

Методическая разработка

«Финансовая грамотность»

для детей среднего и старшего дошкольного возраста

Разработчик:
Воспитатель Федорова Т.П.

г. Ростов-на-Дону
2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	2
ВВЕДЕНИЕ	3
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ	4
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	12

ПРЕДИСЛОВИЕ

Дошкольное детство – это время, когда раскрываются творческие возможности каждого ребенка, пробуждается его самостоятельность, происходит становление личности. Индивидуальность ребёнка формируется тогда, когда ребёнок начинает осуществлять детскую деятельность. Ведь через игру дошкольники учатся выстраивать отношения, осваивать новое, познавать, что такое хорошо и что такое плохо.

В пункте 2.7 Стандарта дошкольного образования игра определяется как инструмент для организации деятельности ребёнка, его многогранного развития в социально-коммуникативной, речевой, познавательной, художественно-эстетической и физической образовательных областях. [1]

Чтобы продуктивно играть и познавать этот мир, следует особое внимание обратить на развивающую предметно-пространственную среду, которая окружает ребят в детском саду.

Как считал В.А. Сухомлинский: «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества». Пункт 3.3.2. ФГОС говорит о том, что развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, во всей группе и в малых группах, двигательной активности детей, а также возможности для уединения.

Актуальность: финансовая грамотность - это воспитание у ребенка бережливости, а также формирование правильного представления о финансовом мире, которое сможет помочь ему стать самостоятельным и успешным человеком, принимающим грамотные решения.

Вот и нам захотелось не просто узнать про финансовую грамотность, но и принять участие в создании атрибутов для игр. Известно, что собственные творения имеют особую ценность. К тому же повышают самооценку и, конечно, общее дело объединяет коллектив.

ВВЕДЕНИЕ

Мы считаем, что развивающими и полезными можно считать приемы и элементы в организации пространства дошкольной организации, которые способствуют проявлению детской инициативы и творчества. Творчество педагога в изготовлении отдельных элементов развивающей среды, осуществляется с учётом интересов и самостоятельности детей.

Банкомат предназначен для детей дошкольного возраста, как составляющая предметно-пространственной среды, отвечает требованиям ФГОС ДО и дает возможность детям трансформировать пространство группы с соответствии со своим игровым замыслом, а педагогу – в соответствии с задачами совместной деятельности.

Важное предназначение банкомата – это зонирование пространства. Игровая среда в детском саду должна давать возможность построения непересекающихся сфер активности. Это позволяет детям в соответствии со своими интересами и желаниями в одно и то же время свободно заниматься, разными видами деятельности: музыкой, рисованием, конструированием, экспериментированием, не мешая друг другу.

Данный банкомат помогает ребятам проявлять творческую инициативу, осуществить свой замысел и оценить полученный результат, а значит стать более самостоятельными. Дети могут сами, или с небольшой помощью воспитателя, выбрать то, чем они хотят заняться, договориться о ролях для каждого, и в итоге оценить полученный результат. Когда есть договоренность, дети стремятся регулировать свою активность: соблюдают очередность, учитывают права своих товарищей, а также проявляют инициативу в общении, делятся впечатлениями со сверстниками и задают вопросы.

Занимаясь совместной деятельностью, просто общаясь дети обогащают свой словарный запас. Проявляют умение слышать других и стремятся быть понятыми другими. Ребята совершенствуют умения выражать свои мысли и желания, складываются предпосылки грамотности. Развивается воображение, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1 ЭТАП. Придумать с детьми идею для создания атрибутов к сюжетно- ролевым играм. Обсудить сюжет, который не должен быть слишком сложным, чтобы воплощать его в жизнь было не утомительно, а интересно.

Цель методической разработки: Формирование финансовой грамотности и коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста, в процессе игровой деятельности. Создать с детьми и родителями банкомат и атрибуты для игр по финансовой грамотности.

Задачи:

- способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта детей;
- формировать начальные представления о финансовой грамотности;

- познакомить детей с профессиями: банковский работник, кассир, продавец;

- развивать у дошкольников творческую активность, инициативность, самостоятельность в реализации творческого замысла;

- учить детей ответственно относиться к своей работе, понимать её значимость в общем деле;

- формировать интерес к сюжетно- ролевой игре;

- воспитывать доброжелательные отношения между детьми;
- дать детям возможность получать положительные эмоции и удовольствие от процесса игры.

Составить план изготовления атрибутов: банкомат, карты для банкомата, деньги. Создать на бумаге макет будущего банкомата, обсудить и принять окончательный вариант.

2 ЭТАП ИЗГОТОВЛЕНИЯ:

Материал и оборудование:

Нам потребовалось: две картонные коробки, размером 23см* 20 см и 28см*10 см, два аракала зеленого и желтого цветов, четыре листа желтой и зеленой цветной бумаги, скотч, ламинатор, цветная гуашь, линейка, фломастер черный, канцелярский клей, канцелярский нож, ножницы.

Решить в какой последовательности создавать банкомат:

- обклеили плоскую коробку зелёным аракалом, затем из другой коробки срезали верх и загнули одну сторону, обклеили жёлтым аракалом;

- на обратной стороне отмерить размер равный нашей коробке, отмерить и обрезать самоклеющуюся бумагу и наклеить на коробку;

- составили правильно и удобно коробки так, чтобы получилась устойчивая конструкция

- для кнопок мы использовали картон и гуашь; нарезали картон на квадраты, покрасили их желтой гуашью, а потом написали цифры на кнопки с помощью черного фломастера; наклеили на банкомат с помощью клея ПВА;

- чтобы банкомат был повыше и поустойчивее, мы с ребятами сделали основу из коробки от конфет и раскрасили ее в зеленый цвет гуашью;

И вот наш банкомат готов!

3 ЭТАП. Каталог игр по финансовой грамотности.

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 достаётся. В конце игры считаем суммы выигрышей.

Игра «Школа банкиров»

Цель: продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество. Упражнять в понятиях больше, меньше, продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике, активизировать словарь словами банк, банкомат, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закреплять знания названия дней недели.

Ход игры.

Воспитатель: Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их ещё называют, знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая – меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства. Как вы узнали? Купюры какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т.д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой – в 5 рублей; в третий - в 1 рубль.

Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+1+1+1).

Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1).

Четвёртое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами.

Правильные ответы поощряются звёздочками.

Воспитатель раздаёт детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья – за квартиру и т.д.

Воспитатель: Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днём.

Дидактическая игра «Потребность – возможность».

Цель: дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Задачи:

1. Дать представление детям о понятии «ресурсы».
2. Сформировать представления детей о понятии «возможность».
3. Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

Ход игры.

Перед детьми разложены товары категории «продукты». У детей определённые суммы «денег» на руках. Задание: ждём гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги. Разложены товары категории «игрушки». Задание: Света нас пригласила на день рождения. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги. Задания можно придумать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

5 ЭТАП. На этом этапе очень хорошо снова подключить родителей, которые помогут подобрать картинки, денежные знаки из интернета и распечатать на цветной бумаге, подкрасить карандашами. Возможно, родители поспособствуют созданию более сложной атрибутики для игр.

7 ЭТАП. Расположить объекты на столе, который легко превращается в игровую площадку, хорошо закрепить их, можно скотчем. Снимать желательно около окна, чтобы было достаточно света, или использовать лампы. Фотоаппарат закрепить на штативе. Теперь самое захватывающее – фотосъемка! Персонажи оживают, если по чуть-чуть перемещать их от кадра к кадру. Нужно научить этому детей. Снимать так, как задумали.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Каждый ребенок — это целая планета, вокруг которой вращается весь педагогический процесс. Сила этой планеты должна быть выявлена, способности развиты, интересы удовлетворены.

Педагог должен принять тот факт, что каждый ребенок уникален и поддержать его особые интересы и потребности. Важно стимулировать желание у ребенка самостоятельно ставить цели и достигать их. Помочь ему расти человеком, живущем в мире с самим собой и окружающими, с природой и культурой. Поэтому в детском саду нужно формировать не столько знания, сколько развивать личность в человеке, механизмы его саморазвития, самовоспитания, самозащиты.

Каждый ребенок в группе должен быть занят своим делом, и от взрослых требуется умение создавать развивающую среду, которая вдохновляла бы детей на творчество. Наш банкомат, как атрибут для сюжетно-ролевой игры — оригинальная разработка для нашей группы, которая помогла дополнить развивающую среду в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

Сюжетно-ролевые игры стали более интересными и реалистичными. В нашей группе стало больше игр, во всех его проявлениях. При необходимости банкомат легко переносится или убирается. Для поддержания интереса дошкольников и для новых возможностей — оформление банкомата можно менять, учитывая возраст и увлечения детей.

Банкомат стимулирует на развитие поисково-познавательной деятельности детей. Известно, что особенно легко запоминается и долго сохраняется в памяти тот материал, с которым ребёнок что-то делал сам: ощупывал, вырезал, изображал, строил, составлял. Словом, цели и задачи, которые ставились в ходе работы над банкоматом, выполнены. Банкомат занял достойное место в группе детского сада, как неотъемлемая составляющая образовательного процесса.

Банкомат готов! Надеемся, что это только начало нашего пути по финансовой грамотности. Дети с интересом играют в игры. И всё потому, что мы их сделали сами. И родители не скупятся на похвалы, они нами гордятся!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. ФГОС Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. №1155 «Об утверждении Федерального Государственного образовательного стандарта дошкольного образования» - (Электронный ресурс)<http://edu.mari.ru/mouomedvedevo/dou10/DocLib7/%D0%A4%D0%93%D0%9E%D0%A1%20%D0%94%D0%9E/%D0%A4%D0%93%D0%9E%D0%A1%20%D0%94%D0%9E.pdf>
2. А. К. Бондаренко. Дидактические игры в детском саду. Книга для воспитателя детского сада. – М. : Просвещение, 2001.
3. Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. Как играть с ребёнком. – М. : Обруч, 2012г.
4. И. А. Лыкова. Дидактические игры и занятия - М. : Карапуз, 2009г.
5. З.З. Крымгужина. Требования к организации предметно-пространственной среды в дошкольной образовательной организации. - <https://cyberleninka.ru/article/n/trebovaniya-k-organizatsii-predmetno-prostranstvennoy-sredy-v-doshkolnoy-obrazovatelnoy-organizatsii/viewer>
6. О.Ю. Бутвина, Е.С. Гаврашенко. Сущность и характеристика понятия «Развивающая среда» в ДОУ. – <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-i-harakteristika-ponyatiya-razvivayuschaya-sreda-v-dou/viewer>
7. Н.Г. Родионова. Организация развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ по ФГОС ДО. - <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-razvivayuschey-predmetno-prostranstvennoy-sredy-v-dou-po-fgos-do/viewer>
8. Е.В. Шакирова. Влияние предметно-пространственной среды детского сада на развитие профессионального творчества педагога: детская активность как показатель творчества. - <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-predmetno-prostranstvennoi-sredy-detskogo-sada-na-razvitie-professionalnogo-tvorchestva-pedagoga-detskaya-aktivnost-kak/viewer>
9. О. Шумская. ПДД для дошкольников. - <https://razvivashka.online/poznavatelnoe/pdd-dlya-doshkolnikov>
10. Виноградова Н. А., Позднякова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. М., 2009.