

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 100 «Рябинушка»**

Номинация: Методическое пособие

«Картотека дидактических игр

по финансовой грамотности

для детей 6-7 лет»

Воспитатель: Иващенко Алина Сергеевна

МБДОУ д/с №100

Таганрог, 2023

В качестве средства формирования основ экономической культуры мы использовали дидактические игры. Предлагаемые дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности разработаны для детей старшей группы (5 – 6 лет) и детей подготовительной к школе группы (6 – 7 лет). В игры можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми. Главной особенностью дидактических игр является то, что задания предлагаются детям в игровой форме. Они играют, не подозревая, что осваивают знания, овладевают умениями и навыками, учатся культуре общения и поведения. Все дидактические игры включают в себя познавательное и воспитательное содержание, что позволяет интегративно решать задачи по формированию у старших дошкольников основ экономических знаний. В дидактических играх уточняются и закрепляются представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки. Дошкольники, совершая большое количество действий, учатся реализовывать их в разных условиях, с разными объектами, что повышает прочность и осознанность усвоения знаний. В дидактических играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др. Соединение учебно-игровой и реальной деятельности наиболее эффективно для усвоения дошкольниками сложных экономических знаний. Знания усваиваются дошкольниками в игре при условии усложнения содержания интеллектуальных задач (заданий). Усложнение носит качественный характер и требует создания проблемно-игровых, проблемно-практических, проблемно-познавательных ситуаций, позволяющих обнаружить глубину понимания детьми тех или иных экономических понятий. Постепенное усложнение игровых задач поддерживает детскую деятельность в «зоне ближайшего развития». Владение экономическими знаниями в привлекательной для ребенка игровой роли позитивно сказывается и на качестве их усвоения. В процессе дидактической игры устанавливается адекватная возрасту ситуация общения. Речевое общение протекает в форме диалога. Педагог формулирует четкие, экономически грамотные вопросы, а дети учатся ясно высказывать свои предположения. Развивается речь объяснительная и речь-доказательство. Процесс общения детей друг с другом и со взрослым в совместной игровой деятельности сопровождается положительными эмоциями, что стимулирует их познавательную активность, способствует развитию мышления. Соединение учебно-игровой и реальной деятельности наиболее эффективно для усвоения дошкольниками сложных экономических знаний.

Игра «Что можно купить за деньги»

Цель: формирование понимания того, что не все покупается за **деньги**; главные ценности-отношения, окружающий мир, моральные ценности, радость и любовь близких людей – за **деньги не купишь**. **Материалы:** цветные карточки размером 15 на 20 см. на которых изображены: продукты, одежда, мебель, транспорт, бытовая химия, игрушки, книги, дождь, любовь, дружба, сон, здоровье, время, талант.

Ход игры.

1 вариант.

Воспитатель показывает детям карточку, а дети говорят, можно или нельзя это купить и объясняют свой ответ.

2 вариант.

Воспитатель раздает ребенку карточки, а ребенок отбирает в одну сторону, что можно купить, а в другую сторону, что нельзя купить за деньги. При этом объясняя свой выбор.

В конце игры воспитатель делает вывод, что есть вещи которые можно купить за деньги и их надо беречь. Но есть в жизни главные ценности: здоровье, любовь, жизнь, природа, которые важнее вещей и их за деньги не купишь.

Не зря говорится в пословице: «*Не всё продаётся и не всё покупается...*».

Игра «Разложите товар»

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

Ход игры

Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

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

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

Игра «В магазине»

Цель: формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара»

Задачи: учить делать первичные экономические расчеты, определять общую стоимость покупки.

Формировать умение давать сдачу.

Закреплять представление детей о деньгах.

Игра «Список покупок»

Цель: дать представление о понятии «список покупок», расширять представление детей о магазине продуктов, закреплять счёт в пределах 5.

Ход игры

Игра состоит из игрового поля - корзина, карточек с заданиями и карточек с изображением продуктов.

Инструкция: даём карточку с заданием ребёнку и просим его положить только те продукты, которые указаны в списке.

Ход Игры

1 вариант.

Кладём товар в поле «покупка» и просим ребёнка положить в поле «оплата» нужное количество денег.

2 вариант. Даём ребёнку деньги и просим его выбрать из предложенных товаров, те, на которые у него есть деньги.

3 вариант. кладём в поле «покупка» товар, в поле «оплата» деньги и просим ребёнка посчитать, сколько нужно дать сдачи и положить нужное количество монет в поле "сдача".

4 вариант: 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 «Что перепутал художник?»

Детям предлагают внимательно рассмотреть картинки, на которых изображены представители различных профессий с предметами, не принадлежащими данной профессии: художник, стоящий у мольберта с половником (кисти для рисования); повар с кистями для рисования (половник); врач с автомобилем такси (градусник); портной со скрипкой в руке (швейная машинка); водолаз с градусником (акваланг); парикмахер с пилой (фен); строитель с тортом (молоток); водитель с лейкой (автомобиль); садовник с феном (лейка); музыкант с парикмахерскими ножницами (скрипка). Просим детей ответить на вопрос «В чем ошибся художник?» и вернуть каждому представителю профессии его инструменты и предметы.

Игра «Угадай сказку»

1. Героиня сказки нашла монету и обменяла ее на самовар. (Муха-цокотуха, К.И.

Чуковский, «Муха-цокотуха»)

2. Герой этой сказки продавал на рынке корову, но резко передумал, сказав: «Такая корова нужна самому». (Старик, сказка С.В. Михалкова «Как старик корову прода - вал»)

3. Герой этой сказки вел подсчет, выгодно ли ему жениться и не много ли будет есть его будущая жена? (Крот, Г.Х. Андерсен «Дюймовочка»)

4. Герой этой сказки зарыл деньги в землю, чтобы затем сорвать гораздо больше монет с денежного дерева. (Буратино, А.Н. Толстой «Золотой ключик, или Приключения Буратино»).

5. Какое ювелирное изделие украшает дерево, выросшее, по словам А.С. Пушкина, на границе сказочной страны Лукоморье и приютившее в своих ветвях говорящего кота и русалку? (Золотая цепь, А.С. Пушкин «Руслан и Людмила») 6. Герой в этой сказке случайно узнал волшебные слова, благодаря которым смог открывать вход в гору с сокровищами. (Али-баба, арабская сказка «Али-баба и сорок разбойников»)

7. Герои этой сказки отправились в лес искать клад, чтобы купить корову. (Дядя

Федор, Шарик, кот Матроскин, Э. Успенский «Дядя Федор, пес и кот»)

Игра «Кошелёчки»

Цель: раскрыть сущность понятия «деньги», «монета», «банкнота». Закрепить знания детей о внешнем виде современных денег, что деньги бывают бумажные и металлические, научить детей понимать назначение денег; их необходимость в жизни человека.

Ход игры.

1 вариант: просим ребёнка посветить под кошелек и назвать монеты.

2 вариант: ребёнок светит под кошелёчки и затем по памяти выкладывает на них монеты.

3 вариант. Просим ребёнка разложить банкноты по образцу (карточки- задании)

4 вариант: ребёнок выкладывает банкноты или монеты по речевой инструкции педагога, можно по памяти.

5 вариант: то же задание, что и 4, только можно усложнить. Например: попросить в красный кошелек положить на 2 монеты больше или меньше, чем в зелёный и т.д

Игра «Семейный бюджет»

Цель: Формирование знаний детей о расходах семьи.

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

Атрибуты: 4 большие карточки и 12 маленьких карточек.

Ход игры.

1 вариант: играют от 3-4 игроков. Выбирают ведущего. Ведущий раздает карточки с названием расходов, а карточки с изображением расходов кладет перед собой лицевой стороной вниз.

Дисциплинарные правила:

- не кричать, слушать ведущего.

Игровые действия:

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

Список литературы:

1. Блискавка, Е. А. Дети и деньги. Самоучитель семейных финансов для детей / Е.А. Блискавка. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 80 с.
2. Бокарев, А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев. – М. : Финансы, 2010. – 130 с.
3. Крючкова, Н. А. Учебно-методическое пособие по повышению финансовой грамотности / Первые шаги по ступеням финансовой грамотности для дошкольников/ Н. А. Крючкова. – Калининград, 2013. – 126 с.
4. Горяев, А. Е. Основы финансовой грамотности. Учебное пособие/авт.-сост. А.Е. Горяев, В. В.
5. Жданова, О. А. Финансовая грамотность: методические рекомендации для преподавателя. СПО / А. О. Жданова. — М. : ВИТА-ПРЕСС, 2014. — 192 с.
6. Ларева, Н. И. Обучаем детей финансам. Методика для начальных классов/ Н. И. Ларева. — М. : ИНФРА-М, 2014. — 102 с.