

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №1 Березка» поселка Мостовского
муниципального образования Мостовский район

Игровое пособие
по формированию основ финансовой грамотности
дошкольников
«Банкомат знаний».



Автор: Ляшенко Ирина Викторовна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад №1 Березка»
посёлка Мостовского

Аннотация

Актуальность представленного игрового пособия обусловлена необходимостью разработки педагогических технологий финансового просвещения и экономического воспитания детей дошкольного возраста.

Финансовая грамотность – это способность человека управлять своими доходами и расходами, принимать правильные решения по распределению денежных средств. Представленное игровое пособие «Банкомат знаний» способствует формированию у дошкольников первоначальных представлений о финансовых категориях, о бюджете, деньгах, товарах и услугах.

Дидактическое пособие «Банкомат знаний» представлено в виде игрового многофункционального банкомата для детей дошкольного возраста 5-7 лет. Каждая его сторона является неким модулем или разделом, где ребенок может попробовать свои способности, начиная с получения новых финансовых знаний и заканчивая творческими и развивающими способностями, а также освоит банковское дело и сможет сделать веселый кошелек.

Цель данного пособия: формирование основ финансовой грамотности дошкольников. Обогащение знаний воспитанников о предназначении банкомата, его функции и особенностях работы с ним.

Задачи:

Образовательные:

- совершенствовать знания детей о профессиях людей, работающих в банке, с их трудовыми действиями;
- развивать навыки счета.

Развивающие:

- развивать коммуникативные умения воспитанников в совместной игровой деятельности;
- расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения, развивать диалогическую речь;
- формировать умение пользоваться банкоматом.

Воспитательные:

- воспитывать интерес воспитанников к совместной познавательной деятельности.

Применение банкомата в работе с детьми формирует первоначальные навыки его использования: учит оплачивать свои покупки в магазине, в аптеке, услуги парикмахера, ремонта одежды и т.д. С помощью данной игры у ребенка сформируется нужная последовательность действий с банкоматом: вставить пластиковую карту в окошко, набрать код, взять деньги. Также совершенствуются навыки счета.

Дидактическая игра «Снять деньги со счёта»

1. Подготовка к работе с банкоматом: денежные купюры и монеты положить непосредственно в предназначенный отдел.

2. Снять наличные. Вставить карту в банкомат. Ввести четырехзначный пароль. Взять деньги. Забрать карту.

Пополнить счет, перевести наличные. Вставить карту в банкомат. Ввести четырехзначный пароль. Внести необходимую сумму денег. Ввести пароль и забрать карту.

Провести платеж (коммунальные услуги, налоги, прочие платежи). Вставить карту в банкомат. Ввести четырехзначный пароль. Ввести реквизиты назначения и название платежа. Указать сумму платежа. Оплатить. Забрать карту.



Дидактическая игра «Кошелек знаний».

В этом модуле предложены материалы для формирования понятий «Купюра», «Монета», «Семейный бюджет», «Доходы», «Расходы». Дети учатся различить, что можно купить за деньги, а что нельзя.



Дидактическая игра «Деньги зарубежных стран»

Цель: формировать представления детей о купюрах разных стран различного достоинства. Задача: познакомить детей с деньгами других стран. Оборудование: купюры и монеты, евро и доллар.

Ход игры.

Дети рассматривают деньги и используют их в играх: «Банк», «Магазин» и т.д., учатся обменивать их на российские.



Дидактическая игра: Домино «Русские деньги»

Цель: Закрепление знаний детей о денежных средствах, о названии и достоинстве русских денег, их особенностях.

Оборудование: костяшки в виде карточек домино – 28 шт., на которых изображены русские купюры и монеты разного достоинства и в разном наборе.

Ход игры:

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: 1руб. к 1руб.; 2руб. к 2 руб.и т.д.

Игровые действия: Правила игры – общие для домино.

- 1) Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых фишек до семи.
- 2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.
- 3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке этот игрок пропускает ход.
- 4) Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.

Дидактическая игра «Поезд монет и купюр»

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

Оборудование: Набор монет на каждого ребенка для практических действий, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюру в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности.

Ход игры:

К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везет? (монеты)

- Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства. Посмотрите на свои монеты, какая монета может ехать в первом вагоне?

- Давайте поместим в первый вагон монету в 5 рублей, в следующем вагоне какая

поедет монета?

Далее дети распределяют монеты по вагонам в порядке убывания достоинства.

- Какая монета едет в последнем вагоне? Значит, эта монета самого меньшего достоинства (1 копейка).

Можно задать детям вопросы по данному заданию: Какая монета находится в вагоне между 1 копеей и 10 копейками?

- Ребята, а можно расселить по вагонам купюры таким же образом (дети расселяют купюры по вагонам).

Дидактическая игра

«Волшебные превращения денежки»

Цель: Ознакомление с валютой как денежной единицей страны (деньгами других стран).

Оборудование: Волшебная палочка, деньги разных стран.

Ход игры: Дети заочно путешествуют с денежкой-рублем в другие страны. Волшебная палочка все время меняет «имя» денежки, удивляет путешественников. В каждой стране денежка имеет свое «имя»: в России – рубль, в Германии – марка, на Украине – гривна, в Белоруссии – зайчики и т. д.

Итог: валютой называют денежную единицу (деньги) любой страны.

Дидактическая игра «Размен»

Цель: Обучение детей считать деньги.

Оборудование: монеты и купюры разных номиналов.

Ход 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 достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

Дидактическая игра «Сдача»

Цель: Формирование умения делать первичные экономические расчеты.

Оборудование: банкноты разным номиналом, лист бумаги, карандаш

Ход игры:

У каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее.

Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

Дидактическая игра «Школа банкиров»

Цель: Закрепление знаний о цифровом ряде, умение соотносить цифру и количество.

Оборудование: купюры разного достоинства

Ход игры: Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще 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, самого низкого 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 $1+1+1+1$).

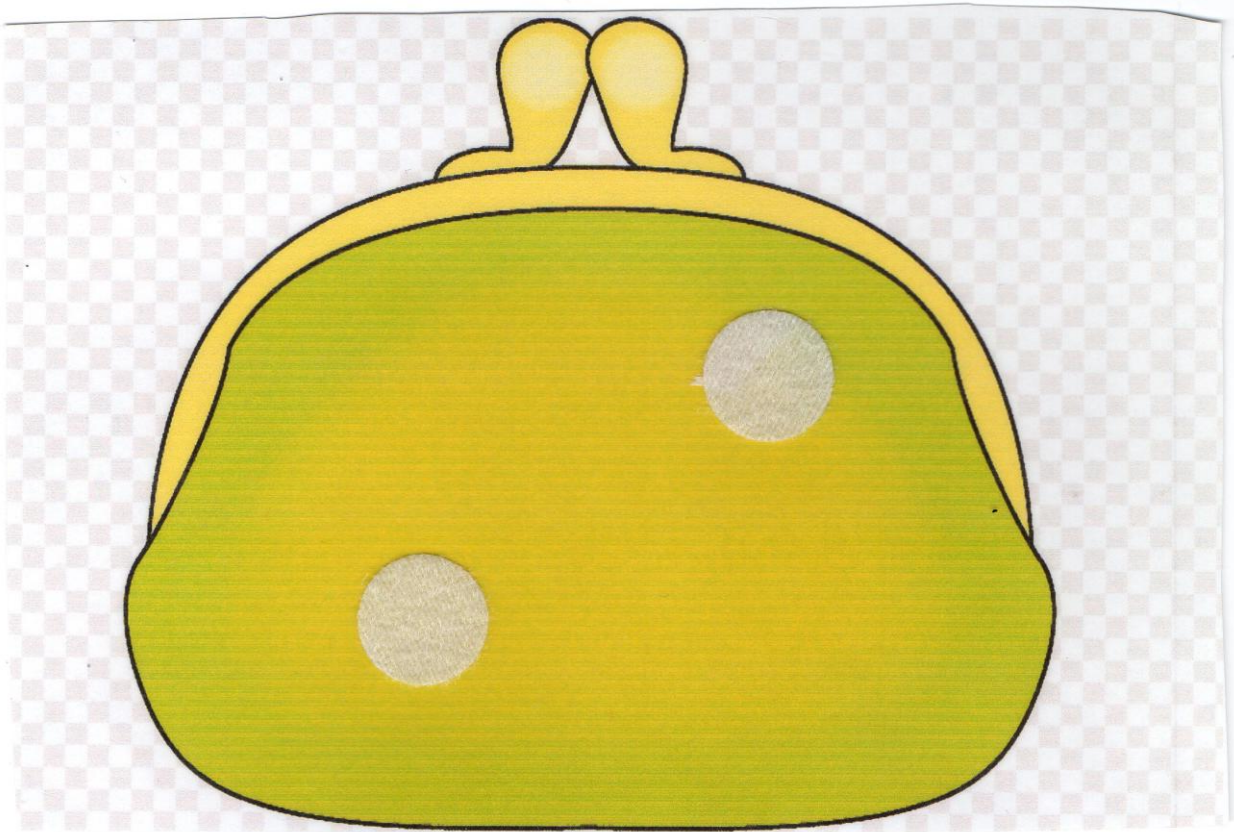
Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими ($3+1+1$, $1+1+1+1+1$).

Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами. Правильные ответы поощряются звездочками. Воспитатель раздает 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 днем.

Ожидаемые результаты: Дети научатся планировать и ставить финансовые цели, в играх научатся формировать семейный бюджет, принимать решения в различных финансовых ситуациях. Дошкольники узнают много новых и незнакомых финансовых слов, познакомятся с купюрами и монетами не только России, но и некоторых зарубежных стран, узнают, что можно купить за деньги, а что нельзя. Дети смогут увереннее обращаться с деньгами, научиться считать деньги, покупать товар, в сюжетно - ролевой игре «Банк» узнают, как нелегко управлять большой финансовой организацией.





**детская
СТОЛОВАЯ**

Цена: **88.88**

**детская
СТОЛОВАЯ**

Цена: **88.88**

**детская
СТОЛОВАЯ**

Цена: **88.88**

руб. коп.

руб. коп.

ЦЕНА

8888 р. 88 к.

НАЗВАНИЕ ИГРУШКИ

ЦЕНА

