

## Формирование финансовой грамотности у дошкольников через дидактическую игру.

Подготовила воспитатель: Шнайдер Ирина Васильевна

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.*

Экономическая культура дошкольника характеризуется наличием первичных представлений об экономических категориях, интеллектуальных и нравственных качествах. Без сформированных первичных экономических представлений невозможно формирование финансовой грамотности.

Возникают вопросы:

Насколько важна «*финансовая грамотность*» в дошкольном возрасте?

Стоит ли ее культивировать у детей?

Когда следует начать знакомство с экономикой?

И кто должен и может учить этому направлению детей?

Дети рано включаются в экономическую жизнь семьи, сталкиваются с деньгами, ходят с родителями в магазины, участвуют в купле-продаже и других финансово-экономических отношениях, овладевая, таким образом, экономической информацией на житейском уровне.

Ребенок поневоле встречается с экономикой, даже если его не учат этому. Он узнает, что такое «мое», «твое», «наше», «обмен», «деньги», «цена», «дорого», «дешево», «продать», «заработать».

Таким образом формирование полезных привычек в сфере финансов, незримо начинается с дошкольного возраста, и помогает избежать детям многих ошибок по мере взросления и приобретения финансовой самостоятельности, а также заложить, основу финансовой безопасности и благополучия на протяжении жизни. *Раннее разумное экономическое воспитание* служит основой правильного миропонимания и организации эффективного взаимодействия ребенка с окружающим миром.

Это направление в работе для меня новое, поэтому мы с детьми находимся на первоначальном этапе - опыт работы только накапливается и формируется.

Сейчас я работаю с детьми старшего дошкольного возраста. В это время главные детские черты - любопытство и любознательность, неусидчивость, неумение сконцентрировать внимание, но при этом - огромные запасы энергии. Как раз в этом возрасте пора учить детей основам экономической грамотности.

Экономическое воспитание дошкольников не только приближает ребенка к реальной жизни, обучая его ориентироваться в происходящем, но и формирует деловые качества личности, что обеспечивает преемственность в обучении между детским садом и школой.

Начинать формировать экономические понятия можно уже с 3-х лет.

Для того, чтобы мы воспитатели могли эффективно осуществлять свою миссию по воспитанию и обучению подрастающего поколения, им необходимо получать большое количество грамотной современной информации.

Хочу представить вашему вниманию практическое пособие под редакцией Райсберга *«Экономика для детей в играх, задачах и примерах»*.

В книге *«Играем в экономику»* вы можете найти комплексные занятия, сюжетно-ролевые и дидактические игры по экономическому воспитанию для дошкольников.

В книге *«Финансовая грамотность дошкольника»* представлена программа кружка по экономике, диагностический материал, а также занятия и игры по экономическому воспитанию.

А книга *«Экономика для малышей»* расскажет детям, как Миша стал бизнесменом. В методическом пособии *«Экономическое воспитание дошкольников»* под редакцией Курака представлены экономические термины для детей 6 и 7 года жизни.

Практические советы для родителей можно найти в книге Мельникова *«Дети и деньги»*.

А в пособии для родителей *«Что, почему?» (экономика для малышей)* издательского дома *«Карпуз»* родители вместе с ребенком могут отмечать доходы и расходы семьи. Ребенок знакомится с понятиями *«потребность»* и *«экономность»*.

В книге Епанешникова *«Дошкольник в мире экономики»* вы можете найти формы и методы экономического воспитания.

Цель такой работы не только расширять экономический кругозор дошкольника, но и способствовать развитию экономического мышления, интереса к экономическим знаниям. Помочь дошкольнику осознать, что достичь экономических благ можно лишь упорным трудом, причем труд следует понимать не только, как средство достижения этих самих благ, но и как созидание, как творческий процесс, приносящий радость и удовлетворение.

Как же приобщить детей к финансовой грамотности, не перегружая их сложными терминами, не вдаваясь в подробности экономических механизмов, не лишая их счастливого и беззаботного детства.

А ответ прост: только в игре, ведь это ведущая деятельность ребенка-дошкольника.

Именно через игру ребёнок осваивает и познаёт мир.

Начав работу по формированию финансовых представлений у детей, я наметила задачи:

- проанализировать особенности образовательных игр, выстроить систему работы по их организации;

- научить детей правильному отношению к деньгам, способам их зарабатывания и их разумного использования;

- научить детей правильно вести себя в реальных жизненных ситуациях, носящих экономический характер (*покупка в магазине, плата за проезд в транспорте и т. д.*)

В своей работе я использую такие методы обучения дошкольников финансовой грамотности: *игровые методы и словесные методы.*

А также такие *формы игровой деятельности* как дидактические игры, интеллектуальные игры и развлечения, сюжетно-ролевые игры, театрализованные мини-постановки, игровые образовательные ситуации.

Работая по данному направлению, я пришла к выводу, что формирование финансовой культуры дошкольников находится в тесной взаимосвязи с игровой деятельностью. Дети играют, не подозревая, что осваивают знания, овладевают умениями и навыками, учатся культуре общения и поведения.

Различные виды игр включают в себя познавательное и воспитательное содержание, что позволяет интегративно решать задачи по *формированию у дошкольников знаний финансовой грамотности.*

Таким образом, актуальность моего опыта состоит в том, чтобы посредством игр обучить детей основам финансовой грамотности, максимально полно использовать интерес детей, чтобы войти в мир экономики, расширить их представления об окружающем мире и о финансовых потребностях.

Итак, первое, что я сделала, это заинтересовала детей. С помощью бесед попыталась донести до детей, что:

- деньги не появляются сами собой, а зарабатываются. Как люди зарабатывают деньги и каким образом заработок зависит от вида деятельности.

- объяснила, что сначала зарабатываем, а потом тратим.

- деньги любят счет, поэтому приучаю считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать.

- финансы нужно планировать.

И основное, что я пытаюсь донести до детей, что не все покупается.

Главные ценности- жизнь, радость, дружбу, радость близких людей за деньги не купишь.

Как правило я практикую ситуативные беседы *«Поведение в общественных местах»*, *«Что такое супермаркет»*, *«Кто где работает?»*, в ходе которых у детей формируются и закрепляются определенные экономические представления.

Например, детей заинтересовала история появления денег. Старшим дошкольникам интересно узнать, что когда-то давно люди обходились без денег, потому что каждая семья имела всё необходимое для жизнедеятельности, не было разделения на профессии. *Но со временем возникло разделение труда:* при этом одни стали заниматься только выращиванием зерна, вторые - шить одежду,

третьи - строить дома и т. д. Возникла проблема бартера, обмена, и было очень трудно решить, сколько же мешков зерна нужно отдать за корову. Так и придумали деньги.

Финансовое воспитание подразумевает не просто разговоры, но и реальные действия.

Сделать экономику понятной помогают дидактические игры.

Дидактические игры по формированию финансовой грамотности

В дидактических играх «Кем быть?», «Обмен», «Семейный бюджет», «Маленькие покупки», «Услуги и товары», «Мини-банк», «Магазин» уточняются и закрепляются представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки.

Дидактические игры не только помогают раскрыть и закрепить какие-то финансовые понятия или действия, но и помогают объяснить, что жить надо по средствам, тратить надо меньше, чем зарабатывается.

Наши дети часто думают, что можно купить всё, что хочешь? Иметь всё, что хочешь? Так ли это?

Разобраться помогает игра «Груша-яблоко».

Для игры нужно взять лист бумаги. На одной стороне крупно нарисовать яблоко, перевернуть листок, и на обратной крупно нарисовать грушу. А затем предложить детям вырезать, и яблоко, и грушу. А что вы так растерялись? Можно вырезать сразу оба фрукта? Конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и, если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге.

*Так и с деньгами: любую покупку нужно планировать заранее.*

Финансовой грамотности, то есть представлению, откуда берутся деньги и как их правильно тратить, стоит учить с детства. Если дети будут чётко понимать, что деньги зарабатываются трудом, что каждая вещь или продукт имеют стоимость, они быстрее осознают *устройство взрослого мира*.

Сделать экономику понятной помогают сюжетно-дидактические игры.

Так, играя в профессии, дети постигают смысл труда, воспроизводя трудовые процессы взрослых и одновременно *«обучаются»* экономике.

В сюжетно-дидактических играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др. В игровой деятельности подвожу детей к тому, что любой товар имеет свою цену. Одни товары - дорогие, другие стоят меньше (*дешевле*). Это дети узнают при проведении таких игр, как *«Семья», «Магазин», «Маленькие покупки»*, во время которых они производят и покупают товары и услуги, устанавливая цены на них, пользуются *«деньгами»* или банковскими картами.

Настольно-печатные игры по экономике - это лото *«Что продается в магазине?»*, *«Конфетки-монетки»*, *«Всё по полочкам»* и др.

Использование таких игр в работе позволяет привить бережное и экономное отношение детей к деньгам.

Дошкольники, совершая большое количество действий, учатся реализовывать их в разных условиях, с разными объектами, что повышает прочность и осознанность усвоения знаний.

Например, игра *«Денежное домино»* формирует у детей бережное отношение к монетам, умение их правильно использовать, закрепляет состав числа.

В нашей группе недавно появилась игра *«Монополия»*. Играя в *«Монополию»*, ребенок сможет понять общие принципы и внутреннюю сущность построения бизнеса, его законы. Игровой процесс в *«Монополии»* предполагает постановку цели и постепенное движение к ней, в ходе которого предстоит решать целый ряд текущих задач. Чтобы стать победителем, необходимо проявить все свои лучшие качества, вовремя реагируя на изменившиеся обстоятельства, находить пути конструктивного взаимодействия и проявлять не только логику, но и интуицию. Кроме всего прочего дети, тренируют навыки счета, учатся обращаться с купюрами.

В лэпбуке *«Экономика и дошколята»* собраны такие игры как *«Кто как работает?»*, *«Хочу и надо?»*, *«Сложи монетки в копилку»*, *«Магазины»* и др.

Таким образом, за счет применения игр финансовой направленности можно максимально полно использовать интерес детей к миру экономики, расширить их представления об окружающем мире и о финансовых потребностях. А создание условий и игровая деятельность положительно влияют на формирование финансовой грамотности у дошкольников.

*Воспитанники нашей группы умеют:*

Выделять экономическое содержание из художественных произведений.

Владеют понятием *«бартер»*, умеют устанавливать взаимосвязь потребностей и возможностей.

Умеют совершать покупки, назначать цену товара, правильно считать сдачу.

Владеют понятием *«реклама»*.

Осознают взаимосвязь понятий *«труд-продукт-деньги»*.

*Необходимо так же помнить, что сегодняшние дети - это будущие участники финансового рынка, вкладчики, заемщики, налогоплательщики.*

Именно поэтому обучение финансовой грамотности целесообразно начинать в дошкольном возрасте, когда у ребенка формируется внутренняя социальная позиция.

### Дидактическая игра: «Четвёртый лишний»

Цель: развивать умение находить четвертый лишний предмет и дать объяснение, почему он лишний.

Материал:

1. Картинки с металлическими монетами: 1 рубль, 1 доллар, 1 франк, бумажная купюра 1 рубль;
2. Картинки герои сказок: антилопа (индийской сказки «Золотая антилопа»), Буратино, Муха Цокотуха, золотая рыбка.
3. Картинки с профессиями: парикмахер, пекарь, музыкальный руководитель, доктор;
4. Картинки: машина, платье, бананы, солнце в облаках;
5. Картинки: многоквартирный жилой дом, рынок, торговый павильон, магазин «Детский мир».

Ход игры: Демонстрировать ребенку карточку, на которой представлены четыре картинки, три из них подходят друг другу, по какому-то признаку, их можно назвать одним словом, а четвертая лишняя. Какая?

1. Лишняя картинка - бумажный денежный знак 1 рубль, остальные металлические: 1 рубль, 1 доллар, 1 франк. (признак «Материал»)
2. Лишняя картинка - золотая рыбка (исполняет желания)
3. Лишняя картинка - пекарь («Продукт труда» и «Услуга»)
4. Лишняя картинка - солнце (явление природы купить нельзя)
5. Лишняя картинка - многоквартирный жилой дом (не объект торговли)

### Дидактическая игра «Путешествие денежки»

### Дидактическая игра ««Что важнее?»»

Цель: закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши», «жизненно необходимые предметы» и «предметы, необходимые для работы, но в жизни без которых можно обойтись.» Учит дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

Ход игры: *Вариант 1*

В игре могут принимать участие 2-6 ребенка. Каждому из них даются карточки с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши.

Задание 2. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись.

Задание 3. Разложить по признакам все картинки:

- 1 признак: РОСКОШЬ
- 2 признак: РАБОТА
- 3 признак: НЕОБХОДИМОСТЬ

Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми.

*Вариант 2*

Ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Выигрывает тот, который первым пройдет все этапы.

### Дидактическая игра «Мемори»

<p>Цель: закрепить знания детей о денежных знаках разных стран.</p> <p>Материал: карточки с изображением купюр разных стран, карточки с изображением флагов и костюмов тех стран, которые изображены на купюрах.</p> <p>Содержание: надо подобрать пару к купюре (флаг и купюра).</p> <p>Вариант: Участвуют два игрока. Один берет карточки с флагами стран, другой – с купюрами. Поочередно выкладывают карточки на стол, чья очередь совпадет с парой, тот забирает карточки себе.</p> <p>Выигрывает тот, у кого окажется больше карточек</p>	<p>Цель: закрепить знание детей о достоинствах монет, развивать речь, внимание, зрительную память.</p> <p>Материал: картинки с изображением монет разных достоинств с одной стороны и с обратной стороны у всех карточек одинаковый рисунок.</p> <p>Содержание: Ребенок раскладывает картинки одинаковым рисунком вверх. Переворачивает карточки и ищет одинаковые по достоинству монеты, находя две одинаковые, убирает. Игра заканчивается после того, когда игрок убирает все картинки.</p>
<p><b>Дидактическая игра «Магазин игрушек»</b></p> <p>Цель: предоставить детям возможность практически осуществить процесс купли-продажи; развивать умение «видеть товар»: материал, место производства, цену.</p> <p>Материал: различные игрушки, ценники, игровые деньги – «рублики».</p> <p>Содержание: Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, бумага и т.д.), место производства (где и кто сделал). Далее определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег и покупает игрушку. По мере того как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.</p>	<p><b>Дидактическая игра «Кто купит больше?»</b></p> <p>Цель: дать понятие, чем больше достоинство монеты (купюры), тем выше ее покупательная способность.</p> <p>Материал: картинки Пятачка и Ослика, монеты достоинством 1 и 5 рублей, картинки товаров.</p> <p>Содержание: Пятачок и Ослик хотят сделать покупки в лесном магазине. У Пятачка купюра достоинством в 5 рублей, у Ослика – в 1 рубль.</p> <p>Кто купит больше товаров? Почему?</p> <p>Возможные варианты ответов:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Больше товаров купит Пятачок, потому что 5 рублей больше, чем 1 рубль.</li> <li>2. Меньше товаров купит Ослик, потому что 1 рубль меньше, чем 5 рублей.</li> <li>3. Пятачок и Ослик купят одинаковое количество товаров.</li> </ol> <p><b>Решение проблемы:</b> Дети рассматривают все варианты ответов и находят верными первый и второй. Для доказательства правильности этих вариантов они сравнивают две купюры – 5 рублей и 1 рубль. Определяют, чем они похожи и чем отличаются. Одно из существенных отличий – достоинство монет. Монеты отличаются по</p>

	<p>достоинству: у Пяточка – 5 рублей, у Ослика – 1 рубль.</p> <p><b>Вывод:</b> чем больше достоинство монеты (купюры) тем выше ее покупательная способность.</p>
<p><b>Дидактическая игра «Какие бывают доходы?»</b></p> <p><b>Цель:</b> уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; упражнять в самостоятельном определении видов доходов (основные, дополнительные).</p> <p><b>Материал:</b> карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, ткачихи, строителя и т.п.), и видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и т.п.), дающих дополнительный доход (можно добавить карточки с условными изображениями лотереи или конкурса).</p> <p><b>Содержание:</b> дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы).</p>	<p><b>Дидактическая игра «Я хочу»</b></p> <p><b>Цель:</b> развивать умения группировать потребности в соответствии со своими желаниями; раскрыть разнообразие потребностей каждого человека.</p> <p><b>Материал:</b> предметные карточки с изображением телевизора, мебели, машины, дома, воды, школы, детского сада, мира(голубь), видов спорта, транспорта и т.д.</p> <p><b>Содержание:</b> Воспитатель предлагает детям разложить карточки на три группы в соответствии со своими желаниями.</p> <p>1-я группа – «Я хочу для себя» (личные потребности).</p> <p>2-я группа – «Я хочу для своей семьи» (семейные потребности).</p> <p>3-я группа – «Я хочу для всех» (общественные потребности).</p>
<p style="text-align: center;"><b>Игра «Хочу и надо»</b></p> <p><b>Цель:</b> показать детям, что расходы бывают обязательные (основные) и необязательные (не основные). Научить детей определять значимость и важность предмета.</p> <p><b>Материалы:</b> модель памятки, карточки символизирующие основные и не основные расходы (одежда, продукты, питания, свет, газ, игрушки, конфеты, мобильный телефон, книги и т.д).</p> <p><b>Ход игры:</b></p>	<p><b>Дидактическая игра «Банк»</b></p> <p><b>Цель:</b> на конкретном примере показать детям, что такое банк, для чего он существует, его назначение; рассказать о работе служащих банка</p> <p><b>Материал:</b> картинки с изображением людей, работающих в банке, и их действия, картинка банка, монеты, пластиковые карточки.</p> <p><b>Содержание:</b></p> <p>- Кто знает, что такое деньги? Да, это средства, с помощью которых мы приобретаем товары и нужные нам вещи. Но</p>



<p>Воспитатель предлагает детям выбрать карточки и распределить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку в соответствующую колонку. Дети выполняют задание и объясняют свой выбор.</p>	<p>мы тратим какое-то количество денег, остальные находятся у нас, мы их можем хранить до того времени, пока они снова нам не понадобятся. А иногда бывает и так, что мы хотим приобрести вещь очень дорогую, а денег не хватает. Вот мы и откладываем их понемногу, пока не наберем нужную сумму для покупки этой вещи. Но если мы будем держать эти деньги дома, то их больше не станет. Для этого люди придумали дом, где можно хранить деньги, и им еще за это заплатят. Чем больше денег хранить в этом доме, тем больше доплатят за это. Этот дом, где хранят деньги, называется банк, и работают в нем люди – служащие банка, банкиры. Дети раскладывают картинки работников банка и соответственно их действия в банке. Выигрывает тот, кто первый соберет пары картинок.</p>
<p><b>Дидактическая игра «Кому что нужно для работы?»</b>  Цель: закрепить знания детей об инструментах; расширять представления об их роли в изготовлении продуктов труда.  Материал: карточки с изображением разнообразных инструментов.  Содержание: ребенок берет карточку с изображением инструмента, называет инструмент и перечисляет профессии, для которых он нужен, рассказывает, для чего предназначен. Дети дополняют ответ, отвечают на вопрос «Что произойдет, если у мастера не будет этого инструмента?».</p>	<p><b>Дидактическая игра «Вершки-корешки»</b>  Цель: закрепить название продуктов производства овощевода.  Материал: картинки с изображением овощей, блюд из овощей.  Содержание: ребенок берет картинку и называет, кто это производит, и называет, какая часть съедобная, находит пару этой картинке, что из этого можно приготовить. Например, «У меня картинка картошка, ее вырастил овощевод, корешок у картошки съедобен, а вершок не съедобен, из картошки можно приготовить картофельное пюре».</p>

<p><b>Дидактическая игра «Что быстрее купят?»</b></p> <p>Цель: развить умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.</p> <p>Материал: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка).</p> <p>Содержание: Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.</p>	<p><b>Дидактическая игра «Фермер - овощевод»</b></p> <p>Цель: научить детей устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека; воспитывать интерес к людям разных профессий.</p> <p>Материал: карточки с изображением продуктов производства овощевода и фермера (молоко-корова, молоко-коза, яйца-курица, яйца-утка; картинки овощей и т.д.)</p> <p>Содержание: ребенок берет карточку и называет профессию, связанную с тем, что изображено на картинке (Чей продукт труда?).</p>
<p><b>Дидактическая игра «Дешевле – дороже»</b></p> <p>Цель: развивать у детей умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент товаров по цене, развивать самостоятельность в принятии решения о покупке.</p> <p>Материал: импровизированный магазин, карточки с изображением различного товара, ценники, монеты.</p> <p>Содержание: Воспитатель предлагает детям 10 рублей. Сначала дети подбирают «товары», контрастные по цене (самый дорогой и самый дешевый), а затем устанавливают ассортимент «товаров» (сериационные ряды) – от самого дешевого до самого дорого предмета и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене «товары». Далее дети решают, что они купят на 10 рублей, и делают покупку в импровизированном магазине (продавец – воспитатель), не забывая о вежливых словах.</p>	<p><b>Игровая ситуация «Лучшая реклама»</b></p> <p>Задачи: выявить способности детей рекламировать товары и услуги; поощрять способность детей придумывать более оригинальную по форме и содержанию рекламу; выбрать наиболее интересную рекламу.</p> <p>Материал: поделки, изготовленные детьми; рекламные листы на отдельные предметы; карандаши, бумага.</p> <p>Содержание игры:</p> <p>Предложить детям придумать рекламу для своих поделок.</p> <p>Предупредить детей, что от того, какую рекламу они придумают, будет зависеть распродажа товара, т.е. устроить конкурс реклам.</p> <p>Самостоятельная работа детей по изготовлению рекламы.</p> <p>Вместе с детьми подведение итогов конкурса реклам.</p> <p>Продолжить путешествие по ярмарке, делая покупки понравившихся товаров.</p>
<p><b>Игра «Профессии»</b></p> <p>Цель: формировать представление о содержании деятельности людей отдельных профессий, об их орудиях и</p>	<p><b>Игра «Упаковка»</b></p> <p>Цель: развивать умение детей правильно воспринимать информацию в рекламе.</p>

<p>продуктах труда; воспитывать уважение к людям, умеющим трудиться.</p> <p>1-й вариант. Детям предлагаются карточки с изображением людей разных профессий. Они должны подобрать орудия труда.</p> <p>2-й вариант. Дети подбирают не только орудия труда, но и называют продукт труда.</p>	<p>Содержание: Как ты думаешь, для чего нужна упаковка? Верно, она предохраняет товар от повреждений, дает возможность складывать его в ящики, контейнеры максимально удобно. На упаковке напечатаны сведения о товаре: как им пользоваться и как его хранить. А еще красивая и яркая упаковка привлекает покупателей. Они скорее приобретут товар в такой упаковке. Попробуй придумать упаковку, нарисовать или сделать. Провести конкурс «Чья упаковка лучше?»</p> <p>Задание: придумать свои упаковки для зубной пасты, карандашей, красок, мыла, тетради, конфет. Сделать их яркими и удобными.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Дидактическая игра «Собери цветок»</b></p> <p>Цель: закрепить знания детей об основных потребностях человека.</p> <p>Материал: картинки с изображением блоков потребностей физиологические потребности; безопасность и здоровье; образование; общение и семья; картинки, раскрывающие эти блоки: кровать, ребенок спит, ребенок ест, парта, ребенок катается на коньках и т.д. (сердинки цветов – блоки потребности, лепестки – картинки, раскрывающие блоки).</p> <p>Содержание игры: В игре участвует 5 человек. Выбирается ведущий. Дети выбирают сердинки цветов. Ведущий переворачивает лепестки рисунком вниз и поочередно показывает детям лепестки. Дети должны догадаться, чей это лепесток, чей цветок соберется первый, тот игрок и выигрывает.</p> <p>Вариант игры: играть могут все дети. Детям раздаются лепестки с потребностями. Сердинки цветов лежат в разных местах. Дети ходят по комнате, по сигналу должны собраться в свой цветок.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Дидактическая игра «Рекламные парные картинки»</b></p> <p>Цель: закрепить знание детей о рекламе, развивать речь, внимание, зрительную память.</p> <p>Материал: картинки с изображением названий реклам и карточки с изображением, что рекламирует эта реклама.</p> <p>Содержание: Ребенок раскладывает картинки одинаковым рисунком вверх. Переворачивает карточки и ищет пару к картинке о рекламе, находя две одинаковые, убирает. Игра заканчивается после того, когда игрок убирает все картинки.</p> <p>Вариант игры: в игре участвует 2 человека. Делят карточки поровну. Поочередно переворачивают карточки, и, если они совпадают, игрок, который первый перевернул карточку, забирает их себе. Выигрывает тот, у кого карточек окажется больше.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Игра «Парные картинки»</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Игра «Груша-яблоко»</b> <b>Цель:</b> научить считать деньги и ресурсы.</p>

**Цель:** знакомство с денежными единицами разных стран, развитие памяти, внимания, наблюдательности.

**Материалы:** пары кошельков с изображением разной валюты.

**Содержание:**

1 вариант. Ведущий показывает валюту, а тот, кто первый назовёт страну, к которой она относится её название, забирает карточку себе. Выигрывает игрок, набравший больше карточек.

2 вариант. Карточки перемешиваются и выкладываются рубашкой вверх. Игроки по очереди поднимают 2 карточки. Если картинки одинаковые игрок забирает их себе и делает еще один ход. Если разные кладёт на те же места. Выигрывает тот, кто соберет больше пар.

**Необходимые материалы:** бумага, карандаши, ножницы.

**Суть игры:** Предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на обратной стороне листа яблоко.

Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге. Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.

***Карточка дидактических игр по финансовой грамотности для детей  
старшего дошкольного возраста***

**д/и «Хорошо-плохо»**

**Цель:** закрепить представление детей о том, что надо беречь энергию, воду.

**Материал:** картинки с экономическими ситуациями (горит свет, бежит вода из под крана, грязная вода, помятый лист бумаги, отрез ткани и вырезанный на ней небольшой кусочек и т.п.).

**Содержание:** воспитатель называет экономические ситуации, а ребенок отвечает, хорошо это или плохо (например, днем горит свет – это хорошо или плохо?; течет кран – это хорошо или плохо и т.п.).

**д/и «Собери цветок»**

**Цель:** закрепить знания детей об основных потребностях человека.

**Материал:** картинки с изображением блоков потребностей физиологические потребности; безопасность и здоровье; образование; общение и семья; картинки, раскрывающие эти блоки: кровать, ребенок спит, ребенок ест, парта, ребенок катается на коньках и т.д. (сердинки цветов – блоки потребности, лепестки – картинки, раскрывающие блоки).

**Содержание игры:** В игре участвует 5 человек. Выбирается ведущий. Дети выбирают сердинки цветов. Ведущий переворачивает лепестки рисунком вниз и поочередно показывает детям лепестки. Дети должны догадаться, чей это лепесток, чей цветок соберется первый, тот игрок и выигрывает.

**Вариант игры:** играть могут все дети. Детям раздаются лепестки с потребностями. Сердинки цветов лежат в разных местах. Дети ходят по комнате, по сигналу должны собраться в свой цветок.

**д/и «Назови монетку»**

**Цель:** закрепить знание детей о достоинствах монет. Развивать речь.

**Материал:** картинки с изображением монет разных достоинств.

**Содержание:** Картинки делятся между игроками. По очереди игроки называют достоинства монет, если игрок ошибается, то карточки кладутся в центр в стопочку. Выигрывает тот, у кого карточек останется больше.

**д/и «Мемори»**

**Цель:** закрепить знание детей о достоинствах монет, развивать речь, внимание, зрительную память.

**Материал:** картинки с изображением монет разных достоинств с одной стороны и с обратной стороны у всех карточек одинаковый рисунок.

**Содержание:** Ребенок раскладывает картинки одинаковым рисунком вверх. Переворачивает карточки и ищет одинаковые по достоинству монеты, находя две одинаковые, убирает. Игра заканчивается после того, когда игрок убирает все картинки.

#### д/и «Путешествие денежки»

**Цель:** закрепить знания детей о денежных знаках разных стран.

**Материал:** карточки с изображением купюр разных стран, карточки с изображением флагов и костюмов тех стран, которые изображены на купюрах.

**Содержание:** надо подобрать пару к купюре (флаг и купюра).

Вариант: Участвуют два игрока. Один берет карточки с флагами стран, другой – с купюрами. Поочередно выкладывают карточки на стол, чья очередь совпадет с парой, тот забирает карточки себе. Выигрывает тот, у кого окажется больше карточек.

#### д/и «Я хочу»

**Цель:** развивать умения группировать потребности в соответствии со своими желаниями; раскрыть разнообразие потребностей каждого человека.

**Материал:** предметные карточки с изображением телевизора, мебели, машины, дома, воды, школы, детского сада, мира(голубь), видов спорта, транспорта и т.д.

**Содержание:** Воспитатель предлагает детям разложить карточки на три группы в соответствии со своими желаниями.

1-я группа – «Я хочу для себя» (личные потребности).

2-я группа – «Я хочу для своей семьи» (семейные потребности).

3-я группа – «Я хочу для всех» (общественные потребности).

#### д/и «Какие бывают доходы?»

**Цель:** уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; упражнять в самостоятельном определении видов доходов (основные, дополнительные).

**Материал:** карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, ткачихи, строителя и т.п.), и видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и т.п.), дающих дополнительный доход (можно добавить карточки с условными изображениями лотереи или конкурса).

**Содержание:** дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы).

#### д/и «Копилка»

**Цель:** дать понятие о накоплении денежных средств.

**Материал:** «копилки» и монеты разного достоинства.

**Содержание:** выбрать монеты разного достоинства, чтобы они в сумме составляли: для первой копилки – 5 рублей, для второй – 10 рублей.

### д/и «Магазин игрушек»

**Цель:** предоставить детям возможность практически осуществить процесс купли-продажи; развивать умение «видеть товар»: материал, место производства, цену.

**Материал:** различные игрушки, ценники, игровые деньги – «рубрики».

**Содержание:** Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, бумага и т.д.), место производства (где и кто сделал). Далее определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег и покупает игрушку. По мере того как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

### д/и «Банк»

**Цель:** на конкретном примере показать детям, что такое банк, для чего он существует, его назначение; рассказать о работе служащих банка; дать понятие о том, что именно банк – надежное хранилище наших денежных средств; расширять знания детей о банке, как об одном из средств экономики.

**Материал:** картинки с изображением людей, работающих в банке, и их действия, картинка банка, монеты, пластиковые карточки.

**Содержание:**

- Кто знает, что такое деньги? Да, это средства, с помощью которых мы приобретаем товары и нужные нам вещи. Но мы тратим какое-то количество денег, остальные находятся у нас, мы их можем хранить до того времени, пока они снова нам не понадобятся. А иногда бывает и так, что мы хотим приобрести вещь очень дорогую, а денег не хватает. Вот мы и откладываем их понемногу, пока не наберем нужную сумму для покупки этой вещи. Но если мы будем держать эти деньги дома, то их больше не станет. Для этого люди придумали дом, где можно хранить деньги, и им еще за это заплатят. Чем больше денег хранить в этом доме, тем больше доплатят за это. Этот дом, где хранят деньги, называется банк, и работают в нем люди – служащие банка, банкиры. Дети раскладывают картинки работников банка и соответственно их действия в банке. Выигрывает тот, кто первый соберет пары картинок.

### д/и «Дешевле – дороже»

**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент товаров по цене, развивать самостоятельность в принятии решения о покупке.

**Материал:** импровизированный магазин, карточки с изображением различного товара, ценники, монеты.

**Содержание:** Воспитатель предлагает детям 10 рублей. Сначала дети подбирают «товары», контрастные по цене (самый дорогой и самый дешевый), а затем устанавливают ассортимент «товаров» (сериационные ряды) – от самого дешевого до самого дорого предмета и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене «товары». Далее дети решают, что

они купят на 10 рублей, и делают покупку в импровизированном магазине (продавец – воспитатель), не забывая о вежливых словах.

**д/и «Что быстрее купят?»**

**Цель:** развить умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.

**Материал:** карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка).

**Содержание:** Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.