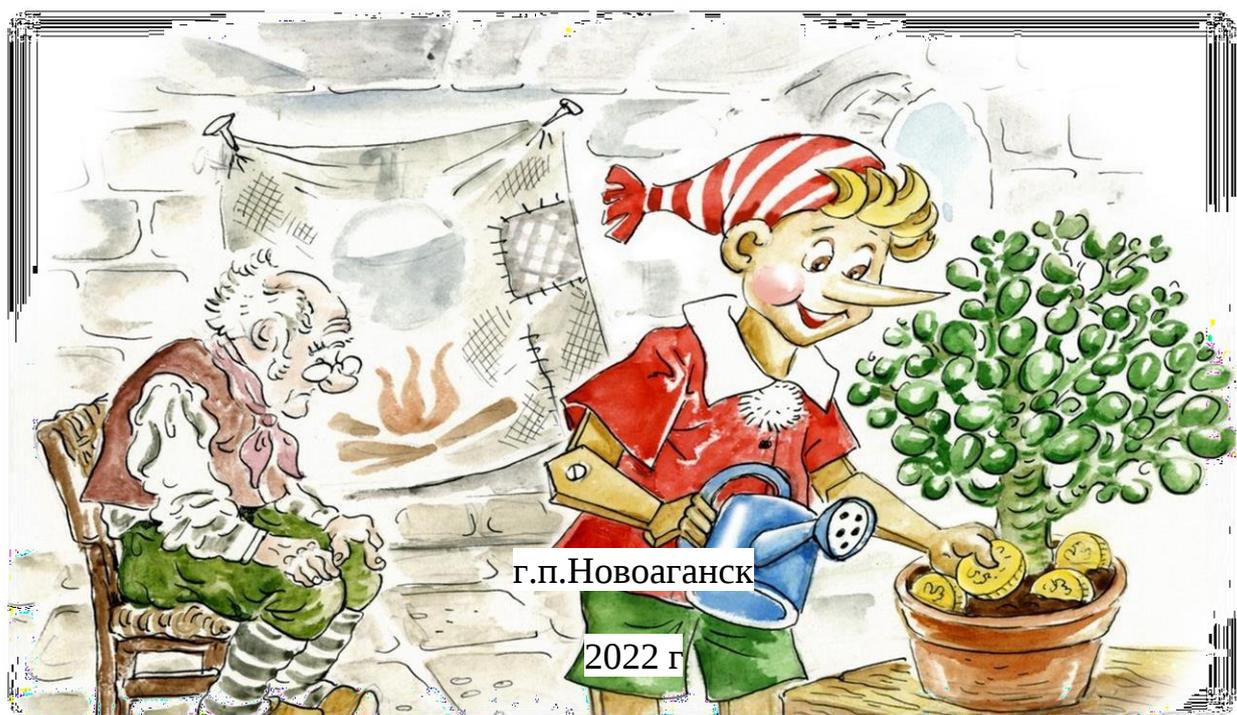
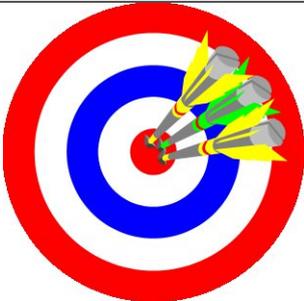


«Формирование основ финансовой грамотности у детей дошкольного возраста. Сценарии образовательных событий и занятий для детей в ДОО. Карточка игр по финансовой грамотности для детей 5-7 лет»



Технологическая карта
Игры на решение логических задач
«Как мужик на базаре корову продавал»

I. Методический блок

<p>Цель</p>		<p>Раскрыть значение рекламы как целенаправленного распространения информации о товаре с целью его продажи.</p>
<p>Задачи</p>		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ввести в речь новые слова (базар, товар, реклама, выручка, доход). ❖ Развивать логическое мышление, внимание, речь, творческие способности. ❖ Воспитывать умение правильно воспринимать рекламу, разумные потребности.
<p>Форма</p>		<p>Игровая программа</p>
<p>Время</p>		<p>25 мин</p>

<p>Материал</p>		<p>Оформление зала для игры, картинки с атрибутикой базара, карточки с изображением различных объектов, фланелеграф.</p>
<p>Предварительная работа</p>		<p>Решение математических задач, дидактические игры: «Отгадай товар», «Подбери то, что нужно для продажи»</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>Устный опрос при проведении итогов игры</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Целевая группа: группа старшего возраста (5-6 лет)</p>

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

Главные герои - старик, продающий корову, и паренек, пожалевший незадачливого продавца.

Старик простоял на рынке весь день, безуспешно пытаясь продать старую и больную корову. Цену он просил невысокую и честно отвечал на расспросы, что корова болеет, а молока от нее не видели. Неудивительно, что покупателей на такой товар не находилось.

Сообразительный паренек пожалел неудачливого торговца и предложил ему помощь. Он стал нахваливать неказистую животину богатому покупателю. Говорил, что эта корова - клад, стоит дорого. А на вопрос о неважном внешнем виде отвечал, что она хоть и худая, зато даёт много молока.

Несомненно, находчивому пареньку удалось бы продать корову, да еще и за хорошую цену. Но услышав хвалебные слова в адрес своей скотины, старик передумал её продавать. Видимо, он был привязан к своей Буренке и на рынок привел только из-за нужды.

Пускай реклама скотины была не совсем честной, но зато она смогла привести к желаемому результату. Хозяин нерадивой коровы и сам смог поверить в её идеальность.



Покупатель также оказался глуповатым. Ведь он видел, что слова паренька не соответствуют действительности, но, тем не менее, попался на его удочку. Это стихотворение учит нас не доверять продавцу, а самим очень тщательно проверять товар. Ведь каждый на рынке ищет свою выгоду. Продавец старается всеми возможными способами разрекламировать вещь. А покупатель надеется приобрести что-либо качественное и недорогое.

Главная мысль стихотворения «Как мужик корову продавал» заключается в том, что как важна хорошая реклама товара. Ведь продать даже самую ненужную вещь поможет именно хорошая подача ее достоинств. Но честный старик совсем этого не понимает, поэтому и стоит с самого утра на рынке.

Экономические понятия: реклама, покупатели, продавцы, товар.

Стихотворение С. Михалкова «Как старик корову продавал» раскрывает значение рекламы как целенаправленного распространения информации о товаре с целью его продажи, как информации, содержащей привлекательное сообщение для покупателей, формируют представление о профессии рекламного агента, дают представление о рекламе как о способе получения выгоды.

Социально - нравственные качества героев:

В стихотворении Сергея Михалкова «Как старик корове продавал» всего два главных героя: старик и паренёк. С моральной точки зрения, положительным персонажем является старик, потому что он говорит правду, а паренёк обманывает покупателя. Но с точки зрения экономики пав паренёк – выгода достигается с помощью хорошей рекламы.

Старик – сухонький мужичок, усталый, много работающий, небогатый. Он хочет избавиться от своей бесполезной коровы, чем и вызывает жалость и сочувствие паренька.

Паренёк – молодой, активный балагур. Он видит безрезультативные попытки старика продать худую и больную корову без молока и хочет помочь, причем делает это очень деликатно: «Папаша! Рука у тебя нелегка..» Профессиональная реклама творит чудеса – в конце стихотворения даже сам старик поверил в высокое качество товара и передумал продавать корову.

Стихотворения – басня, носит поучительный характер и имеет свою мораль: слово доверия продавцу, вы можете приобрести товар сомнительного качества.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

- ❖ Как можно было продать старую, худую корову? (только благодаря хорошей рекламе).
- ❖ Если старик захочет продавать корову во второй раз, будет ли он расхваливать свой товар? (Да. Скорее всего, он воспользуется «подсказками» паренька).
- ❖ Почему старик раздумал продавать корову? (паренек своей рекламой переубедил старика).
- ❖ Что такое реклама? (это когда людям дают информацию о том, какой хороший товар продается, о его пользе, о его необходимости, чтобы покупателям захотелось приобрести данную вещь для себя).

Пословица: Товар лицом продают.

Игра «Что быстрее купят?»

Цель. Развить умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.

Материал. Карточки с изображением качественных и некачественных товаров.

Содержание. Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.



Игра «Что и когда лучше продавать?»

Цель. Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.

Материал. Карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Содержание. Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном.

Игра «Что дешевле»

Цель. Сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить самостоятельность в выборе решения.

Материал. Карточки с изображением разных предметов, ценники.

Содержание. Сначала дети подбирают предметы товаров от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.



Игра «Чья реклама лучше»

Цель: учить детей создавать рекламу для любого продукта; подводить детей к правилам честной, справедливой игры, умению проигрывать, не обижаясь на партнера.

Материал: альбомные листы, карточки (10x10, фломастеры).

Содержание: В эту игру можно играть всей группой. Группа делится на две команды. Одна команда – рекламные агенты, другая – покупатели. Рекламные агенты за ограниченное время создают на альбомных листах рекламу тому или иному предмету (мыло, зубная паста, конфета и т. д.). Каждый покупатель в это время готовит личную карточку: оформляет ее, пишет свое имя. Когда рекламные агенты подготовят рекламу, покупатели ее оценивают и отдают свою карточку тому рекламному агенту, чья реклама им больше понравилась. Лучшим рекламным агентом считается тот, кто больше всех набрал карточек. Затем дети меняются ролями и игра повторяется.



I. Методический блок

Цель		<p>содействие финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности</p>
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1) расширить знания детей о возникновении денег, о том, что служило деньгами для древних людей; 2) развивать память, внимание, речь, стимулировать активность детей; 3) развивать умение подбирать предметы и атрибуты для игры; 4) воспитывать представления о сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость.
Форма		<p>Игровая программа Используются методические приемы: игровые, наглядные, словесные. Словарная работа: деньги, рубль, монеты, расход, доход, обмен. Организация работы: групповая, мозговой штурм и индивидуальная продуктивная деятельность.</p>
Время		<p>25 мин</p>
Материал		<p>бумага для рисования, карандаши, магнитная азбука, магнитная доска, денежные фишки игровые, история комикс тема.1, тема 2, тема 3 «История о рублике и его друзьях », сундук 3 шт, письмо «пирата финансиста», карта клада, сюжетно-ролевые костюмы, гримм театральный, альбом с монетами. Используются методические приемы: игровые, наглядные, словесные. Словарная работа: деньги, рубль, монеты, расход, доход, обмен. Организация работы: групповая, мозговой штурм и индивидуальная продуктивная деятельность.</p>

Предварительная работа		Знакомство детей с купюрами и монетами, с историей их возникновения. Рассмотрение иллюстраций, альбомов, книг по знакомству с деньгами, использующих в нашей стране и в других странах. Чтение Петр Кошель «История денег. Рассказы для детей, сюжетно- ролевые игры: «Менялы», «Магазин».
Формы контроля		Устный опрос при подведении итогов игры.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: группы старшего возраста (5-6 лет)

II. Практический блок

«Поиск сокровищ пирата Финансиста»

Цель: содействие финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности.

Задачи:

- 1) расширить знания детей о возникновении денег, о том, что служило деньгами для древних людей;
- 2) развивать память, внимание, речь, стимулировать активность детей;
- 3) развивать умение подбирать предметы и атрибуты для игры;
- 4) воспитывать представления о сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость.

Оборудование, дидактический материал: бумага для рисования, карандаши, магнитная азбука, магнитная доска, денежные фишки игровые, история комикс тема.1, тема 2, тема 3 «История о рублике и его друзьях », сундук 3 шт, письмо «пирата финансиста», карта клада, сюжетно-ролевые костюмы, гримм театральный, альбом с монетами. Используются методические приемы: игровые, наглядные, словесные.

Словарная работа: деньги, рубль, монеты, расход, доход, обмен.

Организация работы: групповая, мозговой штурм и индивидуальная продуктивная деятельность. **Ожидаемый результат:** заинтересовать детей для дальнейшего изучения финансовой грамотности, освоить начальные понятия по финансовой грамотности.

Ход игры:

Воспитатель: Ребята послушайте внимательно загадку и отгадайте ее?

Появились мы на свет давно,

Назначенье у нас таково:

В магазине вы берите

Всё, что только захотите,

Только к кассе подойдите



И конечно заплатите.

Воспитатель: Правильно - это деньги. А вы знаете какие бывают деньги? Бывают монеты и банкноты.

Беседа о монетах.

Рассматриваем сначала монеты.

- Это что такое? Правильно, монеты. Какая монета?

Если дети не называют все признаки монет, то воспитатель помогает им.

- Круглая, металлическая, звенит (можно взять в руки несколько монет и позвенеть ими, после этого дети смогут назвать данный признак).

- Какие монеты вы знаете?

Дети называют монеты разного достоинства (1,2,5,10), воспитатель демонстрирует данную монету всем детям.

Воспитатель: А еще есть такие деньги.

Воспитатель достаёт банкноты.

- Как можно назвать эти деньги?

- Банкноты. А какие они?

- Бумажные, прямоугольные, шуршат.

Можно продемонстрировать шуршание банкнотой.

- Какие банкноты вы знаете?

Дети называют банкноты, воспитатель демонстрирует их (10,50,100) детям, затем проговаривают хором.

А давайте посмотрим мультфильм откуда появились деньги. (*Азбука денег Тетушки совы серия 1*). Подведение итогов просмотра мультфильма.

Недавно я получила письмо от **пирата Финансиста**, послушайте его послание:

Я на острове далеком

Много лет тому назад

В яме темной и глубокой

Закопал бесценный клад.

Вы тот клад сейчас найдите

И себе его заберите...

А еще в письме была карта. Давайте посмотрим ее, что же на ней показано (*смотрим карту*) На ней показано место, где спрятан сундук с деньгами!

Ребята, поплывем на **поиски клада пирата Финансиста**?

Но прежде чем нам клад искать,

Пиратом настоящим надо стать!

Стишок-кричалка: «Пираты»

1. Поднимаем якоря, отправляемся в моря! Мы бесстрашные ребята.

Дети: Потому что мы **пираты**!

2. В море грозная волна, Ураганы и шторма, Ну а мы плывём куда-то.

Дети: Потому что мы **пираты**!

3. Всех зверюшек нам милей Обитатели морей: осьминог, дельфины, скаты.

Дети: Потому что мы **пираты**!

4. Наточили мы ножи, Кто не спрятался - дрожи! Только мы не виноваты,

Дети: Потому что мы **пираты**!

5. Прямо к острову плывём, там **сокровища найдём!** Заживём, друзья, богато.

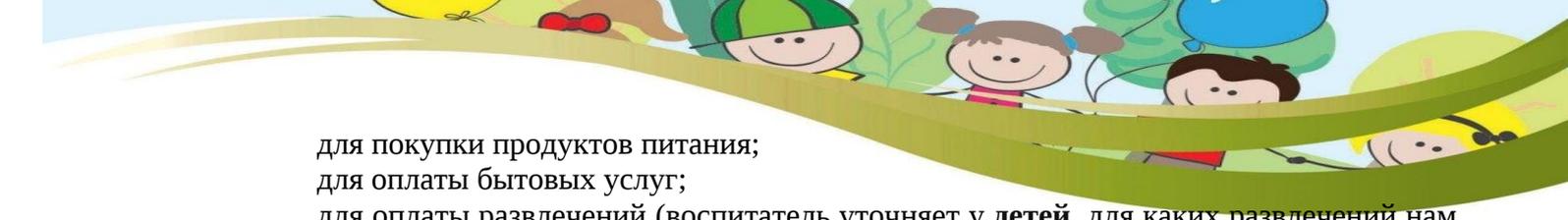
Дети: Потому что мы **пираты**!

Ребята нам нужно проплыть острова с заданиями чтобы найти клад **пирата**! Все готовы? ну тогда поплыли!

1 остров «игровая» – игра «Для чего нужны деньги?» **Пират Финансист** хочет узнать для чего же нам понадобятся деньги? И на что вы потратите его **сокровища**.

(Игра с мячом)

. Итак, деньги нам нужны:



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

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

- Если мы едим на автобусе, мы платим?

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

Молодцы ребята! Мы справились с заданием. Путь открыт для следующего острова. поплыли дальше.

2 остров «Монетная»

Воспитатель: Давайте ещё в одну игру поиграем. Надо навести порядок разложить монеты по достоинству, т. е разложить от самой маленькой стоимости, до самой большой. (*Дети выкладывают монеты 1, 2, 5, 10 рублей*).

Воспитатель: Посмотрите, здесь на ковре разложены части монеток. Давайте составим целые монетки из этих частей.

(*Проводится игра “Собери целые монетки из частей”*).

Воспитатель: Молодцы, ребята и с этим заданием справились. Давайте назовем достоинство монет, которые мы с вами **собрали**. (1, 2, 5, 10 рублей).

А теперь давайте мы с вами чуть, чуть отдохнем.

Физкультминутка.

«Будем денежки считать»

Один, два, три, четыре, пять (*шагаем на месте*)

Будем денежки считать. (*Сжимаем и разжимаем пальцы рук*)

Один и два оплатим дом, (*пальцы в кулак, отгибаем мизинец и безымянный*)

Дом, в котором мы живём.

Третья монетка – одежду купить, (*отгибаем **средний палец***)

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

Ну а пятую пока (*шевелим большим пальцем*)

Спрячем на донышке кошелька! (*спрятать большой палец в кулак согнув все пальцы*)

Отдохнули? Тогда поплыли дальше!

3 остров – «Чеканка монет»

(*Дети выполняют работу, вдавливая монеты в пластилин*).

. Вот сколько монет у нас получилось.

- Ребята, скажите, а чтобы у вас были деньги, что для этого нужно.

Дети: работать.

Воспитатель: А, чтобы вы работали, что для этого нужно?

Дети: Хорошо учиться и получить профессию.

Ну что ребята вот и на третьем острове мы с вами справились с заданием. А там на четвертом острове нас ждет сундук с **сокровищами пирата Финансиста**.

4 остров – находим сундук с **сокровищами**.

6. Заключительная часть.

- О чем мы сегодня говорили?

- Какие бывают деньги?

- Чем отличается монета от банкноты?

- Как можно назвать монеты и банкноты одним словом?

(Наличные деньги).

**Технологическая карта
Игры на решение логических задач
«Как поросёнок Фунтик изменил свою жизнь»**



I. Методический блок

Цель: Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.

Задачи: Ввести в речь новые понятия (прибыль, честный заработок, пожертвование)

расширить представления детей о труде взрослых;

воспитывать социально-нравственные качества: бережливость, рачительность, смекалку, трудолюбие, желание учиться, осуждать жадность и расточительность.

Форма: Игровая программа

Время: 25 минут

Материал: Оформление группы или музыкального зала, карточки, изображения, маски, игрушка Фунтик, колибри (для презентации и заданий).

Предварительная работа: Беседы, знакомство с профессиями родителей, экскурсии, дидактические игры.

Форма контроля: Обсуждения, дискуссии при подведении итогов.

Методические рекомендации организаторам игры: Старший дошкольный возраст.

Анализ сказки (мультфильма) с точки зрения экономики и финансов

Добрый поросёночек сбегает от своей хозяйки Белладонны, потому что не может больше обманывать ребятишек, но она и не думает отказываться от поросёнка, приносящего прибыль, и все свои силы бросает на поимку пропавшего.

Фунтик знакомится с добрым клоуном Фокусом-Мокусом и отправляется с ним в путешествие, а неугомонная Белладонна не оставляет попыток выкрасть малыша. Переодевшись в мужской костюм, она пытается похитить поросёнка, с помощью снотворного и нечестных друзей. Но все её попытки безуспешны, потому что с Фунтиком надёжные и верные друзья.

Наш герой становится артистом цирка и зарабатывает деньги честно, а Белладонну разоблачает на глазах у всех зрителей.

Главная мысль сказки заключается в том, что нужно быть добрым, трудолюбивым,

честным и справедливым. Только честным трудом можно добиться уважение, любовь



и дружбу, ведь их не купишь не за какие деньги. И наш Фунтик всеми силами старается изменить свою жизнь и конечно у него всё получается.

Экономические понятия: прибыль, деньги, честный заработок, пожертвование. В сказке «Приключения поросёнка Фунтика» показывает, что деньги нужно зарабатывать честно.

Социально-нравственные качества героев:

В сказке главным героем является маленький поросенок Фунтик. Он очень добрый, очень переживает, что ему приходится обманывать детишек и просить у них деньги.

Помимо поросёнка, в сказке героями являются добродушный фокусник дядюшка Мокус и обезьянка Бамбино. Они помогли Фунтику и спасли его от злой Белладонны.

Вскоре они встретили бегемота Шоколад, который до встречи с ними продавал воздушные шары, а после становится цирковым силачом.

Госпожа Белладонна очень скупая и жадная, больше всего любит деньги.

Второстепенными героями в сказке два сыщика Пинчер-старший и Добер-младший. Стоит ещё отметить начальника полиции по имени Фокстрот.

Сказка учит детей быть добрыми, честными, уметь дружить и помогать друг другу.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

Чем занимался Фунтик? (*просил у детишек деньги, собирал пожертвования*)

Кому он отдавал собранные деньги? (*он отдавал скупой и жадной Белладонне*)

Почему госпожа Белладонна хотела вернуть Фунтика, когда он от неё сбежал? (*потому что он был артистичным и приносил ей прибыль*).

Почему он решил сбежать? (*он очень добрый, очень переживает, что ему приходится обманывать детишек и просить у них деньги*)

Кто помогает нашему герою убежать от Белладонны и приглашает на работу в цирк? (*добрый фокусник дядюшка Мокус и обезьянка Бамбино*).

Как вы думаете правильно ли сделал Фунтик, что сбежал и перестал просить деньги? Почему? (*правильно, потому что нельзя обманывать людей*)

Вывод: Белладонна была жадной и скупой старухой, и очень любила деньги, а Фунтик добрый маленький поросёнок приносящий ей прибыль. Именно поэтому она очень его хотела вернуть, но на помощь пришли добрые и верные друзья.

Пословицы: «Не имей ста рублей, а имей сто друзей»

Игра «Товары – услуги»

Цель: закрепить умение отличать товар от услуг, показать детям, что они встречаются не только в жизни, но и в сказках, уважение к людям разных профессий.

Материал: Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, старик ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма, и т. д.; таблицы товары, услуги.

Содержание:

1-й вариант. Детям предлагается взять картинку и ответить товар это или услуга.

2-й вариант. Дети делятся на две разные команды: одни называют профессию, а другие говорят какие услуги, предоставляют люди этой профессии.

В гости приходит Фунтик: ребята, я решил помочь Фокусу-Мокусу и буду продавать билеты на наше представления. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.



В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры.

Игра «Потребности»

Цель: формировать представление с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.

Материал: карточки с товарами и изображением нематериальных потребностей.

Содержание:

1-й вариант. Дети выбирают из предложенных карточек товар первой необходимости, и товар без которого в настоящее время можно обойтись.

2-й вариант. Назвать потребности материальные и нематериальные

3-й вариант. Выбрать по карточкам материальные и нематериальные потребности, почему они сделали этот выбор.

Игра «Какие бывают доходы?»

Цель: Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал: Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др., дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Игра «Работать можно по-разному»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение к добрым и трудолюбивым героям сказок.

Материал. Карточки героев из сказок: «Петушок и колосок», Золушка, Буратино, Кот в сапогах, Стрекоза и муравей, Стрекоза и кузнечик, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Лисичка-сестричка, Белладонна, Хаврошечка и др., мешочек, изображения Фокуса-Мокуса и Белладонны

Содержание:

Фунтик просит помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

Затем знакомим с правилами игры:

Всех трудолюбивых героев нужно разместить с дядюшкой Мокусом, а ленивых к Белладонне. Определить каких героев больше. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра «Угадай профессии людей и сказочных героев»

Цель. На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

Материал: картинки со сказочными героями, маски с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Содержание:

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.

Раздайте девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу девочки и мальчики начинают искать свою пару, 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.

**Технологическая карта
экономической игры «Супермаркет»**

I. Методический блок

<p align="center">Цель</p>		<p>Формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности посредством игры «Супермаркет»</p>
<p align="center">Задачи</p>		<p>Расширять представление детей о том, что такое «супермаркет»; 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, воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.</p>
<p align="center">Форма</p>		<p align="center">Игровая программа</p>

<p>Время</p>		<p>25 мин</p>
<p>Материал</p>		<p>Атрибуты к игре «Супермаркет» (одежда продавца, кассовый аппарат, корзинки, промышленные и продовольственные товары, деньги).</p>
<p>Предварительная работа</p>		<p>Экскурсия в супермаркет «Магнит» Сюжетные картины «В магазине» Чтение художественной литературы: Романов А. «Чудеса в кошельке», К. И. Чуковский «Муха цокотуха»; мультфильмы С. Михалков "Как старик корову продавал", "Золотая антилопа", «Буратино».</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>Устный опрос при подведении итогов игры.</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Целевая группа: группы старшего возраста (5-6 лет)</p>

II. Практический блок

Экономическая игра для детей «Супермаркет»

Ход 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.





Воспитатель повторяет и закрепляет с детьми уже знакомый материал на тему: «Деньги и история их возникновения».

В. А что же такое супермаркет? (Ответы детей.) Правильно, это то место, где люди совершают покупки. Что можно купить в супермаркете? (Ответы детей.) Кто знает, как можно одним словом назвать все то, что продается в супермаркете? (Товар.) Значит, товар — это все то, что продается в магазине, супермаркете.

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 супермаркете 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. Все эти товары мы можем купить в одном магазине-супермаркете.

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 супермаркета? (Ответы детей.)

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

Дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности для детей 5 – 6 лет.

«Что продается в магазине?»



Цель – формирование у детей представления о товаре. Познакомить детей с понятием «товар», сформировать представление о том, что каждый товар имеет свою стоимость.

Ход игры

Раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Спросить, чтобы они хотели купить и есть ли у них возможность это сделать (хватит ли у них «денег» на покупку товара).

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 2 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 «Что дешевле»

Цель. Сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить самостоятельность в выборе решения.

Материал. Карточки с изображением разных предметов, ценники.

Содержание.

1-й вариант подобрать предметы товаров (ряды) от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

2-й вариант. Дети должны расположить карточки по мере возрастания цены на товар и наоборот

3-й вариант. Дети раскладывают по две карточки и с помощью знаков определяют, какой из товаров «дороже», а какой «дешевле».

4-й вариант. Детям на выбор предлагается выбрать одну из карточек и сказать, почему именно этот товар нужно купить в первую очередь.

Игра «Разложите товар»

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания 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 «Давай положим в корзинку...».

Цель: закрепление у детей представления о товаре. 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.

Игра «Какой товар лишний?»

Цель: закрепление у детей понятия «товар». 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?

Игра «Что забыли положить в корзинку?»

Цель: формирование представления у детей о «категории товара». Познакомить детей с понятием «категория товара». Формировать умение добавлять в корзинку товары из заданной категории.

Ход игры

У каждого ребенка игровое поле «Корзинка покупок» с одним или несколькими товарами определенной категории. Предложить детям «купить» еще товар из данной категории. На первом этапе предлагаем «корзинку покупок» с 3-4 товарами. Когда у детей сформируется представление о категории товара, предлагаем «корзинку покупок» с одним товаром.

Игра «Все по полочкам»

Цель: закрепление понятия «категория товара». 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.

Игра «Путаница»

Цель: закрепление понятия «категория товара». Закрепить понятие «категория товара». Формировать умение определять «категорию товара».

Ход игры

Пришли в магазин, где все «отделы» перепутались. Детям предлагается исправить ошибки и разложить товары по категориям.

Игра «Что угодно для души»

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

Игра «Что сколько стоит»

Цель: познакомить с понятием «цена». 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.

Игра «Потребности»

Цель: формировать представление с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.

1-й вариант. Дети выбирают из предложенных карточек товар первой необходимости, и товар без которого в настоящее время можно обойтись.

2-й вариант. Назвать потребности материальные и духовные.

Игра «Деньги»

Цель: познакомить с понятием «деньги». Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар. Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег). Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

Ход игры

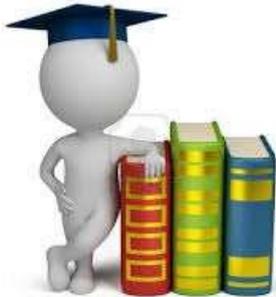
Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

Технологическая карта игровых ситуаций по финансовой грамотности

I. Методический блок

Цель		содействие финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности.
------	---	---

<p>Задачи</p>		<p><input type="checkbox"/> расширить знания детей о возникновении денег, о том, что служило деньгами для древних людей;</p> <p><input type="checkbox"/> развивать память, внимание, речь, стимулировать активность детей;</p> <p>и атрибуты для игры;</p> <p>сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость.</p>
<p>Форма</p>		<p>станционная игра</p>
<p>Время</p>		<p>30 мин</p>
<p>Материал и оборудование</p>		<p>иллюстрации по тематике, зерна кофе, зерна пшеницы, камушки, глиняный кувшин, ковёр-самолёт, мультфильм, мультимедийное оборудование</p>
<p>Предварительная работа</p>		<p>подготовить раздаточный и демонстрационный материал.</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>Устный опрос при подведении итогов игры.</p>

<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста, педагоги, возможно участие волонтеров.</p>
---	---	--

II. Практический блок

«Азбука денег» (подготовительная группа)

Ход образовательной деятельности

Воспитатель: Встанем мы в кружочек дружно, поздороваться нам нужно говорю тебе «Привет!»

Улыбнись скорей в ответ.

Здравствуй правая рука,

Здравствуй левая рука,

Здравствуй друг, здравствуй друг,

Здравствуй весь наш дружный круг.

Воспитатель: У каждого есть свои мечты! Новая игра, книга, велосипед, компьютер, новое модное платье, сумочка или украшение. А может быть, хотел бы завести домашнего питомца? Или ты мечтаешь о путешествии в какой-нибудь город или страну?

Звучит музыка, появляется ковёр-самолёт.

Воспитатель: Ребята, что это за замечательный предмет?

Дети: Ковёр-самолет.

Воспитатель: А как вы думаете, для чего он нам пригодится?

Дети: Для путешествия.

Воспитатель: Правильно, дети. Я предлагаю вам сегодня отправиться в необычное путешествие.

Воспитатель вместе с детьми, становится на ковёр-самолёт и отправляется в путешествие, находят предметы в разных местах группы (*глиняный кувшин, камни, зерна пшеницы, кофе, фрукты*). Детям предложить высказать мнение, почему же мы нашли эти предметы.

Воспитатель: Давным-давно, миллионы лет назад, на заре становления человеческой цивилизации...когда мужчина ходил охотиться на мамонта, а женщина ждала его в пещере у очага, денег не было. Постепенно человек учился обрабатывать землю, выращивать различные съедобные верхушки и корешки, делать посуду и предметы домашнего обихода, шить одежду. И у одного отлично получалось лепить глиняные горшки, но никак не получалось поймать зайца, а у другого – наоборот. И пришла людям в голову мысль: можно меняться продуктами своего труда. Я тебе – зайца, а ты мне – большой горшок для варки похлёбки. Так появился бартер – предшественник современных денег.

В копилку я их положила - подарок мамочке купила.

Просмотр мультфильма СМЕШАРИКИ «Финансовая грамотность. Благородное дело».

Физминутка:

«Будем денежки считать»

Один, два, три, четыре, пять



(шагаем на месте)
Будем денежки считать.
(сжимаем и разжимаем пальцы рук)
Один и два оплатим дом,
(пальцы в кулак, отгибаем мизинец и безымянный)
Дом, в котором мы живем
Третья монетка – одежду купить
(отгибаем средний палец)
На четвёртую монетку купим есть и пить
(отгибаем указательный палец)
Ну а пятую пока
(шевелим большим пальцем)
Спрячем на доньшке кошелька!
(спрятать большой палец в кулак согнув все пальцы)

Воспитатель: А теперь послушайте, пожалуйста, сказку. Подружились Крокодил Гена, Чебурашка и Старуха Шапокляк. Стали жить они вместе. Крокодил Гена на работу ходил в зоопарк и за это получал зарплату. Чебурашка учился в летней школе, хотел стать лётчиком, и за свою учебу получал стипендию. Шапокляк не работала, она была уже пожилая и получала

пенсию. Из чего состоял доход семьи Крокодила Гены?

Дети: Зарплата, пенсия, стипендия.

Воспитатель: Скажите, где можно получить деньги за свою работу?

Дети: В банке, банкомате.

Воспитатель: Для того, чтобы пойти в банк, нужно взять с собой кошелёк. Это специальный домик для денег. Туда кладут деньги, чтобы не потерять.

Воспитатель: Для чего нужны деньги в семье?

Дети: Для того, чтобы ходить в магазин и покупать продукты, необходимые вещи, оплачивать коммунальные услуги, детский сад, если кто-то заболел, то нужно отправиться в аптеку за лекарством.

Практическая работа «Мини-банк»

Цель: показать принципы финансового планирования, донести принцип «сначала зарабатываем – потом тратим».

Суть практики: предложить ребятам создать свой «мини-банк». Предоставить право выбрать самим кто будет отвечать за сбор и хранение мелочи. Он будет напоминать всем членам семьи, чтобы они «сдавали монеты в банк», освобождая от них карманы.

Предложите обсудить, на какое семейное дело собираются данные монеты в «мини банке» – например, на покупку телевизора или настольной игры. Это должно быть что-то для общего пользования, чтобы ребенок чувствовал гордость за подготовку такой важной для семьи покупки.

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, все ли деньги своего бюджета нужно тратить?

Дети: Нет, остатки можно положить в копилку.

Воспитатель: Чтобы деньги не лежали в копилке мёртвым грузом, нужно заставить их работать. И сейчас я вам, расскажу, как это можно сделать. Банки зарабатывают проценты на хранении денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в «минибанке» денег будет отдаваться ему лично за работу банкиром – например, 3% или 5%. А на что вы потратите свою прибыль, решать только вам.

Рефлексия: предоставить детям право выбора картинки эмоции, которую они испытывают по окончании образовательной деятельности.

Ну - ка все встали в круг
За руки все взялись вдруг



Будем рядом стоять
Ручками махать
Целый час мы занимались
И немножко баловались
А теперь детвора
Отдыхать и вам пора!

Командная игра «Как проверить и посчитать деньги»

Форма проведения: командная игра

Участники: дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста, педагоги, возможно участие волонтеров.

Цель мероприятия – научить дошкольников и младших школьников умело распоряжаться деньгами и отличать настоящие деньги от фальшивых.

Задачи:

познакомить с понятиями: денежная единица, номинал;
содействовать повышению уровня мотивации к получению знаний в области финансовой грамотности через игровые средства обучения.

Техническое оснащение: мультимедийный проектор, раздаточный и демонстрационный материал, презентация, доска для магнитов.

Предварительная работа: подготовить раздаточный и демонстрационный материал.

Беседа. Объяснение понятий.

«Все знают, что такое деньги. Как вы думаете, как правильно проверить и посчитать деньги? Для того чтобы уметь распоряжаться деньгами (*тратить их на покупки, копить для исполнения большой мечты*), очень важно уметь их различать и считать! В России деньги называются рублями, они бывают в виде бумажных денег (купюры или банкноты) и монеток.

Рубль – денежная единица Российской Федерации. Денежная единица – это знак, один из элементов национальной денежной системы. Служит для соизмерения и выражения цен всех товаров. Хотите узнать несколько забавных названий денег в других странах?

Лев (Болгария) • Тугрик (Монголия) • Крузейро (Бразилия) • Форинт (Венгрия) • Крона (Чехия) • Евро (Евросоюз) • Донг (Вьетнам).

Давайте подробно разберем, какие бывают деньги в России (купюры и монеты)! На каждой монете и купюре есть цифра – это так называемый номинал. Он обозначает покупательную способность купюры. К примеру, есть монеты номиналом 1, 5, 10 рублей, купюры номиналом 50, 100, 500 рублей и другие. Разный номинал нужен для того, чтобы деньгами было удобнее пользоваться. Если цена товара высокая, удобно рассчитываться крупными купюрами. А если товар дешевый, то можно использовать монеты. Из разных монет и купюр получаются разные варианты оплаты. Пользуясь различными монетами и купюрами, мы, как из кубиков в игре «Лего», можем сложить разную цену. Так нам удобнее расплачиваться за покупки. Давайте посмотрим на примерах, как это работает в действительности.

Как использовать разные деньги при покупке?

Одна тетрадь в клеточку стоит 5 рублей. Мы можем использовать для покупки деньги разного номинала: (7 минут). одну монету номиналом 5 рублей; • пять монет номиналом 1 рубль; • две монеты номиналом 2 рубля и одну монету номиналом 1 рубль. Или мы можем дать продавцу купюру большего достоинства, например, 10 или 50 рублей. Тогда продавец даст нам сдачу. купюры по 100 рублей; • две купюры по 50 рублей и одну купюру 100 рублей; • пять монет по 10 рублей, одну купюру 50 рублей и одну купюру 100 рублей. Мы также можем дать продавцу купюру

Умение правильно считать деньги – очень важное, оно необходимо каждому человеку. Совершая любую покупку, даже самую мелкую, нужно посмотреть, какие деньги есть у тебя в распоряжении (*то есть в кошельке*) и как собрать из них необходимую сумму для покупки. Если ты даешь продавцу сумму,



которая больше стоимости товара или услуги, то нужно посчитать размер сдачи (то есть понять, сколько денег тебе должны вернуть).

Ведущий: А кто знает, как проверить, настоящие ли деньги?

Деньги обладают системой защиты, чтобы их нельзя было печатать и рисовать всем, кому захочется. Настоящие деньги может печатать только Центральный Банк Российской Федерации. За подделку денег предусмотрено наказание. Для того чтобы отличить настоящие деньги от фальшивых, придумали специальные признаки и отличительные знаки. Несмотря на то, что деньги хорошо защищены, нужно сохранять бдительность!

Что делать, если в руки попала фальшивая купюра?

Нельзя ни в коем случае пытаться ею расплатиться необходимо провести ее проверку при помощи специального детектора. Фальшивые деньги подлежат уничтожению без возмещения их стоимости. Важно быть очень бдительным при расчетах деньгами!».

Деление на команды

Перед проведением игры необходимо разделить детей на 4 команды (по 5-7 человек). Для деления на команды можно использовать карточки разных цветов. Каждый участник берет себе 1 карточку любого цвета. Далее команды формируются по данному признаку.

Ведущий объясняет задание.

«Игра будет состоять из 3 этапов. На каждом этапе важна как скорость выполнения задания, так и правильность.

1 задание: Перед вами товары и их стоимость. Вам необходимо написать, какими монетами и купюрами вы можете расплатиться за них.

2 задание: Перед вами купюры и монеты различного номинала. Вам необходимо, как можно быстрее из них собрать сумму в 200 р. и 123 р. (монеты: «1», «2», «5», «10»; купюры: 5 «10», 3 «50», «100» на **каждую команду**)».

Игра "Сосчитайка"

Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами.

Подведение итогов

Обсуждение итогов

Награждение команд игры с участниками.

Итого 30 минут

Командная игра «Расходы. Как потратить деньги с пользой»

Форма проведения: командная игра

Участники: дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста, педагоги, возможно участие волонтеров.

Цель мероприятия – сформировать у старших дошкольников и младших школьников представление о расходах семьи.

Задачи:

познакомить дошкольников и школьников с квалификацией расходов: желаемые, обязательные и непредвиденные;

познакомить дошкольников и школьников с разными ситуациями по теме расходы в современных семьях;

научить тратить собственные деньги с пользой;

развивать бережное отношение к деньгам;

развивать способность правильного мышления в вопросах расходов, управлять своими желаниями и потребностями с учётом семейного бюджета;

Техническое оснащение: мультимедийный проектор, раздаточный и демонстрационный материал, презентация, доска для магнитов.

Предварительная работа: подготовить раздаточный и демонстрационный материал.



Введение в тему
Беседа. Объяснение понятий. «Расходы – это выбытие денежных средств, т.е. траты.

Все наши траты мы можем разделить на две части.

Необходимые и желаемые. А вы знаете, что такое желательные траты и необходимые траты?

Необходимые траты — те вещи, без которых человек не может обойтись. Желаемые траты — вещи, которые тебе хочется купить, но ты можешь обойтись без них. Например, если у Маши уже есть хорошая школьная сумка, то покупка еще и школьного рюкзака, который Маше очень нравится, будет желаемой тратой. Но если Машин школьная сумка порвется, то купить рюкзак будет необходимо. Конечно, больше всего нас радуют желаемые траты. Но в условиях, когда у нас мало денег, мы можем обойтись без некоторых из них. Еда. Полноценное разнообразное питание необходимо каждому человеку. Но еда бывает разной. Ребенку, для того чтобы он рос и развивался, нужно есть мясо, овощи, фрукты, творог, рыбу и орехи. Шоколад, сладости, печенье и пирожки — можно, но немного. Получается, что есть продукты, которые покупать необходимо, а есть продукты, без которых можно обойтись. Покупка мяса, овощей, молочных продуктов — это необходимые траты. Покупка киндер-сюрприза — желаемая трата.

Коммунальные услуги. Каждый месяц мы должны платить определенную сумму за то, что наш дом и двор убирают, зимой крышу дома очищают от снега. Мы пользуемся электричеством, газом и водой — за это тоже надо платить. Все эти траты необходимы для того, чтобы жить в доме. А есть такие услуги, как интернет или кабельное телевидение: если за них не платить, мы все равно сможем жить в теплом и светлом доме, значит, они — желаемые траты.

Связь. Домашний телефон, мобильные телефоны всех членов семьи относятся к средствам связи. Телефоны помогают нам общаться. С их помощью мы всегда можем узнать, где находятся наши близкие и друзья. Но можно использовать телефон для игр. Оплату звонков по делу можно отнести к необходимым тратам, а вот все остальное — это желаемые траты.

Транспорт. Обычно, чтобы добраться до работы, школы, спортивной секции, кружка и т. д., нужно использовать транспорт (*автобус, метро, трамвай или машину*). Это необходимые траты. Но если в гости к другу, который живет на соседней улице, мы будем ездить на машине, а не ходить пешком, это уже будет желаемой тратой. Одежда и обувь. Если старые ботинки развалились или стали малы, то покупка новой пары ботинок является необходимостью. А если у тебя уже есть две пары ботинок, но тебе очень понравились еще одни, то такая покупка — желаемая трата. Бытовая техника. Телевизор, холодильник, стиральная машина — вещи необходимые, они облегчают ведение домашнего хозяйства. Если старый холодильник сломался, то покупка нового является необходимостью. И именно поэтому затраты на ваши занятия можно назвать необходимыми. Каждый раз, когда мы собираемся потратить деньги, нужно помнить о необходимых тратах и желаемых. Мы оплатили жилье и коммунальные услуги, телефоны, интернет, купили проездные билеты на автобус и метро, отложили деньги на покупку продуктов на месяц. Остались ли у нашей семьи еще деньги? Если остались, то можем думать о походе в кино или покупке новой компьютерной игры. А если не остались, то исполнение желаний придется немного отложить. Получается, что сумма, которую каждый месяц имеют в своем распоряжении ваши родители, как правило, строго определена. И на нее невозможно приобрести ограниченное количество товаров и услуг.

Деление на команды

Перед проведением игры необходимо разделить детей на команды (по 5 человек). Для деления на команды можно использовать карточки разных цветов. При входе в аудиторию каждый участник берет себе 1 карточку любого цвета. Далее команды формируются по данному признаку.

Ведущий объясняет задание.

А сейчас ребята мы поиграем с вами в игру «Желаемые и необходимые расходы».

Синяя карточка обозначает необходимые расходы, а красная – желаемые. У каждого из вас есть карточки с изображением расходов-

- Электроэнергия
- Водоснабжение
- Газ
- Продукты питания
- Игрушки
- Одежда
- Отдых
- Проездной на автобус
- Сладости

Вам необходимо определить к каким тратам относится картинка, и поместить ее в нужное поле.

Каждая команда распределяет свои картинки на соответствующем поле.

Практическое задание

Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами.

Подведение итогов

Обсуждение итогов игры с участниками.

Итого 30 минут.

**Технологическая карта
Игры на решение логических задач
«Сказка Колобок на экономический лад»**

I. Методический блок

Цель		Формирование у детей основ финансовой грамотности.
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1) дать знания о семейных доходах, свойствах и функциях денег; 2) Способствовать пополнению словаря детей с экономическими терминами; 3) сформировать культуру обращения с деньгами; 4) Развивать экономический кругозор, познавательный интерес у детей.

Форма		Игровая программа
Время		30 мин
Материал		Оформление зала для игры, карточки с задачами, картинки с изображением игрушек, ценники, деньги разного номинала
Предварительная работа		Решение математических задач, дидактические игры: «Профессии», «Магазин», беседы на экономические темы
Формы контроля		Устный опрос при подведении итогов игры.
Методические рекомендации организаторам игры		Подготовительная группа (6-7 лет)



Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

Сказка о том, как баба по просьбе деда испекла колобок и «положила на окошко студится». А колобок прыгнул с окошка и покатился по дорожке. Пока он катился, встречал различных зверей (медведя, зайца, волка). Все звери хотели съесть колобок, но он пел им песенку и звери его отпускали. Когда он повстречался с лисицей, колобок спел ей песенку, но она притворилась глухой и попросила колобка сесть ей «на носок, да пропеть ещё разок». Колобок сел лисе на нос, та его и съела.

Главная мысль сказки в первую очередь заключается в том, что не стоит разговаривать с незнакомыми людьми на улице. Колобка съел бы еще в начале сказки заяц, если бы не его хитрость: «Давай, я тебе песенку спою». Колобок учит не теряться в сложной ситуации, а искать выход.

Но какую песенку пел Колобок? Хвастливую. Сказка «Колобок» еще учит не хвастаться. Не всегда люди (животные) говорят то, что думают. Под ласковыми и нежными словами может скрываться злобный, коварный замысел.

Экономические понятия: труд, продукт, потребность.

В сложных экономических условиях, баба и дед вели натуральное хозяйство, имели очень малый доход и жили бедно. Для удовлетворения потребности в пище дед попросил бабу об услуге - испечь колобок. Баба вложила свой труд в поиски муки по сусекам и в приготовление колобка, и в результате получился вкусный да румяный колобок. Издержки на его приготовление были не велики, доход тоже, но это было экономическое благо, удовлетворяющее первичные потребности

Колобок убежал от деда и бабушки и превратился в товар, на который имели спрос все встречающиеся животные. Колобок долго не соглашался на такую роль, убегая от всех животных, но жестокие условия рынка привели его в итоге к гибели.

Социально-нравственные качества героев: трудолюбие, предприимчивость, хитрость, хвастливость, любознательность, общительность.

Все герои сказки «Колобок» положительные. Но у положительных героев тоже высказывают отрицательные черты.

Бабушка была трудолюбивой и заботилась о бабушке. Колобок получился румяным, красивым, что вполне соответствует образу положительного героя. Но при этом был хвастуном: решил показать себя всему миру, какой он пышный да румяный. Хвастовство Колобка кто-то должен был остановить. Это сделала Лиса. Почему на эту роль выбрали Лису? Лиса - хитрая, ловкая, находчивая, умная, красивая. А это черты положительного героя, но в нашей сказке Лиса – не положительный и не отрицательный герой. Лиса – орудие судьбы. Сначала Лиса льстит Колобку. «Здравствуй, Колобок. Какой ты хорошенький!» Колобок показал себя не воспитанным, некультурным. Он даже не поздоровался и не поблагодарил за комплемент. Колобок сразу же запел восхваляющую себя песню. Он не видит опасности, которая исходит от Лисы. Лиса – рыжая, с пушистым хвостом, очень красивая! Колобок увидел только ее внешнюю красоту.

Внешне Колобок очень красивый, румяный, с хрустящей корочкой. Но это лишь внешняя оболочка. На самом деле Колобок непослушный, хвастливый, самовлюбленный, невежливый, некультурный, высокомерный. Его действия не подходят к образу положительного героя. Своими поступками Колобок превратил себя из положительного героя, в отрицательного. К концу сказки, обычно, даже если главный герой глуповат, то он становится умным. Здесь же все по-другому: из-за глупости своей Колобок поплатился жизнью. Лиса его съела.

Во время своего путешествия Колобок встречается с другими героями сказки: с Зайцем, Волком, Медведем и Лисой.

Зяц во всех русских народных сказках – трусливый, слабый, всегда кого-то боится, просит помощи. А в нашей сказке Заяц хочет съесть Колобка. Наш «герой!» страшно пугается и начинает петь, чтобы песней разжалобить Зайца. Это не просто песня – это описание его жизни. Колобок решил, что песенка заменит Зайцу обед. Мы опять



переживаем, за Колобка, нам его жалко. И очень рады, что Колобок спас себя с помощью песни. Да ведь, если быть правдивым, то Зайца обмануть не так уж сложно.

И с волком встретился Колобок. Это - не Заяц травоядный, это - хищник. Правда, Волк какой-то странный: он согласен съесть тесто!!! «Колобок, Колобок, я тебя съем!» Колобок не бросается наутек, он просто поет опять свою песенку!!! И опять это срабатывает! Колобок становится очень уверенным в себе.

При встрече с медведем Колобок насмехается над ним: «Где тебе, косолапому меня съесть!»

Сказка учит нас слушаться взрослых, родителей, не хвастаться, научиться распознавать лесть, быть умным.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

Какую потребность испытывал дед?

Кто трудился, чтобы испечь колобка?

Если Колобок окажется в продаже, как можно его по - другому назвать? (продукт, товар)

Пословицы: «Говори меньше, думай больше», «Догадка не хуже разума», «С умом задумано, да без ума сделано», «Легко хвалится, легко и свалится».

Игра «Доход - расход»

Цель: дать представление о доходе, его динамике (*увеличение, уменьшение*).

Материал: монетки, герои сказок (пальчиковый театр)

Содержание игры: Дети вспоминают сказку, ее героев. Воспитатель рассказывает: жили-были дед и баба. Они получали пенсию, и все было у них хорошо. Однажды дед попросил бабу испечь ему колобок. Баба испекла и положила на окошко остужать. Колобок остыл, прыгнул с окошка и покатился по дорожке. По дороге ему встретился серый волк. Колобок спел свою песенку волку, она очень понравилась, и он дал ему монетку, спел медведю, тот тоже дал монетку. Вечером Колобок вернулся к бабушке и дедушке и отдал им заработанные деньги. Как вы думаете, увеличился или уменьшился доход семьи? Почему? Но однажды Колобок повстречал на своем пути Лису. Она послушала его песню, но была голодная и хитрая, она съела Колобка. Теперь доход семьи как изменился?

Игра «Покупка Колобка».

Цель: выявить уровень экономического мышления детей, усвоения вычислительных процедур, расчетов, применяемых в экономике.

Материал: монеты самодельные, карточки с изображением разных предметов, ценники.

Содержание игры: педагог объясняет, что у Колобка 10 рублей и предлагает помочь выбрать тот товар, который мог бы купить Колобок, посчитать, сколько денег он потратит и сколько у него останется.

Игра «Советы покупателю»

Цель: учить детей находить выход из экономической ситуации, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Материал: фишки, наглядный материал для ситуаций.

Содержание игры: Воспитатель приводит детям различные экономические ситуации и просит их разрешить. За каждое правильное решение дается фишка, выигрывает тот, кто набрал максимальное количество фишек.

Ситуация 1. Когда выгоднее покупать шубу: зимой или летом? Почему?

Ситуация 2. На рынок привезли яблоки. Продавцу Свете яблоки доставили свежие, большие, с красными боками, а продавцу Косте яблоки привезли маленькие, сморщенные. Цена на них одинаковая. У кого яблоки купят быстрее?

Ситуация 3. Мальчик Миша решил навестить свою больную бабушку и купить ей бананы. В магазине они стоили 3 рубля, а на рынке - 2 рубля. Где Миша купит бананы? Почему?

Ситуация 4. Если цены на молоко стали выше, что произойдет с ценами на продукты из него?

Ситуация 5. Когда будут дешевле яблоки и груши: летом или зимой? Почему?

Ситуация 6. На что расход денег будет больше: на покупку машины или билета на поезд?

Игра «Размен»

Цель: научить детей считать деньги.

Материал: банкноты разного номинала.

Содержание игры: Воспитатель приводит ситуацию: бабушка пошла в магазин. Купила муку для того, чтобы испечь колобка. В магазине не было монет, чтобы сдать бабушке сдачу. Помогите разменять бабушке деньги. Детям выдаем мелкие монеты, а себе оставляем несколько банкнот разного номинала. Дети разменяют выложенную банкнот мелочью. Эту игру можно провести как игра – соревнование.

Технологическая карта Игры по решению проблемных ситуаций «Без труда нет жизни на земле»

I. Методический блок

Цель		Формирование у детей старшей группы основ финансовой грамотности.
Задачи		Ввести в речь слова (работать, зарабатывать, получать за работу, добиваться чего-либо, получать что-либо в результате своих действий, зарплата, премия, вознаграждение, грамота, кубок, подарок, приз). - формировать представление о том, что трудиться – значит что-то делать, созидать для себя, на благо всей семьи, близких людей, друзей; - закрепить знания детей о том, что каждый труд ценен; - развивать мыслительные операции, внимание, речь, вариативность мышления, творческие способности. - воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки

		взаимодействия с окружающим миром.
Форма		Игровая программа
Время		20 – 25 мин
Материал		Карточки с изображением различных видов труда, картонные монеты (условные деньги), медали «Суперпомощник», удостоверения «Герой труда». Карточки с изображением различных жизненных ситуаций.
Предварительная работа		Чтение художественного произведения. Изготовление раздаточного материала, атрибутов для игр.
Формы контроля		Контрольные закрепляющие вопросы в конце игр.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: группы старшего возраста (5 – 6 лет)



II. Практический блок

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

В сказке «Пекарь и Портной» рассказывается о Пекаре и Портном, которые думали, что профессия каждого из них важнее какой либо другой профессии. Заспорив, они так и не пришли к одному мнению – чей же труд важнее и нужнее людям.

Они поссорились и решили, что каждый из них проживет друг без друга.

Главная мысль сказки заключается в том, что нужно быть разумными в своём поведении. Понимать, что каждый труд ценен. Только в этом случае можно добиться желаемого результата.

Но герои сказки после своих неудач все-таки пришли к мысли о том, что трудиться и жить лучше во взаимодействии, поэтому пошли друг к другу на встречу.

В конце сказки Пекарь и Портной объединились и теперь им не страшны ни голод, ни обгорелый рукав пиджака.

Экономические понятия: трудиться – значит что-то делать, созидать для себя, на благ всей семьи, близких людей, друзей, экономия денег.

Сказка «Пекарь и Портной» показывает, что надо обдуманно и серьезно относиться к любой профессии. В сказке - это разумное поведение в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.

И вот заспорили герои, что каждый из них проживет друг без друга. Если быть неразумным и не дружелюбным, то можно остаться одиноким и безсильным..

Социально-нравственные качества героев:

В сказке «Пекарь и Портной» всего два главных героя, причем оба – отрицательных.

И характеры у них были одинаковы (*упрямые*). Каждый герой мечтал работать не обращая друг к другу мечтал, что его профессия важнее другой, но план каждого потерпел фиаско, и у Пекаря рукав пиджака обгорел, и у Портного на третий день живот так подвело, что и ножницы из рук выпали.

Сказка учит детей быть добрыми, уметь дружить и помогать друг другу. Ведь Пекарь и Портной изначально могли понять, что все профессии важны – все профессии нужны.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

Как вы думаете, чей труд важнее?

Что помогло Пекарю и Портному понять, что все профессии важны?

Почему Пекарь и Портной померились?

Приведите примеры, когда вы хотели о чем то поспорить, но разумно оценили ситуацию, и у вас все закончилось хорошо.

Пословица. У всякого Гришки свои делишки.

Игра «Услуги и товары»

Цель: закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал: предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - таблицы Товары, Услуги, Бартер

Содержание игры

Из-за театральной ширмы слышится голос героя: ребята, я пеку хлеб и продаю его. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, портной, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии,



представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

Пекарь печет хлеб. Хлеб - это товар, который изготовил пекарь. Пекарь же этот хлеб ещё и продает. Итак, предоставляет услугу.

Портной шьёт одежду и меняет её на продукты. Это бартер.

И т. д.

Игровое занятие-соревнование «Мои домашние обязанности»

Цель: формируем у дошкольников представление о том, что трудиться – значит что-то делать, созидать для себя, на благо своей семьи, близких людей, друзей, домашних питомцев и пр.; любой труд – это хорошо.

Материал: карточки с изображением различных видов домашнего труда, картонные монеты (условные деньги), медаль «Суперпомощник», удостоверения «Герой домашнего труда».

Содержание игры.

Дети делятся на команды (по 3-5 человек).

По очереди один ребёнок из каждой команды подходит к ведущему. Ведущий говорит ребёнку или показывает картинку, какой вид труда он должен изобразить. Далее ребёнок с помощью жестов и движений должен изобразить вид труда, который ему сказал ведущий. Команды должны отгадать, какой вид труда изображён.

Монету получает та команда, которая отгадала изображаемый вид труда. Если ребёнок хорошо работал и точно изображал вид трудовой деятельности, воспитатель выдаёт капитану монету.

Выигрывает та команда, которая заработала монет больше всех. Всем членам команды победителя присваивают звание «Герой домашнего труда» и выдают медали «Суперпомощник».

Виды домашнего труда: уборка игрушек, протирание пыли, уборка пылесосом, мытьё посуды, стирка белья, уход за обувью, приготовление пищи, уборка своей постели, протирание полов влажной тряпкой, мытьё окон, кормление домашнего питомца.

Игра «Вот так заработали!»

Цель: вводим в активный словарь слово заработать, формируем умение строить версии, видеть проблемные ситуации, развиваем смекалку, обогащаем их жизненный опыт.

Материал: карточки с изображением различных ситуаций.

Содержание игры.

Ведущий (задаёт вопросы детям):

- Давайте подумаем, что может означать слово «заработать»?
- Как вы думаете, что можно получить или заработать?
- А теперь давайте подумаем, что можно заработать или получить за свои поступки, за своё поведение.

Дети называют, что можно получить или заработать.

Подсказка ведущего:

- деньги (заработная плата, или зарплата, премия);
- вознаграждение в виде подарка, приза, грамоты, медали, кубка (лучшему работнику);
- хорошее настроение, радость, удовольствие (починил, построил, приготовил...);
- благодарность, похвала (слова благодарности, знаки благодарности..);
- наказание, порицание;
- болезнь, травма (простуда, синяк, ушиб, порез..);

После обсуждения ведущий называет жизненную ситуацию или раскладывает на столе картинки с разными сюжетами (в скобках указано, что может быть получено в результате этой ситуации):

1. подмели и помыли полы (*похвала*);
2. испортили обои на стене, нарисовав на ней красками (*наказание*);
3. упали с дерева и разбили коленку (*ушиб*);
4. мама и папа ходят на работу (*заработная плата*);
5. на работе папа сделал больше работы, чем нужно было (*премия*);
6. рисунок, отправленный на городской конкурс, занял первое место (*подарок, приз*);
7. починили самостоятельно игрушку (*радость, удовольствие и гордость за себя*);
8. помыли с папой машину (*радость, удовольствие, хорошее настроение*).

Ведущий (*задаёт детям вопрос*). Когда мы ещё часто употребляем слово заработал?

Стоит телевизор, он не включен, мама взяла пульт, нажала на кнопку и телевизор заработал и т.д.

Видите, какое интересное это слово зарабатывать, сколько разных значений оно может иметь!?

Ведущий (*подводит итог*). Вот мы с вами поиграли. Что нового вы узнали из этой игры?

Игра «Потребности»

Цель: формировать представление с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.

1-й вариант. Дети выбирают из предложенных карточек товар первой необходимости, и товар без которого в настоящее время можно обойтись.

2-й вариант. Назвать потребности материальные и духовные.

Технологическая карта Игры по решению проблемных ситуаций «Тратим разумно, берегаем и экономим»

I. Методический блок

Цель		<p>Способствовать финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста посредством формирования умения производить денежные траты с умом, сберегать и экономить.</p>
------	---	---

<p>Задачи</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Формировать у детей рациональный подход к выбору товаров, обращая особое внимание на их полезные свойства - Воспитывать представления о сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость - Объяснить, что при трате денег необходимо прежде всего ориентироваться на доходы семьи, способствовать потребности и желания с возможностями (т.е. доходом семьи) - Стимулировать познавательный интерес детей к значению слов <i>копить, сберегать,, откладывать, копилка, экономить</i> - Показать, что, сберегая деньги и аккуратно относясь к купленным вещам и товарам, мы показываем уважение к труду родителей, участвуем в повышении благосостояния семьи - Способствовать пониманию, что сбережения – это полезная привычка и способ реализации желаний, особенно дорогостоящих - Развивать осмотрительность в денежных тратах с двух точек зрения: «хочу» и «могу» - Формировать систему ценностей, в которой на первое место ставятся бережное отношение к приобретаемым вещам, помощь близким, умение отложить на время личные желания
<p>Форма</p>		<p>Игровая программа</p>
<p>Время</p>		<p>20 – 25 мин</p>
<p>Материал</p>		<p>Карточки с изображением различных видов продуктов, картонные монеты (условные деньги). Иллюстрированное меню со всеми видами бутербродов, салфетки, пластилин. Фотографии или картинки с изображением разнообразных копилок. Свинка - копилка в виде керамической поделки. Листы бумаги белые и цветные, карандаши и ножницы.</p>

Предварительная работа		Чтение художественного произведения. Изготовление раздаточного материала, атрибутов для игр.
Формы контроля		Контрольные закрепляющие вопросы в конце игр.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: группы старшего и подготовительного к школе возраста (5 – 7 лет)

Анализ басни с точки зрения экономики и финансов

В басне Леонардо да Винчи «Муравей и пшеничное зерно» рассказывается о Муравье и пшеничном зерне, муравей всю жизнь трудится и делает запасы для себя и своего муравейника. И найдя однажды на поле пшеничное зерно, хотел его отнести в муравейник, но зерно ему предложило не торопиться и подождать до лета и получить сто таких зерен, через время. Муравей сомневался, но согласился с зерном, летом у муравья было уже не одно, а сто пшеничных зерен.

Так муравей, закопав зерно в землю и выждав время увеличил свой капитал.

Главная мысль басни заключается в том, что нужно быть разумными в своём поведении. Понимать, что сберечь однажды, можно приумножить капитал. Только в этом случае можно добиться желаемого результата.

Герой басни последовал совету зерна, сомневался в его правдивых словах, рискнул и приумножил свой капитал.

В конце басни, когда муравей пришел на поле, он увидел, что зерно не обмануло и вместо одного у муравья стало сто таких же зерен. Мечта пшеничного зерна и муравья воплотились в жизнь.

Экономические понятия:

СБЕРЕГ – значит, не потратил, проявил силу воли, приумножил.

БЕРЕЖЛИВЫЙ — человек, который бережно относится ко всему, что его окружает.

ЭКОНОМНЫЙ — человек, который с наименьшими затратами сил, средств и времени добивается лучших результатов.

Басня «Муравей и пшеничное зерно» показывает, что надо обдуманно и серьезно относиться к выбору мелких трат в пользу будущих умножений капитала и необходимости их сбережения.

Социально-нравственные качества героев:



В басне «Муравей и пшеничное зерно» всего два главных героя, оба положительных. Муравей работяга, пшеничное зерно тоже растет и окружающим. Доброе зерно мечтало прорасти и приумножиться и в басне оно научило муравья как правильно это сделать.

Басня учит детей быть добрыми, уметь дружить и помогать друг другу. Сберегать и приумножать свои доходы. Не расскажи пшеничное зерно муравью, как надо правильно закопать зерно в землю, мечта зерна и мечта муравья не исполнилась бы.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

Почему муравей все время трудиться?

Сдержало ли свое слово зернышко?

Чем вознаградило зерно муравья?

Можно ли сказать, что муравей, закопав зерно, увеличил свой доход?

Пословица: Поздно быть бережливым, когда все растрчено. Доход не живет без хлопот.

Игра «Деньги получили – ерунды накупили»

Цель: формируем представления о важности планирования покупок, разумного подхода к покупкам и тратам денег.

Словарь: покупки, тратить, покупать, упаковка, реклама.

Материалы: карточки с изображением товаров: с одной стороны, изображение красивых упаковок с яркими рисунками, пакеты красивые и прочее, с другой – изображение товара (всякая ерунда): веники, платки, хлопюшки, соски, погремушки, гвозди, молотки, клей, ложки, лампочки, лимоны, шишки, бантики, пуговицы, лопатки, грабли, кубики; картонные монеты (условные деньги)

ХОД ИГРЫ

Ведущий: Научиться тратить деньги грамотно - нелегко. В магазинах много интересных товаров в красивой упаковке, разных коробочек, пакетиков. Хочется купить и то и другое. Но на все денег никогда не хватит. Деньги зарабатываются трудом, поэтому к ним надо относиться бережно. Делая покупки, следует всегда выбирать то, что сейчас для вас важнее.

Сейчас мы сыграем в игру и убедимся, если покупки не планировать, а делать их только из – за красивой упаковки или следуя призывам рекламы, можно истратить деньги на ненужные товары.

Ведущий делит детей на условные семьи, каждая семья получает по пять монет на покупки и отправляется в супермаркет.

На столе раскладываются карточки лицевой стороной вверх, где нарисована только упаковка товара. Ведущий предупреждает, что, делая покупки, члены семьи должны советоваться друг с другом и ориентироваться на упаковку и рекламу; не переворачивая карточки, кладут их в сумку (пакет, коробочку,...) Каждая покупка (карточка) имеет цену в одну монету. Сделав покупки (истратив все деньги), семьи возвращаются на свои места и вскрывают упаковки (переворачивают карточки). На обратной стороне каждой карточки указано, что за товар купили.

Все вместе подводят итог, правильно ли так тратить деньги.

Игра «Открываем бутербродную, закупаем товар»

Цель: поддерживаем уважение и интерес к трудовой деятельности, стимулируем проявление к самостоятельности и фантазии в приготовлении бутербродов, знакомимся с различными видами бутербродов, определяем их стоимость.

Словарь: меню, бутерброд открытый, закрытый и слоеный, сандвич, канапе, ломоть, раскладывать, украшать, закупать, стоимость.

Материалы: иллюстрированное меню со всеми видами бутербродов: открытые, закрытые (сандвичи), слоеные, тартинки, канапе; карточки с изображением продуктов (хлеб, масло, сыр, колбаса, яйцо, помидор, огурец, листья салата, котлета, рыба, яблоки, капуста, морковь, сметана, макароны, крупа, бананы, лук, молоко, сахар, торт, конфеты,



сосиски, мука, мясо, курица, вафли, печенье, кофе, чай, ягоды клубники и малины); -
картонные монеты, салфетки, пластилин.

ХОД ИГРЫ

Дети делятся на группы. Каждая группа придумывает название для кафе – бутербродной.

Ведущий. Давайте вспомним, какие бывают бутерброды и как их делают.

Что такое бутерброд?

Это – НА,

И это – ПОД.

Что кладется сверху – НА?

Масло, рыба, ветчина,

Огурец, икра и сыр,

И кусочек колбасы....

Хлеб кладется снизу, ПОД –

И выходит бутерброд!

(Андрей Усачёв)

Ведущий: Обычный бутерброд – ломтик хлеба с маслом, сыром, колбасой, рыбой, икрой и пр. Слово *бутерброд* образовано от сочетания двух слов: *бутер* – масло и *брод* – хлеб, потому что самый простой бутерброд состоит из масла и хлеба.

Дети рассматривают меню из различных видов бутербродов. Ведущий заостряет их внимание на том, что бутерброды делятся:

- на открытые (готовят из одного ломтика хлеба, намазав его маслом и положив сверху какой -нибудь продукт)
- закрытые или сэндвичи (готовят из двух ломтиков хлеба, между которыми различные мясные и овощные продукты)
- слоеные (готовятся из трех и более ломтиков хлеба, между которыми кладется разная начинка)
 - холодные
 - горячие
 - с одной начинкой
 - с несколькими начинками
 - тартинки
 - канапе

Канапе – очень маленькие («на один зуб») бутерброды из подсушенного или поджаренного хлеба. Для таких бутербродов характерна красивая форма и оформление, так как обычно их подают на праздничный стол.

Тартинки тоже очень маленькие бутерброды и схоже с канапе, но готовят их с горячей начинкой, например, с жаренной ветчиной, котлетами или колбасой, яичницей.

Каждая групп придумывает свой бутерброд и дает ему название («сочный», «нежный» и пр...)

Ведущий. Закупаем продукты для наших бутербродов. (Показывает карточки с изображением продуктов, дети должны выбрать (купить) те из них, которые подходят для приготовления ими бутербродов. Если продукт подходит - дети хлопают в ладоши, если нет- качают головой.)

Детям предлагают проверить, нужные ли продукты выбраны.

Ведущий. (задает вопрос). Что самое главное для бутерброда? Чтобы узнать, отгадаем загадку:

Кто с корочкой душистой,

Румяной, золотистой,

К нам на стол из печки пришел? (хлеб)

В зависимости от выбранных продуктов дети берут пластилин разных цветов изготавливают (лепят) задуманные каждой группой бутерброды.



Все сделанные бутерброды дети выкладывают на салфетки.

Ведущий предлагает определить сколько стоит каждый сделанный бутерброд. Каждой группе по 10 карточных монет (условные деньги). Используя их, дети определяют, сколько всего затрачено средств на изготовления бутербродов. Каждый продукт, составляющий бутерброд, стоит одну монету (откладываем столько монет, сколько продуктов использовали: хлеб, сыр, масло, помидор...). Далее учитываем еще салфетку, труд и время, затраченные на приготовление бутербродов (тоже все по одной монете). Сложив все монеты, получаем стоимость бутерброда (например: хлеб, колбаса, помидор, салат, салфетка, труд, время = 8 монет).

В процессе определения стоимости бутербродов детям помогает ведущий.

Ведущий. (задает вопросы) в какой бутербродной самый дорогой бутерброд, а в какой самый дешевый?

Дети определяют по картонным монетам, сколько израсходовано на приготовление бутербродов, и выявляют самый дорогой и самый дешевый.

Ведущий. (задает вопрос) где можно купить бутерброд? (кафе, магазин, киоск...)

Что лучше - купить бутерброд или сделать самим? Почему?

Ведущий. (подводит итог.) что нового мы узнали сегодня?

Игровое занятие «Копим и сберегаем»

Цель игры: формируем понимания того, зачем нужно копить и сберегать деньги, развиваем терпение, вводим в активный словарь понятия *сбережение, накопление*

Словарь: копить, сберегать, копилка, бережливость,

Материалы: фотографии или картинки с изображением разнообразных копилочек. Свинка - копилка в виде керамической поделки. Листы бумаги белые и цветные, карандаши и ножницы.

ХОД ИГРЫ

Ведущий. Посмотрите на изображения этих забавных свинок. Как вы думаете - это просто игрушка или у них есть практическое предназначение?

Чтобы ответить на этот вопрос, рассмотрим керамическую свинку прямо сейчас.

Обратите внимание, от обычной игрушки ее отличает прорезь. Как вы считаете, это бракованная игрушка, или ее сделали специально?

Правильно - это не просто игрушки, это копилки. Копилка у всех народов считается очень хорошим и полезным подарком. Но пустую копилку дарить не принято, надо обязательно опустить хотя бы одну монетку в прорезь. Новый хозяин копилки кладет туда еще монетку (ведущий отпускает в копилку монетку), потом еще и еще одну...

Когда наберешься терпения и продолжить опускать монетку за монетой в прорезь копилки, заветная покупка становится ближе. Некоторые называют содержимое копилки богатством, ведь это деньги, которые удалось не истратить, а сберечь (накопить)

Представьте, что вам подарили такую копилку, а вы договорились с вашими родителями, бабушкой, дедушкой, что они будут вам помогать копить. Легко ли не соблазнится и не вынуть из копилки деньги, например, на мороженое или шоколадку? Потребуется ли от вас сила воли?

Прямо сейчас возьмите листочки бумаги цветные карандаши и нарисуйте игрушку или дорогой товар, который вы бы мечтали приобрести на деньги из копилки.

Ведущий. (подходит к каждому, смотрит на рисунок и спрашивает). Как ты считаешь, много ли времени тебе придется копить, чтобы исполнить свои желания?

Если терпения хватит ненадолго, только на неделю, то другую вещь не купишь, а если подождешь месяц-два, то можно накопить больше и осуществить свою мечту.

Главное, понимать, если родители не могут в данный момент исполнить ваше желание, то можно потерпеть и попробовать накопить самому.

Сейчас проверим, кто из вас самый бережливый. (раздает каждому по листку цветной бумаги и просит вырезать как можно больше квадратиков и кружков.) А теперь



посчитайте, у кого сколько кружков и квадратиков получилось. У кого больше всего, тот и самый бережливый зря лист не испортил, все в дело пошло.

Если вы не будете бережливыми, будете ломать игрушки, портить новые вещи, то вместо того чтобы класть деньги в копилку, родителям придется покупать новые вещи.

В этом случае копить будет очень трудно. Только своим правильным поведением и бережливостью каждый может приблизить осуществления своей мечты.

Копилка будет хорошей помощницей в этом.

Картотека игр по финансовой грамотности.

1. Игра «Необходимые товары» (от 2-х до 6-ти игроков)

Цель: Научить ребёнка покупать товар первой необходимости. Воспитывать умение сдерживать свои желания (соблазн) в приобретении товара.

Материал: Карточки, поделённые на 6 полей, в четырёх полях товар первой необходимости, а в двух полях изображение сладостей или игрушки; игровые денежные купюры: в одну тысячу, две тысячи, пятьсот, сто, пятьдесят рублей; фишки в виде корзинок.

Содержание игры:

Перед походом в магазин мама сообщает дочери или сыну, что разменных денег у неё нет. Поэтому она даёт ребёнку одну либо две тысячи игровых рублей, но при этом напоминает, что это последние деньги и до зарплаты ещё надо прожить неделю. Поэтому она просит купить только продукты первой необходимости.

Игроки получают карточки с нарисованным товаром и решают, какой товар семье необходим в первую очередь, складывая в «корзины – фишки». (*фишками закрывается товар на игровом поле*). Затем продавец (*воспитатель*) подсчитывает стоимость приобретённого товара и даёт сдачу игроку. Если ребёнок покупает один товар не первой необходимости, то сдача даётся в двести или сто игровых рублей, если два товара не первой необходимости, то сдачи игрок вообще не получает.

Анализ покупок:

Воспитатель вместе с детьми обсуждают, что в первую очередь понадобится всем членам семьи. Затем вспоминают, какие продукты нужно покупать каждый день. И решают, хватит ли оставшихся денег для приобретения этих продуктов до маминой или папиной зарплаты.

2. Игра «Работа» (от 2-х до 6-ти игроков)

Цель: Развивать понимание детей, как взрослые зарабатывают деньги и каким образом заработок зависит от выполненной работы.

Материал: карточки с логическими, математическими заданиями; игровое панно с товаром и ценниками; игровые денежные купюры в сто и пятьдесят рублей.

Содержание игры:

Воспитатель объясняет детям, что взрослые ходят на работу и зарабатывают деньги – зарплату. Зарплата зависит от вида работы, качества выполненной работы и от объёма выполненной работы. Предлагает попробовать заработать каждому ребёнку. Для этого надо выполнить задания на карточках. За правильно выполненные задания, ребёнок получит зарплату.

Чем больше и правильнее дети решат задания на карточках, тем выше будет их заработок. Одно правильно выполненное задание – сто рублей, Одно выполненное задание с 1-2 ошибками – пятьдесят рублей.



(Задания можно изменять в соответствии с тематикой недели, месячника, праздника либо значимой даты. Тогда карточки будут не только математической направленности)

Анализ работы:

Воспитатель вместе с детьми анализируют, кто сколько получил зарплаты. Почему у одних детей сумма получилась больше, а у других меньше. Какие покупки ребята могут совершить на заработанные деньги.

3. Игра «Деньги любят счёт» (от 2-х до 6-ти игроков)

Цель: Учить различать и считать денежные купюры.

Материал: игровое панно с товаром и ценниками; игровые денежные купюры в 50, 100, 200, 500 рублей; игровые денежные монеты номиналом 1, 2, 5, 10 рублей

Содержание игры:

Воспитатель объясняет детям, что для того чтобы уметь распоряжаться деньгами (тратить их на покупки), очень важно уметь их различать и считать! В России деньги называются рублями, они бывают в виде бумажных денег (купюры или банкноты) и монеты.

Затем задаёт вопрос, как правильно считать деньги? (ответы детей)

- На каждой купюре и монете есть цифра – это номинал, который обозначает покупательную способность. (воспитатель вместе с игроками проверяют какие денежные купюры есть у каждого игрока). Затем детям предлагается определить какие купюры или монеты можно использовать для приобретения конкретного товара на панно. Если покупатель - ребёнок даёт крупную купюру, то воспитатель – продавец предлагает озвучить какую сдачу он должен сдать покупателю.

Анализ покупки:

Одна тетрадь в клеточку стоит 5 игровых рублей. Мы можем использовать для покупки деньги разного номинала: одну монету номиналом 5 игровых рублей; пять монет номиналом 1 игровой рубль; две монеты номиналом 2 игровых рубля и одну монету номиналом 1 игровой рубль. Или мы можем дать продавцу купюру большего достоинства, например, 10 или 50 игровых рублей. Тогда продавец нам даст сдачу.

Пенал для канцелярских принадлежностей стоит 200 игровых рублей. Какие купюры и монеты мы можем использовать для покупки пенала? Четыре купюры по 50 игровых рублей; две купюры по 100 игровых рублей; две купюры по 50 игровых рублей и одну купюру 100 игровых рублей; пять монет по 10 игровых рублей, одну купюру 50 игровых рублей и одну купюру 100 игровых рублей. Мы также можем дать продавцу купюру номиналом 500 рублей. Сколько мы получим сдачи?...

Экономика в сказках

➤ **Сказка «Лесной бизнес».**

Цель: формирование представления о разнообразии природных ресурсов; объяснить, что настойчивость, обязательность помогают добиться успеха в любом деле.

Содержание. Сорока, летает по лесу и созывает лесных жителей на совет.

Лиса: «Сорока, зачем ты нас позвала?»

Сорока: «Я летала в город и увидела там, что у людей повсюду бизнес. У них есть личные рестораны, магазины, заводы»

Белка: «А что такое бизнес?»

Сорока: «Это производство товара, его продажа, зарабатывание денег».



Заяц: «Друзья, а ведь мы тоже можем открыть свой бизнес в лесу! Надо только хорошо подумать над этим вопросом и все правильно рассчитать»

Друзья долго думали, спорили, и решили.

Лиса: «Еж, может собирать грибы, солить их и закатывать в банки»

Белка: «А я, буду собирать ягоды, делать из ягод варенье»

Заяц: «Ведь для этого нужно открыть завод по переработке консервов. А для этого нужны деньги»

Друзья опять задумались. Где их взять?

Сорока: «Мы можем взять деньги в долг в банке»

Друзья взяли деньги в банке, открыли завод, работа закипела. Вот уже склад полон разными консервами. А что делать с консервами дальше? Бизнесмены опять задумались.

Сорока: «Надо слетать в соседний лес и развешать везде плакаты, где мы прорекламируем свои консервы»

Воспитатель предлагает детям помочь нарисовать лесным друзьям рекламу.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

- Что дальше было с лесными бизнесменами?
- Какие еще товары могли бы изготавливать друзья?

Дети высказывают свои предположения по поводу продолжения сказки.

Экономические понятия: реклама, бизнес.

➤ Сказка С. Михалкова «Как старик корову продавал»

Цель: формирование понятия и значения рекламы как целенаправленного распространения информации о товаре с целью его продажи.

Краткое содержание. Старик продавал корову на базаре целый день, но ее никто не хотел покупать. Корова была старой, худой и молока не давала. Один мальчик пожалел старика и решил помочь. Он так стал расхваливать корову покупателям, что появилось много желающих ее приобрести. Но старик передумал: «Такая корова нужна самому».

Материал: Кукольный театр по сказке.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

- Почему старик целый день не мог продать корову?
- Как старик представлял свой товар?
- Каким образом мальчик привлек покупателей?
- Кто был лучшим продавцом: старик или мальчик?
- Почему мужик передумал продавать корову?
- Что такое реклама? Где вы видели рекламу?
- Для чего нужна реклама?

Социально-нравственные качества героев: предприимчивость, доброта.

Вопросы:

- Какими качествами обладал мальчик?
- Почему мальчик помог старику?

Экономические понятия: реклама, покупатели, продавцы, товар.

Вывод: старик не мог продать корову, потому что всем говорил, что корова старая и не дает молока. Мальчик был предприимчивый, сделал корове хорошую рекламу, поэтому и появилось много покупателей.

➤ Русская народная сказка «Морозко»

Цель: расширять представление о труде, необходимости целесообразного ведения домашнего хозяйства.



Краткое содержание. Жили-были старик со старухой, и было у них две дочери: одна старухина, а другая старикова. Старухина дочка ничего не делала, а падчерица трудилась с утра до вечера: готовила еду, наводила порядок в доме, шила, вязала, работала на огороде, но мачехе все не нравилось. Наступила зима. Заставила она старика отвезти падчерицу в лес, там и оставить. И встретила там падчерица Деда Мороза. Пригласил он к себе в терем. Падчерица не любила сидеть без дела: сварила обед, прибрала в тереме, починила одежду Деда Мороза. Обрадовался он такой помощнице и щедро наградил ее. Подарил ей соболью шубу и сундук с богатыми подарками. Приехала падчерица домой. Увидела мачеха такие подарки и отправила к Деду Морозу свою родную дочь. Ничего не делала у Деда Мороза старухина дочь, все ворчала да сердилась. И наградил он ее сундуком с воронами.

Материал: кукольный театр «Морозко».

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

- Почему падчерице тяжело жилось у мачехи?
- Какую работу она выполняла?
- За что Дед Мороз щедро наградил падчерицу?
- Почему старухина дочь не добилась того, чего хотела?

Социально-нравственные качества героев: трудолюбие – лень, щедрость.

Вопросы:

- Почему Дед Мороз подарил сестрам разные подарки?
 - За какой труд люди получают щедрое вознаграждение?
 - Почему старикова дочь возвратилась с прибылью, а мачехина дочка – с одними убытками?
 - Можно ли старикову дочку назвать трудолюбивой? А старухину дочку? Почему?
- Экономические понятия:** труд, награда, расплата, убытки.

Вывод: тяжело жилось падчерице у мачехи. Она много трудилась, была доброй, трудолюбивой. Поэтому ее Дед Мороз щедро наградил. Старухина дочь не любила трудиться. За что и была одарена сундуком с воронами. А старухе был дан урок: трудиться должны все члены семьи.

Экономика в сказках

«Мужик и медведь» (русская народная сказка)

В сказке «Мужик и медведь» рассказывается про то, как мужик с медведем урожай делили. Мужик, обычный крестьянин, решил посеять репку, но его начал запугивать медведь, мужик не испугался, а решил схитрить и выиграл. Во второй раз медведь хотел отыгаться, но и тут мужик не прогадал, а подсчитал наперед и остался в выигрыше. Мишка остался ни с чем два раза

Главная мысль сказки кроется такой смысл, что не нужно бояться кого-то, кто больше и сильнее тебя. Если нет возможности побороть его физически, то можно попробовать обмануть его, схитрить. Что и сделал мужик. Любую проблему можно решить, главное проявить смекалку.

Цели: сформировать представление о характере труда сельского жителя; развивать умение предвидеть результат труда, смекалку.

Краткое содержание. Посеял мужик репу. Пришел к нему медведь и говорит, что «заломает» его. Мужик попросил не трогать его. Когда урожай созреет, то он разделит его с медведем: корешки себе возьмет, а вершки – ему. Репка сочная выросла. Пришло время



урожаем делить. Мужик отдал медведю ботву, а репу положил на воз и в город продавать поехал. Распробовал медведь невкусную 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 верхки. Корешки не пришлись медведю по вкусу. С тех пор меж ними вражда.

Экономические понятия : труд, выгода, товар, договор (уговор), прибыль. Сказка учит сообразительности, смекалке или хитрости. Мужик не просто обманул медведя, медведь сам соглашался на такой обман, хотя и не понимал сперва в чем он состоит.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения.

? Зачем мужик работал в поле?

(Чтоб вырастить урожай -товар)

? Зачем мужик повез репу в город?

(Чтоб получить деньги)

? Почему мужик посеял на следующий год рожь?

(Чтоб получить больше выгоды)

Социально-нравственные качества: трудолюбие, расчетливость, смекалка, чувство справедливости.

Вывод: благодаря своему труду и смекалке мужик остался с урожаем репы и ржи, получил товар и прибыль. Медведь трудиться не любил и остался с невкусными верхками и корешками.

Пословица: "Разум силу победит".

«Кто что делает?»

Цель: Расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

Материал: Карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир). Трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.)

Содержание: Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

Вариант. Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

«Какие бывают доходы?»

Цель. Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал. Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

«Угадай, где продаются»

Цель. Научить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов.

Материал. Картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т. д.

Содержание. Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т. д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.

«Что и когда лучше продавать?»



Цель. Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.

Материал. Карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Содержание. Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например: панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. - в «летний» магазин. Шубу, шапки, варежки – в «зимний».

Технологическая карта

Игры на решение логических задач

«Как мышата Круть и Верть хотели научиться трудиться»

I. Методический блок

Цель

Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.

Задачи

Знакомство с экономическими категориями: «труд», «качество», «продукт труда».

Ввести в речь новые слова (доход, расход, услуги, товары, бартер, потребности).

- развивать мыслительные операции, внимание, речь, вариативность мышления, творческие способности;

- воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.

Форма

Игровая программа.

Время

25 минут.

Материал

Оформление группы для игры, карточки с задачами, фланелеграф, картинки с изображением игрушек, монеты или фишки.

Предварительная работа

Решение математических задач, дидактические игры: «Наоборот», «Кто как трудится», «Доход - расход».

Формы контроля

Устный опрос при проведении итогов игры.

Методические рекомендации организаторам игры

Целевая группа: группа старшего возраста (5-6 лет)

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

В сказке «Колосок» рассказывается о двух мышатах - Круть и Верть, и о петушке Голосистое горлышко, которые жили одной семьей. Но не было в семье ладу. Мышата были похожи не только внешне, но и отношением к жизни и не были взаимосвязаны с петушком, хотя и жили все вместе. Легкомысленные Круть и Верть совершенно ни о чем не задумывались, все пели да плясали и ничего делать не хотели. Зато трудолюбивый петушок Голосистое горлышко "Он всех сперва песней будил, потом двор подметал". Петушок нашел колосок и стал звать мышат на работу: смолоть его на мельнице → принести домой → замесить тесто → натаскать дров → затопить печь → сделать и испечь пироги. Но Круть и Верть приниматься за работу не хотели и продолжали петь плясать,



пришлось петушку самому все делать, и двор мести, и муку молоть, и стряпать, и печь: И для мышат это не назовешь "чудесным местом для жизни": хоть сколько пой и пляши, а есть-то хочется. В итоге и пирогами мышат не за что было угощать.

Главная мысль сказки заключается в том, что на примере маленькой звериной семьи можно увидеть, что очень тяжело одному все делать. Работал один, а двое - лодыри и лентяи - хотели бы жить за чужой счет, пользоваться результатами чужого труда, ничего не отдавая взамен и не участвуя в процессе. И только общее дело, взаимопомощь друг другу могло бы объединить их, ведь жить и трудиться лучше вместе.

В конце сказки мышата понимают, что сделали что-то не так. По крайней мере, им становится стыдно: они тихо пищат и встают из-за стола.

Экономические понятия: труд, продукт труда.

Сказка «Колосок» показывает, что для того, чтобы что-то получить, надо трудиться. При другой модели поведения и результат будет иным. Если трудишься, то не останешься голодным. Сказка учит не лениться, всего добиваться упорным трудом; выделять время для игры и для работы. Мышата, практически выгнанные Петушком из-за стола, олицетворяют неминуемость наказания за свои поступки (им не дают лакомства, потому что нечего таких лодырей и лентяев угощать пирогами). Кто не работает, тот не зарабатывает ничего.

Социально-нравственные качества героев:

В сказке «Колосок» всего три главных героя, которых можно назвать положительными, вот только характеры у них были разные.

Круть и Верть – это легкомысленные, ленивые мышата. Имена мышат – говорящие. Они – воплощение непосредства и безответственного веселья, нежелания участвовать в общественном труде.

Петушок, напротив, – олицетворение трудолюбия, заботливый, работающий. А Голосистым Горлышком его прозвали за то, что он еще и будит всех по утрам, а только затем приступает к своей работе.

Сказка не имеет ярко выраженных отрицательных персонажей, ведь осознание проступка - уже шаг к исправлению.

В простом сюжете сказки «Колосок» и простых поступках героев (как Петушка, так и мышат) прослеживается мысль о том, что надо больше трудиться и помогать друг другу, меньше бездельничать. Ведь мышата изначально могли помочь петушку, чтобы потом все вместе полакомиться пирогами.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

Как можно было бы получить прибыль? *(Можно было зерно продать. Или смолоть зерно, прибыль была бы еще больше.)*

Как сэкономил Петушок Голосистое Горлышко? *(Он сам испек пирожки, а не купил в магазине. В магазине пирожки дороже, да и по вкусу могут быть хуже.)*

Кем являются герои сказки? *(Петушок Голосистое горлышко является настоящим тружеником, а мышата Круть и Верть лентяи, не любили работать. Поэтому и не заслужили еду.)*

Пословицы: Труд кормит, а лень портит.

На чужую работу глядя, сыт не будешь.

Игра «Продукты труда – наши добрые дела»

Цель: научить детей устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека; воспитывать интерес к людям разных профессий.

Материал: цветик - семицветик, на лепестках которого условно изображены результаты (продукты) труда людей разных профессий.

Содержание игры



Из-за театральной ширмы слышится голос героя: Ребята, мы – мыщата Круть и Верть хотим понять как нужно трудиться, что б что-то иметь и что получается в результате труда? Помогите нам в этом разобраться.

(Воспитатель и дети уточняют, что такое труд – это деятельность, работа, занятие, дело, все, что требует усилий и приносит пользу.

Результатом труда является продукт – полезная, нужная вещь, предмет, изделие).

Вариант 1. Дети, по очереди, отрывая лепесток, называют профессию, связанную с тем, что изображено на лепестке. (Чей продукт труда?)

Вариант 2. Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

Воспитатель: То, что получается в результате труда - продукт труда. Продукт труда – результат человеческого труда. Он может продаваться. То, что продается, называется товаром.

Круть: Когда мы заработаем за свой труд деньги, мы сможем их потратить на всякие сладости...

Воспитатель: Стоп! Стоп! Стоп! Можно ли все деньги тратить на сладости? Ребята, расскажите.

Игра «Выбери товар»

Цель: соотносят количество монет с ценой товара научить считать деньги, показать принципы финансового планирования.

Материал: иллюстрации с изображением разных товаров (хлеб, макароны, молоко, конфеты, кукла...) Монеты или фишки.

Содержание игры

Картинки это товары, которые находятся в магазине. Каждый товар соответствует своей цене (монеты или фишки). Дети выбирают тот товар, на который хватает денег.

Итог: Можно сэкономить и купить на заработанные деньги нужный товар.

Игра «Хочу и надо»

Цель: показать детям, то расходы бывают обязательные (основные) и необязательные (неосновные). Научить детей определять значимость и важность предмета.

Материал: модель «Расходы». Предметы, символизирующие основные и неосновные расходы (мебель, одежда, продукты питания, свет, вода, игрушки, книги).

Содержание игры: Дети с одного стола (доски) перемещают карточки по степени важности на другой (другую) и объясняют свой выбор.

Верть: Ребята, но как же нам сделать, чтобы денег стало больше, ведь если деньги тратить на то, что надо, их не останется? *(Ответы детей).*

Воспитатель: Ребята, вы уже сказали, что надо пойти работать, а я предлагаю вам открыть пекарню, а что такое пекарня? *(Ответы детей).*

В Пекарне вы будете печь пирожки и продавать их лесным жителям, то есть производить товар и предоставлять услугу.

Игра «Услуги и товары»

Цель: Закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал. Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг: таблицы Товары, Услуги, Бартер.

Содержание игры:

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому).

Дети рассказывают, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

-Петушок печет пирожки. Пирожки - это товар, который изготовил Петушок. А вот Круть продает эти пирожки. Итак, Круть предоставляет услугу .

Верть собирает солому и меняет у фермеров на молоко. Это бартер. И т.д...

Технологическая карта квест - игры «Добрые услуги»

I Методический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста, подготовительной к школе группа
Цель	Формирование и закрепление элементарных умений участвовать в покупке: принимать решение о покупке, ожидать сдачу и чек.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> } познакомить с понятиями «услуга», «сдача», «расход», «доход», «чек» и т. д. } содействовать развитию познавательного интереса к решению математических и логических задач с использованием вышеперечисленной терминологии; } сформировать навыки командной игры
Форма занятия	Квест– игра.
Время занятия	20–30 мин.
Оснащение, дидактический материал	Мультимедиапроектор. Экран. Ноутбук Презентация.
Предварительная работа	Сценарий игры, атрибуты Оформление игрового места. Игрушечные деньги.
Формы контроля	Знание определений. Решение заданий по теме.
Методические рекомендации организаторам игры	Игра происходит при активной помощи педагога, однако очень динамична. Дети участвуют в игре, рассматривая сказочные рубли, проверяя сдачу, проверяя чек. Хором с воспитателем

Анализ русской народной сказки «Гуси-лебеди»

Возможности сказки с точки зрения экономического образования детей старшего дошкольного возраста достаточно велики.

Сказка имеет традиционную композицию, является очень динамичной. Благодаря данному качеству может быть использована для организации квест-игры.

В сказке Аленушка проявляет определенную смекалку, оказывая услуги яблоне, печке, и получая услуги взамен.

Главная мысль, с точки зрения экономического образования детей, говорит о том, что услугу можно получить за плату за услугу и безвозмездно в случае, если между субъектами какой-то деятельности сложились партнерские, дружеские и т. д. отношения.



Бежала, бежала, видит — стоит в поле печка. Маша к ней:

— Печка, печка, скажи, куда гуси-лебеди полетели?

— Подбрось в меня дровец,— говорит печка,— тогда скажу!

Печка ставит перед Аленушкой условие получения услуги.

— Яблоня, яблоня, скажи, куда гуси-лебеди полетели?

— Стряси мои яблочки, а то все ветки погнулись — стоять тяжело!

Стрясла Маша яблочки, яблоня ветки подняла, листики расправила. Маше дорогу показала.

То же условие ставит и яблоня.

— Молочная речка — кисельные берега, куда гуси-лебеди полетели?

— Упал в меня камень,— отвечает речка,— мешает молоку дальше течь. Сдвинь его в сторону — тогда скажу, куда гуси-лебеди полетели.

Отломил Маша большую ветку, сдвинула камень. Зажурчала речка, сказала Маше, куда ей бежать, где гусей-лебедей искать.

Условие получения услуги ставит перед Аленушкой и речка с кисельными берегами.

По возвращении Аленушки домой, вместе с Иванушкой, ситуации поменялась.

— Речка, речка, — просит Маша,— спрячь нас!

Речка посадила её с братцем под крутой бережок, от гусей-лебедей спрятала.

Гуси-лебеди Машу не увидели, мимо пролетели.

Речка оказала услугу безвозмездно.

— Яблонька, яблонька, спрячь меня!

Яблонька заслонила её ветками, прикрыла листочками. Гуси-лебеди покружились, покружились, не нашли Машу и Ванюшку и пролетели мимо.

Яблонька не поставила условий перед девочкой.

Печка её спрятала, заслонкой закрыла. Гуси-лебеди к печке подлетели, давай заслонку открывать, да не тут-то было. Сунулись они в трубу, да в печку не попали, только крылья сажей вымазали.

Та же ситуация сложилась и тогда, когда Аленушка обратилась за помощью к печке.

По пути к Бабе-Яге яблоня, печка и речка не знали Аленушку, а кроме того были отягощены, не могли без взаимной услуги помочь ей. В печке были пирожки, яблоне оттягивали ветки яблоки, а в речку упал камень.

Когда Аленушка возвращалась обратно, печка, яблоня и речка не имели никаких препятствий, чтобы помочь ей.

Экономические понятия: услуги, материальные ресурсы и возможности, имущество, обмен.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

1. Что было бы, если бы Аленушка отказалась вынимать пирожки, трясти яблоньку и достать камень из речки?

Яблоня, печка и речка не смогли бы ей помочь по пути домой.

2. Почему яблоня, печка и речка попросили помощи Аленушки за простое действие — сказать, куда полетели Гуси-Лебеди.

Потому, что тоже нуждались в помощи.

3. Можно ли сказать, что у Аленушки сложились добрые отношения с печкой, речкой и яблоней?

Можно, потому что они взаимно помогали друг другу, а кроме того речка, печка и яблоня спасли Аленушку и ее брата.

4. Можно ли было помочь печке, речке и яблоне, если оплатить услугу деньгами?

Нет, потому что оплата деньгами — это материальный ресурс, а указанным героям требовалась немедленная помощь.

II Содержательный блок Развернутый сценарий игры

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! У нас сегодня очень грустный гость, Аленушка, она плачет!



Аленушка: Ребята, сегодня мои мама и папа уехали, а маленького брата оставили мне! Пошли мы с ним гулять, я только на минуточку отвернулась – нет на месте братца моего. Унесли его Гуси-лебеди, теперь я и не знаю, как его вызволить. Нужно идти далеко в лес, к Бабе-Яге, вы поможете мне?

(Ответы детей).

Ведущий: Ребята, сначала нужно нам попасть в сказку. Ножкой топнем, в ладоши хлопнем

Вокруг себя повернемся, дружно за руки возьмемся,

Глаза закроем, скажем «Ах!» и окажемся в гостях!

Ну вот, ребята, мы на сказочной поляне. Пойдем в лес, и будем искать избушку на курьих ножках.

Ой, ребята, смотрите. На нашем пути речка с кисельными берегами, а вместо кувшинок плавают по ней загадки для нас.

Давайте угадаем!

(ответы детей)

Коль трудился круглый год, будет кругленьким (доход)

Верно, ребята. А за отгадку мы получаем 1 сказочный рубль. Запомните, дети, у нас 1 сказочный рубль

Мебель, хлеб и огурцы продают нам (продавцы).

Правильно! За отгадку мы получает один рубль.

Ребята, сколько на нашем счету уже сказочный рублей?

Правильно, два!

Люди ходят на базар, там дешевле весь (товар).

Молодцы, три сказочных рубля мы заработали.

На товаре быть должна обязательно (цена)

Кто скажет, сколько у нас сказочных рублей? Да, их 4!

Будут целыми, как в танке, сбережения ваши (в банке)

У нас уже пять сказочных рублей, и загадки закончились!

И врачу, и акробату выдают за труд (зарплату)

Шесть сказочных рублей!

Ну ребята, дела у нас пойдут на лад,

Мы в лучший банк внесли наш вклад!

Ну, ребята, давайте поторопимся в лес!

Мы идем, мы идем по тропиночке лесной, 6 рублей у нас с собой!

(повтор хором с детьми)

Вдали я вижу печку, идем к ней и спросим, как нам попасть к Бабе Яге!

Печка-печка, окажи нам услуги, как нам вызволить Иванушку и Бабы-Яги?

Печка: Я и рада Вам помочь, но и вы мне помогите. Пирог я испекла, вы их у меня купите. Есть у вас денежные средства?

Продаю не дорого, 1 рубль за один пирожок.

Воспитатель: Ребята, как думаете, нужны нам пирожки *(ответы детей)*. А Иванушку хотим найти? *(ответы детей)* Значит купим у печки пирожки? *(ответы детей)*.

Хорошо, печка. Вот у нас есть 6 сказочных рублей. Мы хотим у тебя купить 1 пирожок для Иванушки. Значит наша покупка стоит 1 рубль, дай нам сдачу пять рублей.

Печка: Вот ваша сдача, 5 сказочных рублей. И вот вам чек. Если пригожусь вам еще раз, покажите мне его! А гуси полетели воон тудааа *(показывает)*

Воспитатель: Ребята, вот сдача – все правильно, 5 сказочных рублей. А вот и чек, все в нем верно, мы купили 1 пирожок.

Идем дальше ребята.

Мы идем, мы идем по тропиночке лесной, пять рублей у нас с собой

(повтор хором с детьми)

Ребята, вот впереди я вижу яблоню.

Яблоня, окажи нам услугу, скажи нам, а не видела ли ты тут гусей-лебедей, они унесли у Аленушки братца Иванушку?

Печка: я и рада вам помочь, но и вы мне помогите. Яблоки поспели, все мне ветки оттянули. Есть у вас денежные средства? Купите яблок у меня, каждое по 2 рубля!

Воспитатель: Ребята, как думаете, нужна нам такая покупка? А найти Иванушку хотим? Значит придется помочь яблоне.

Яблоня, у нас есть 5 сказочных рублей, и мы хотим у тебя купить одно яблоко для Иванушки.

Яблоня: Если вам нужно одно яблоко, значит цена вашей покупки – 2 рубля. Вот ваша сдача – 3 сказочных рубля! А избушка вот за поворотом. Да поспешите, Бабу Ягу я уже видела, она за гусями на ступе пролетела!

Воспитатель: Ребята, мы торопимся. Быстро проверяем сдачу – 3 рубля. Чек на 1 яблоко, все верно.

Мы идем, мы идем, по тропиночке лесной, три рубля у нас с собой.

(повтор хором с детьми)

Ну вот и избушка, ребята, а в ней?

Ну вот, ребята, помогли Аленушке и нашли Иванушку.

Теперь нужно возвращаться назад из сказки!

Вокруг себя повернемся, дружно за руки возьмемся,

Глаза закроем, скажем «ОЙ!» и полетим домой!

Ребята, садитесь на стульчики, вот мы с вами и дома. А теперь самым внимательным ребятам вопрос, сколько у нас осталось с вами сказочных рублей?

(ответы детей)

Что мы с ними можем сделать, как выдумаете?

(ответы детей)

Кто помнит, какой доход мы получили, отгадывая загадки у речки с кисельными берегами?

Кто помнит, какие мы понесли расходы на яблоко и пирожок? Пирожок стоил ..?

Яблоко стоило? (ответы детей). Значит расход наш составил 3 рубля.

Наши сказочные рубли я положу в копилку.

Технологическая карта

Игры на решение логических задач

«Как Буратино хотел заработать быстрые и легкие деньги»

I. Методический блок

Цель		Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.
------	---	--

<p>Задачи</p>		<p>Ввести в речь новые слова (доход, расход, услуги), - развивать мыслительные операции, внимание, речь, вариативность мышления, творческие способности. - воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.</p>
<p>Форма</p>		<p>Игровая программа</p>
<p>Время</p>		<p>25 мин</p>
<p>Материал</p>		<p>Оформление комнаты для игры, карточки с задачами, лесенка, игрушки продукты, «деньги», калькулятор, набор для игры в магазин.</p>
<p>Предварительная работа</p>		<p>Решение математических задач</p>

<p>Формы контроля</p>		<p>Устный опрос при подведении итогов игры</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Целевая группа: группы старшего возраста (5-6 лет)</p>

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

Главный герой сказки Л.Н.Толстого «Золотой ключик или Приключения Буратино» — веселый и озорной мальчуган по имени Буратино, которого выстругал из говорящего полена старый шарманщик Карло. Глядя на Буратино, все удивлялись его необычайно длинному носу.

Шарманщик был очень беден. Еда появлялась нечасто в каморке Карло. На стене этой каморки висел старый холст с нарисованным очагом. Любопытный Буратино, который очень хотел есть, сунул длинный нос в нарисованный котелок и, конечно, проткнул в холсте дырку. Заглянув в отверстие, он увидел таинственную дверцу, которая скрывалась за холстом.

Шарманщик решил отправить Буратино в школу, чтобы тот поучился уму-разуму. Он продал свою курточку и купил красивую азбуку. Но по дороге в школу Буратино увидел кукольный театр и, продав азбуку, пошел смотреть кукольное представление. Куклы узнали Буратино и, прервав спектакль, стали петь вокруг него веселые песни и танцевать. На шум вышел хозяин театра, Карабас Барабас. Он схватил нарушителя спокойствия и отнес его в кладовку. Вечером Карабасу стало холодно, и он приказал куклам принести деревянного Буратино, чтобы истопить им камин. Но Буратино рассказал Карабасу о нарисованном очаге, после чего хозяин театра неожиданно дал ему пять золотых монет и отпустил домой, наказав ни в коем случае не уезжать из каморки. Буратино понял, что с каморкой и холстом связана какая-то тайна.

По дороге домой деревянный мальчуган встретил двух мошенников, лису Алису и кота Базилио. Эти хитрецы заманили простодушного Буратино в Страну Дураков. Во время путешествия в Страну Дураков с Буратино происходят различные приключения – на него нападают разбойники, он снова встречается с куклами из театра Карабаса, которые сбежали от своего хозяина. Потом он расстается с куклами и снова встречается с лисой и котом. Эти хитрецы обманом выманивают у него деньги. В старом пруду Буратино знакомится с черепахой Тортиллой, и та дарит ему золотой ключик, найденный на дне пруда.

Еще много приключений случилось в жизни веселого деревянного мальчишки и его друзей-кукол: Мальвины, Пьеро и Артемона. Но, в итоге, тайна золотого ключика была раскрыта. Этот ключик открывал ту таинственную дверцу, что скрывалась за нарисованным очагом в каморке старого шарманщика. За дверцей герои сказки обнаружили новый чудесный кукольный театр. В этом кукольном театре друзья стали



давать свои представления, на которые ходил весь город. И все остальные куклы тоже сбежали от злого Карабаса Барабаса в новый театр, так что Карабас остался ни с чем.

Главная мысль

Глупость, жадность и недалёковидность людей, поддавшихся соблазну получить быстрые и лёгкие деньги, не прикладывая никаких усилий, приводит к обогащению аферистов и разочарованию инвесторов.

Экономические понятия: Финансы нужно планировать. Твои деньги бывают объектом чужого интереса.

Социально-нравственные качества героев:

Герои «Буратино» – добрые и обаятельные персонажи, за исключением пары мошенников и Карабаса Барабаса. Хотя и эти отрицательные герои по-своему интересны и симпатичны.

Папа Карло - пожилой человек, работающий шарманщиком. Он беден и одинок.

Буратино появившись из полена, оказался мальчиком непослушным и непоседливым. Вместо того, чтобы идти в школу, меняет азбуку на билет в кукольный театр. Лиса – хитрая, аферистка и обманщица. Кот – такой же лгун и прохвост: делает вид, что он слепой. Любят деньги, просят милостыню, обманывая людей. Заманивают Буратино в трактир, угощаются за его счёт. Мальвина актриса, сбежавшая из театра Карабаса. Девочка с голубыми волосами, очень красивая. Она спасает Буратино и пытается его воспитывать и учить, но Буратино не хочет учиться. Пьеро самый грустный актёр из театра Карабаса. Он пишет стихи о любви к Мальвине, вздыхает о ней. Пудель Артемон помогает Мальвине, выполняет её поручения. Смелый, отважный пёс. Карабас Барабас - владелец кукольного театра. Он очень злой и коварный человек. Черепаха Тортилла - старая черепаха. Из-за старости она многое забывает. Шушера- Крыса, которая живёт в доме Карло. Она голодна, поэтому пытается утащить Буратино. Старый сверчок учит Буратино слушаться старших, уважать их.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

На какую ловушку попался Буратино?

За любую взятую нами вещь или на какое-либо одолжение, мы должны отдать что-либо взамен.

Кот Базилио и лиса Алиса поведали главному герою чудесный способ по превращению денег в денежное дерево. Для этого не надо было долго и упорно работать, совершать умственные и физические усилия, а только поверить в чудо.

Пословица «На хитрецов и льстецов простачки ведутся», «На каждого мудреца довольно простоты».

Игра «Кто как работает?»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок.

Материал. Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

Суть игры

Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенка, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у



которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Практика «Мини-банк»

Цель: показать принципы финансового планирования, донести принцип «сначала зарабатываем – потом тратим».

Суть практики:

Предложите ребенку создать свой «мини-банк». Пусть он отвечает за сбор и хранение мелочи. Предложите напоминать всем членам семьи, чтобы они «сдавали монеты в банк», освобождая от них карманы.

Предложите обсудить, на какое семейное дело собираются данные монеты в «мини-банке» – например, на покупку соковыжималки или настольной игры. Это должно быть что-то для общего пользования, чтобы ребенок чувствовал гордость за подготовку такой важной для семьи покупки.

Следующий этап развития практики – вы можете рассказать ребенку, что банки зарабатывают проценты на хранении денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в «мини-банке» денег будет отдаваться ему лично за работу банкиром – например, 3% или 5%.

«Деньги»

Цель – познакомить с понятием «деньги».

Задачи:

- Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар.
- Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег).
- Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

«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 из категории «продукты». У детей определенные суммы «денег» на руках.

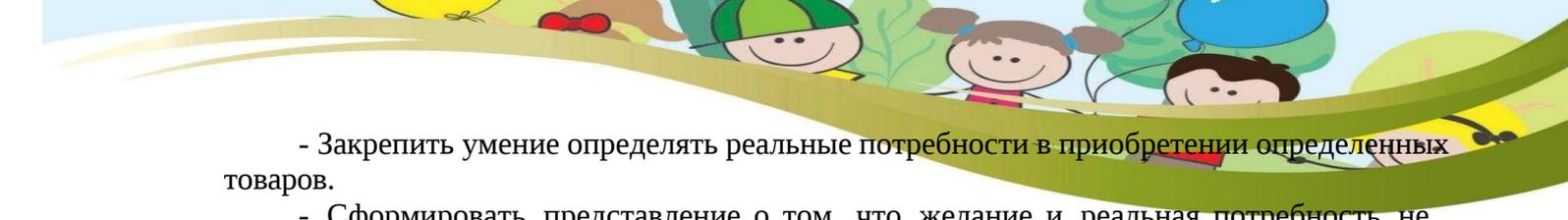
Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги.

Задание: Разложены товары из категории «игрушки». 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.

«Надо» и «хочу»

Цель – формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

Задачи:



- Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.

- Сформировать представление о том, что желание и реальная потребность не совпадают.

- Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».

Ход игры: ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

Технологическая карта

Игры на решение логических задач

«Как стрекоза хотела прожить за счет муравья»

I. Методический блок

Цель	Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.
Задачи	Ввести в речь новые слова (услуги, товары, потребности). Развивать мыслительные операции, внимание, речь, вариативность мышления, творческие способности. Воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.
Форма	Игровая программа
Время	30 мин
Материал	Оформление зала для игры, карточки с задачами, фланелеграф, картинки, корзина, смайлики.
Предварительная работа	Решение математических задач, дидактические игры. Игра «Потребности человека». Игра «Кто как работает». Игра «Профессии».
Формы контроля	Устный опрос при подведении итогов игры.
Методические рекомендации организаторам игры	Целевая группа: группы старшего возраста (5-6 лет)



Анализ басни с точки зрения экономики и финансов

В сказке "Стрекоза и муравей" рассказывается о героях, которые отличались отношением к жизни. Беспечная стрекоза совершенно не задумывалась о жилье, а зима приближалась. Зато предусмотрительный муравей все лето готовился к зиме и основательно подошел к делу. Он много работал, запасал себе еду на всю зиму. Стрекоза все лето пела танцевала и веселилась и последний момент задумалась о жилье и запасах еды.

Главная мысль сказки заключается в том, что нельзя быть легкомысленным лениться и не думать о завтрашнем дне. Если хочешь вкусно поесть и пожить в тепле то нужно приложить максимум усилий, старания и трудолюбия. Только в этом случае будет где жить и что поесть.

Экономические понятия: прочный дом, материальное довольство обеспеченная жизнь. басня «Стрекоза и муравей» показывает, что надо обдуманно и серьезно относиться к своему будущему. В басне - это строительство жилья и запас пищи. Если быть беззаботным, как первый стрекоза, то можно остаться и без дома и пропитания.

Социально-нравственные качества героев: в басне "Стрекоза и муравей" всего два главных героя, причем стрекоза ветреная, ленивая, беспечная, которая не заботится о том, что будет впереди, а муравей – трудолюбивый, рассудительный, который не довольствуется настоящим, а думает о будущем, старается обеспечить свою свое будущее.

Басня учит трудолюбию всему есть свое время. Есть время для развлечений и время для работы для труда и, если не трудится ничего у тебя не будет.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

1. Можно было построить стрекозе и муравью один крепкий, прочный дом.
2. Также стрекоза могла построить для себя крепкий домик, чтобы пережить зиму.
3. Кем являются герои сказки?
4. Муравей является настоящим тружеником, а стрекоза лентяйка, не любила работать. Поэтому и не построила домики не запаслась едой.

Пословица. Делу – время, а потехе час.

Игра «Потребности человека»

Цель: формировать представление с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.

Материал: картинки с изображением товаров первой необходимости, две корзины.

Содержание игры: Дети выбирают из предложенных карточек товар первой необходимости, и товар без которого в настоящее время можно обойтись и складывают в корзину с изображением материальных ценностей, а картинки с изображением духовных ценностей оставляют у себя.

Называют потребности материальные и духовные.

Игра «Кто как работает»

Цель: Расширить представление о том, что даже в сказках все приобретают доход по-разному одни трудятся, а другие стремятся получить достаток, не работая за счет других.

Материал: Магнитная доска смайлики картинки с героями из сказок, магнетики.

Содержание игры: на магнитной доске (два смайлика), на столе картинки, перевернутые рисунков вниз ребенку, предлагается выбрать любую картинку перевернуть ее и прикрепить к либо к грустному смайлику, что означает нетрудолюбивого героя сказки либо к веселому смайлику, что означает героя, который умеет и любит трудиться.

Дети приходят к выводу, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры дискуссия о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра «Профессии»

Цель. На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессиях. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

Материал: рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Содержание игры: Дети рассматривают картинки, на которых изображены люди разных профессий или сказочные герои. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии. Можно предложить детям, чтобы с помощью движений, имитаций и других образных действий они показали профессию своего героя.

Можно предложить 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).

Технологическая карта

Игры на решение логических задач

«Как дедушка и бабушка могли приумножить капитал»

I. Методический блок

Цель	Формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности.
Задачи	-Содействовать повышению уровня мотивации к получению знаний в области финансовой грамотности через игровые средства обучения; -Развивать мыслительные операции: внимание, речь, вариативность мышления; -Воспитывать социально-личностные качества и ценностные ориентиры, необходимые для рационального поведения в сфере экономики.
Форма	Игровая программа
Время	25 минут
Материал	Карточки с задачами, копилка, игрушки с ценовыми обозначениями, «Банк», игровое поле «Куда уходят деньги?», пособие «Откуда приходят деньги?»; мешочек с фишками - «деньгами»- семейный бюджет.
Предварительная работа	Решение математических задач, дидактические игры: «Что сколько стоит?», «Что сегодня я куплю», «Дорого - дешево».



Формы контроля	Устный опрос при подведении итогов игры.
Целевая аудитория	Старший дошкольный возраст (5-6 лет)

II. Практический блок

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов.

В сказке «Курочка ряба» рассказывается о дедушке и бабушке, которые получили золотое яичко от курочки и не смогли правильно распорядиться этим «подарком». Курочка дала возможность своим хозяевам не просто приготовить еду, а прожить старость в богатстве и достатке. Глупые старики не сберегли золотое яйцо, а предприняли попытки его разбить. Мышка – не главный герой сказки, но, появившись на мгновение, разрешает ситуацию - разбивает яичко. Расстроились старики от того что не смогли воспользоваться таким дорогим подарком судьбы. Почему же плачет дед и бабка? А плачут они потому, что остались без богатства. И вот когда курочка произносит важные слова: « Не плачь дед, не плачь баба! Я снесу вам яичко – не золотое, а простое!» дед и баба успокаиваются, соглашаются с судьбой.

Главная мысль сказки заключается в том, что каждому человеку в жизни может выпасть счастливый шанс, но нужно его увидеть и распорядиться грамотно.

Что же помешало главным героям приумножить «подарок судьбы»? Привычка думать и поступать по старинке? Отсутствие смекалки, новых знаний? Неумение посмотреть на ситуацию с разных точек зрения?

Экономические понятия:

На сегодняшний день, денежные ценности неразрывно связаны с потребностями человека. Если бы у деда и бабы было бы достаточно знаний о том, как можно разбогатеть, получив такой подарок, то они могли бы:

- Вложить золото в банк под проценты;
- Продать золотое яйцо и купить недвижимость;
- Развести птицеферму и получать прибыль.

Социально нравственные качества героев:

В сказке «Курочка ряба» три главных героя: курочка, дед и бабка, и случайный персонаж - мышка, оказавшийся в ненужном месте в ненужный час.

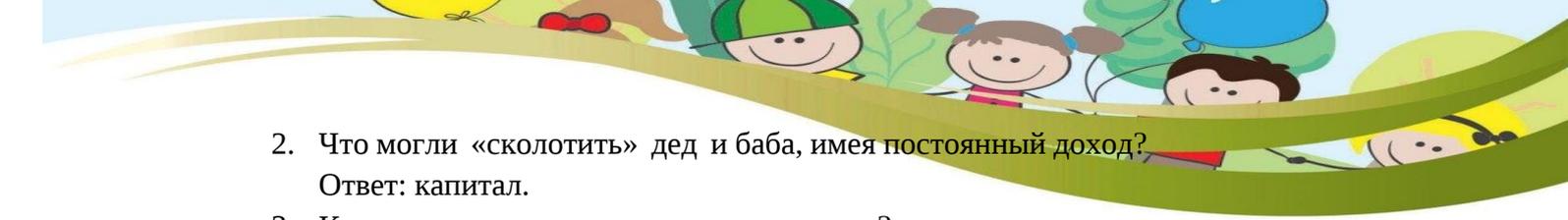
Дед и бабка - люди пожилые, опытные, но финансово не грамотные. Курочка - трудолюбивая, заботливая, любящая, до конца поддерживающая своих хозяев.

Сказка учит детей быть добрыми, умными, здравомыслящими. Любому человеку в жизни может улыбнуться удача, но нужно её увидеть и успеть воспользоваться своевременно. Любая случайность может лишить человека успеха.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

1. Материальные ценности, получаемые от курочки стариками?

Ответ: доход.



2. Что могли «сколотить» дед и баба, имея постоянный доход?

Ответ: капитал.

3. Как старики могли приумножить капитал?

Ответ: продать золотое яичко и положить деньги под проценты в банк; развести птицеферму и продавать яйца.

4. На что будут жить дед и баба, если накопленный капитал «прогорит»?

Ответ: на пенсию.

Пословица:

Не пытайся исправить проблему силой, а умом.

Игра «Откуда приходят деньги?»

Цель: уточнение знаний у детей о доходах семьи - основных и дополнительных.

Материал: игровое поле, картинки - карточки с изображением основных видов деятельности – работа, пенсия, заёмные деньги в банке, видов деятельности, направленных на получение продуктов: сбор ягод, грибов, овощей; изготовление предметов из дерева и т.д.

Содержание: Детям предлагается выбрать из представленных картинок и назвать способы получения семейного бюджета.

Игра «Капитал»

Цель: ознакомление детей с возможностью приумножать свой «капитал».

Материал: копилка, фишки - «деньги», банк.

Содержание: дети делятся на 2 команды - поровну. Каждый участник получает фишку - «деньги». Одной команде предлагается положить деньги в копилку, второй в банк. В банке за каждые 5 фишек начисляется 1 дополнительная фишка. Задача детей вычислить доход команды.

Игра «Как потратить деньги?»

Цель: развитие умений считать деньги, показать принципы финансового планирования.

Материал: игровое поле с расположением картинных обозначений: ЖКХ (свет, вода, отопление), продукты, игрушки, развлечения, лекарства, еда, транспорт и д.р., мешочек с фишками - «деньгами» - семейный бюджет.

Содержание: перед детьми игровое поле с картинным обозначением: ЖКХ, продукты, игрушки, развлечения и т.д. Детям предлагается мешочек - «семейный бюджет». Необходимо рационально распределить фишки, объяснив свои расходы.

Игра «Потребность - возможность»

Цель: формирование умения приобретать товар согласно желанию, потребностям и возможностям.

Материал: картинки или предметы с ценовым обозначением, фишки - «деньги».

Содержание: перед детьми разложены товары, различных категории. У детей определённые суммы «денег» в руках. Задание: Бабушка и дедушка пригласили нас на день рождения. Что мы можем купить в подарок на имеющиеся деньги?

Игры на решение логических задач

«Как мужик и медведь создали совместное предприятие»

I. Методический блок

<p>Цель</p>		<p>Формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности.</p>
<p>Задачи</p>		<p>Ввести в речь новые слова (бартер, доход, расход, стоимость, выбор, услуги, товары, потребности). - развивать мыслительные операции, внимание, речь, вариативность мышления, творческие способности. - воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром, основы финансовых отношений.</p>
<p>Форма</p>		<p>Игровая программа</p>
<p>Время</p>		<p>25 мин</p>

Материал		Оформление группы для игры, карточки с играми, картинки с изображением товаров сказочных персонажей, экран, игрушки.
Предварительная работа		Решение математических задач, дидактические игры: «Что продается в магазине», «Какой товар лишний», «Путаница»
Формы контроля		Устный опрос при подведении итогов игры.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: группы старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

Анализ сказки «Мужик и медведь» с точки зрения экономики и финансов

В сказке рассказывается о мужике и медведе. Главный герой сказки «Мужик и медведь» – простой русский крестьянин, который решил посеять в лесу репу. Но ему стал угрожать хозяин леса, медведь. Тогда мужик пошел на хитрость. Он предложил медведю заключить сделку: мужик выращивает репу и отдает медведю верхки от репы, а себе берет корешки. Медведь и согласился.

Созрел урожай и, как договаривались, медведю достались верхки, а мужик свои корешки, то есть саму репу загрузил в телегу. Но тут медведь решил попробовать, каковы корешки у репы на вкус. Попробовал и понял, что мужик его обманул. Рассердился медведь на хитрого мужика.

На следующий год мужик посеял рожь. Когда урожай созрел, медведь его уже дожидался и потребовал себе корешки. Мужик не стал возражать, отдал медведю корешки ржи, а колосья с собой увез. Медведь, как ни старался, корешки съесть так и не смог. И теперь они с мужиком во вражде состоят.

Главная мысль сказки заключается в том, что нужно трудиться и заботиться о своем конечном продукте. Благодаря своему труду и смекалке мужик остался с урожаем репы и ржи, получил товар и прибыль, а медведь трудиться не любил и в итоге остался с невкусными верхками и корешками.

Экономические понятия: труд, выгода, товар, договор (уговор), прибыль.

В сказке «Мужик и медведь», мы можем увидеть трудовой договор и оплату труда наёмного работника. Мужик и Медведь заключили договор, и мужик оплачивает труд медведя, отдавая ему верхки либо корешки (50% своего урожая). Сказка учит



трудолюбию, умению хорошо работать. Учит отстаивать свое добро, свое имущество от нахлебников и дармоедов. Учит проявлять смекалку, учит хитрости.

Социально-нравственные качества героев:

В сказке "Мужик и медведь" всего два главных героя.

Мужик обладает положительными качествами, такими как: трудолюбие, расчётливость, смекалка, чувство справедливости, честность, упорство, хитрость.

У медведя же преобладают отрицательные качества, такие как: лень, жадность, глупость, простота, злость. Сказка «Мужик и медведь» учит не бояться опасности, а искать решение проблемы, проявлять смекалку и сообразительность.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

-Зачем мужик повёз репу в город?

Он поехал её продать и получить деньги.

-Каким образом он поделил урожай?

По 50 процентов себе и медведю, но с выгодой для себя.

-Как мужик сохранил урожай?

Он нанял медведя охранять урожай, обещая ему половину урожая.

-Какое качество помогло мужику обмануть медведя?

Хитрость и смекалка.

Пословицы:

Кто не работает, тот не ест.

На чужой каравай рта не разевай.

Сила есть, ума не надо.

Хитрый всегда лазейку найдет.

Что потрудился, то и поел.

Игра «Давай поменяемся».

Цель: познакомить детей с понятием «обмен». «бартер». Закрепить представление о цене товара. Дать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе.

Материал. Монеты номиналом 1,2,5 и 10 рублей., корзинки, игрушки, игрушечные товары из магазина.

Содержание игры: раздать детям корзинки и предложить наполнить их товарами разной стоимости (от 1 до 10 руб.). Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других), но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Игра «Кто кем работает?»

Цель: на примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

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

Содержание 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. Раздайте девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика 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 «Кто как работает?»

Цель: расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок.

Материал. Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, Мужик, медведь, Кот в сапогах, Маугли, Маленький Мук, Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

Содержание игры

Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых? С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры: если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора. Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям: «Так работает, что даже весь день на солнышке лежит». «Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра «Потребность – возможность».

Цель: дать представление детям о понятии «ресурсы», об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях. Сформировать представления детей о понятии «возможности». Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

Материалы. Игрушечные продукты, копии бумажных денег, игрушки.

Содержание 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.

Технологическая карта

Игры на решение логических задач
«Сказка Теремок на экономический лад»

I. Методический блок

Цель		Формирование у детей основ финансовой грамотности.
Задачи		1) дать знания о семейных доходах, свойствах и функциях денег; 2) Способствовать пополнению словаря детей с экономическими терминами; 3) сформировать культуру обращения с деньгами; 4) Развивать экономический кругозор, познавательный интерес у детей.
Форма		Игровая программа
Время		30 мин
Материал		Оформление зала для игры, карточки с задачами, картинки с изображением игрушек, ценники, деньги разного номинала

<p>Предварительная работа</p>		<p>Решение математических задач, дидактические игры: «Профессии», «Магазин», беседы на экономические темы</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>Устный опрос при подведении итогов игры.</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Подготовительная группа (6-7 лет)</p>

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

Сказка «Теремок» о лесных зверях: мышке, лягушке, зайчике, лисичке, волке и медведе. Они дружно жили в одном домике, пока его не разрушил медведь. Но друзья не горевали, а построили новый теремок, еще красивее прежнего.

Главная мысль. Речь идет о друзьях и настоящей дружбе и поэтому нужно быть внимательным к выбору друзей. Кто то станет настоящим другом и будет помогать и в беде и в радости, а кто то станет притворяться другом и будет наносить вред. И мораль такова, что если есть истинные друзья, то всей честной компании все будет по-плечу, и они никогда не будут бояться более сильных, потому что вместе они сила. Взаимопомощь, это всегда благое дело.

Экономические понятия: труд, продукт, потребность.

Жили звери в теремке вели свое хозяйство, имели очень малый доход и жили бедно. Для удовлетворения потребностей каждый занимался своим делом, помогая и выручая друг друга. Заяц – следил за порядком, мышка – следила за чистотой, лиса – добывала еду, лягушка – готовила еду, волк – охранял теремок. Издержки были не велики, доход тоже, но это было экономическое благо, удовлетворяющее первичные потребности. В один прекрасный день в гости к зверям пожаловал медведь и попросился к ним жить. Звери, зная, что у них и так тесно не остались равнодушными к мышке, пустили его. Произошла огромная потеря, теремок разрушился. Медведь, понимая, что виноват, предлагает зверятам построить новый теремок. Звери с радостью соглашаются. В итоге, работая вместе и сообща они достигают поставленной цели.



Социально-нравственные качества героев: трудолюбие, предприимчивость, хитрость, хвастливость, любознательность, общительность.

Все герои сказки «Теремок» положительные. Но и у положительных героев тоже проявляются отрицательные черты.

Среди большого поля стоит пустой домик в форме теремка. Однажды возле теремка появляется мышка-норушка и, обнаружив, что теремок пустует, решает поселиться в нем. Через некоторое время на пороге домика возникает лягушка-квакушка и мышка зовет ее жить вместе.

Постепенно жителями теремка становятся зайчик по прозвищу побегайчик, лисичка-сестричка, серый волк. Звери живут дружно, занимаясь каждый своим делом. Мышка-норушка хозяйничает по дому вместе с лягушкой-квакушкой. Лисичка украшает теремок, отличаясь изысканным вкусом. Волк работает в качестве защитника и охранника домика, а зайчик веселит всех обитателей.

Но в один момент в двери теремка стучится Михаил Потапыч и тоже просит поселить его вместе с другими зверями. Жители теремка соглашаются, но медведь оказывается таких больших размеров, что не проходит в дверь. Мишка забирается на крышу теремка и домик сразу же разваливается.

Но поскольку звери являются дружными и доброжелательными, они тут же принимаются за работу и воздвигают новый, большой и красивый теремок, в котором есть место для каждого из них.

Сказка демонстрирует маленьким читателям о сопереживании, доброте, дружбе, взаимовыручке, ответственности. На примере образов лесных зверюшек показывается возможность преодоления любых трудностей при сплоченности коллектива.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

Какую потребность испытывали звери?

Кто трудился, чтобы построился новый теремок?

Если звери захотят продать Теремок, как можно его назвать? (продукт, товар, недвижимость)

Пословицы: «Бебрысь дружно, не будет грузно»; «В одиночку – слабы, вместе – сильны»; «В тесноте, да не в обиде»; «Один за всех, все за одного»; «Один в поле не воин»; «Когда рук много, работа спорится».

Игра «Макдональдс»

Цель: дать представление о доходе, его динамике (*увеличение, уменьшение*).

Материал: монеты, герои сказок (маски), пирожки, напитки, касса,

Содержание игры: Дети вспоминают сказку, ее героев. Воспитатель рассказывает сказку на новый лад. Стоял в поле теремок. Пробежала мимо мышка-норушка. Видит стоит теремок, и никто в нем не живет. Подумала мышка и решила открыть свою фирму «Макдональдс». Отправила всем зверятам приглашение и ждала с нетерпением посетителей. И вот подходит первые посетители (лиса, заяц, волк).

Мышка:

Я мышка-норушка,

Я в фирме служу.

«Макдональдс» - зовут так фирму мою.

Я вас накормлю, я вас напою,

По первому классу я вас обслужу.

Науку от бабушки я получила,

Она всех зверей пирогами кормила.

Стояла, бедняжка, у печки все дни,

Ведь не было у нее СВЧ – печи!



Я только на кнопочку нажимаю
И пирожки из нее вынимаю.
Они и вкусны, они и сочны,
Не так уж они у меня дороги.
Такая работа мне прибыль дает,
А от зверюшек – любовь и почет.

Звери:

Ой мышка-норушка, ты так «вкусно» рассказала о своих пирожках, что нам захотелось их попробовать, и конечно же купить.

Мышка:

За ценой не постою
За 5 рублей их продаю.
Звери покупают.

Игра «Магазин «Технодом».

Цель: выявить уровень экономического мышления детей, усвоения вычислительных процедур, расчетов, применяемых в экономике.

Материал: монеты самодельные, карточки с изображением разных видов техники, ценники, маски героев сказки.

Содержание игры: педагог рассказывает, что лягушка открыла в лесу магазин «Технодом». У всех героев сказки по 10 рублей и им необходимо выбрать тот товар, который они могут купить на эту сумму, посчитать, сколько денег они потратили и сколько у них останется.

Лягушка:

Открыла лягушка в лесу магазин.
Идет покупатель один за другим.
На технику нынче повышенный спрос –
Кому телевизор, кому пылесос.
Есть видео, фото и центр музыкальный,
На разные вкусы имею товар я.

Звери:

К лягушке зайдём мы сейчас в магазин.
Не купим, так просто товар поглядим.

Заяц: Как хочется мне телевизор иметь,
Чтоб новости знать

И мультфильмы смотреть.

Лиса: Чтоб легче дышалось.

Не лезла пыль в нос.

Хочу я в хозяйстве иметь пылесос.

Медведь: Хочу кинокамеру в доме иметь,

Чтоб всё интересное запечатлеть.

Волк: Чтоб быть современным,

Входить в интернет.

Куплю ноутбук я себе в кабинет.

Лягушка.

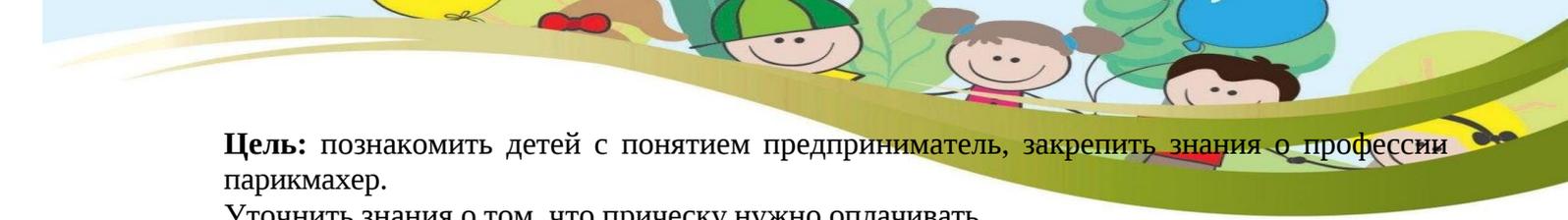
Удачный день был у меня.

Товар я весь распродала.

Всегда друзья вас видеть рада.

Покупки вам доставят на дом.

Игра «Салон красоты»



Цель: познакомить детей с понятием предприниматель, закрепить знания о профессии парикмахер.

Уточнить знания о том, что прическу нужно оплачивать.

Материал: атрибуты к игре, маски героев сказки теремок, бумажные денежки.

Содержание игры: Воспитатель рассказывает детям, что у зверей в теремке планируется вечеринка. И лиса-патрикеевна приглашает всех в свой салон красоты для подготовки к празднику.

Лиса.

А волшебница здесь я – Патрикеевна кума.

Я – частный предприниматель,

Великолепный парикмахер.

Услуг вам много окажу:

Я мигом подстригу

И феном уложу, вам завивку предложу,

Вас покрасить я смогу.

Предложу вам новинки сезона:

Шампуни, лаки и одеколоны.

Кто хочет быть красив всегда,

К услугам тех лиса-кума.

Игра «Пасека»

Цель: научить детей производить бартерный обмен.

Материал: маски героев сказки «Теремок», баночки с мёдом, строительный материал.

Содержание игры: Дети вместе с воспитателем вспоминают последовательность сказки «Теремок». И когда появляется мишка (роль играет воспитатель) и домик рушится, звери его грустно спрашивают: «Мишка-мишенька медведь, чем поможешь нам ответить?»

Мишка:

Я мёд душистый поставляю,

Всех зверюшек им снабжаю!

Ценился мёд во все века,

В нём и здоровье, и краса!

И за границу мёд идёт,

Там грамотный народ живёт.

Звери:

А какой ты, медведь, производишь обмен?

Медведь.

Я мёд на стройматериалы меняю,

Так сделки по бартеру осуществляю.

Товар на товар, обмен на обмен –

Так нынче живёт медведь – бизнесмен.

Таким обменом я вам помогу,

Для нового теремка стройматериалы вмиг найду.

Звери и медведь строят новый дом.

Технологическая
карта Игры «Я»

I. Методический блок

Цель		Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.
Задачи		-ввести в речь новые слова (банк, банкир, вклад, кредит, доход, проценты). -развивать навыки рационального использования и преумножения денег - воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.
Форма		Сюжетно-ролевая игра
Время		30 мин
Материал		Оформление зала для игры, макеты денег на каждого ребенка, макеты пластиковых карт, макеты счета в банке, кошельки на каждого ребенка, мультимедийное устройство с ПО.
Предварительная работа		Просмотр обучающего видео «Хранение денег», игры на закрепление знаний номиналов «Банкомат», «Больше-меньше»
Формы контроля		Устный опрос при подведении итогов игры.



II. Практический блок

В начале игры педагог знакомит детей с понятием «банк». Слово банк произошло от слова banco (банко), означающее в переводе скамья, лавка, стол. На скамье, на столе в старые времена люди раскладывали монеты, чтобы их посчитать. Банк – это место, где люди хранят свои деньги и драгоценности, обменивают валюту или берут деньги в долг (в кредит).

Кредит – предоставление в долг товаров и денег. Банк предоставляет денежные кредиты, который нужно вернуть в точно указанный срок и заплатить за пользование кредитом.

- Если у вас есть лишние деньги, если вы зарабатываете столько, что не успеваете тратить, то вы можете положить денежные средства в банк под проценты на определенный срок. Банк доверит эти деньги для их роста компаниям. И через некоторое время компании вернут банку эти деньги и оплату за эти услуги (т.е. проценты). Этими процентами банк поделится с вами. Таким образом, ваша сумма в банке увеличится без вашего участия. Т.е. просто положив деньги в банк, вы заработаете проценты от этой суммы в конце определенного периода. Ребята, сегодня мы с вами поиграем в игру «Я банкир». Кто хочет стать банкиром?

Доброволец из группы становится банкиром, садится за стол. Педагог дополнительно объясняет правила игры.

- Ребята, сегодня (ИМЯ) будет банкиром, а мы с вами будем клиентами банка. Возьмите из своих кошельков столько денег, сколько вы хотите увеличить. Чем больше вы положите в банк, тем больше вырастет ваш капитал (здесь важно обратить внимание детей на то, что все деньги вкладывать не стоит, так как денежные средства кладем на некоторое время, в течение которого нужно будет тратить деньги на продукты, одежду, платежи и т.д.).

После того, как дети определятся с суммой, они подходят к банкиру, вручают ему деньги. Банкир пересчитывает деньги и (при помощи воспитателя) записывает в чеке, сколько кто вложил, и такой же чек оставляет себе. У всех детей в результате есть чек, на котором написано, сколько они вложили. Педагог разъясняет детям, проводит параллели с реальностью.

- Ребята, теперь банкир пересчитывает вложенными вами деньги, и сам их тоже вложит в магазин. Т.е. отдаст директору магазина на время за проценты. Директор магазина съездит на оптовую базу за товарами, привезет в магазин и продаст. Через год он отдаст эти деньги банкиру, но плюс еще отдаст часть своей прибыли за то, что пользовался деньгами банка.

Воспитатель показывает, что все деньги возвращаются в банки.

- И вот, ребята, в конце года банк начисляет вам проценты по вашему вкладу. Это означает, что вы можете получить денег больше, чем туда положили.

- Давайте, все получим у банкира увеличившуюся сумму денег.

Все клиенты банка становятся в очередь, и банкир (при помощи воспитателя) выдает каждому по его чеку, плюс еще 15%.

- Вот так работает банк. И таким способом любой человек может зарабатывать.



Пословицы и поговорки о деньгах:

- Копейка рубль бережет;
- Копеечка к копеечке-рубль набегаает;
- Деньги счет любят;
- Тот мудрен, у кого карман ядрен;
- Денег наживешь-без нужды проживешь.

Вопросы для контроля:

- Что такое «банк»?
- Что такое «вклад», «кредит»?
- Как называют человека, который работает в банке?
- Что такое банкноты, монеты?
- Как можно увеличить свои доходы?
- Что такое проценты по вкладу?

Картотека игр по финансовой грамотности для детей 5-7 лет

Цель: с помощью игры и практик донести до воспитанников подготовительных групп основы

финансовой грамотности на доступном уровне, объясняя понятия, что:

1. Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!

Объясняем, как люди зарабатывают деньги и, каким образом заработок зависит от вида деятельности.

2. Сначала зарабатываем – потом тратим.

Рассказываем, что «из тумбочки можно взять только то, что в нее положили», – соответственно, чем больше зарабатываешь и разумнее тратишь, тем больше можешь купить.

3. Стоимость товара зависит от его качества, нужности и от того, насколько сложно его произвести.

Объясняем, что цена – это количество денег, которые надо отдать, а товар в магазине – это результат труда других людей, поэтому он стоит денег; люди как бы меняют свой труд на труд других людей, и в этой цепочке деньги – это посредник.

4. Деньги любят счет.

Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.

5. Финансы нужно планировать. Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.

6. Твои деньги бывают объектом чужого интереса.

Договариваемся о ключевых правилах финансовой безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.

7. Не все покупается.

Прививаем понимание того, что главные ценности – жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги не купишь.

8. Финансы – это интересно и увлекательно!



Игра «Груша-яблоко».

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Необходимые материалы: бумага, карандаши, ножницы.

Суть игры:

Предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на обратной стороне листа яблоко.

Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге.

Так и с деньгами:

их нужно планировать заранее.

Игра «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

Суть игры:

Выдайте детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

Игра « Кто кем работает?»

Цель. На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

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

Суть 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.

Раздайте девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика 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 «Кто как работает?»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок.



Материал. Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

Суть игры

Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра «Услуги и товары»

Цель. Закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал. Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д.; таблицы Товары, Услуги.

Суть игры

Из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

-Мама печет пирожки бабушке. Пирожки - это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу .

-Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги.

По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры.

Практика «Мини-банк»

Цель: показать принципы финансового планирования, донести принцип «сначала зарабатываем – потом тратим».

Суть практики:



Предложите ребенку создать свой «мини-банк». Пусть он отвечает за сбор и хранение мелочи. Предложите напоминать всем членам семьи, чтобы они «сдавали монеты в банк», освобождая от них карманы.

Предложите обсудить, на какое семейное дело собираются данные монеты в «мини-банке» – например, на покупку соковыжималки или настольной игры. Это должно быть что-то для общего пользования, чтобы ребенок чувствовал гордость за подготовку такой важной для семьи покупки.

Следующий этап развития практики – вы можете рассказать ребенку, что банки зарабатывают проценты на хранении денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в «мини-банке» денег будет отдаваться ему лично за работу банкиром – например, 3% или 5%.

Практика «Совместные покупки»

Цель: показать принципы финансового планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы финансовой безопасности.

Суть практики:

Регулярно совершайте совместные походы в магазин. Дайте ребенку возможность самому выбирать товар из вашего списка. Предложите ребенку подсчитывать на калькуляторе стоимость всех товаров, которые вы складываете в корзину, а также проверять срок хранения продуктов на упаковках. Обсудите, почему стоимость похожих товаров отличается: из-за величины упаковки, например, или она разная у каждого из производителей.

На первом этапе предлагайте ему найти конкретный товар на полке и довести его до кассы, затем выгрузить на ленту, после чего сложить в пакет.

На следующем этапе можно дать более сложное поручение, например, выбрать все для собственного завтрака.

Со временем вы увидите, когда ребенок готов выполнять самостоятельные несложные покупки.

Практика «Самостоятельная покупка»

Цель: показать принципы финансового планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы финансовой безопасности.

Суть практики:

Когда вы поймете, что ребенок хорошо ориентируется в магазине, уверенно чувствует себя возле кассы и внимателен к ценам на товар и получению сдачи, предложите ему первый самостоятельный поход в магазин.

Обязательно составьте список покупок. В первый раз он должен быть несложным, не более трех товаров: например, хлеб, молоко и печенье. Обсудите, каких именно покупок вы ждете: если молоко – то какое; в какой упаковке; с каким сроком хранения; по какой цене.

Дайте сумму, предполагающую получение сдачи. Обсудите, какой должна быть сдача.

Похвалите ребенка за покупку!

Практика «Таблица расходов»

Цель: научить считать деньги, показать принципы финансового планирования.

Суть практики:

Научите ребенка подсчитывать деньги, которые он собрал, заработал и потратил за неделю, а потом вписывать в таблицу получившиеся суммы. Эти действия должны войти в привычку.

Договоритесь о времени в расписании дня, когда ребенок будет уделять этому занятию 10 минут.

Дидактические игры по развитию экономических представлений детей дошкольного возраста по сказке «Бобовое зернышко»

I. Методический блок

<p>Цель</p>	 <p>Спасти петушка</p>	<p>Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.</p>
<p>Задачи</p>	 <p>Найти маслица</p>	<p>Ввести в речь новые слова (бартер, доход, расход, бюджет, услуги, товары, потребности).</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать мыслительные операции внимание, речь, вариативность мышления, творческие способности. - воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.
<p>Форма</p>	 <p>Бросилась курочка к корове</p>	<p>Игровая программа</p>
<p>Время</p>	 <p>Хозяин, хозяин! Дай скорей коровушке свежей травы</p>	<p>25 мин</p>

<p>Материал</p>	 <p>Кузнец, кузнец, дай скорей хозяину хорошую косу</p>	<p>Оформление зала для игры, карточки с задачами, фланелеграф, картинки с изображением игрушек, калькулятор.</p>
<p>Предварительная работа</p>	 <p>Кузнец дал хозяину новую косу</p>	<p>Решение математических задач, дидактические игры: «Узнай слово», «Что сегодня я куплю», «Наоборот»</p>
<p>Формы контроля</p>	 <p>Хозяин дал коровушке свежей травы, коровушка дала молока</p>	<p>Устный опрос при подведении итогов игры.</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>	 <p>Хозяюшка сбила масло, дала маслица курочке</p>	<p>Целевая группа: группы старшего возраста (5-6 лет)</p>
<p>Итог</p>	 <p>Смазала курочка петушку горлышко. Бобовое зёрнышко проскочило. Петушок вскочил и во всё горло закричал: «Ку-ка-</p>	<p>По сути на фоне морализации в сказке идет повествование о том, что не все так скоро и просто можно получить (произвести).</p>

II. Практический блок

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов

Самые первые учителя в финансовой сфере – это сказки.

Стоит задуматься над действиями сказочных персонажей. Разберем всеми известную русско-народную сказку «Бобовое зернышко». Петушку, подавившемуся бобовым зернышком, требуется масло, чтобы извлечь из горлышка зерно. Главная героиня – курочка, имея доброе сердце, протягивает руку помощи своему собрату. Не имея ничего, она просит масло у хозяйшки, но та, в свою очередь, соглашается оказать ей данную услугу в обмен на коровье молоко. Курочка, отчаянно просит помощи у коровы, но и кормилица просит что-то взамен и так по цепочке.

Этот рассказ идеально показывает нам всю суть экономики, а именно: производство, распределение, обмен и потребление.

Получается, что данная сказка еще с самого детства приучала нас к тому, что за любую взятую нами вещь или на какое-либо одолжение мы должны отдать что-либо взамен. В наше время текущий обмен выполняется на денежную валюту, которую, опять-таки, мы получаем за свой собственный труд. Заработав свои собственные деньги, мы в первую очередь распоряжаемся, куда их внести, на что их потратить и на что отложить. Таким образом, вырабатывая в себе бережливость.

Экономические категории: труд, продукт, сырье, материал.

Вопросы детям:

- ? Почему курочка попросила у хозяйки масла?
- ? Как герои сказки помогли петушку?
- ? Каким образом получился продукт их труда?
- ? Что было бы, если бы кто-то отказался выполнить просьбу курочки?

Социально-нравственные качества:

1. Курочка - верная любящая жена петушка.
2. Петушок - вроде бы и взрослый, но безответственный и легкомысленный.
3. Хозяйка - ещё одна нерасчётливая и несерьёзная особа, у которой дома не нашлось даже ложки масла.
4. Корова - трудно сказать, то ли тоже беспечная, а может просто ленивая, а скорее всего - и то и другое.
5. Хозяин - мужик у которого кажется есть коса, но она старая - непригодная для работы, а значит и у него ветер в голове.
6. Кузнец - второй положительный персонаж, какой не отправил курицу к шахтёрам за рудой.

Вопросы:

- ? Почему все герои сказки помогали петушку?
- ? Смог бы петушок один справиться со своей бедой?
- ? Объясни поговорку «Не имей ста рублей, а имей сто друзей».

Вывод: Курочка сталкивается с многочисленными проблемами, чтобы добыть масло, которое поможет петушку проглотить зернышко. Она не оставляет его в беде, хотя ей тоже трудно. Тут важно акцентировать внимание ребенка на том, что порой в нашей жизни все получается непросто и приходится преодолевать препятствия, но никогда не стоит отчаиваться, если цель действий - помощь близкому. Ведь с петушком случилась беда, но в результате труда курочки, хозяйки, коровы, хозяина, кузнеца получился продукт – масло, которое помогло петушку. Доброта и взаимопомощь спасли петушка.

В сказке есть еще один интересный момент: показана взаимосвязь явлений и процессов в "обществе". По сути на фоне морализации в сказке идет повествование о том, что не все так скоро и просто можно получить (произвести).

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ: ВЗАИМОСВЯЗЬ И ВЗАИМОЗАВИСИМОСТЬ

Игра «Услуги и товары»

Цель. закрепить умение отличать товар от услуг, которые предоставляет учреждение; воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение к людям разных профессий

Материал. Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг -таблицы Товары, Услуги, Бартер

Содержание игры

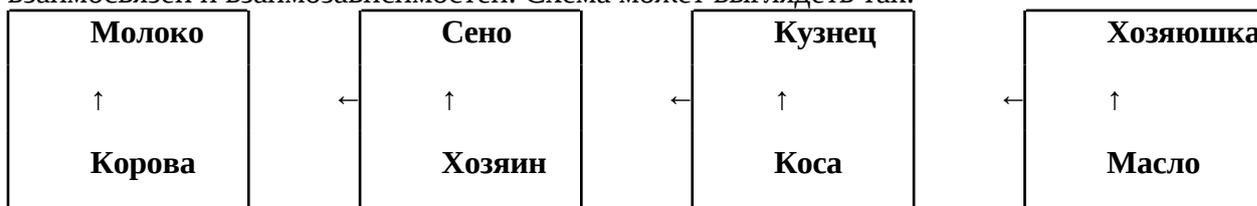
1-й вариант. Детям предлагается взять картинку и ответить товар это или услуга.

2-й вариант. Дети делятся на две разные команды: одни называют профессию, а другие говорят какие услуги, предоставляют люди этой профессии.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

Игра о производстве молока.

После прочтения сказки на доске можно составить логическую причинно следственную цепочку. Она не только поможет детям увидеть взаимосвязи в производстве молока, но и будет способствовать развитию абстрактного мышления, установлению взаимосвязей и взаимозависимостей. Схема может выглядеть так:



Можно также особо остановиться на начальном этапе цепочки, где просматривается технология производства молока с разделением труда и специализацией:

В заключение можно сделать вывод, что благодаря этой сказке дети смогли узнать, как в обществе люди взаимосвязаны. Это они увидели на примере производства молока. Каждый делает свое, а в итоге общее дело, где один зависит от другого.

После сказки, по аналогии, можно побеседовать с детьми, например, о лекарстве (от болей в животе, от гриппа). Составить логическую цепочку производства лекарства.

«Назови профессии»

Цель: Научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека. Воспитать интерес к людям разных профессий.

Материал. Цветок ромашки, на лепестках которой условно изображены результаты труда людей разных профессий.

Содержание. Ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанную с удовлетворением определенной потребности.

«Кто трудится, кто играет»

Цель: Закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой – нетрудовой).

Материал: Набор карточек с изображением трудовых и игровых процессов.

Содержание: У каждого ребенка – набор парных карточек (трудовая – игровая деятельность). Ребенок описывает изображения, называет процессы (мальчик чистит ботинок, девочка стирает кукольное белье, дети танцуют, играют и т. д.). Устанавливает отличия (наличие результата труда или его отсутствие).

«Какие бывают доходы?»

Цель: Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал: Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др., дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

**Технологическая карта
Игры на решение логических задач
«Сказка Рыбаке и рыбке»**

I. Методический блок

Цель		Формирование у детей старшего возраста основ финансовой грамотности.
Задачи		Ввести в речь новые слова (доход, расход, бюджет, услуги, товары, потребности). - воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, навыки взаимодействия с окружающим миром.
Форма		Игровая программа
Время		25-30 мин
Материал		Оформление зала для игры, карточки с задачами, фланелеграф, картинки с изображением игрушек.

Предварительная работа		Решение математических задач, дидактические игры: «Какие бывают доходы?», «Потребности», «Что быстрее купят?»
Формы контроля		Устный опрос при подведении итогов игры.
Методические рекомендации организаторам игры		Целевая группа: группы старшего возраста (6-7 лет)

Анализ сказки с точки зрения экономики и финансов.

Сказка о «рыбаке и рыбке» рассказывает нам о старике, в сети которого однажды попала золотая рыбка. Говорила рыбка с ним человеческим языком и обещала выполнить его желание, на котором настояла старуха.

С экономической точки зрения герои, любимых с детства сказок А. С. Пушкина, обыкновенные люди. Они имеют различные потребности, которые пытаются удовлетворить с помощью товаров и услуг.

Главная мысль: сказка заключается в том, что нужно быть предусмотрительными и ответственными.

Экономические понятия: товар, услуга.

Социально-нравственные качества героев: Старик-рыбак – добрый, мягкий человек в душе, забытый своей женой старухой и бедностью. Рыбы водится в море немного, видно, что улова едва хватает на пропитание.

Старуха – сварливая и злобная. С одной стороны можно понять ее. Нищета кого угодно сделает сварливой. С другой — ее непомерные аппетиты росли не по дням, а по часам. Чувство долга, благодарность были чужды старухе. Получив от Золотой рыбки власть и богатство, она забыла о муже – единственном человеке, который был дан ей Богом в спутники жизни, и благодаря которому она получила все это.

Золотая Рыбка. На редкость благодарное и терпеливое создание. Старик несколько раз вызывал Золотую рыбку, и она терпеливо приплывала и исполняла все просьбы старика. И только когда старуха замахнулась на звание владычицы морской, она молча уплыла, оставив старуху с разбитым корытом.

Вопросы к сказке с экономической точки зрения:

?«Почему старуха осталась у разбитого ?» (ее погубила жадность, бесконечно увеличивала свои потребности)

? Кем являются герои сказки?

? Кому из героев помогали волшебники? (Старику- золотая рыбка)

Пословица. Много захочешь- последнее потеряешь.

Игра «Какие бывают доходы?»

Цель: Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал: Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые поросята смогут получить основной доход – заработную плату (работа парикмахера,



столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.) дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Игра «Потребности»

Цель: формировать представление с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.

1-й вариант. Дети выбирают из предложенных карточек товар первой необходимости, и товар без которого в настоящее время можно обойтись.

2-й вариант. Назвать потребности материальные и духовные.

«Что быстрее купят?»

Цель. Развить умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.

Материал. Карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка). Содержание -Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.

«Что и когда лучше продавать?»

Цель. Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.

Материал. Карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением сезонных товаров. Содержание- Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. — в «летний» магазин; шубу, шапки, варежки — в «зимний».

Сюжетно-ролевая игра в подготовительной группе «Аукцион»

Цель: Закреплять знания детей о различных формах продажи товара.

Задачи: Закреплять знания детей о таких формах продажи товара, как магазин, рынок, ярмарка. Продолжать знакомить с особенностями продажи товара на аукционе. Упражнять в постепенном увеличении первоначальной цены товара.

Развивать навыки счёта, внимание, мышление, речь.

Воспитывать интерес к играм с экономическим содержанием.

Материал: цифры, товар для аукциона (игрушки, книги), молоточек для аукциониста, игровые деньги, магнитофон.

Словарная работа: магазин, рынок, аукцион, аукционист, ярмарка, лот, цена, товар, дешевле, дороже, торговаться.

Игра «Аукцион»:

На столе выставлен различный товар (дидактические игры, игрушки)

Дети рассаживаются на стулья.

Аукционист громко и чётко называет номер и название лота, который сейчас продаётся, и его начальную цену. Ассистенты выносят лот на сцену, чтобы покупатели видели, Дети, желающие его купить, постепенно увеличивают цену и делают покупки.

