

МКУ «Управление образованием Мысковского городского округа»
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 22 «Светлячок»

Составитель:
Селиванова Светлана Валерьевна,
старший воспитатель МБДОУ № 22

Адрес образовательной организации:
652845, Кемеровская область,
г. Мыски, ул. Восточная 21

Номинация «Лучший комплект дидактических игр, направленных на
развитие финансовой грамотности у воспитанников дошкольных
образовательных организаций»

Тема «Играем в экономику»
Игры предназначены для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

Содержание

Введение	3
Организация работы с дошкольниками по развитию экономического мышления	8
Блок № 1 «Труд – продукт»	11
Блок № 2 «Деньги»	28
Блок № 3 «Реклама»	30
Блок № 4 «Полезные навыки и привычки в быту – тоже экономика»	31
Заключение	33
Список используемой литературы	34

«Общество – это часть личности»
Н. А. Бердяев

Введение

Дошкольное детство – период первичной социализации личности. В этот период ребенок делает первые шаги в познании окружающего мира, приобретает опыт для жизни в обществе. В дошкольные годы начинают формироваться черты личности, привычки, отвечающие или противоречащие нормам действующей в рамках данной культуры системы ценностей и традиций.

Изменения, происходящие в жизни общества, оказывают влияние и на современное воспитание и образование молодого поколения. Меняются идеи, ценности, многие личностные качества, требующие от современного человека особой экономической культуры.

Сегодня каждый из нас понимает, что судьба государства зависит от экономической, политической, правовой, нравственной грамотности молодого поколения.

В наши дни экономические знания нужны всем, и дети дошкольного возраста не составляют исключения. Ребенок поневоле встречается с экономикой, даже если мы его не учим. С проблемами экономики его сталкивает современная жизнь. Другими словами нашим детям предстоит жить в новых условиях, овладевать новыми профессиями, требующими иных знаний, профессиональных и личностных качеств. Дети быстрее впитывают атмосферу новой реальности, лучше адаптируются к ней. И бесспорно, первые шаги в мир экономики ребенок делает в семье.

Ведь что такое экономика? От греческого, экономика – искусство ведения домашнего хозяйства, по законам и правилам.

И семья – это реальная экономическая среда и, по справедливому мнению известного ученого и педагога Е. А. Аркина, «в семье дети не учатся

жить, а живут». Именно в семье дети видят настоящие деньги, труд своих близких, их трудовые доходы (зарплата), принимают участие в покупках.

Дети включены в эти реальные ситуации постоянно.

Многие ошибочно полагают, что ценностные ориентации воспитываются преимущественно в семье и что в условиях детского сада мало что можно, сделать в этой области. В этом их большое заблуждение.

Детский сад – некая условная ситуация, которая не дает полноценного опыта и практики «экономического поведения». Но с помощью игр дети закрепляют опыт, полученный в семье. Ведь здесь тоже «покупают», «продают», «меняются», «работают». И только объединение двух аспектов поведения детей – условного и реального может дать хорошие результаты в области их экономического воспитания и образования.

Поэтому мы видим необходимость тесной связи семейного и общественного воспитания в решении задач экономической подготовки детей и в формировании экономического образа мышления. Эта глобальная социальная проблема может быть решена сообща родителями, педагогами дошкольных учреждений и детьми. Ведь только наличие тесного контакта способствует преодолению социально-психологических барьеров между взрослым и ребенком, облегчает восприятие ребенком нового материала.

В формировании основ экономической культуры большое влияние мы уделяем нравственному аспекту воспитания, соответствующему принципу Н.А. Бердяева: «Экономика для человека, а не человек для экономики».

Следует отметить, что ФГОС ДО, целевыми ориентирами на этапе завершения дошкольного образования, выделяет следующее:

- ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться

успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;

- ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живет; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; ребенок способен к принятию решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

В Концепции дошкольного воспитания (1989) в ряду ценностных основ формирования отношения к действительности назван рукотворный, предметный мир. Это богатый источник формирования у детей разных ценностей: познавательных, ценностей переживания и ценностей преобразования. Ребенок сможет самостоятельно овладеть всем богатством предметного мира, созданного людьми многих поколений; научиться пользоваться вещами, понять их функциональное предназначение. Если ребенок будет жить в человеческом обществе, то какой-то опыт на житейском уровне он обязательно усвоит. Однако целенаправленное обучение стимулирует развитие (Л.С. Выготский), особенно если между ребенком и предметным миром есть воспитывающий взрослый. В этом случае ребенок не просто бездумно копирует многоаспектное содержание предметного мира (его внешние характеристики - цвет, величина, форма), но и место вещей в жизни людей.

Изучая проблему воспитания бережного отношения к вещам, игрушкам, книгам, был обнаружен интересный факт разного отношения к ним у детей старшего дошкольного возраста. Оказалось, что это отношение связано с тем, чья это вещь, личная или принадлежащая всем детям, поэтому

не случайно поднята проблема «мое и наше», так как дети, в зависимости от принадлежности вещи, игрушки, по-разному относятся к ней. «Мое» - это ценность (стоит денег, в случае поломки - накажут родители), а «общее» - оно для всех, оно не принадлежит никому. Нет конкретного хозяина, так как дети не знают, кто в детском саду купил все необходимое; им «приносят» и «отдают» бумагу, игрушки, фломастеры, а дома покупают. «Нам вчера Людмила Ивановна *принесла* в группу (а не *купила*!) полную корзину игрушек»,— говорят дети в детском саду. Другое дело дома. До или после покупки игрушки, вещи в семье родители непременно скажут ребенку, какие сейчас дорогие игрушки и что они могли бы купить нечто более нужное и важное для семьи вместо нее. Ребенку дают понять, что родители понесли какие-то материальные затраты из семейного бюджета. Отсюда к личным вещам отношение совсем другое, нежели к общим, «детсадовским». «Береги, не ломай, не рви, носи долго. Это дорого стоит!» - напутствуют родители.

Вся работа по экономическому воспитанию естественно и органично вписывается в образовательную работу через включение в различные виды детской деятельности, не усложняя, а обогащая повседневную жизнь ребенка.

Цель экономического воспитания – становление начал ценностных ориентаций на ступени дошкольного возраста:

- Положить начало формированию экономического мышления;
- Помочь детям научиться понимать и ценить окружающий предметный мир, как ценности и творения, созданные трудом человека.

Задачи экономического воспитания:

- Познавать простейшие экономические законы, по которым живут люди, семья, общество, государство;
- Развивать экономическое мышление и проявлять его в нравственно обоснованном поведении;

- Воспитывать цивилизованного человека (бережливость, трудолюбие, честность, экономность, щедрость...) и уважение к труду людей.

Организация работы с дошкольниками по развитию экономического мышления

Воспитание человека – это взгляд,
направленный в будущее, результат
его сказываются через много лет.

Экономическое воспитание в детском саду это начальный этап в познании мира. На нем детям разъясняется значение основных экономических понятий, с которыми они сталкиваются в повседневной жизни. Этап предусматривает ознакомление с потребностями и ограниченными возможностями их удовлетворения, необходимостью выбора, обучения простейшим навыкам потребителя.

Для наилучшего усвоения экономических понятий создается развивающая среда. Подбираются ролевые, дидактические, развивающие, коммерческие игры, диафильмы, мультфильмы, кроссворды и таблицы. Здесь же находится гном Эконом, альбом «Все работы хороши!», выставляются пособия такие как «Виды тканей», «Это сделано из стекла» и другие, схемы трудовых процессов как взрослых, так и детей. Можно изготовить модель «Лесенка», для знакомства с трудовыми процессами, со съемными вращающимися кубами, что позволяет использовать ее вариативно.

Не стоит забывать, что работа с детьми требует осторожности, разумной меры, учета возрастных особенностей детей, уровень их развития, их интерес к данному явлению социальной действительности, проявление творчества и изобретательности не на словах, а на деле. Организация познавательного процесса предусматривает отбор содержания, близкого и интересного как взрослым, так и детям, соответствует их склонностям.

Производить отбор практических и познавательных задач в области экономической культуры с учетом проблем, вытекающих из жизненных ситуаций, с которыми сталкиваются дети. Если вопрос ставится

воспитателем, то ребенку предоставляется возможность «войти в проблему» с тем, чтобы она стала интересной для каждого из ребят и вызывала желание ее решать.

Ввести ребенка в ту или иную экономическую проблему нам помогает дидактический театр и его действующие лица гном Эконом, его друзья, герои книг, мультфильмов, диафильмов, хорошо знакомые детям или придуманные ими.

Игровые персонажи дают нам возможность поставить ребенка в позицию субъекта познавательной деятельности, побуждают к ведению диалога с игровым персонажем и сверстниками, осознанию разумного способа поведения в предметном мире.

Работа по экономическому воспитанию включает в себя 4 основных блока: «Труд – продукт (товар)», «Деньги, цена (стоимость)», «Реклама», «Полезные навыки и привычки в быту – тоже экономика», связанных между собой задачами и содержанием.

В данной методической разработке представлены дидактические игры для детей 5-7 лет, способствующие в игровой форме помочь ребенку научиться делать простейший выбор, определять, правильно ли он сделан; выбирать из множества единичное, находить правильный выбор из множества простейших ситуаций и возможных решений; дать детям представление о различных потребностях и возможностей их удовлетворения, об обмене товарами и услугами. Ответят на вопрос «Откуда берутся необходимые вещи, кто оказывает те или иные услуги, проявляет заботу и сочувствие?»

Игры помогут сформировать у детей четкие представления о том, что необходимо в той или иной ситуации им самим, окружающим их конкретным людям, растениям и животным - т.е. представления о том, какие у них потребности.

Все предложенные игры можно изготовить самостоятельно. Игры помогут воспитателям и родителям, заинтересованным в экономическом воспитании детей 5-7 лет.

Блок 1 «Труд – продукт (товар)»

Игра «Собираясь в дальний путь, взять с собою не забудь»

Цель: Формирование умений делать правильный рациональный выбор, соответствующий жизненной необходимости для человека.

Материал: набор больших картин с изображением разных условий (лес, север, пустыня, дно моря, горы, поле, необитаемый остров, космос), маленькие карточки с изображением различных предметов - источник удовлетворения различных потребностей (одежда, снаряжение, продукты питания, предметы первой необходимости, аптечка и т.д.)

Ход игры: Участникам игры предлагается отправиться в путешествие и взять с собой все самое необходимое для пребывания в определенных условиях. Ребенок должен собрать как можно полный набор карточек, каждая из которых отображает определенную потребность.

Игру можно усложнить тем, что разрешить участникам взять только то, что он сможет уместить в рюкзаке. Или же разрешить взять только 6 предметов. Обосновать свой выбор.

Игра может проводиться и в групповой форме.

Участники игры или группа детей должны обязательно обосновать свой выбор.

Игра «Потребности живого» - игра аналогична предыдущей.

Цель: Формирование представления детей о потребностях животных и растений.

Материал: набор больших картин с изображением различных условий, как в предыдущей игре; набор маленьких карточек с изображением растений и животных.

Ход игры: Каждый участник игры должен собрать как можно полный набор картинок животных и растений, проживающих в тех или иных

условиях. Обосновать и выявить потребность растений и животных друг в друге.

Игра «Что нужно для жизни»

Цель: Усвоение содержания совокупности потребности людей.

Материал: наборы карточек по числу играющих, на каждой из которых написана определенная потребность или зарисован источник удовлетворения потребности (символы). В числе таких потребностей могут быть указаны: «Вода», «Пища», «Воздух», «Тепло», «Свет», «Знания», «Здоровье», «Труд», «Отдых» или другие по усмотрению организатора игры.

Ход игры: Играющие должны обменивая карточки друг с другом, побыстрее собрать полный набор, в котором будут представлены все виды потребностей.

Карточки раздаются таким образом, чтобы у каждого на руках оказались карточки одного - двух или двух - трех видов.

Для упрощения игры и предотвращения возможности ее торможения отдельными участниками, не желающими обменивать свои карточки, можно разрешить участникам обменивать одну карточку с воспитателем игры. С этой целью организатор должен иметь в своем распоряжении резервные карточки.

При желании усложнить игру воспитатель может запустить в оборот неодинаковое количество карточек одного вида и разрешить обменивать одну более редкую на две или несколько менее редких.

Собрав полный набор, ребенок показывает его воспитателю, тем самым получает место, занятое им в конкурсе.

Игра «Лесенка»

Цель игры: Установление функциональных связей между компонентами.

Материал: стержень с пятью вращающимися кубиками (кубики съемные, поэтому могут использоваться вариативно).

Ход игры: Каждый кубик обозначает компонент трудового процесса от целеполагания до получения результата. На гранях каждого кубика нарисованы картинки о различных трудовых процессах. Картинка на нижнем кубике может изображать замысел, второй - набор продуктов для данного блюда или материалов, третий - нужные наборы инструментов, четвертый - трудовые действия, пятый - готовый результат. Ребенок должен поворачивать кубики так, чтобы картинки, соответствующие компонентам заданного трудового процесса, оказались с одной стороны.

2 вариант: Плоскостной вариант игры.

Материал: пять стопочек-картинок, соединенных по верхнему краю, отображающих последовательности трудовых процессов.

Ход игры: Участник должен подобрать пять карточек так, чтобы их последовательность соответствовала последовательности трудового процесса.

Игра «Что вокруг»

Цель игры: Формирование умений делать правильный выбор, соответствующий жизненной необходимости.

Материал: большие картины с изображением различных условий жизни, картинки - потребности.

Ход игры:

1 вариант: «В доме».

Участникам раздаются картины с изображением кухни, спальни, ванны, гостиной, детской и т.д. Они должны выбрать картинки - потребности необходимые для данной обстановки, для необходимости человеку. Объяснить свой выбор.

2 вариант: «В городе».

3 вариант: «На ферме».

Игра «Кому что нужно для работы»

Цель игры: Обогащение знаний детей о представителях разных профессий и о предметах, которые они используют в своей работе.

Материал: большая карта с изображением представителя профессии, маленькие карточки с изображением инструментов, орудий труда. Обязательно необходимо иметь карточки с представителями современных профессий: менеджер, банкир и другие.

Ход игры:

1 вариант: простой.

Ребенку предлагается большая карта, на которой изображен представитель профессии (учитель, врач, повар и другие). Ведущий показывает маленькую карточку с изображенным на ней предметом. Ребенок должен назвать этот предмет, подумать, какой профессии он соответствует и почему, и выложить его на соответствующую карту.

Выигрывает тот, кто быстрее и правильно закроет свои карты.

2 вариант:

Карточки - профессии раздаются поровну всем играющим. Ведущий по очереди показывает карточки и задает вопросы, с ними связанные. Например, «Кто работает с железом?» Чьи инструменты - клещи и молоток? Для чего они нужны? и т.д.

Те, у кого находятся карточки с представителями профессий, использующие данные предметы, забирают карточки у ведущего и закрывают свои карточки. Выигрывает тот, кто правильно и быстрее других закроет все свои карточки - профессии.

3 вариант: более сложный.

Карточки - профессии кладут на стол картинками вниз. Карточки - предметы раздаются поровну игрокам. Ведущий берет со стола одну

карточку с профессией. Эту профессию должны будут отгадать остальные участники.

Первый игрок, пытаясь отгадать профессию, загаданную ведущим, по одной из своих карточек называет атрибуты предполагаемой профессии, но, не называя самой профессии. Например, у него на руках есть кнут, тогда он говорит: «Человек этой профессии присматривает за овцами, у него есть кнут и рожок». Ведущий должен отгадать о какой профессии рассказал первый игрок и ответить правильно ли это или нет. Ход переходит к следующему игроку, который должен рассказать об атрибутах профессии по карточке, находящейся у него на руках. Играют до тех пор, пока кто-то не назовет предметы, относящиеся к загаданной профессии. Ведущий объявляет, что профессия угадана. После этого ведущим становится игрок, у которого на руках оказалась карточка с предметами отгаданной профессии.

Игра «Цепочка производителей»

Цель игры: показать, что люди разных профессий тесно связаны друг с другом и вместе делают одно общее дело.

Материал: карточки с изображением людей различных профессий и продуктами их деятельности, например: комбайнер – зерно, пекарь - хлеб.

Ход игры: Участникам раздаются карточки с изображением разных жизненно необходимых предметов (халат врача, носки, колбаса). Детям необходимо составить как можно полную цепочку производителей, участвующих в производстве данного продукта. Например, нефтяник добывает нефть, из которой делают бензин. Бензин нужен комбайнеру, убирающему зерно, из которого делают муку и пекут хлеб для рыбаков, моряков, железнодорожников и т.д.

Игра «Из чего сделано» - лото

Цель игры: Формирование ассоциативного логического мышления.

Материал: большие картины с изображением в центре трудового процесса. Например, пастух пасет овец, кузнец кует железо и т.д., маленькие картинки с изображением продуктов производства (шарф, колбаса, пила и другие).

Ход игры: Участникам раздаются большие картины. Ведущий достает по одной маленькой картинке и спрашивает: «У меня шарф. Из чего он сделан?» Выигрывает тот, кто быстрее остальных закроет все свободные клетки на своей карте.

Игра «Что сначала, что потом»

Цель игры: Установление последовательной связи между предметами.

Материал: картинки с изображением предметов на различной стадии производства.

Ход игры: Игра может проводиться индивидуально, а также с группой детей. Участник игры должен выложить пары предметов. Например, пряжа - свитер, шерсть - пряжа, молоко - сыр и т.д. Играя с группой детей, ведущий раздает по одной картинке из пары. Задача игроков быстрее других собрать свои пары.

Игра «Что за чем?»

Цель игры: Выстраивание ассоциативной цепочки.

Материал: наборы картинок, отображающие последовательность развития человечества. Например, пещера - хижина - изба - квартира; пещерный рисунок на скале - картина - фотоаппарат - телевизор.

Ход игры: Игра позволяет в легкой и доступной форме развивать у ребенка ассоциативное логическое мышление. Участникам необходимо подобрать группы из 4-х картинок, в смысловой прогрессии. Выигрывает тот, кто первым подберет три группы картинок.

Игра «Что для чего»

Цель игры: Формирование ассоциативного логического мышления.

1 вариант.

Материал: Карточки с изображением различных изделий из камня (памятники, дома, украшения и т.д.), различные камни (кирпич, гранит, каменный уголь и т.д.).

Ход игры: Предложить детям подобрать к каждому камню картинки с изображением сделанных из него предметов (одному камню может соответствовать одна или несколько картинок). Обосновать сделанный выбор.

2 вариант.

Материал: Горные породы и минералы и изделия из них: кристаллы кварца и кварцевые часы, графит и карандаши, медная руда и медная проволока, сера и спички и т.д.

Ход игры: Задание - подобрать пары и объяснить свой выбор.

Игра «Виды профессий»

Для введения в тему почитайте стихотворение С. Михалкова «А что у вас?» или Маяковского «Кем быть?»

Обсудим, какие бывают профессии, запишем их названия печатными буквами на заготовленных заранее небольших карточках. Подумаем, как их можно сгруппировать (рассортировать) - по сходству и различию.

Подойдем к возможному основанию классификации: с чем имеет дело человек на работе (с техникой и неживой природой - шофер, инженер, геолог и др.; с живой природой - фермер, садовод, ветеринар и др.; с людьми - учитель, воспитатель, врач, продавец и др.).

Распределим карточки на классификационной таблице (каждый ребенок берет несколько карточек и объясняет, куда он их поместит и почему):

Профессии		
Работа с техникой	Работа с живой (неживой) природой	Работа с людьми

Продолжим обсуждение: какую профессию ты выбрал для себя («Кем я хочу быть»)? Сколько профессий в твоей семье (имеются в виду родители, бабушки, дедушки, старшие братья, сестры и др.)? Запишем на карточки эти профессии и внесем в таблицу. Будем дополнять ее в дальнейшем, если узнаем еще о каких - то профессиях.

2 вариант: с детьми шестого года жизни можно проводить исследование на карточках не с надписями, а с изображением людей различных профессий.

Можно предложить детям дома сделать книжку «Профессии в нашей семье»: каждый ребенок получает пустой блок - книжку (шесть - семь скрепленных листов размером в половину стандартного листа). Чтобы заполнить ее, надо расспросить родителей, нарисовать или наклеить подходящие картинки, с помощью взрослых сделать подписи под рисунками. Каждому члену семьи можно отвести отдельную страницу («Профессия моего папы» и т.д.), а последнюю страницу посвятить своей будущей профессии («Кем я буду, когда вырасту»). Готовые книжки можно рассмотреть и обсудить в группе.

Игра «Виды местности»

Виды местности		
Лес	Степь	Пустыня

Дети подбирают картинки с ландшафтами. Раздать детям картинки с изображением различных животных (типичных обитателей каждого природного ландшафта). Игра проводится по типу лото: кто живет в пустыне? Кто живет в лесу? Кто живет в степи? Дети раскладывают карточки, после чего обсуждаем выбор, ошибки выбора, если они есть, а

также возможность двойного решения (например, волк живет и в лесу, и в степи; верблюды - и в степи, и в пустыне и т.д.)

2 вариант игры: - «На чем можно путешествовать в каждой местности?» Надо выбрать подходящие картинки с изображением ездовых животных (верховые лошади и ослы, верблюды, слоны, упряжки собак, оленей, лошадей и т.д.) Надо выбирать транспорт, на котором возможно передвижение по той или иной местности.

Если ребенок выезжал в дальние путешествия, на отдых, вспомнить, какая там была местность.

Игра «Виды транспорта»

Для введения в тему читаем стихотворение С. Маршака «Почта». Обсудим, как путешествовало письмо, что такое транспорт; сравним попарно транспортные средства, которые доставляли письмо, в поисках сходства и различия между ними (самолет - теплоход; теплоход - поезд; поезд - автомобиль и т.д.). Наметим первое основание классификации - среда передвижения: воздушный - водный - сухопутный транспорт. Рассмотрим и рассортируем карточки - иллюстрации на три соответствующие группы.

Выясним, какие виды транспорта есть в нашем городе (местности), кто из детей, и на каком транспорте ездил на дачу, в отпуск. Обсудим, что заставляет двигаться автомобиль, поезд, самолет (двигатель, мотор). Рассмотрим карточки - иллюстрации с изображениями транспортных средств, приводимых в движение силой животных или природы (ветер, течение реки): езда верхом и в упряжке, парусники, плоты, воздушные шары и планеры. Наметим еще одно основание классификации: транспорт с двигателем (мотором) - без двигателя.

Заполним классификационную таблицу, разделив весь транспорт по среде передвижения (водный - воздушный - сухопутный) и по наличию

(отсутствию) двигателя (например, теплоход - парусник, автомобиль - упряжка животных, самолет - воздушный шар).

Транспорт					
Воздушный		Водный		Сухопутный	
С мотором	Без мотора	С мотором	Без мотора	С мотором	Без мотора

По аналогии можно проводить классификацию:

Игра «Виды спорта»

Виды спорта			
летние		зимние	
Командные	Одиночные	Командные	Одиночные

Игра «Виды труда»

Цель игры: Дать представление о физическом и умственном труде людей. Выявить знание детей о деятельности людей умственного и физического труда. Выяснить значимость каждого вида труда, развивать интерес к трудовой деятельности людей, прививать уважение к людям труда.

Материал: Дидактическая картина, разделенная на две части: на первой изображен человек за столом, на другой - человек с молотком. Картинки с изображением учителя с детьми, врача в медицинском кабинете, инженера с чертежами, астронома с телескопом, рабочего на заводе, водителя автобуса, крановщика и т.д.

Предварительная работа: Педагог вместе с детьми рассматривает картину, выясняет, что может обозначать первая часть, а что вторая. Рассказывает детям о разных видах трудовой деятельности людей, указывает на важность каждой профессии.

Ход игры: Дети делятся на две команды.

Рассматривают карточки с изображением людей различных профессий. Первая команда должна выбрать карточки с изображением людей,

профессии, которых связаны с физическим трудом. Вторая команда должна выбрать карточки, изображающие людей умственного труда. Игроки выкладывают карточки на нужную часть картины. Каждый член команды должен рассказать об одной из профессий. Относящейся к его половине картины. Команда, члены которой быстро и правильно справится с заданием, объявляется победителем.

Игра «Дом для трех поросят»

Предварительно следует познакомить детей с первой частью сказки С. Михалкова «Три поросенка», которая заканчивается тем, что братья-поросята собираются построить себе дома.

Цель игры: Дать первоначальные сведения о процессе постройки дома (выбор места, подготовка к строительству, заготовка стройматериалов и т.д.). Формировать умение планировать свою деятельность, работать сообща. Воспитывать умение выслушивать товарища, считаться с его мнением, помогать.

Материал: карточки с изображением героев сказки, «стройматериалы» (нарисованные и вырезанные из бумаги камни, солома, ветки; возможно как вариант: детали конструктора, лекала, тетради), контуры домов или чертежи.

Ход игры: Дети делятся на три команды (по 2-3 человека). Выбирают, кому из героев хотят помочь. Советуются, где расположить дом, планируют совместную деятельность (можно определить вид местности), берут готовый чертеж дома или же чертят свой.

Выигрывает команда, которая первой справится с заданием (аккуратно и красиво «построила» дом) и смогла рассказать о процессе строительства. Если команда самостоятельно, без напоминания воспитателя украсила свою постройку, территорию около нее, то ей даются дополнительные баллы.

После игры воспитатель дочитывает сказку и проводит беседу по ее содержанию.

Игра «Карта профессий»

Цель игры: При помощи настольной игры «Карта профессий» выявить знания детей о профессиях строителей, медиков, педагогов и т.д., в ходе игры закреплять и систематизировать эти знания детей; воспитывать уважение к людям труда.

Материал: Большая дидактическая игры «Карта профессий»: листы, закрашенные акварелью различного цвета и скрепленные между собой в красочный ковер: на одном листе изображен космос, на другом - контур поликлиники с красным крестом, на следующем - здание школы и т.д; эти объекты можно нарисовать или можно наклеить картинки; в нижнем левом углу начальная позиция - несколько кружков, на которые ставят свои фишки играющие, причем кружков столько, сколько объектов вы наметили на карте игры, от каждого кружка идет волнистая дорожка, по которым играющие будут «шагать» к месту назначения, кубик, фишки.

Правила игры:

«У каждого из вас на большой карте своя дорожка, по которой вы будете продвигаться к цели. Цель - это место работы учителя или врача, строителя или продавца, космонавта или летчика, кому какая дорожка выпадет. Первую половину пути вам поможет пройти кубик: он покажет, на сколько кружочков вы должны продвинуться вперед. Преодолеть оставшийся путь вам помогут ваши знания, которые подскажут, кто работает в том или ином здании (поликлиника или детский сад, школа или магазин). За каждый правильный ответ вы будете передвигать свою фишку на один кружочек вперед. А самое главное правило заключается в следующем: когда вы будете помогать другим детям, вы быстрее придете к цели, потому что за правильный ответ вы получите право передвинуть свою фишку. Выигрывает тот, кто первый приходит к месту назначения.

Ход игры:

Сегодня вы будете знатоками профессий, выиграть вам помогут правила игры и ваши знания. Дети выбирают себе «дорожку», по очереди начинают играть.

Игра «Река времени»

Цель игры: Выстраивание ассоциативной цепочки.

1 вариант — «История жилища и бытоустройства»

Материал: панно «река времени», карточки-иллюстрации с изображением различного вида жилья, начиная от первобытного до современного (например, пещера, землянка, хижина, крепость, современный дом, деревянный дом и

Ход игры:

Для введения в тему читаем сказку Р. Киплинга «Кошка, которая гуляла сама по себе».

Рассмотрим с детьми панно «река времени», поясним, что это такое, и отправимся в воображаемое путешествие по «реке времени» - из настоящего в прошлое.

Обсудим, как живет человек, в наше время; рассмотрим карточки - иллюстрации и выберем подходящие «метки» - современные здания, поместим их в конце «реки времени». Поговорим о том, что люди не сразу научились строить такие дома (заполним «метками» промежуточные остановки - избы, деревянные и каменные города-крепости). Опираясь на прочитанную сказку Р. Киплинга и карточки-иллюстрации, уточним, как жил человек в древности (пещеры, землянки, хижины и др.). Выберем и прикрепим соответствующие «метки» - символы и в начале «реки времени».

Аналогичным образом обсудим, как одеваются люди сейчас и как одевались в давние времена, какая у них была посуда, инструменты, оружие (выберем подходящие «метки» для каждой остановки).

2 вариант — «История огня (освещение и тепло)»

Материал: панно «река времени», карточки-иллюстрации с изображением осветительных приборов разного времени (например, электрические лампочки, осветительные приборы - бра, люстра, торшер, свеча, керосиновая лампа, костер, лучина, факел и т.д.).

Ход игры:

Для введения в тему читаем стихотворение С. Маршака «Вчера и сегодня».

Отправимся в воображаемое путешествие по «реке времени» и «осветим» жилища людей на всех остановках.

Найдем подходящие картинки-иллюстрации для нашего времени (электрические лампочки, различные осветительные приборы), обсудим, где на «реке времени» место свече и керосиновой лампе (в старину), и поместим соответствующие иллюстрации на панно. Поговорим о том, как люди научились добывать огонь, рассмотрим оставшиеся карточки (костер, лучина, факел), найдем им место (в древности).

Аналогичным образом, обсудим, как люди отапливали свои жилища сейчас, как делали в старину, в древности (современные отопительные приборы - печь - костер), прикрепим к панно подходящие иллюстрации.

3 вариант - «История сухопутного транспорта»

Используем в качестве основных век в истории транспорта два великих изобретения человека: колесо и двигатель (мотор).

Для введения в тему читаем стихотворение С. Маршака «Колеса».

Обсудим, как люди в древности перемещались по суше, когда еще не придумали колесо (пешком, верхом на животных); каким был транспорт в старину, когда колесо уже придумали, но еще не изобрели мотор (телеги, кареты и пр.); что значит тащить «волоком»; как можно быстро перемещаться зимой и не использовать колесный транспорт (на санях).

Поговорим, чем отличается автомобиль от телеги и саней, что делает современный транспорт очень быстрым (мотор, двигатель). Выясним, чем «питается» мотор (бензином, углем, электричеством).

Отправимся в воображаемое путешествие по «реке времени» - дополним остановки на ней подходящим транспортом (в настоящее время, в старину, в древности): из множества карточек-иллюстраций выберем соответствующие «метки» и поместим их на панно.

Займемся практическим исследованием: всегда ли автомобили были такими, как сейчас.

В конце игры можно прочитать стихотворение С. Баруздина «Сказка о трамвае».

4 вариант — «История мореплавания и воздухоплавания»

Игра аналогична предыдущим. Для введения в тему читаем стихотворение Б. Заходера «Если мне подарят лодку».

Обсудим, как люди передвигались по воде в древности (использовали силы природы - течение реки, ветер, свою собственную мускульную силу: плоты, долбленые лодки - гребные и парусные); в старину (большие парусные суда - шхуны, фрегаты и пр., большие гребные суда - галеры), в настоящее время - суда с двигателем (сравним - пароход, теплоход, атомоход).

Аналогичным образом рассмотрим историю воздухоплавания. Для введения читаем миф о Дедале и Икаре. Подберем и поместим на «реке времени» «метки-символы: в старину - воздушный шар (с использованием сил природы), в настоящее время самолеты и ракеты (использование двигателя). В древности человек только мечтал летать как птица. Обсудим, удалось ли человеку хотя бы отчасти осуществить мечту (дельтаплан, планеры, махолеты). Поместим все карточки на панно.

5 вариант — «История письменности»

Для введения в тему почитаем сказки Р. Киплинга «Как было написано первое письмо», «Как появился алфавит». Вспомним спор перьевой ручки и пишущей машинки из стихотворения С. Маршака «Вчера и сегодня».

Отправимся в путешествие из настоящего в прошлое и дополним остановки на «реке времени» подходящими «метками».

Обсудим, как люди узнают разные истории, сказки (из книг), всегда ли были книги, какими они были раньше; как «записывали» истории в древности (просто рисовали события, как девочка Тэффи); как писали в старину, когда придумали алфавит (палочками на глиняных дощечках и бересте, гусиными и стальными перьями на бумаге); какими были первые книги (рукописные); как люди научились делать много одинаковых книг (типографические оттиски, копировальная бумага, пишущая машинка, компьютер).

6 вариант — «История профессий»

Для введения в тему почитаем стихотворение И. Токмаковой «Букваринск».

Вспомним, какие современные профессии мы знаем, придем к выводу, что их очень много. Поговорим о том, были ли профессии в древности (люди охотились, сами делали утварь: каждый человек умел делать все, что нужно для жизни, - еще не было отдельных профессий).

В старину каждый человек стал заниматься определенным делом, появились отдельные профессии (ремесленники, строители), но их было гораздо меньше чем теперь. Почему?

Отправимся по «реке времени», выберем из множества карточек профессии которые были в старину (фонарщик), а теперь стали не нужны, какие профессии были в старину и есть сейчас (доктор, учитель, музыкант и т.д.). Отметим профессии которые есть сейчас, но не было в старину (летчик,

машинист, космонавт). Вывод - отдельные профессии связаны с образом жизни людей (когда изменяются условия жизни, одни профессии появляются, другие исчезают).

7 вариант - «История коммуникации (почта)»

Для введения в тему почитаем стихотворение С. Маршака «Почта». Отправимся в путешествие по «реке времени» - из настоящего в прошлое, дополним остановки подходящими «метками-символами средств коммуникации (в настоящее время - почта, телефон, радио, телевидение, компьютер; в старину - письмо и постовая карета; в древности - гонец).

Обсудим, как передавалось срочное сообщение в древности, когда не было транспорта и люди не умели писать - посылали гонца с устным сообщением, в старину посылали письменное сообщение на специальных почтовых каретах, появилась профессия - почтальон). Выясняем, можем ли мы сейчас обойтись без писем, чтобы пообщаться с родными на расстоянии (телефон, интернет), узнаем новости (радио, телевидение, газеты)

Блок 2 «Деньги, цена (стоимость)»

Игра «Бартер» (схожа с игрой «Что нужно для жизни», но предметом обмена являются блага, удовлетворяющие потребности).

Материал: наборы карточек, на которых изображены или написаны названия благ: продукты питания, услуги, напитки, одежда, жилье, обувь, бытовые услуги и т.д. (самый простой способ подготовки карточек состоит в том, что детям раздаются чистые листочки бумаги в виде карточек каждому участнику, а участник вписывает в карточку названия перечисленных выше благ, но только тогда, когда дети умеют писать и читать).

Ход игры:

1 вариант:

Участники выступают в роли лиц, обменивающих имеющиеся у них товары и услуги на другие, недостающие им.

Воспитатель случайным образом перемешивает все карточки и выдает каждому участнику равное количество произвольно подобранных карточек. Еще лучше рассортировать карточки по видам благ и выдать каждому участнику игры одинаковые карточки, в которой указано одно и то же благо.

Затем перед участниками ставится задача путем обмена карточками - благами друг с другом пытаться побыстрее собрать набор, в котором имеются все блага. Первый участник, собравший полный набор, занимает первое место в игре.

После завершения игры победители объясняют другим участникам, каким образом они смогли достичь успеха, какой образ действий использовали в игре.

2 вариант (более простой)

У участников наборы карточек одного блага или услуги, например, одежда. Но, 4-5 карточек одинаковых. Чтобы собрать набор придется обменивать избыточные товары на недостающие.

Игра может проводиться в групповом варианте

1 вариант: Все играющие делятся на число групп, равное числу благ, содержащемуся в наборе. Если полный набор содержит 7 благ, то всех детей делим на 7 групп. Таким образом, соревнование происходит между группами. Побеждает группа первой собравшая полный набор карточек.

2 вариант: Все дети делятся на группы по числу благ. Но каждой группе выдаются карточки в одном и том же количестве так, чтобы на одного участника приходилось число карточек, равное числу благ. Побеждает та группа, которая путем обмена быстрее соберет полный набор карточек для всех участников группы.

Игра «Карта путешественника»

Цель игры: Умение делать простейший выбор, определять, правильно ли он сделан и какова его цена.

Материал: карта с изображением нескольких маршрутов, вдоль которых расставлены дорожные знаки, стрелочки разного цвета для игроков.

Ход игры: Проложить самый удобный маршрут из пункта А в пункт В так, чтобы на нем было как можно меньше всего дорожных знаков, остановок, обрывов, связанных с ожиданием нужного сигнала светофора или с безопасностью жизни.

Блок 3 «Реклама»

Игра «Дерево объявлений»

Цель игры: Формирование у детей положительного отношения к рекламе, как к средству выбора.

Материал: большое раскидистое дерево, на листьях которого окошечки с наклеенной липучкой, картинки-контуры животных и различных потребностей.

Ход игры: У животных тоже, как и у человека, возникает необходимость в пище, жилье, здоровье. Поэтому они и повесили свои объявления на раскидистое дерево. Участникам необходимо отгадать, чьи объявления висят на дереве.

2 вариант. Более сложный.

Дети разбиваются на команды. Каждая команда должна придумать свое объявление и повесить его на дереве. Члены другой команды должны догадаться, кто из животных заинтересуется этой рекламой. Например:

дети вывесили картинку капусты и прорекламировали: «Покупайте капусту, вкусную, сладкую. В ней много витаминов»

Игра «Подбери витрины магазинов»

Цель игры: Формирование у детей положительного отношения к доступной, понятной рекламе.

Материал: большие картины с изображением различных предприятий, карточки - знаки с их символическим обозначением.

Ход игры: Участникам игры необходимо подобрать вывески магазинов, кафе, мастерских, различных предприятий, так как был ураган и все вывески сорвал. Необходимо обосновывать свой выбор.

Блок 4 «Полезные навыки и привычки в быту – тоже экономика»

Игра «Поваренок» (в игре принимает участие один-два ребёнка)

Ребенку предлагается побывать в роли повара, который готовит первое блюдо (например, борщ).

Цель игры: Выявить знания детей о продуктах, которые используются для приготовления данного блюда. Выяснить, какими приспособлениями и посудой пользуются при его приготовлении. Формировать умение планировать свою деятельность.

Материал: Посуда; карточки с изображением различных продуктов (капусты, мяса, яиц, картошки, конфет, макарон и т.д.), процесса приготовления блюда.

Ход игры:

Выбрать необходимую посуду.

Выбрать нужные продукты (из предложенных карточек).

Выложить с помощью карточек процесс приготовления заданного блюда в правильной последовательности.

Игра «Город и село»

Цель игры: Выявить знания детей о видах деятельности людей, живущих в городах и селах. Выяснить, с чем связаны отличия в этой деятельности. Формировать умение логически мыслить, обобщать уже известные сведения об окружающем мире.

Материал: Карточки с изображением различных объектов города и села (лес, поле, ферма, транспорт, сельскохозяйственные машины, кинотеатр, стадион, завод, городские и сельские дома и т.д.), людей разных профессий (комбайнер, птичница, рабочий, врач, доярка и т.д.).

Предварительная работа: Воспитатель предлагает детям вспомнить основные отличия города от села (природа, виды деятельности людей и т.д.).

Ход игры: Дети самостоятельно распределяются на две команды. Одна команда составляет картину города, другая - села. Игроки выбирают нужные карточки и составляют картину. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Игра «Маленькая хозяйка»

Игра аналогична игре «Лесенка».

Цель игры: Установление функциональной связи между компонентами.

Материал: карточки, на которых изображены продукты, инструменты, столовые приборы, наименование блюд.

Ход игры: У водящего набор карточек с наименованиями блюд. Участники игры вытаскивают по одной карточке. Их задача быстрее остальных составить цепочку приготовления блюда.

Заключение

Вся организованная деятельность с дошкольниками способствует развитию экономического мышления у дошкольников, проявлению интереса к социальным явлениям, происходящим в общественной жизни; пополнению знаний о новых профессиях и трудовых процессах, умению рассказать о них; приобретению таких качеств, как умение честно выигрывать, соревноваться, радоваться успехам товарищей, ответственность, стремление доводить начатое дело до конца.

Обогащается словарный запас, связанный с областью экономики, трудовой деятельностью людей современных профессий. Прививается здоровый интерес к деньгам, осознание правил их честного приобретения; понимание взаимосвязи понятий «труд - деньги», факта купли-продажи: не всё можно купить сразу.

Главная наша задача беречь то, что уже имеем, и научить этому наших детей. Ведь слово «экономический» имеет и узкий смысл - «хозяйственный». Именно хозяйственно-бытовой труд способствует бережному отношению к игрушкам, мебели, книгам. Экономическое направление должно присутствовать во всех режимных моментах, во всех видах деятельности, в общении воспитателя с детьми, в его поступках, в работе с семьёй. Важно одно: работу эту следует вести последовательно, только тогда мы сможем заложить те основы экономических знаний, которыми ребёнок воспользуется в будущем.

Роль воспитателя в экономическом воспитании дошкольников трудна и значительна, требует постоянного пополнения собственных экономических знаний, настойчивости и сил, а также создавать атмосферу подлинного сотрудничества и партнерских отношений.

Список используемой литературы

1. Играем в экономику: комплексные занятия, сюжетно-ролевые и дидактические игры / авт.-сост. Л.Г. Киреева.- Волгоград: Учитель, 2008г.- 169с.
2. Кларина Л.М. Экономика и экология для малышей [Текст] / Л. М. Кларина.- М.: «Вита- Пресс». – 1995г. – 338с.
3. Курак Е.А. Экономическое воспитание дошкольников: Примерная программа, перспективное планирование, конспекты занятий [Текст] / под ред. Е.А. Курака. – М.: ТЦ Сфера, 2002г. – 80с.
4. Райзберг Б.А. Экономическая азбука для детей [Текст] / Б.А.Райзберг, Л. Ш.Лозовский, М. И.Цымук. - М.: ИНФРА-М, 1998г. – 224с.
5. Райзберг Б.А. Экономика для детей. Учебное пособие в играх, задачах и примерах: Часть 1 [Текст] / Б.А. Райзберг – М.: Издательство «Ось-89», 1999г. – 96с.
6. Райзберг Б.А. Экономика для детей. Учебное пособие в играх, задачах и примерах: Часть 2 [Текст] / Б.А. Райзберг – М.: Издательство «Ось-89», 1999г. – 72с.
7. Сасова И.А. Экономика: 1 тетрадь творческих заданий. - М.: Издательство «Вита- пресс», – 2000г. – 36с.
8. Сасова И. А., Землянская Е. Н. Экономика: 2 тетрадь творческих заданий. - М.: Издательство «Вита- пресс», 2001г. –71с.
9. Сасова И. А., Фирсова М. М. Экономика: 3 тетрадь творческих заданий. - М.: Издательство «Вита- пресс», 2002г. – 79с.
10. Смирнова Е. В. Первые шаги к рынку [Текст] / Е.В.Смирнова. – М.: Владос, 1996г. – 64с.
11. Хесс Карл. Капитализм для детей [Текст] / Карл Хесс. – М.: Издательство «ВАРГИУС», 1994г. – 270с.

12. Шатова А.Д. Экономика для взрослых и детей [Текст] / А.Д.Шатова. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1999г. – 240с.

13. Шатова А.Д. Экономическое воспитание дошкольников. Учебно-методическое пособие [Текст] / А.Д. Шатова. – М.: Педагогическое общество России, 2005г.- 256с.