



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 23**

620016, г. Екатеринбург, ул. Краснолесья 115,
тел: (343)366-81-35(34), e-mail: mdou23@eduekb.ru

*Карточки для мастера класса на конкурсе
«Воспитатель года -2023»*

Конкурсант Свердлова Татьяна Геннадьевна-воспитатель

*заранее подготовить участников к мастер-классу
(8 участников со своим временем)*

1. Вводная часть (3 минуты)

Здравствуйтесь, уважаемые коллеги! Меня зовут Свердлова Татьяна Геннадьевна, я рада приветствовать Вас на моем МК

Сегодня я хочу поделиться с вами опытом по работе с детьми в сфере финансовой грамотности. Понятие достаточно новое... для кого-то возможно еще незнакомое... Поэтому предлагаю нам для начала определиться – что же такое финансовая грамотность и зачем она нужна в дошкольном детстве... Делать мы это будем в ОДНОЙ игре, которая поможет нам заодно и познакомится друг с другом и научит нас, как настоящих финансистов делать все четко, быстро и по часам!

А игра так и называется «Друзья по часам». Предварительно вы выбрали себе цифру – это и есть час – прошу вас встать, размяться и найти своего друга по часам. Кто готов – хлопните в ладоши!

Итак, у нас получилось 4 фокус группы. Давайте сверим часы! (*вешаем часы*).

Итак, команда на 3 часа – как только наступит ваше время – вы должны ответить на вопрос – ЧТО такое финансовая грамотность – для этого ПО МОЕМУ СИГНАЛУ вы подходите к столу – ищете свой цвет карт – у вас Желтый – выбираете из 5 только 3 наиболее подходящих по вашему мнению ответов и приклеиваете на стену.

Команда на 6 часов – ваш цвет оранжевый – вы выбираете ответы – Зачем это нужно

Команда на 9 часов – ваш цвет голубой – какой самый эффективный метод обучения финансовой грамотности

Ну и команда на 12 часов – у вас самая ответственная задача – подвести итог – и составить развернутое предложение с учетом всех мнений на нашей стене – что же такое финансовая грамотность – пока участники клеят – вы наблюдаете и в голове уже выстраиваете предложение, которое нам всем озвучите

Итак... Часы запущены. ТРИ ЧАСА! Подоим к столу – выбираем 6 часов! (три часа – клеят, вы выбираете)

12 часов – пожалуйста, коллеги!

Отлично, теперь у нас есть понимание ЧТО такое финансовая грамотность!

2. Практическая часть (15 минуты)

Теперь нам нужно понять КАК мы сформируем эти знания у детей...

В процессе работы я поняла, что дети могут понять и запомнить даже очень сложный материал – главное... КАК им это подать!

Вот и я решила вам красиво подать всеми любимое блюдо – ПИЦЦУ! (*ПИЦЦУ ДЕРЖИШЬ!*)

Пицца у меня сегодня ассорти – где кусочки – на любой вкус! Сейчас каждая фокус группа выберет себе понравившейся – распробует его и поделиться с нами впечатлениями.

На обратной стороне начинки загадана игра – разгадайте ее название – тогда и сможете поиграть.

(КЛАДЕМ ПИЦЦУ – РАЗГАДЫВАЮТ)

Каждой команде выдаю игру – на изучение даю вам 5 минут – ну а затем кратко представьте игру коллегам. Начинаем! (*ТОГДА И ВЫДАЕШЬ ИГРЫ*)

Ходишь шепчешь при необходимости каждому о чем игра:

у вас ПОНЯТИЯ финансовой грамотности (что надо сделать, чтобы мышку освободить из мышеловки) – подскажи слово «платок».

у вас река времени (исторический аспект возникновения денег)

у вас игра – нарисуй, покажи, объясни (по типу крокодила объяснить слова, связанные с финансами)

у вас многофункциональная игра (сюжетно-ролевая игра, логика, мышление)

Кто готов первый?

Разгадываем ребусы – развиваем мышление, в интересной форме узнаем новую лексику, развиваем речь

Река времени – учимся анализировать, логически выстраивать временную цепочку – что сначала – что потом – учимся составлять предложения и рассказы о том, как появились деньги.

«Попробуй Угадай» - здесь включается воображение, креативное мышление, ассоциативное мышление, творчество – ребенок должен объяснить, показать, или даже нарисовать так, чтобы другие

3. Рефлексия (2 минуты)

Давайте подведем итог нашего мастер класса с помощью приема «Фризертэг 3-2-1»

- Я хочу услышать от вас ТРИ игры, которые вам запомнились;
- ДВА вывода, которые вы сделали для себя, побывав на моем МК;
- и ОДНО прилагательное, характеризующее ваше эмоциональное состояние после МК.

Пожалуйста – вы – назовите три игры... спасибо

Вы – два вывода....

(БЕРЕШЬ КРУГ)

Ну и каждый теперь может выбрать смайлик – прикрепляя который на нашу пиццу - вы скажите мне ОДНО прилагательное!

Я очень рада была познакомиться с вами и представить свой опыт работы. Надеюсь, Вы получили не только удовольствие, но и положительный эмоциональный заряд.

