



ВЕСТНИК ПРОСВЕЩЕНИЯ

Педагогическое издание

www.vestnikprosveshheniya.ru | info@vestnikprosveshheniya.ru

Является средством массовой информации. Свидетельство о регистрации СМИ Эл № ФС 77 - 75695 от 08.05.2019 г.

СЕРТИФИКАТ

О ПУБЛИКАЦИИ МАТЕРИАЛА В ЭЛЕКТРОННОМ ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ЖУРНАЛЕ

Настоящий документ сформирован автоматически системой издания «Вестник Просвещения»,
выдан в электронном виде и подтверждает факт публикации авторского материала
на технической базе педагогического издания «Вестник Просвещения».

Автор: Воробьева Нина Анатольевна, Онипко Татьяна Константиновна

Должность: Воспитатель, воспитатель

Учреждение: МБДОУ детский сад комбинированного вида 19

Населенный пункт: г. Ангарск

Электронный сборник: Сборник авторских педагогических публикаций «Вестник Просвещения»

Номер сборника: Сборник №9 (2022 год)

Доменное имя в сети интернет: <https://vestnikprosveshheniya.ru>

Тема опубликованного материала: Лепбук как интерактивное средство развития детей раннего возраста

Главный редактор издания «Вестник Просвещения»



М.Ю. Мальцев



№32215041628 от 16.09.2022

Лепбук как интерактивное средство развития детей раннего возраста

Методические рекомендации по использованию лепбука
как современной игровой технологии в развитии финансовой грамотности
у детей раннего возраста.

Авторы:
воспитатель
I квалификационной категории
Воробьева Нина Анатольевна
воспитатель
Онипко Татьяна Константиновна

Ангарск, 2021 г.

Содержание

Аннотация	3
1. Теоретическая часть	4-5
1.1. Актуальность	4-5
2. Основная часть	6-12
2.1. Лэпбук как интерактивное средство развития ребенка	6
2.2. Методическая ценность лепбука и возможность его использования	6-7
2.3. Цели, задачи, планируемый результат	7-8
2.4. Соответствие принципам ФГОС ДО	8-9
2.5. Дидактическая игра как основа содержания лепбука «Магазин «Супермаркет»	9-11
2.5.1. Структура дидактической игры. Требования к дидактической игре. Организация и руководство дидактической игрой	11-13
3. Заключение	13-14
4. Приложение	15-19
4.1. Рекомендации родителям	15
4.2. Карточка дидактических игр по формированию предпосылок финансовой грамотности у детей раннего возраста	16-20
3. Список литературы	21

Использование интерактивных средств в работе с детьми является эффективным способом индивидуализации и мотивации, создания благоприятного эмоционального фона и развития диалогового общения.

Н.Н. Чувелева

«Деньги – это средство воспитания, и с ними необходимо знакомить уже в дошкольном возрасте»

А.С. Макаренко

Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка.

А.В. Запорожец

Методические рекомендации предназначены воспитателям групп раннего возраста, студентам педагогического колледжа, родителям для организации работы по формированию предпосылок финансовой грамотности у детей раннего возраста посредством использования лепбука и дидактической игры.

1. Теоретическая часть.

1.1. Актуальность.

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования направлены на полноценное развитие личности ребенка. Развитие его интересов, «любопытности и познавательной мотивации, формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности...», его раннюю социализацию и индивидуализацию, формирование его общей культуры, частью которой является и экономическая культура личности дошкольника, характеризующаяся наличием представлений об экономических категориях.

Правительство Российской Федерации уделяет большое внимание росту качества жизни населения и рассматривает повышение финансовой грамотности населения как важнейшего фактора экономического развития страны.

Распоряжением Правительства РФ № 2039-р 25.09.2017г. утверждена «Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 гг.», содержащая определение финансовой грамотности, как результата процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге – для достижения финансового благосостояния.

Дети с раннего возраста включаются в экономическую жизнь семьи, сталкиваются с деньгами, ходят с родителями в магазин, участвуют в совместных покупках, в связи с этим, проблема формирования финансовой грамотности ребенка, его будущих отношений с финансами становится **актуальной** уже в дошкольном возрасте.

Воспитать гармонично развитого человека невозможно, не подготовив его к товарно-денежным отношениям, ведь еще А.С. Макаренко говорил о том, что «деньги – это средство воспитания, и с ними необходимо знакомить уже в дошкольном возрасте».

Поэтому финансовое просвещение детей является одним из современных направлений в дошкольной педагогике. Задача воспитателя детского сада – преподнести элементарные финансовые понятия в максимально доступной и увлекательной форме.

Это нацеливает педагогов на поиск новых, наиболее эффективных форм, методов и приемов работы с дошкольниками, носящих интерактивный характер. На создание условий, при которых воспитанники будут проявлять интерес и любопытство к деятельности, учиться пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач, приобретать коммуникативные умения, работая в паре, сопоставлять факты, устанавливать между ними элементарные причинно-следственные связи, развивать элементарные исследовательские умения (выявлять проблему, наблюдать и практически действовать, формулировать вывод).

Приоритетность задачи «научить ребенка учиться самому» побуждает воспитателя отдавать предпочтение в своей работе игровым методам обучения, так как, играя, ребенок лучше познает и усваивает материал.

С самого раннего возраста игра для ребенка является особой формой его общественной жизни: в игре зарождаются и первоначально развиваются необходимые навыки и умения, интенсивнее идет процесс формирования произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных.

Играя, дети по желанию объединяются, самостоятельно действуют, осуществляют свои замыслы, познают мир, учатся брать на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят, моделируют деятельность взрослых и их взаимоотношения. И именно в игре, ненавязчиво, приходит опыт понимания общественной жизни, в том числе ее экономической и финансовой стороны.

«Мама, купи, купи, купи!..» - такие детские истерики, которые дети устраивают родителям, чтобы получить желаемую игрушку или «вкусняшку», можно услышать практически в любом магазине.

Как вести себя в такой ситуации и как предупредить такие случаи детских истерик? Как научить детей избежать формирования «плохих» привычек жить не по средствам, копить долги? С какого возраста обучать их пониманию денежных отношений в обществе и простых экономических процессов?

Мало кто из родителей задумывается о том, во сколько лет начинать учить ребенка финансовой грамотности, ведь многие из них считают, что это «само появится» или «жизнь научит».

Это абсолютно неправильный подход, так как с того момента, как ребенок говорит «хочу» в магазине, он должен понимать, что деньги – это не просто цветные фантики, а родительские часы, проведенные на работе.

Поэтому необходимо привить ребенку понимание дохода как результата труда, важно, чтобы малыш знал, что родители работают и получают за это деньги.

С миром экономики дети знакомятся в детском саду в старшем дошкольном возрасте, на занятиях по познанию окружающего мира ребята получают элементарные понятия о потребностях, доходах и расходах семьи, товарах и услугах, узнают, что представляют собой деньги, реклама.

Между тем, намного раньше, финансовая сторона жизни затрагивается в детских сюжетно-ролевых играх, например, уже с 2-3 лет дети играют в магазин, примеряя на себя роли продавца и покупателя.

Поэтому считаем, что начинать формировать предпосылки финансовой грамотности у детей необходимо с раннего возраста.

2. Основная часть.

2.1. Лэпбук как интерактивное средство развития ребенка.

Одним из перспективных игровых методов в формировании предпосылок финансовой грамотности у дошкольников является лэпбук (lapbook), что в дословном переводе с английского значит «наколенная книга» (lap – колени, book – книга). Это сравнительно новая игровая технология развития дошкольников.

Лэпбук – самодельная интерактивная книжка-раскладушка или папка, с кармашками, дверками, окошками, вкладками, конвертами разных форм, в которую помещены материалы на одну тему и которые ребенок может доставать, переключать, складывать по своему желанию, удобно разложив лэпбук на столе или у себя на коленях.

Данная игровая технология направлена на развитие у ребенка творческого потенциала, учит мыслить и действовать креативно в рамках заданной темы, расширяет не только кругозор, но и формирует навыки и умения, необходимые для преодоления трудностей и решения поставленной проблемы.

В целях выявления актуальности проблемы по воспитанию финансовой грамотности у дошкольников было проведено анкетирование среди педагогов и родителей учреждения, который выявил следующее:

-педагоги и родители уделяют недостаточно внимания проблеме формирования финансовой грамотности дошкольника;

-из-за недостаточного количества методического материала по обучению детей финансовой грамотности, педагоги затрудняются организовать совместную деятельность с детьми.

Для решения выявленных проблем были разработаны методические рекомендации «Лэпбук как интерактивное средство развития детей раннего возраста» для педагогов и родителей по формированию предпосылок финансовой грамотности у детей 2-3 лет посредством лэпбука.

2.2. Методическая ценность и возможность использования.

Данное игровое пособие является интерактивным средством развивающего обучения.

Изготовленное своими руками пособие «Лэпбук Магазин «Супермаркет» предназначено для игры с детьми 3 года жизни и является универсальным средством для организации самостоятельной, индивидуальной и совместной деятельности педагога и детей по формированию предпосылок финансовой грамотности.

Предоставляет возможность выбора задания: одним детям – кармашки с карточками по данной теме, а другим – задания, подразумевающие рассмотреть картинки и ответить на вопросы воспитателя, и т.д.

Работа с лэпбуком отвечает основным тезисам организации партнерской деятельности взрослого с детьми, на которые указывает Н.А. Короткова:

- включенность воспитателя в деятельность наравне с детьми;
- добровольное присоединение дошкольников к деятельности (без психического и дисциплинарного принуждения);
- свободное общение и перемещение детей во время деятельности (при соответствии организации рабочего пространства);
- открытый временной конец деятельности (каждый работает в своем темпе).

Действия с лепбуком развивают у ребенка интерес к познавательной деятельности, он быстрее усваивает новую информацию и закрепляет ее в занимательно-игровой форме, учится взаимодействовать с другими детьми.

Для ребенка раннего возраста наравне с образовательными плюсами, лепбук не оценим и как игрушка-«сокровище», к которой интересно возвращаться и действовать с ней.

Содержание лепбука можно пополнять и усложнять.

2.3. Цель, задачи и планируемые результаты.

Цель методических рекомендаций: представление способов практического использования лепбука «Магазин «Супермаркет» как средства формирования у детей раннего возраста предпосылок финансовой грамотности.

Задачи:

1. Познакомить педагогов и родителей с теоретическими основами использования лепбука как интерактивного средства развития детей раннего возраста.
2. Представить лепбук «Магазин «Супермаркет» с вариантами дидактических игр по формированию предпосылок финансовой грамотности детей раннего возраста.

Планируемый результат.

В процессе использования данной методической разработки педагоги и родители смогут оптимизировать педагогическую деятельность, направленную на формирование предпосылок финансовой грамотности детей раннего возраста.

Цель лепбука для детей: создание условий для формирования предпосылок финансовой грамотности.

Задачи для детей:

1. Расширить представления детей о разных отделах в магазине «Супермаркет», что в каждом отделе («Фрукты-овощи», «Игрушки», «Одежда») продается свой товар.
2. Уметь различать виды денежных знаков (монеты, бумажные купюры).
3. Группировать предметы, определять, в какой группе предметов больше, чем в другой.

4. В пределах пяти предметов соотносить и применять слова «один», «много».

5. Обогащать словарный запас основными финансово-экономическими понятиями, соответствующими их возрасту (деньги, монета, бумажная купюра, касса, продавец, кошелек, магазин, товар, покупки).

6. Классифицировать предметы по разным признакам (цвет, форма, величина; назначение).

7. Развивать мелкую моторику рук, глазомер.

8. Воспитать уважение к людям, умеющим трудиться и зарабатывать деньги, бережное отношение к деньгам, дружеские взаимоотношения со сверстниками, правильное «покупательское поведение».

Планируемые результаты.

1. Знают и различают отделы в магазине «Супермаркет», определяют и называют, какой товар в каком отделе продается («Фрукты-овощи», «Игрушки», «Одежда»).

2. По просьбе взрослого находят и называют (показывают) денежные знаки – монеты, бумажные купюры.

3. Используют в речи основные финансово-экономические понятия, соответствующими их возрасту (деньги, монета, бумажная купюра, касса, продавец, кошелек, магазин, товар, покупки).

4. Группируют предметы, определяют, в какой группе предметов больше, чем в другой.

5. В пределах пяти предметов соотносят и применяют слова «один», «много».

6. Классифицируют предметы по разным признакам (цвет, форма, величина; назначение).

7. Развита мелкая моторика рук, координация рук и глаз в соответствии с возрастом.

8. Проявляют уважение к труду людей разных профессий, бережное отношение к деньгам, дружеское взаимоотношение со сверстниками, правильное «покупательское поведение».

2.4. Соответствие принципам ФГОС ДО.

Лэпбук отвечает требованиям ФГОС дошкольного образования к пространственной предметно-развивающей среде:

-насыщен информацией (в одной папке можно разместить достаточно много информации по определенной теме), обладает дидактическими свойствами;

-доступен по своей идеи создания, структуре и содержанию для самостоятельного использования детьми раннего возраста, находится в доступном месте на уровне глаз детей;

-полифункционален (возможность использования для решения задач разных образовательных областей);

-вариативен (каждая часть имеет варианты использования);

- трансформируемый (удобен в использовании за столом, на коленях, как с подгруппой детей, так и индивидуально);
- безопасен в использовании (выполнен из картона, бумаги, небольшого размера и достаточно легкий).

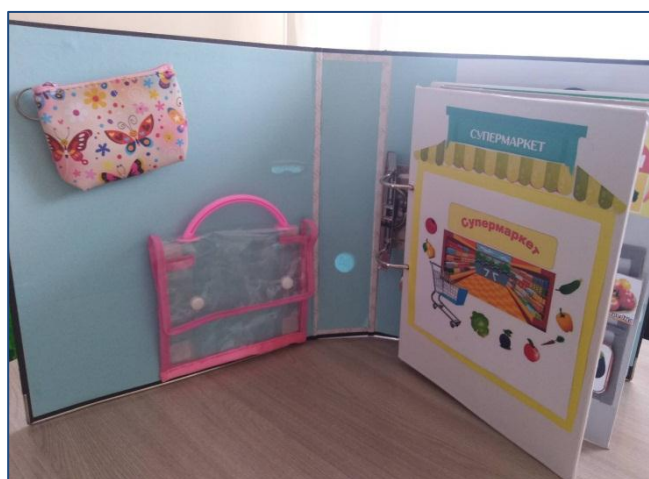
2.5. Дидактическая игра как основа содержания лепбука «Магазин «Супермаркет».

Постепенное, дозированное погружение ребенка в современный мир финансово-экономических отношений общества способствует развитию его потенциала как субъекта отношений со взрослыми и миром взрослых, где финансовые отношения играют значимую роль.

Поэтому, формирование у предпосылок финансовой грамотности у ребенка раннего возраста должно быть ограничено определенным перечнем базовых финансово-экономических понятий: работа, профессия, продавец, покупатель, магазин, деньги, монета, купюра, заработная плата, кошелек, покупка, цена, продажа, один, два, много.

Пособие представляет собой папку со страницами, на которых размещены: съемные кошелек с деньгами и сумочка для покупок, карманчики с картинками на липучках, а также – «отделы» супермаркета с «полками»: «Фрукты-овощи», «Игрушки», «Одежда», имеется выдвигающаяся касса для оплаты.

В карманчиках расположены дидактические игры, а также картотека дидактических игр.





У ребенка третьего года жизни проявляется интерес к переключиванию предметов и игрушек: малыши с увлечением переносят их, собирают, затем вновь высыпают.

Постепенно развивается способность различать одиночный предмет и группу. Именно в это время в словарном запасе малыша появляется слово «много»; позже он осваивает понятие «мало».

В пределах пяти предметов дети третьего года жизни без особых затруднений понимают и довольно уверенно соотносят и применяют слова «одна кукла», «много», «мало».

Ребенок уже самостоятельно справляется с просьбой сгруппировать предметы, может определить, в какой группе предметов больше, чем в другой.

Наиболее понятными для различения количества предметов являются такие соотношения: один и три, два и четыре, пять и два, пять и три предмета.

В ФГОС ДО заложены принципы, один из которых говорит о реализации образовательной программы дошкольного образования в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего – в форме игры, так как в ней заложены огромные воспитательные, образовательные и развивающие возможности; она помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение, повышает познавательную активность ребенка, способствует развитию у него всех психических процессов.

Ребенок, увлеченный игрой, не замечает того, что учится, хотя то и дело сталкивается с заданиями, которые требуют от него мыслительной деятельности.

Исследования советских педагогов Ф. Н. Блехер, Е. И. Радиной, В. Н. Аванесовой и др., наблюдения воспитателей за процессами усвоения и применения знаний детьми позволяют значительную роль в развитии отводить дидактической игре.

Дидактическая игра – эффективный путь активизации познавательной деятельности дошкольников, это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов, это одно из средств обучения детей дошкольного возраста, которое дает возможность осуществлять задачи воспитания и обучения через доступную и привлекательную для детей форму деятельности.

2.5.1. Структура дидактической игры:

- дидактическая задача (определяется взрослым);
- игровая задача (дается взрослым в виде установки, которая побуждает ребенка к познавательной активности; преподносится, как игровая задача самого ребенка, она вызывает у него желание и потребность решить ее, активизирует его игровые действия);
- игровые действия (основа игры, проявление активности детей в игровых целях (собрать-разобрать пирамидку или матрешку; прокатить цветные мячи в цветные ворота), чем разнообразнее эти игровые действия, тем интереснее для ребенка сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи; игровые действия должны вызвать у детей радость, чувство удовлетворения; обучение игровым действиям осуществляется через пробный ход в игре, показ самого действия, раскрытие образа и т.д.);

-игровые правила (правила являются заданными, то есть определяют, что и как должен делать в игре каждый ребенок, незаметно ограничивают действия детей, направляя их внимание на выполнение конкретной задачи, указывают путь к достижению цели; помогают развивать у детей способности торможения (особенно в младшем дошкольном возрасте); помогают педагогу управлять игрой);

-подведение итогов (проводится сразу по окончании игры; форма может быть разнообразной – подсчет очков, похвала, определение лучшего ребенка, победителя, общий итог по реализации поставленной задачи. Если дидактическая игра организуется вне занятия, игру можно закончить просто подведением итогов, а можно использовать другие виды деятельности: изобразительную, развитие речи и т.п., но тематика должна соответствовать содержанию игры).

Требования к дидактической игре:

-каждая дидактическая игра должна давать упражнения для умственного развития детей;

-в дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия и преодоления определенных посильных трудностей;

-дидактизм в игре должен сочетаться с юмором, шуткой, занимательностью.

Кроме того, необходимо учитывать, что обилие дидактических игр и игрушек рассеивает внимание детей, не позволяет им хорошо овладеть дидактическим содержанием и правилами.

Организация и руководство дидактическими играми осуществляется в трех направлениях:

1). Подготовка к проведению дидактической игры:

-установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определенной возрастной группе;

-определение удобного времени проведения дидактической игры

-выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим

-определение количества играющих;

-подготовка необходимого дидактического материала;

-подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой;

-подготовка к игре детей: обогащение их знаниями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

2). Проведение дидактической игры включает:

-ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре;

-объяснения хода игры и правил игры;

-показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действия;

-определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра.

-ход игры.

3). Подведение итогов игры:

-по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить по ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной деятельности.

3. Заключение.

Игровая технология «Лэпбук», как и любая другая, имеет свои положительные и отрицательные стороны:

«Плюсы» для ребенка:

-вызывает интерес к деятельности, удерживает его длительное время;
-развивает речь, любознательность, самостоятельность, инициативность, концентрацию внимания;

-улучшает усвоение информации;

-работа с мелким раздаточным материалом способствует развитию мелкой моторики;

-развивает самостоятельность;

-учатся выстраивать взаимоотношения со сверстниками.

«Минусы» для ребенка – возможно нежелание ребенка действовать с новым пособием.

«Плюсы» для педагогов, родителей:

-помогает педагогу, родителю разнообразить совместную деятельность;

-творческая самореализация педагога, родителя;

-развитие партнерских взаимоотношений с детьми;

-развитие взаимодействия педагогов с родителями при изготовлении лэпбука.

«Минусы» для педагогов, родителей:

-малое количество методических разработок в данном вопросе;

-большие временные затраты на планирование и поиск информации, на изготовление лэпбука;

-необходимость сохранения баланса между игрой и обучением;

-предусмотреть возможную тревожность и дискомфорт у детей при введении нового пособия.

Вывод: технология имеет больше положительных моментов, чем отрицательных, что говорит об ее эффективности.

Формирование предпосылок финансовой грамотности у ребенка раннего возраста – это воспитание у него бережливости, начал деловитости и рационального поведения в отношении простых обменных операций, правильной оценки любых результатов труда, будь то товары или деньги.

Целенаправленная систематическая, совместная с родителями, работа в этом направлении приближает дошкольника к реальной жизни, пробуждает экономическое мышление, позволяет приобрести качества, присущие

настоящей личности и стимулирует к познанию и образованию на протяжении всей жизни.

Лэпбук – это не просто средство, помогающее педагогу закрепить у ребенка полученные знания. Это уникальная находка для воспитателя, которую можно использовать в работе с детьми раннего возраста, это совместный с ребенком полет мысли и фантазии, это удивительные исследования, которые однажды начавшись, будут продолжаться всю жизнь, ведь если посеять в ребенке «зерно» открытия и исследования, оно будет расти и увеличиваться. Это не просто интерактивная папка, это – целый микромир экономики, к которому хочется возвращаться снова и снова.

4. Приложение

4.1. Рекомендации родителям.

Главная задача родителей и педагогов донести до ребенка не просто понятия финансовой грамотности, но и научить грамотному отношению к собственным деньгам, показать на собственном опыте бережное отношение к деньгам. Если мы с раннего возраста начнем грамотное финансовое воспитание детей, то это станет фундаментом финансового благополучия детей, когда они вырастут.

1. Чтобы избежать негативных проявлений в магазине, превращайте поход в магазин в увлекательную игру. Доверяйте ему самому складывать легкие продукты в корзину, объясняйте, почему выбрали такие фрукты, такой сыр, этот хлеб, молоко, для чего купили порошок или зубную пасту. Проговаривайте вслух цену товара.

2. Перед походом за покупками обязательно объясните ребенку, зачем вы идете в магазин, что именно вы планируете купить, покажите ему, что вы ориентируетесь на составленный заранее список и ничего лишнего брать не собираетесь.

3. Привлекайте ребенка к процессу покупок, заранее вместе с ним можно составить список нужных продуктов и прочих вещей, которые планируется приобрести. Можно предложить ему помочь составить список, нарисовав те продукты, которые нужно будет купить. Можно посоветоваться: «А что нам еще нужно? Чтобы ты хотел съесть сегодня?».

4. Перед походом в магазин напомните о правилах поведения в общественном месте (кричать и шуметь в магазине нельзя, это может помешать другим покупателям).

5. Так как в продуктовых магазинах основные соблазны расположены возле касс (шоколадки, конфеты и прочие привлекательные для ребенка вкусности), то его можно отвлечь просьбой о помощи в выкладывании покупок на ленту или складывании их в корзину, пакет. Обычно этот процесс увлекает детей, а заодно и воспитывает в нем заботливого помощника.

6. Играйте дома «в магазин» с игрушечными деньгами и продуктами. Показывайте ребенку монеты и купюры разных номиналов и не бойтесь включать их в игровые сценарии: можно сортировать деньги по номиналу, по цвету или размеру, выявлять закономерность (одинаковые или лишние в ряду монеты и купюры). Такие игры развивают моторику, внимание, речь, визуальную память, а также повышают интерес к математике.

7. Учите ребенка взаимодействовать с деньгами, «самостоятельно» купить продукты или вещь, приложив карту к терминалу или подав купюру продавцу.

8. Приобщая ребенка к экономике, вы поможете ему стать самостоятельным, научите ценить свой и чужой труд, отличать истинные ценности от мнимых, он вырастет социально адаптированным и успешным.

4.2. Карточка дидактических игр по формированию предпосылок финансовой грамотности у детей раннего возраста

1). «Что можно купить и что нельзя».

Материал: карточки с изображением разных предметов, 2 конверта для раскладывания карточек.

Дидактическая задача: знакомить детей с товаром и его классификацией, учить объяснять свой выбор.

Игровая задача: определить, что можно купить в магазине за деньги и что нельзя.

Игровые действия: выбрать карточки с предметами, которые можно купить в магазине за деньги и которые нельзя, разложить их в соответствующие конверты, объяснить свой выбор.

Игровые правила: раскладывать карточки в соответствующие конверты после обоснования выбора.

2). «Я иду в магазин»

Материал: карточки с изображением разных ситуаций (Мама дает сыну денег для покупки сока в магазине, мальчик пришел в магазин, мальчик выбрал понравившийся сок, мальчик оплачивает сок в кассе, мальчик с покупкой идет домой из магазина), 2 конверта для раскладывания карточек.

Дидактическая задача: учить детей выстраивать логическую цепочку, раскладывая картинки в нужном порядке, объяснять свои действия.

Игровая задача: разложить картинки по порядку, рассказать о действиях мальчика, изображенного на картинках.

Игровые действия: раскладывание картинок по порядку, проговаривание своих действий.

Игровые правила: раскладывать картинки по порядку, объясняя выбор.

3). «Где можно хранить деньги?»

Материал: карточки с изображением разных предметов (в том числе – кошелек, банкомат, банковская карта), специальное игровое поле с пустыми окнами под карточки-вкладыши.

Дидактическая задача: знакомить детей с местами хранения денег (кошелек, банкомат, банковская карта).

Игровая задача: из предложенных карточек выбрать те, на которых изображены места, где могут храниться деньги, и поместить их на специальное поле (пустые окна под карточки-вкладыши, количество мест на поле для карточек ограничено, что является подсказкой).

Игровые действия: выбор и раскладывание карточек на специальное поле, проговаривание своих действий.

Игровые правила: раскладывать карточки, объясняя выбор.

4). «Какие бывают магазины»

Материал: игровое поле с изображением разных магазинов и пустыми окнами под карточки-вкладыши, карточки-вкладыши с изображением разного товара.

Дидактическая задача: знакомить детей с классификацией магазинов (овощной магазин, магазин игрушек, продуктовый и т.д.).

Игровая задача: из предложенных карточек-вкладышей выбирать те, которые должны быть в твоём магазине.

Игровые действия: выбор и раскладывание карточек на специальное поле, проговаривание своих действий.

Игровые правила: вытаскивать по одной карточке-товару. Выигрывает тот, кто первый заполнил товаром свой магазин.

5). «Какие бывают профессии»

Материал: игровая карточка-профессия (повар, воспитатель, младший воспитатель, строитель, продавец, парикмахер, врач) с пустыми окнами под карточки-вкладыши с изображением атрибутов, которые нужны работнику определенной профессии (весы, градусник, кастрюля, кирпичи и т.д.).

Дидактическая задача: знакомить детей с разными профессиями и соответствующей для этих профессий атрибутикой (повар, воспитатель, младший воспитатель, строитель, продавец, парикмахер, врач).

Игровая задача: из предложенных карточек-вкладышей выбирать те, которые необходимы для представителя данной профессии.

Игровые действия: выбор и раскладывание карточек-атрибутов на специальное поле, проговаривание своих действий.

Игровые правила: вытаскивать по одной карточке-атрибуту. Выигрывает тот, кто первый заполнил товаром свой магазин.

6). «Длинное – короткое».

Материал: атласные ленты (поясок) разного цвета и величины, кукла Катя и плюшевая игрушка «Мишка».

Дидактическая задача: формировать представление «длинное-короткое».

Игровая задача: купить один (много) короткий поясок, много (одну) – длинных поясков.

Игровые действия: Воспитатель достает две игрушки – плюшевого Мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Миша и Катя идут на праздник и им надо купить поясок: много коротких поясков и один длинный поясок. Дети «идут» в магазин «Супермаркет», но не знают, какой поясок длинный, какой – короткий.

Воспитатель предлагает рассмотреть пояски и раскладывает их рядом на столе, а затем накладывает короткий поясок на длинный и дает название качества величины – длина.

Игровые правила: Сравнить длинную и короткую ленточки путем прикладывания.

7). «Покупаю фрукты-овощи».

Материал: круглая и квадратная корзины, картинки овощей и фруктов.

Дидактическая задача: формирование представления «круглый», «квадратный».

Игровая задача: Купленные в «Супермаркете» фрукты собери в круглую корзину, а овощи – в квадратную корзину.

Игровые действия: Дети покупают фрукты и складывают их в круглую корзинку, овощи – в квадратную.

Игровые правила: выбрать в «Супермаркете» овощи, фрукты, рассчитаться на кассе и не перепутав, овощи и фрукты сложить их в разные корзины.

8). «Четвертый лишний».

Материал: Карточки с изображением фруктов, овощей (одежда, обувь) – одного цвета. 3 фигуры большие, 1 – маленькая (или все фигуры одного размера, но 3 фигуры одного цвета, а 1 фигура другого цвета).

Дидактическая задача: закрепить величину и цвет предметов.

Игровая задача: «список», по которому надо купить товар определенного цвета или величины (один предмет «заблудился» и не подходит к остальным, покажи его).

Игровые действия: совместно с воспитателем ребенок рассматривает «список» покупок (схему) и определяет, что необходимо купить.

Называет предметы, имеющиеся на схеме, их цвет и величину, определяет «ошибку». Покупает в магазине товар по «правильному списку».

Игровые правила: ребенок называет и убирает лишние предметы, которые не соответствуют по величине или цвету, «покупает» товар в магазине.

9). «Купи такую же варежку»

Материал: варежки (шарф, платье и т.д.) разного цвета и величины.

Дидактическая задача: учить подбирать предметы по тождеству.

Игровая задача: найдите вторую такую же варежку (шарф, платье и т.д.).

Игровые действия: раздать детям по одной варежке и сказать: «Вторая варежка потерялась, нужно купить в магазине такую же. Ребенок подбирает предмет по заданному условию и «покупает» его.

Игровые правила: подобрать предмет по заданному условию и «купить» его.

10). «Наведи порядок в магазине».

Материал: предметные картинки их разных отделов «Супермаркета».

Дидактическая задача: классифицировать предметы по заданному признаку.

Игровая задача: разложить предметы (картинки) на полках отдела по заданному признаку (овощи, фрукты, одежда по цвету, величине и т.д.).

Игровые действия: дети раскладывают на полках «Супермаркета» предметы – овощи в овощной отдел, платье – в отдел «Одежда» и т.д.

Игровые правила: называть предметы, проговаривать действия и объяснять, почему этот предмет – в этот отдел магазина.

11). «Назови профессию».

Материал: предметные картинки с изображением атрибутов, инструментов, необходимых для работы людям разных профессий.

Дидактическая задача: знакомить детей с разными профессиями и соответствующей для этих профессий атрибутикой.

Игровая задача: называть профессию по предложенным атрибутам, инструментам:

-плита, кастрюля, вкусное блюдо... (повар);

-руль, колеса, дорога... (водитель);

-весы, касса, товар... (продавец);

-кирпич, цемент, новый дом... (строитель);

-градусник, таблетки, белый халат... (врач);

-ножницы, фен, новая прическа... (парикмахер);

-маленькие дети, игры, прогулка... (воспитатель)

Игровые действия: выбрать картинку с атрибутикой и назвать профессию.

Игровые правила: называть предметы, проговаривать действия и объяснять, почему эти предметы необходимы людям данной профессии.

12). Игра-ситуация «Делаем покупки»

Воспитатель берет сумку и произносит, не обращаясь к детям:

-Пойду я в магазин, надо купить яблок. В магазине очередь.

-Что продают?

-Бананы, яблоки...

Вот кукла Катя.

-Катя, что ты хочешь купить?

-Бананы.

Я встану в очередь за тобой.

-Кто у нас продавец? (Обращается к девочке.)

-Лиза, ты сегодня продавец?

Мы с Катей пришли в твой магазин».

Покупатель (воспитатель):

-Здравствуйте, я хочу испечь пирог, мне нужны яблоки. Дайте мне одно яблоко.

Продавец (ребенок).

-Вот, берите.

Покупатель:

-Возьмите денежку. Спасибо. До свиданья.

13). Творческое задание «Хочу купить».

Детям предлагаются карточки с игрушками из магазина «Игрушки». Ребенок вытаскивает одну карточку: он должен рассказать об этой игрушке перед другими детьми так, чтобы все захотели ее купить

14). Пальчиковая гимнастика «Будем денежки считать»

Один, два, три, четыре, пять –	<i>Двигаем пальчиками</i>
Будем денежки считать.	<i>Сжимаем и разжимаем</i>
<i>пальцы рук.</i>	
Одна монета – оплата за дом,	<i>Загибаем мизинец.</i>
Дом в котором мы живем.	
Вторая монета – монета за свет,	<i>Загибаем безымянный палец.</i>
Воду и газ. Чтоб было все у нас.	
Третья монетка – одежду купить.	<i>Загибаем средний палец.</i>
На четвертую монетку купим,	<i>Загибаем указательный</i>
<i>палец.</i>	
Есть и пить.	
Ну а пятую пока –	<i>Спрячем большой палец, в</i>
<i>кулак</i>	
Спрячем на донышке кошелька!	<i>согнув все пальцы.</i>

Список используемой литературы

1. Антонова Ю.В. Обсуждаем, рассуждаем и играем: креативные задания для детей по финансовой грамотности. М.: ВИТА-ПРЕСС, 2017г.
2. Блохина Е., Лиханова Т.. Лэпбук - «наколенная книга» // Обруч. 2015. № 4. С. 29-30.
3. Крючкова Н.А. Учебно-методическое пособие по повышению финансовой грамотности «Первые шаги по ступеням финансовой грамотности» для дошкольников. Калининград, 2013г.
4. Шорыгина Т.А. Беседы об экономике. – М.:ТЦ Сфера, 2020г.