

Акиленко Лариса Михайловна,
Воспитатель,
муниципального автономного дошкольного
образовательного учреждения Белоярского района
«Детский сад «Семицветик» г. Белоярский»

Дидактическая игра «Дом экономического конструктора семьи»

Пояснительная записка

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности...»
В. А. Сухомлинский.

Одна из важнейших задач современного образования – формирование финансово грамотных людей. Эта задача является актуальной и для дошкольного образования, поскольку подготовка к школе требует формирования важнейших компетенций уже в предшкольный период воспитания. Актуальность данной проблемы стимулирует постоянный поиск новых идей и технологий, позволяющих оптимизировать образовательную деятельность с современным ребёнком.

Финансовая грамотность рассматривается, как способность использовать все постоянно приобретаемые в жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Невозможно вырастить гармонично развитого человека, не подготовив его к современному рынку товарно-денежных отношений. Ребенок ежедневно слышит в семье о продуктах, товарах, ценах и т. д. Уже в дошкольном возрасте необходимо закладывать азы будущего финансового «Здоровья», т. к. именно дошкольный возраст является самым продуктивным в плане заложения таких качеств личности, как ответственность, бережливость, сила воли, необходимые в дальнейшем для формирования финансово-грамотного человека.

Методическая новизна работы заключается в разработке системы по формированию предпосылок финансовой грамотности у старших дошкольников. Разработано игровое пособие «Дом экономического конструктора семьи». Игровое пособие и игровые элементы предназначены для конструирования различных заданных ситуации и позволяют самостоятельно моделировать дошкольникам варианты экономических игр. Пособие представляет собой 4 игровых поля с магнитными поверхностями, каждый из которых может быть использован, как в отдельных играх, так и служить частями одной игры. Для удобства хранения игровые поля складываются в виде дома при помощи соединительных колец, сверху закреплены крышей, внутри находится контейнер четырьмя выдвижными ящиками для хранения карточек.

Дидактическое пособие можно использовать в коллективной и индивидуальной работе с детьми дошкольного возраста 5-7 лет. Варианты игры предполагают работу в парах, группах,

придумывая игровые ситуации друг другу, дети контролируют правильность их выполнения, помогают решить игровую задачу, что развивают их коммуникативные качества.

Цель пособия: способствовать развитию интереса дошкольников к освоению основ финансовой грамотности через игровое пособие «Дом экономического конструктора семьи»

Задачи:

- развивать познавательный интерес детей к вопросам финансовой грамотности и применение этих знаний в жизненных ситуациях;
- познакомить с источниками доходов и расходов семьи, дать представление о планировании семейного бюджета;
- создать первоначальный круг представлений о ранней профориентации, разнообразии профессий и промышленных предприятий родного города;
- поддерживать инициативу и самостоятельность, навыки сотрудничества, умение договариваться, работать в команде в решении проблемных, игровых ситуациях экономического содержания;
- способствовать раскрытию творческого потенциала через самостоятельное преобразование игр и разработки рекламы для презентации продукта;
- воспитывать социально-нравственные качества: уважительное отношение к труду и профессиям родителей, бережливость, взаимопомощь в семье, трудолюбие, умение планировать дела.

Дидактическое пособие включает:

Игровое поле «Я и моя семья»

имеет цветовое обозначение розового цвета. На верху поля логотип обозначающий семью.

Набор фигурок семьи (несколько комплектов).

Набор карточек обозначающих доходы каждого члена семьи.

Набор карточек обозначающих бытовые «трудовые» функции каждого члена семьи.

Два плоскостных изображения кошелька «Бюджет семьи», «Я помощник».

Карточки с моделями игровых ситуаций.

Игровое поле «Все работы хороши»

имеет цветовое обозначение голубого цвета

На верху поля логотип обозначающий разные профессии

Набор фигурок семьи

Набор карточек профессий, объекты (место работы) города Белоярский

Набор карточек обозначающих инструменты используемые в профессиях, продукт деятельности, трудовые функции

Логотип рекламы

Игровое поле «Покупки и потребности»

имеет цветовое обозначение зеленого цвета

На верху поля логотип в виде социальных, культурных объектов

Набор фигурок семьи

Набор карточек обозначающих виды товаров и услуг

Набор карточек обозначающих социальные и культурные объекты

Покупательская корзина

Карточки с набором ситуаций

Игровое поле «Планирование расходов»

имеет цветовое обозначение желтого цвета

На верху поля логотип в виде кошелька со стрелкой

Логотипы обозначающие основные расходы в виде копилка – свинья с калькулятором;

Обозначающие непредвиденные расходы в виде спасательного круга, накопления в виде ряда копилки

Набор фигурок семьи

Набор карточек обозначающие основные расходы (коммунальные услуги, транспорт, одежда, продукты и др.)

Набор карточек обозначающие непредвиденные расходы (ремонт, медицина, и др.)

Набор игровых денег разного номинала

Карточки имеют цветовую гамму своего игрового поля

Игровое поле «Крыша»

На боковых поверхностях размещены снимаемые черепицы, с внутренней стороны которых расположены банкноты по две одинаковых номиналов

На верхней поверхности крыши располагаются монеты разным номиналом.

Технология использования данного пособия

Варианты игры:

Игровое поле «Я и моя семья»

Познакомит детей с понятием «состав семьи», «семейным бюджет» (общий доход семьи); «трудовые функции» (распределение обязанностей между членами семьи).

Ребенок может индивидуально создать свою семью или совместно с другими детьми, вымышленную, или заданную ситуацией. Определяет доход каждого члена семьи (зарплата, пенсия, пособия, стипендия).

Детям необходимо распределить домашние трудовые функции (по игровым условиям) между всеми членами семьи соблюдая игровые правила (количество трудовых обязанностей на каждого члена семьи определяется заданной ситуацией).

Выбор игровых ситуаций может быть предложен воспитателем или выбран ребенком случайным способом.

Для того чтобы ребенок самостоятельно мог воспользоваться схемой игровой ситуации, необходимо познакомить его с моделями семьи. Схема модели семьи: старший брат, мальчик дошкольник, мальчик малыш, старшая сестра, девочка дошкольник, девочка малыш, папа, мама, бабушка, дедушка. Пример заданной игровой ситуации: - состав семьи.

Каждой трудовой функции членов семьи определяется эквивалент игровых денег в 1 рубль.

Бюджет семьи (зарплата и трудовые функции в рублях) используется на игровых полях «Планирование расходов» и «Покупки и потребности»

Игровое поле «Все работы хороши»

Познакомит с разнообразием профессий человека, пониманием экономических терминов «труд», «профессия», «продукт труда», умением соотносить профессию с его атрибутами, понимать значимость труда для человека, уважительно относиться к труду родителей и других людей.

На игровое поле выкладываются карточки с изображением профессии, соответствующими

видами работ, инструментами.

Если ребенок моделирует свою семью, то подбирает карточки с профессиями членов своей семьи. Для ранней профориентации детей, родители (законные представители) привлекаются к изготовлению карточек при помощи фотографии своих рабочих мест в г. Белоярский., трудовых функций, инструментов используемых в их профессиях.

По заданной игровой ситуации ребенок придумывает профессии членам семьи самостоятельно.

Ребенку предлагается (либо по желанию) прорекламировать (рисунок, коллаж и т.д.) одну из профессий и обосновать свой выбор.

Игровое поле «Покупки и потребности»

Игровое поле знакомит с экономическими понятиями «товар», «полезность товара», «стоимость», «цена», «покупка», «реклама», «распродажа». Дает представление, что стоимость товара зависит от его качества, от вложенного в него труда, от спроса и предложения; о том, что оплачивают не только товары (предметы и вещи), но и услуги.

Делается акцент на то, что не все можно купить за деньги (дружба, явления природы и т.д.).

Игровая ситуация может задаваться педагогом или ребенком.

Необходимо приобрести товар на определенную сумму (которая складывается из бюджета с игрового поля «Я и моя семья» или определяется педагогом или детьми). Дети определяют место приобретения того или иного товара или услуги выкладывая карточки на игровое поле. На карточках с товарами и услугами обозначена их стоимость (цена одних и тех же видов товара разная) Игрокам необходимо выбрать товар и положить в потребительскую корзину в соответствии с бюджетом.

Ситуации могут быть разных вариантов (приобретение товаров, приготовление ужина, выбор подарка на день рождения, сборы в поход, путешествие, ремонт).

Ребенку предлагается (либо по желанию) прорекламировать (рисунок, коллаж и т.д.) товар или услугу и обосновать свой выбор.

Игровое поле «Планирование расходов»

Данное игровое поле поможет ребенку ориентироваться в семейном бюджете, о различных способах сбережения и экономии бюджета семьи, представление о расходах семьи, основных потребностях.

С детьми определяются:

- основные расходы (коммунальные услуги, продукты питания, плата за детский сад);
- непредвиденные расходы (ремонт, приобретение бытовой техники, лечение и др.).

Карточки выкладываются на игровое поле в соответствии с условными обозначениями.

Необходимо запланировать расходы на определенную сумму (которая складывается из бюджета с игрового поля «Я и моя семья» или определяется педагогом или детьми).

Задается ситуация с вариантом основных и непредвиденных расходов с обозначением их стоимости. Ребенку необходимо распределить свой бюджет и сэкономить на какой-либо товар, вид услуги или отпуск.

Игровое поле «Крыша»

Дети узнают, что деньги бывают разными: бумажными (купюры) и металлическими (монеты); что деньги имеют достоинство, размен денег.

1. В комплекте 8 пар банкнот разного номинала. Все черепицы перемешиваются и переворачиваются и размещаются на боковых поверхностях крыши. Первый игрок открывает две любые черепицы, если номиналы банкнот совпадают, то их убирают, то игроку засчитывается 1 очко, если не совпадают, то черепицы остаются на месте банкнотой вниз. Победителем становится тот, кто заработает больше очков.

2. Детям предлагается набор монет, из которых они должны составить варианты размена и выложить их на поверхности крыши в соответствии с номиналом.

Результат

Использование дидактической игры повышает интерес к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала. Систематическое применение дидактических игр дает значительное улучшение формированию навыков финансовой грамотности детей дошкольного возраста и помогает им воспринимать все происходящее вокруг с легкостью, адаптироваться в любых ситуациях.

Таким образом, за счет применения игры финансовой направленности можно максимально полно использовать интерес детей к миру экономики, расширить их представления об окружающем мире и о финансовых потребностях.

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.

Используемые источники:

<https://moluch.ru/th/1/archive/237/7766/> - Комарская, М. А. Формирование предпосылок финансовой грамотности дошкольников в контексте функциональной грамотности / М. А. Комарская. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2022. — № 11 (59). — С. 19-21. — URL: <https://moluch.ru/th/1/archive/237/7766/> (дата обращения: 09.03.2024).

Финансовая грамотность дошкольника. Программа кружка. Ресурсный и диагностический материал. Занятия и игры / авт.-сост. Г.П. Поварицина, Ю.А. Кисилёва. – Волгоград: Учитель, 2018. – 186 с.

Антонова Ю. Обсуждаем, рассуждаем и играем: креативные задания для детей по финансовой грамотности / Ю.Антонова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2017. – 56 с.: ил.