

*Карточка игр
по финансовой грамотности
для детей 5 – 7 лет*

«Как мы играем в экономику»



Авторский коллектив:

Цыцоева И.Н., воспитатель МАДОУ № 11

Рецензент:

Г.А. Трибушная, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования АГПУ

В настоящем сборнике представлена авторская картотека игр по финансовой грамотности для детей 5 – 7 лет педагогов МАДОУ детского сада № 11. Данный сборник адресован широкому кругу специалистов дошкольного образования, дошкольникам и родителям.

Введение

Необходимо ли начинать знакомство с экономикой с дошкольного возраста? Должен ли ребенок знать о мире экономических отношений? В какой форме необходимо представить материал, чтобы ребенку было понятно?

Все эти вопросы возникают у педагогов нашего современного мира, мира экономических совершенствований и инноваций. Можно твердо сказать «Да», так как ребенок должен идти в ногу со временем, знать ключевые слова. Педагоги нашей дошкольной образовательной организации считают, что с помощью игровой деятельности можно дать экономическое образование и воспитание детям.

Приобщение дошкольников к миру экономической действительности – одна из сложных и в тоже время важных проблем, которая остается актуальной по сей день. Нынешним дошкольникам предстоит жить в XXI веке – веке сложных социальных и экономических отношений. Это потребует от них умения правильно ориентироваться в различных жизненных ситуациях, самостоятельно, творчески действовать, а значит – строить свою жизнь более организованно, разумно, интересно.

Процесс экономического воспитания реализуется через различные формы его организации. Использование разнообразных форм дает педагогу возможность проявить творчество, индивидуальность и в то же время, что особенно важно, сделать процесс познания экономики интересным, доступным. Основной формой обучения, конечно, является игра. Именно через игру ребенок осваивает и познает мир. Благодаря игровой деятельности создаются наиболее благоприятные условия для развития у детей интереса к экономическим знаниям, естественная, приближенная к реальности обстановка, устанавливается психологически адекватная возрасту ситуация общения.

Взрослая общественность знает, что существует несколько правил, связанных с финансами. Эти правила гласят следующее: деньги необходимо зарабатывать, тратить с умом, стоимость товара зависит от его качества, сложности его производимости, любые деньги любят счет, финансы необходимо распланировать, деньги необходимо беречь, так как они могут быть объектом чужого интереса, и самое главное, не все в жизни можно купить за деньги. Со всеми этими правилами необходимо познакомить подрастающее поколение, передать свой опыт.

Игра «Огурец - помидор»

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Оборудование: бумага, карандаши, ножницы.

Ход игры:

Ребенку предлагают нарисовать с одной стороны листа бумаги огурец, а с обратной стороны листа помидор. Когда рисунки окончены, ребенку предлагают вырезать с помощью ножниц и огурец и помидор. Ребенок будет в замешательстве. Необходимо объяснить ему, что это невозможно, объяснив это тем, что рисунки надо было распланировать так, чтобы они не мешали друг другу. Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.

Игра «Разменяй деньги»

Цель: научить считать деньги

Оборудование: монеты и купюры разных номиналов.

Ход игры:

Детям выдаются разные монеты. Педагог выкладывает банкноту определенного номинала и предлагает детям на время разменять эту банкноту с помощью монет, которые у них имеются. Кто быстрее разменяет, тому и достается данная банкнота.

Игра «Домик-копилка»

Цель: расширить представление детей о доходах и расходах.

Оборудование: домик-копилка, монеты, банкноты.

Ход игры:

Педагог обращает внимание детей на необычный домик. Этот домик называют домиком-копилкой. В нем живут рубли. Когда денежка приходит в дом – это доход, а когда уходит – это расход.

? Для чего нужны копилки?

? Зачем люди копят деньги?

Игра «Семейный бюджет»

Цель: углубить представление детей о доходе.

Оборудование: сюжетные картинки.

Ход игры:

Дети играют в семейный бюджет, определяют доходы семьи.

В гости приехала бабушка и добавила в доход семьи свою пенсию.

? Доход семьи уменьшился или увеличился?

Брат не получил стипендию.

? Денег стало больше или меньше?

Мама получила за хорошую работу премию.

? Доход семьи изменился? Как?

Дети уточняют, что доход – это все деньги, которые получают члены семьи.

Игра «В магазине»

Цель: расширить представление детей об экономических категориях, научить формулировать вопросы экономического содержания.

Оборудование: разные предметы, игрушки.

Ход игры:

В магазине живут разные товары, и все они мечтают, чтобы их купили. Но продаются быстрее те, которыми больше всего интересуются покупатели. Чтобы узнать о товаре, покупатели обращаются к продавцу с разными вопросами. Дети покупают товар и в роли покупателей формулируют вопросы:

? Как называется?

? Из чего сделан?

? Сколько стоит?

? Где продается?

В случае затруднения ребенку оказывается помощь: «Спроси о цене товара», «Задавай вопрос о материале, из которого сделан предмет» и др.

Игра «Магазин»

Цель: Уточнить знания детей о размене монет, приучать считать сдачу, внимательно считать деньги.

Оборудование: банкноты разного номинала, монеты по 2-3 десятка, сюжетно-ролевая игра "Магазин".

Ход игры:

Раздать детям банкноты разного номинала, а продавцу (ребёнок) мелкие монеты по 2-3 десятка. При покупке какого - либо товара покупатель (ребёнок) даёт банкноту продавцу (ребёнок), т.е. оплачивает приобретённый товар. Продавец (ребёнок) даёт сдачу мелкими монетами.



Игра «Сказочные профессии»

Цель: расширить представления детей о том, что в сказке герои имеют профессии и все по разному приобретают богатства. Воспитывать уважение к добрым трудолюбивым героям сказок.

Оборудование: карточки с изображением героев сказок (Буратино , Карабас, Золушка, кот в сапогах, золотая рыбка, папа Карло и т.д.), конвертики с изображением улыбки и грусти (на каждого играющего) Смайлики улыбка и грусть.

Ход игры:

Воспитатель или ведущий показывает смайлики, если смайлик с улыбкой, значит карточку с изображением трудолюбивых и добрых героев кладут в конверт с улыбкой, а если грустный смайлик - в конверт с грустным смайликом - ленивых, жадных героев. В процессе игры дети доказывают правильность своего выбора.

Игра «Сфера услуг»

Цель: закрепить знания детей о том, что все профессиональные услуги оплачиваются. Воспитывать уважение к любой работе.

Оборудование: Маски с изображением профессий, банкноты разного номинала, атрибуты к сюжетно-ролевым играм (парикмахер, врач, повар, строитель, дворник и т.д.)

Ход игры:

Воспитатель (взрослый) играет роль работодателя и платит за проделанную работу заработную плату. Дети выполняют работу в сфере услуг и получают зарплату. Отметить, что от качества работы зависит зарплата.



Игра «Положи, потом возьми»

Цель: дать детям понять, чтобы взять из шкафчика деньги, туда их нужно сначала положить. Воспитывать уважительные отношения к труду.

Ход игры:

За каждую проделанную работу в группе в течение дня (дежурство по столовой, уход за комнатными растениями, помощь взрослым и т.д.) ребёнок получает монету, кладёт в свой шкафчик. В конце дня считаем, кто сколько заработал за весь день. Чем больше ребёнок трудился, тем больше он заработал.

Игра «Купи-продай»

Цель: учить детей увеличить свой бюджет, путём купли - продажи. Знакомить детей с понятиями "прибыль" "убыток".

Оборудование: Монеты разного номинала, , товар для продажи (украшения, детская посуда, игрушки, муляжи фруктов и овощей).

Ход игры:

Продавец (ребёнок) покупает товар, затем продаёт его по более высокой цене. Следовательно, средства у него увеличиваются. В начале игры подсчитываем средства, в конце продажи считаем прибыль. Если средств стало больше значит прибыль, а если меньше – убыток.



Игра «Банкир»

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

Оборудование: Монеты разного номинала, копилка.

Ход игры:

Предложить детям создать мини-банк (копилка). Один из детей отвечает за сбор и хранение мелочи. Остальные дети сдают деньги в банк. Дети обсуждают совместно с воспитателем на какое дело собираются деньги. Воспитатель рассказывает детям, что банки зарабатывают проценты на хранение денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в банке (копилке) денег будет сдаваться ребенку лично за работу банкиром – например, 3% или 5%.

Игра «Покупки»

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

Оборудование: Монеты разного номинала, товары в магазине.

Ход игры:

Дети играют в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Ребята выбирают товары, подсчитывают на калькуляторе стоимость всех товаров. Воспитатель объясняет детям, почему стоимость товаров отличается: из-за величины упаковки.

Игра «Таблица расходов»

Цель: научить считать деньги, показать принципы финансового планирования.

Оборудование: таблица расходов.

Ход игры:

Научить детей считать деньги, которые они собрали, заработали и потратили за неделю. Затем дети совместно с воспитателем вписывают в таблицу получившиеся суммы.

Игра «Менялка»

Цель: учить детей проводить элементарные бизнес- сделки; активно развивать навыки коммуникации.

Оборудование: карандаш, набор фломастеров, раскраска, слайм, пазл (предметы для обмена воспитатель может подбирать самостоятельно, исходя из интересов детей).

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям выбрать любой предмет. Дети проводят манипуляции с ним. Затем предлагает ребенку, который выбрал карандаш обменять его на любой другой предмет, находящейся у игроков. Самое главное, чтобы игроки проводили наиболее выгодные обмены для себя.

Игра «Строим мост»

Цель: формирование осознания того, что собой представляют деньги, как их получают и как с их помощи можно достичь поставленной цели.

Оборудование: игровые деньги, набор кубиков, листы для оригами.

Ход игры:

Детям необходимо построить мост для сюжетно-ролевой игры «Водители». Кубики для строительства моста необходимо купить у воспитателя. Он в свою очередь предлагает детям сделать бумажные самолетки, за которые заплатит деньги. Дети изготавливают самолетки, воспитатель их покупает. Игроки в свою очередь покупают кубики и идут строить мост.

Игра «Идем за покупками»

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товаров; развивать логическое мышление, связную речь.

Оборудование: сюжетные картинки «Идем за покупками».

Ход игры:

Ребенку предлагается выложить сюжетные картинки последовательно логике, характерной для процесса совершения покупок. Затем ребенок составляет рассказ по картинкам.

Игра «Торговый центр»

Цель: формировать представления детей о том, что торговый центр это группа предприятий торговли, управляемых как единое целое и находящихся в одном здании.

Оборудование: объемный куб «Торговый центр Красная площадь» с условным изображением магазинов, кафе, кинотеатра, детского игрового центра, набор изображений товаров и услуг с липучками, плоские грузовые машины с окошками-липучками.

Ход игры:

Дети рассматривают все стороны куба, говорят, где находятся какие магазины. Игрокам необходимо приклеить изображения товаров по всем магазинам, кафе, кинотеатра, детского игрового центра. Также дети могут расклеить изображения на грузовые машины. Например, машина мясокомбината- приклеить изображения колбасы и т.д.

Игра «Что можно купить за деньги, а чего нельзя»

Цель: формировать у детей понятие того, что есть вещи и предметы, которые можно купить за деньги, а есть то, что за деньги купить нельзя; развивать логическое мышление, умение делать выводы.

Оборудование: панно разделенное на две части («что можно купить за деньги» и «чего нельзя купить за деньги»), набор картинок соответствующих названию частей (например, одежда, обувь, игрушки и т. д. и солнце, лес, луна, любовь мамы и т. д.).

Ход игры:

Детям предлагается рассмотреть картинки и разложить их в соответствующие части панно. Игроки должны объяснить почему они сделали тот или иной выбор.

Игра «Что выберешь ты?»

Цель: формировать у детей умение различать понятия «полезный товар» и «потребность в товаре».

Оборудование: набор картинок различных товаров.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку различные ситуации (например, «Какой бы подарок ты выбрал для мамы?», «Какие продукты купишь на обед» и т.д.). Ребенок должен объяснить, когда он выбирает полезный товар, а когда наблюдается потребность в товаре.

Игра «Рекламное агентство «Росинка»

Цель: закреплять знания детей о работе рекламного агентства; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец-покупатель»; развивать творческий подход, связную речь.

Оборудование: панно «Витрина магазина», наборы картинок для создания рекламы различных магазинов («Продукты», «Одежда», «Детский мир», «Бытовая техника» и т.д.).

Ход игры:

Ребенку предлагается создать макет рекламы магазина. Для этого ему необходимо использовать наборы картинок для создания рекламы. Затем рассказать о своем макете.

Игра «Денежное дерево»

Цель: учить выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Оборудование: панно «Дерево», наборы «Монеты» и «Купюры».

Ход игры:

Воспитатель рассказывает детям, что перед ними необычное «Денежное дерево». Им необходимо развесить на него монетки (купюры) в определенном порядке: начиная с монеток (купюр) наименьшего номинала и заканчивая монетками (купюрами) наибольшего номинала.

Игра «Путаница»

Цель: формировать понятие о необходимости предметов; развивать логическое мышление, связной речи.

Оборудование: изображение шкафа, картонная девочка и мальчик, карточки «Одежда» (летняя, зимняя) для девочки и мальчика.

Ход игры:

Воспитатель говорит ребенку, что в шкафу у девочки (мальчика), в зависимости от того, кто играет, беспорядок, все перепуталось. На улице сейчас зима (лето). Нужно помочь девочке (мальчику) разобраться, что ей (ему) понадобится зимой, а что – летом. Показать и назвать, в какое время года потребуются предметы.

Игра «Что лишнее»

Цель: актуализировать знания детей в области финансовой грамотности; развивать логическое мышление.

Оборудование: карточки с изображением предметов.

Ход игры:

Детям предлагаются карточки, которые содержат следующие изображения:

1. Зарплата, покупка книг, плата за детский сад, покупка билета на поезд.
2. Премия, выигрыш по лотерейному билету, плата за квартиру, пенсия.
3. Посещение цирка, покупка подарка другу, пенсия, покупка лотерейного билета.
4. Посещение театра, заработная плата, отпускные за летние месяцы, стипендия брата-студента.

В каждом варианте необходимо найти и убрать лишнее изображение, выбор объяснить.

Когда дети будут свободно находить лишние изображения, этот список можно будет дополнить по усмотрению воспитателя.

Игра «Что изображено на картинке»

Цель: активизировать словарь экономических терминов дошкольников; развивать память, речь.

Оборудование: карточки с изображением: банка, валюта разных стран, доллар, лотерея, реклама, сейф, пластиковая карта, банкомат.

Ход игры:

Перед детьми раскладывать по очереди карточки и спросить «Что изображено на картинке?». Дети должны узнать, что изображено, дать определение.

1. Банк - крупное учреждение, где хранятся финансовые ценности.
2. Валюта - иностранные деньги.
3. Доллар - денежная единица США.
4. Лотерея - розыгрыш по билетам.
5. Реклама - объявление, извещение по телевидению, радио о товаре, услуге.
6. Сейф - несгораемый металлический ящик для хранения денег.
7. Пластиковая карточка – с ее помощью можно производить покупки, оплачивать различные счета, если нет наличных денег, также с ее помощью можно производить различные покупки через Интернет.

Игра «Правильно – не правильно»

Цель: формировать у детей понятие «бережливость», умение делать выбор из альтернатив.

Оборудование: сюжетные картинки.

Ход игры:

Дети рассматривают сюжетные картинки и выявляют те из них, где люди проявляют бережливость. Сюжетные картинки:

1. открытый кран, из которого капает вода;
2. дети, ломающие дерево;
3. мама, зашивающая порванную одежду;
4. мусорное ведро, в котором куски хлеба, книга, сосиски и др.;
5. дети ремонтируют книги с воспитателем.

Сюжеты картинок могут расширяться.

Игра «Теремок»

Цель: формировать представление детей о правилах ведения домашнего хозяйства; развивать логическое мышление и умение делать выводы; развивать связную речь.

Оборудование: Теремок, изображение жильцов Теремка.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку:

Мышка дом себе нашла,

Мышка добрая была:

В доме том в конце концов

Стало множество жильцов (Теремок).

Затем воспитатель уточняет, кто еще пришел жить в Теремок. Ребенок отвечает.

Воспитатель говорит, что только работая вместе мы сможем сделать наш Теремок - чудесным местом для жизни. Ребенку необходимо распределить обязанности по дому среди зверей:

- заниматься уборкой по дому;
- заниматься торговлей;
- ходить в магазин;
- следить за порядком;
- готовить еду;
- зарабатывать деньги.

В конце игры ребенок должен сделать вывод о том, что благополучие семьи зависит от всех его членов, которые живут и работают вместе.

Игра «Разрезные картинки»

Цель: формировать у детей представление о целостном образе купюр разного номинала; учить соотносить образ представления с целостным образом реальной купюры, правильно собирать изображение купюры из отдельных частей.

Оборудование: конверты с изображением купюр разного номинала, внутри которых лежат разрезные картинки, соответствующие изображениям на конвертах.

Ход игры:

Перед детьми на столе лежат разрезные картинки (купюры). Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей. По окончании выполнения задания детям предлагается сравнить полученное изображение с изображением на конверте.

Игра «Бюджет - расход»

Цель: формировать понятие о том, что такое «бюджет» и «расход»; развивать умение формулировать свои потребности, логическое мышление, речь.

Оборудование: монетки, макет дома.

Ход игры:

Дети делятся на две команды «Бюджет» и «Расход». Дети команды «Бюджет» получают монетки и складывают их под крышу дома, называя источник дохода (зарплата папы и мамы, пенсия бабушки и дедушки, деньги от продажи машины, деньги, подаренные на день рождения брата и т.д.). Дети команды «Расходы» берут эти монетки и расселяют их по этажам: оплата за квартиру, покупка продуктов питания, плата за детский сад, покупка одежды, поход в кинотеатр, детскую комнату и т.д. Все свои действия дети сопровождают речью, логически обуславливая их.



Список литературы:

1. Аменд А.Ф., Саламатов А.А. Формирование нравственных представлений дошкольников в процессе экономического воспитания // Детский сад от А до Я. 2003. №4.
2. Аношина Л.М. Экономическое воспитание старших дошкольников в процессе ознакомления с новыми профессиями // Детский сад от А до Я. 2003. №4.
3. Белокашина С.В. Экономика и дети. Пословицы и поговорки // Дошкольная педагогика. 2009. №7.
4. Дошкольникам об экономике: пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования / Е.Н. Табих. – Минск: Выш. шк., 2007.
5. Играем в экономику: комплексные занятия, сюжетно-ролевые игры и дидактические игры / авт.- сост. Л.Г. Киреева. – Волгоград: Учитель, 2008г.
6. Лушникова Е.В. Как мы играем в экономику // Воспитатель ДОУ «ТЦ СФЕРА» М.; 2008. № 11.
7. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие, - СПб.: «Детство – пресс», 2001.
8. Смоленцева А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок. М.: АРКТИ, 2006.
9. Смоленцева А.А. Проблемно-игровая технология экономического образования дошкольников // Детский сад от А до Я. 2003. №4.
10. Ягунова Н.М. Приобщение дошкольников к экономике в творческих видах деятельности // Детский сад от А до Я. 2003. №4.

