

Методические рекомендации по обучению финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста

Бирюкова Маргарита Олеговна, воспитатель Никольского филиала МБДОУ Платоновского детского сада Рассказовского района.

Цель: Создание мотивации для повышения финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- ✓ Познакомить с понятиями «банкнота», «хочу», «надо», «товар», «услуга», «доход», «расход»;
- ✓ Развивать познавательный интерес к решению финансовых головоломок, развивать память, внимание, речь;
- ✓ Формировать навыки командной игры, воспитывать представления о сущности таких категорий, как экономность, бережливость

Оборудование:

- мультимедийный проектор, методические банкноты, предметные картинки с изображением профессий, видами работ, разрезанные карточки с названием пословиц, дидактические игры «Кто я» «Хочу и надо», «Товар и услуга», красные и синие карточки

Ожидаемые результаты: в результате игры дети закрепят знания по финансовой грамотности, приобретут новые знания, познакомятся с новыми для них экономическими понятиями.

Ход оод:

Организационный момент.

Собрались все дети в круг,

Я твой друг и ты мой друг,

Дружно за руки возьмёмся

И друг другу улыбнемся.

Воспитатель: Давайте с вами поделимся на две команды и посмотрим какая из команд наберет больше банкнот. За правильный ответ вы будете получать фишки-банкноты.

Задание 1. «Экономика в сказках»

1. Назовите сказку, в которой героиня поменяла кухонную утварь на живой товар. (*Лисичка со скалочкой*). Как вы думаете, какой экономический смысл в этой сказке? (*обучает детей обмену*). Обмен бывает как удачный, так и провальный. Также как лисичка в итоге осталась без ничего.

2. Герой этой сказки при помощи простой рекламы помог простому крестьянину занять высокий статус в обществе? (*Кот в сапогах*). С помощью рекламы кот улучшил жизнь своему хозяину.

3. Герой какой сказки стал жертвой неправильного вложения денег? (*Приключения Буратино*). Его обманули кот и лиса.

Молодцы.

4. В какой сказке неуёмные аппетиты старухи привели к банкротству или краху? (*«Сказка о золотой рыбке»*). На старость надо зарабатывать смолоду, а не ждать рыбку.

5. В какой сказке описывается эффективность коллективного труда? (*«Репка»*)

6. В какой сказке высмеивается жадность и погоня за дешевизной («Сказка о попе и работнике Балде») Правильно, любой труд должен быть оплачен.

Задание 2. «Экономика в задачах»

Я вам задаю экономические задачи, а вы подумайте и отвечаете.

1. Когда можно купить босоножки дороже: летом или зимой?
2. Какие яблоки легче продать при одинаковой цене: свежие или подгнившие?
3. Где дороже бутылка воды - в пустыне или на севере?
4. В двух магазинах продают помидоры: в одном магазине по цене 200 руб. за 1 кг, а в другом по 120 руб. за 1 кг. В каком магазине раскупят помидоры быстрее?

Физкультминутка «Покупка»

Мы бежали по дорожке (*бег на месте*)

Вдруг, порвались босоножки! (*один громкий хлопок в ладоши*)

Что же делать? Как нам быть? (*разводим поочередно руки в стороны*)

Где же обувь нам добыть? (*обнять щечки ладошками и покачать головой*)

Будем туфли покупать! (*потопать ногами в ритм словам 4 или 7раз*)

Станем денежки считать! (*потереть **БОЛЬШИМ** пальчиком другие пальцы, обеими руками одновременно*)

Один рубль, два, три, четыре (с размахом вскользь хлопаем правой ладонью об левую и наоборот, 4 хлопка)

Вот мы туфельки купили! (*указываем ручками на обувь, выставляя на пяточку то правую, то левую ножку*).

Задание 3. «Экономика в играх»

Игра сигнальщики «Товар и услуга»

Цель игры: закреплять представления о содержании деятельности людей некоторых профессий, о результате их труда. Учить различать понятия «товар» и «услуга».

Предлагаются два цвета карточек: красные и синие.

Правила игры: Если я называет товар – поднимаете красную карточку, а если услугу – синюю:

парикмахерская – услуга;

одежда – товар;

почта – услуга;

кукла – товар;

мастерская по ремонту – услуга;

краски, карандаши – товар

Игра «Хочу и надо»

Цель: знакомит детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Учат определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на картонке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

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

Игра «Кто я?» помогает закрепить знания детей о предметах труда людей разных профессий.

Материалы: шапочки с изображениями людей разных профессий (*Повар, Портной, Художник, Учитель, Врач*) и карточки с изображениями орудий труда (*швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля*) по 4 карточки каждой профессии.

Ход игры: воспитатель надевает на голову игрокам шапочки с изображением профессий так, чтобы игроки не видели, кто они. Затем игроки, не глядя, берут по 4 карточки с изображениями орудий труда и отдают тому, кому они необходимы. Игроки должны угадать свою профессию. После этого можно предложить каждому из играющих показать, как они выполняют свою работу (построить дом из кубиков, заплести куклу, а также получить зарплату (*медальки, жетоны, деньги*)).

Заключение

Воспитатель: Дети, что сегодня мы делали на занятии? Что вам запомнилось больше всего? Теперь давайте посчитаем банкноты у двух команд и посмотрим какая команда заработала больше банкнот?