

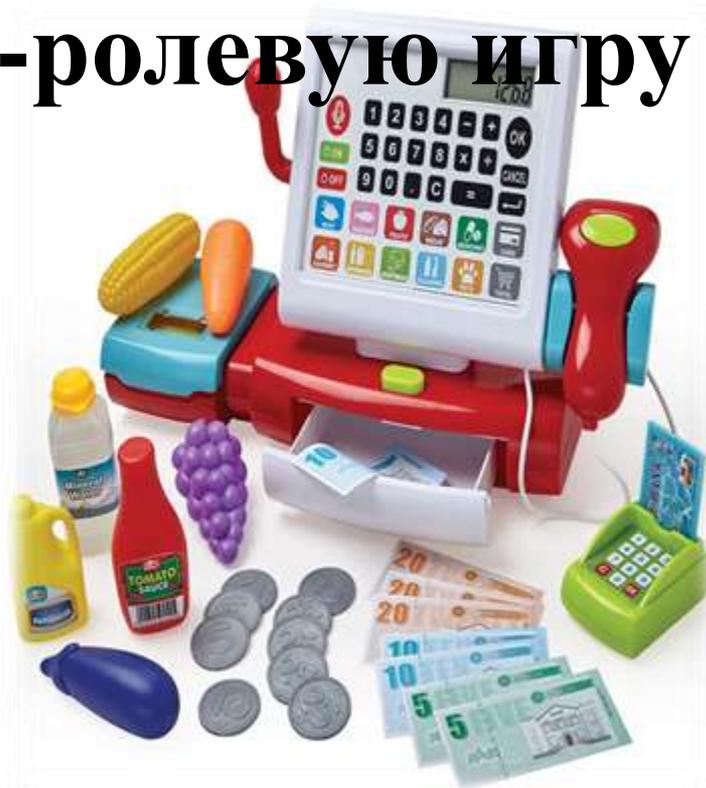


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Ярцевский детский сад № 3»
663170, Енисейский район, с. Ярцево, ул. Кирова, 86, тел. 83919563367

**Создание РППС
своими руками для организации
изучения основ экономической
грамотности у детей
дошкольного возраста.**



Формирование экономической грамотности через настольно-дидактическую и сюжетно-ролевую игру «Магазин»



Цель: формирование финансовой грамотности у 4-5 лет посредством настольно-дидактических и сюжетно – ролевых игр.

Задачи:

- ✓ - познакомить детей с экономическими понятиями (деньги, потребности, возможности, товар, цена);
- ✓ -способствовать воспитанию нравственных качеств (бережливость, трудолюбие, умение планировать дела, осуждение жадности);
- ✓ - создать условия в ходе организации сюжетно – ролевых игр (магазин сладостей, «Бутербродная», салон красоты, аптека и др.);
- ✓ -формировать социально - коммуникативные навыки в ходе сюжетно-ролевых игр (умение договариваться, уступать и др.);
- ✓ -обогатить развивающую предметно - пространственную среду группы дидактическими материалами и атрибутами к сюжетно - ролевым играм по разделу «финансовая грамотность»;
- ✓ -развивать у детей игровые навыки.



Ход игры:

Набор игры состоит из карточек-товаров 72шт. монеты с номиналом 1,2,5,10 руб. (выбрали пока монеты т.к. номинальная цена знакома детям, дети среднего возраста уже знают цифры 1, 2, 5 и 10) и 3 кошелька.

Ход игры заключается в следующем: продавец организывает магазин, выбирая карточки с товарами, раскладывает в кошельки от 3 до 5 монет. Кошельки отдаёт детям - покупателям. Покупатели по очереди (выбираем считалками) совершают покупки в магазине. Покупка происходит за ту монету которую покупатель отдаёт и которая указана на ценнике (по принципу найди такую же). Покупатель не всегда может купить желаемый товар, тем самым воспитываем адекватное отношение к понятиям желаемое и возможное.

Причём карточек хватает на то что бы классифицировать товар по группам - игрушки, продукты, напитки и др. то есть возможность организовать магазин «Игрушек» или «Продуктовый» и др.

Отработав основные навыки в данной игре переносим её на сюжетно-ролевую игру «Магазин». Здесь дети знакомятся с рабочей одеждой продавца, могут сам-но выбрать желаемый товар для продажи, установить свои цены, вводится понятие «закрыто-открыто», «обед».



Настольно-
дидактическа
я игра
«Магазин»



Сюжетно-ролевая игра «Магазин»



Сюжетно-ролевая игра «Бутербродная»

Суть СРИ «Бутербродная» в следующем. Продавец – официант организует «Бутербродную» раскладывает продукты на тарелках, указывает цену. К нему приходят посетители и сами выбирают себе бутерброд с содержанием по своим вкусам. Опять же купить может те продукты на которые у него хватит монет в кошельке. Кошелек наполнять может как организатор игры на своё усмотрение, так и воспитатель аргументируя сумму поведением в группе. Ты сегодня помогал прибирать игрушки, хорошее поведение и др.



Сюжетно ролевая игра «Салон красоты»



