

Практикум для педагогов МДОУ «Детский сад №3 «Рябинка»

Совершенствование профессиональной компетентности **педагогов** в вопросах экономического воспитания детей дошкольного возраста, посредством эффективного применения современных технологий.

Задачи

1. Познакомить **педагогов**, с современными технологиями, экономического воспитания дошкольников.
2. Совершенствовать способность **педагогов** применять в профессиональной деятельности свои знания и умения.
3. Формировать представление **педагогов** о направлениях и формах взаимодействия с родителями в процессе изучения ребёнком основ финансовой грамотности.

Ход мероприятия

Практическое мероприятие «*Финансовая азбука*».

Данная тема выбрана не случайно, так как Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023г. г., утверждённая распоряжением правительства Российской Федерации, содержит определение финансовой грамотности, в том числе и дошкольников.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ставит задачу формирования общей культуры личности детей. Экономическая культура личности дошкольника характеризуется наличием первичных представлений об экономических категориях, без которых невозможно формирование финансовой грамотности.

В дошкольном возрасте под финансовой грамотностью понимаются: воспитание у ребёнка бережливости, деловитости, формирование правильного представления о финансовом мире, которое сможет помочь ему стать самостоятельным и успешным человеком, принимающим грамотные, взвешенные решения.

Приобщение детей к экономике – это эффективный путь подготовки ребенка к жизни, его социальной адаптации в обществе, к формированию с **детского** возраста образа своей будущей семьи.

Финансы – это, конечно, очень серьезный и сложный вопрос даже для нас - взрослых. Но мы ведь знаем, что основной вид деятельности у дошкольников это – игра. Поэтому сегодня мы обсудим вопросы финансовой грамотности, используя игровой подход. Современные технологии экономического воспитания, с которыми я вас познакомлю можно использовать как в организации с детьми, так и в работе с родителями.

1 задание – оригами «*Кошелек*»

За каждый правильный ответ **педагоги** будут получать импровизированные монетки. Они нам будут необходимы в дальнейшем. И чтобы их не растерять, нужен ... (*кошелек*). Вот именно его я предлагаю вам сейчас сделать, используя искусство оригами.

Педагоги по образцу складывают кошелек

2 задание – «*Разминка*»

На столах находятся конверты с заданиями. После каждого выполненного задания **педагоги** совместно делают выводы

Разминка .

1. Назовите профессии, в которых встречается финансовая грамотность.

Ответы: (*бухгалтер, кассир, продавец, аудитор, и т. д.*)

2. С какими профессиями мы можем познакомить детей в **детском саду**? (*ответы*)

3. На экране изображена схема, дайте характеристику профессиям продавец, кассир, банкир, по схеме познавательной гусеницы.

Вывод по разминке: Эту разминку вы можете использовать в совместной образовательной деятельности с детьми, только вместо слов использовать картинки с изображением профессий. С использованием предложенной схемы, более ярко запоминаются и усваиваются образы профессий.

Или другой вариант ознакомления детей дошкольного возраста с профессиями - можно предложить детям поиграть в подвижную игру «*Выбор профессии*».

Цель: развивать у детей ловкость, скорость реакций, умение бросать и ловить мяч, быстро реагировать и отвечать на вопросы.

Ход игры: Дети становятся в круг, воспитатель внутри круга, в руках держит мяч. Называет профессию и кидает произвольно в руки ребенка. Дошкольник, поймавший мяч, должен сказать, какую работу выполняет представитель той или иной профессии. Например, композитор – сочиняет музыку. После чего ребенок возвращает мяч ведущему. Если ребенок затрудняется ответить, то он выходит из игры. А мяч заново разыгрывается ведущим. Выигрывает тот ребенок, который останется вдвоем с ведущим.

Игра «*Выбор профессии*» проводится с **педагогами**

3 задание - «*Продолжи предложение*»

Предлагаем вспомнить игровые технологии, позволяющие расширить понятие финансовой грамотности в **детском саду**, которые можно использовать как в организованной деятельности с детьми, так и в работе с коллегами или с родителями.

Задание: нужно выбрать правильный вариант ответа и обосновать его.

1. Если родители вовремя не объяснят ребенку что такое деньги и почему их нужно зарабатывать и экономить, то...

a) у него сложится об этой теме собственное мнение. После четырех лет ребенка, обычно, очень трудно перестроить к иному отношению к семейным финансам.

b) это может стать причиной обид, капризности, недоверия к родителям.

это повлияет на формирующееся миропонимание и восприятие окружающей действительности.

2. Так часто происходит в семьях, где родители в силу своей занятости не могут уделить ребенку достаточно времени и откупаются дорогими игрушками. А если не могут купить, дети добиваются своего слезами и истериками. Родители должны...

a) говорить ребенку твердое «нет!». Но желательно спокойно при этом объяснять причину отказа.

b) удовлетворить просьбу и требование ребенка, хоть чрезмерные траты и наносят удар по бюджету семьи

c) предложите ему что-либо взамен, поддержите ласковым словом, телесным контактом.

3. Если на каждую просьбу что-то купить ребенок реагирует раздраженно то ...

A) Нужно, объяснить ребенку. что вы не можете себе позволить купить такую вещь, поскольку она слишком дорога для вас

Б) согласится и купить эту вещь.

В) Попробовать помочь ребенку найти другой вариант, например: попросить это в подарок у Деда Мороза;

Вывод: Многие родители считают, что дошкольный возраст, это не тот возраст, в котором можно прививать у ребенка правильное отношение к деньгам. И многие не выдерживают истерик детей и тратят последние деньги, лежащие в кошельке, на покупку игрушки. Наша с вами задача, как **педагогов**, донести до родителей сущность проблемы, научить, как правильно выходить из данной ситуации.

4 задание - «Экономика в сказках»

Сказка многофункциональна! К ее помощи мы прибегаем очень часто. Потому что в форме сказочного изложения материала дети быстрее и легче воспринимают информацию, которую мы хотим донести до них. И сегодня мы тоже без нее не обойдемся. Процесс познания экономики не

прост, но с помощью сказок мы можем рассмотреть различные экономические понятия.

Следующие задание позволит нам увидеть, что через героев сказок можно дать детям понятие об обмене, правильной покупке, профессии и т. д.

Задание: на столах разложены картинки с изображением иллюстраций из **детских книг**.

Найти иллюстрацию с изображением сказки, которая соответствует описанию и дать краткое пояснение.

1. В какой сказке мастерство героя-строителя спасло жизнь ему и его друзьям? («*Три поросенка*»).

2. Кто из героев сказок сочетал несколько профессий: дворника, мельника, пекаря? («*Колосок*»)

3. В какой сказке умение делать рекламу помогла главному герою отблагодарить за доброту? («*Кот в сапогах*»)

4. В какой сказке реклама сыграла злую шутку с главным героем? («*Как старик корову продавал*»)

5. В какой сказке сдобное изделие рационального использования продуктов купился на лесть? («*Колобок*»)

6. В какой сказке умелый обмен привел к обогащению главного героя? («*Лисичка со скалочкой*»)

7. Герои, какой сказки благодаря рациональному разделению труда имели выгоду в совместном существовании? («*Теремок*»)

8. В какой сказке знание основных законов ведения сельского хозяйства помогли получить доход? («*Вершки корешки*»)

9. В каких сказках умение девиц вести домашнее хозяйство помогло получить доход? («*Морозко*», «*Крошечка-хаврошечка*», «*Царевна-лягушка*»)

10. В какой сказке сказочный персонаж потерял свой капитал из-за мошенничества и своей глупости? («*Приключения Буратино*»)

Вывод: Знакомя детей с художественной литературой, формируем у детей представление о финансовой грамотности.

5 задание – «*Сюжетно-ролевые игры*»

1. Какие, сюжетно-ролевые игры, могут способствовать развитию финансовой грамотности у детей?

(*ответ: магазин, заправка, банк, театр-покупка билетов и т. д.*)

2. Назовите два финансовых действия, с которыми мы знакомим детей в сюжетно-ролевых играх «*Магазин*», «*Театр*», «*Заправка*»?

(*ответ: покупка и продажа*)

3. С каким финансовым понятием мы можем познакомить детей в игре «*Банк*»? (*обмен*).

4. В какой игре с детьми можем еще использовать понятие обмена? («*Ярмарка*», «*Рынок*»).

Затем **педагоги делятся опытом**, демонстрируя свои «*изюмки*» в организации и проведении сюжетно-ролевых игр (совместное изготовление атрибутов, использование художественного слова, сюрпризного момента и ИКТ и т. д.)

Вывод: через игру мы формируем представление детей о финансовой грамотности, начиная уже с младшего дошкольного возраста.

6 задание - «*Рекламный агент*»

Согласитесь, чтобы получить прибыль от продажи товара, его нужно выгодно продать.

А теперь отгадайте загадку:

Кто хочет свой товар продать,

Тот с нею должен подружиться

И будет так товар хвалить,

Что долго он не залежится (*реклама*)

Конечно, вы догадались, что речь идет о рекламе.

Скажите, пожалуйста, для чего нужна реклама? (ответы: она помогает купить самый лучший товар, помогает узнать, где можно купить дешевые товары.)

Какие виды рекламы вы знаете? (*Газетные объявления, буклеты, телереклама, радиореклама и т. д.*)

Сейчас вам предстоит возможность попробовать себя в роли рекламного агента.

Задание:

Мы живем с вами в Калужской области. У нас выращивают пшеницу. Хлеб у нас всему голова! Поэтому вопрос будет связан с этой темой. Хлебный завод решил расширить ассортимент своей продукции. К лету они планируют начать выпуск новых кондитерских изделий. Вам необходимо выбрать одну из карточек на столе с изображением новой продукции и прорекламирровать ее, то есть сделать рекламу. Вам дается 5 минут, чтобы выполнить задание.

На столах лежат листы, карандаши, клей, фломастеры, ножницы, картинка к рекламе данного продукта

Вывод: Использование игрового момента с рекламой позволяет детям принять информацию зрительно и отобразить ее наглядно.

Пока наша творческая группа готовит «*рекламный ролик*», я предлагаю вам еще один вариант игрового момента, связанного с рекламой.

Это мини-викторина «*Назови сказку*». Можно детей разделить на команды, можно играть со всеми детьми. **Педагог называет сказку**, а

дети должны вспомнить её фрагмент, где герои рекламируют себя, других героев, вещи и так далее. Кто готов, поднимает руку и отвечает. Ну, что поиграем?

1. Сказка А. С. Пушкина «О царе Салтане» (самореклама трех девиц: «Кабы я была царица...»)

2. Сказка Г. Х. Андерсена «Свинопас» (реклама свинопаса горшочка и трещетки)

3. Сказка Ш. Перро «Кот в сапогах» (реклама кота своего хозяина перед королем, реклама Маркиза де Карабаса перед жнецами, косарями)

4. Народная сказка «Каша из топора» (реклама солдатом варящейся каши)

5. Народная сказка «Вершки и корешки» (реклама мужика вершков пшеницы и корешков репы перед медведем)

6. Сказка С. Михалкова «Как старик корову продавал» (реклама коровы)

7. Сказка «Волшебный кафтан» (реклама мужиком своего кафтана).

7 задание – «Угадай пословицу или поговорку»

Старший воспитатель: Уважаемые коллеги! Следующее наше задание! Для этого, пожалуйста, посмотрите на экран. Перед вами будет появляться картинка, а вы должны, используя это изображение, произнести пословицу или поговорку и объяснить ее смысл.

«Кто долго спит, тот денег не скопит», «Копейка к копейке – проживет семейка», «Не имей сто рублей, а имей сто друзей», «Денежки труд любят», «По работе деньги», «Считай деньги в своем кармане».

Вывод: Через пословицы мы детям даем понятие о деньгах, их ценности и экономии. Использование пословиц можно вносить во все виды образовательных областей.

8 задание - Подвижная игра «Заработай и купи»

Цель: показать принципы финансовых трат «сначала зарабатываем, потом тратим».

Ход игры: участники, выстраиваются в колонну. По сигналу, по одному, должны поднять разбросанные игрушки, каждый по одной игрушке и принести её в корзину. За каждую убранную игрушку можно получить деньги (наведение порядка - бонус). Их даёт стоящий рядом с корзиной «кассир». После того как участники получают деньги, на мольберте выставляются картинки с товарами и ценниками. Далее участки определяются с покупкой. Участники совершают покупки и представляют всем свою «продуктовую корзину».

Вывод: Через игру мы даём ребёнку понимание того, что труд приносит доход. Заработать деньги можно трудом.

9 задание - Подведение итогов

Вы познакомились с несколькими современными технологиями экономического воспитания дошкольников, которые вы можете использовать в работе по финансовой грамотности. Но в каких областях

образовательной деятельности? На это вопрос нам поможет ответить следующее задание. Выполним его все вместе.

На мольберте расположено изображение капелек с надписями «Разминка», «Реклама», «Сюжетно-ролевые игры», «Сказки», «Пословицы и поговорки». Над капельками находятся шесть облаков с надписью пяти образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие» и облако «Взаимодействие с родителями».

В какой образовательной области можно использовать разминку?

В какой образовательной области можно использовать игру «Продолжи предложение»?

В какой образовательной области можно использовать сюжетно-ролевые игры?

В какой образовательной области можно использовать пословицы и поговорки?

В какой образовательной области можно использовать рекламу?

Какие формы работы можно использовать для привлечения родителей к плодотворному взаимодействию, в процессе изучения основ финансовой грамотности дошкольников?

Маркером при ответе отмечаем стрелочкой.

Совместное обсуждение **педагогов**

Посмотрите, что получилось. Каждое предложенное нами задание можно запланировать и провести в любой образовательной деятельности. А это есть интеграция образовательных областей, то, что диктует нам ФГОС.

Хочу подчеркнуть, что решение проблемы приобщения детей к экономике – это эффективный путь подготовки ребенка к жизни, его социальной адаптации в обществе, к формированию с **детского** возраста образа своей будущей семьи. Необходимо также помнить, что сегодняшние дети – это наше будущее.