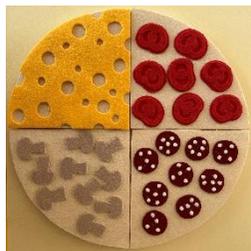


*Деньги – великий воспитатель, так как они позволяют воспитывать у детей честность, доброту, великодушие к близким людям, желание поделиться, способность к самоограничению и привычку тратить их разумно. А.С. Макаренко*

Финансовая грамотность в дошкольном возрасте! Вы спросите: что это сложно? Ответим вам: да! Но, сложное в игре становится простым! Дети могут запомнить даже сложный материал главное как им это подать. Заинтересовать детей и привлечь их внимание, настроить на предстоящую деятельность вам поможет всеми любимая пицца. Вы можете прикрепить на обратную сторону начинки, картинки с изображением игр и дети сами выберут наиболее понравившуюся им игру. Предлагаем вашему вниманию лишь малую часть игр, которые помогут вам в вашей работе с детьми в сфере финансовой грамотности.



### Игра «Мышеловка»



**Дидактическая задача.** Закрепить новую лексику по «финансовой грамотности», развить быстроту мышления, логику, фонематическое восприятие.

**Игровое действие.** Разгадать ребусы—тем самым освободить мышку из мышеловки.

**Игровое правило.** Игрок получает балл только после того, как сможет не только разгадать ребус, но и объяснить значение данного слова.

**Ход игры.** Ребенок или несколько детей разгадывают ребусы – называют понятие и

объясняют его значение. **Предварительная**



**работа.**

Дети познакомились с этими понятиями на вводных беседах, с ними была проведена НОД на тему «Финансовая грамотность».

### Игра «Рублевка»



**Дидактическая задача.**

Развивать у детей временные представления, логическое и ассоциативное мышление, знакомить с новой лексикой, историей возникновения денег.

**Что входит в игру:** «Река времени» с градацией: прошлое/настоящее/будущее

Исторические карты

Карточки для раскладывания с изображением...

**Игровое правило.** Победа не только в раскладывании карточек, но и в составлении рассказа: «что сначала-что потом»

**Игровое действие** Раскладывание карточек на «реку времени»

**Ход игры.** Педагог раскрывает реку времени, раскладывает карточки, которые нужно разложить и под его рассказ (педагог читает и показывает с помощью «исторических карт»). Как только дети разложили все карты, они начинают составлять сложные предложения про карточки из разных времен.

### Игра «Попробуй Угадай»

**Дидактическая задача.** Закрепить лексику по



«финансовой грамотности», развить воображение, креативность, творческий потенциал, речевую активность.

**Игровое правило.**

Команда получает выигрышное очко только после того, как правильно угадали слово, загаданное членом его команды.

**Игровое действие.** Разгадывание понятий по рисунку, словесному объяснению или по показу (пантомима) используя песочные часы.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды, в одной команде игрок вытягивает картинку с «финансовым понятием» - смотрит её так, чтобы игроки ни его, ни чужой команды не знали – что за предмет изображен на картинке. Затем бросает кубики. Исходя из того, что выпало на кубиках, игрок узнает, **КАК** ему нужно объяснить команде это понятие (нарисовать, показать или рассказать), но кроме того, на втором кубике – он видит – что он должен обязательно упомянуть в своем рассказе (форму, цвет или размер предмета т.е признак предмета). Третий кубик акцентирует что все задания связаны с деньгами, а не с другими областями. Если «своя команда» не справилась за две минуты, загаданное слово может попробовать угадать «чужая команда» .

### Лэбук «Банк»



**Дидактическая задача.**

Закрепить новую лексику по «финансовой грамотности», развивать у детей речевую и коммуникативную активность.

**Реализация:** Один-два раза в неделю, не требует определенного времени в режиме дня и проводится в любое время, что не создает дополнительной нагрузки на детей. В лэпбуке собраны материалы на тему «Банк» для развивающих занятий с детьми дошкольного возраста по формированию финансовой грамотности. Закреплению правил дорожного движения. Развития и закрепления математических навыков. Сюжетно ролевая часть дает детям возможность попробовать себя в роли как клиента банка так и попробовать себя в роли работника банка. В него входит: **6 разворотов.**

#### **1 разворот Название «Дорога в банк»**



Данный раздел представляет из себя разворот с изображением здания банка и проезжей частью дороги. Закрепления правил дорожного движения. Игрок может быть один или несколько. Игроки выбирают себе картинку-героя игры (пешеход или автомобиль). И далее добираются до банка соблюдая правила дорожного движения.

#### **2 и 3 развороты Название «Банк»**

Данный разворот представляет собой сюжетно ролевую часть игры с картинками на липучках.



Где ребенок выбирает себе роль, кем он будет на выбор работником банка или посетителем банка. Дети могут написать свое имя на карточке работника и быть в роли «кассира». Или могут выбрать карточку

посетителя банка и оплатить по квитанции н.р «коммунальные услуги»

#### **4 разворот Банкомат**

Данный разворот представляет собой модель банкомата со сменными картинками и деталями на липучках. Дети могут играть «в банкомат» меняя картинку на экране. Прикрепить кнопки банкомата по образцу. Меня нижние панели дети могут снять деньги с помощью банковских карточек. Либо и положить деньги в банкомат.



#### **5 Разворот Сказочное хранилище банка**



На данном разворот игры Ребенок выбирает себе картинку сказочного героя кем он будет. И далее он попадает в хранилище, где сказочный герой должен найти спрятанные ценности, которые относятся именно к этому сказочному герою.

#### **6 Разворот Дидактические настольные игры**

Данный разворот представляет собой страницу с кармашками в которых расположены настольные дидактические игры. Игра разложи поровну и *Игра-лото* «Что можно и нельзя купить за деньги»

Все представленные вашему вниманию игры могут использоваться не только в финансовой грамотности но и захватывают все 5 образовательных областей.

***Познавайте мир играя !***

***Изготовила игры и составила буклет:  
воспитатель ИКК***

***Свердлова Татьяна Геннадьевна***

# Формирование финансовой грамотности у детей дошкольного возраста с применением игровых технологий

