

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №80 «Светлячок»**

Выступление на педагогическом совете №2

**«Формирование основ финансовой грамотности детей дошкольного
возраста в соответствии с ФГОС ДО»**

**По теме: «Повышение уровня финансовой грамотности у дошкольников
через использование нетрадиционных методов физической культуры»**

Подготовила:

инструктор по физической культуре:

Гринник С.В.

г. Нижневартовск, 2019

Экономическое воспитание дошкольников — это сложный и многоплановый процесс, который формирует мировоззрение, отношение к предметному миру и окружающей действительности.

Здравствуйтесь, уважаемые коллеги!

Представляю вам опыт проведения педагогического мероприятия по физической культуре на тему экономического воспитания в форме «Квест».

Слайд 1

Изменения, происходящие в жизни общества оказывают огромное влияние на воспитание и образование молодого поколения нашей страны.

Финансовое просвещение и воспитание детей дошкольного возраста – сравнительно новое направление в дошкольной педагогике, отражающее интерес педагогической и родительской общественности к глобальной социальной проблеме, неотделимой от развития ребенка с первых лет его жизни. Грамотность в сфере финансов, так же, как и любая другая, воспитывается в течение продолжительного периода времени на основе принципа «от простого к сложному», в процессе многократного повторения и закрепления, направленного на практическое применение знаний и навыков.

Основы финансовой грамотности, полученные в детстве, дадут больше шансов воспитать преуспевающего в жизни человека, человека, который будет обладать не только материальными, но и духовными ценностями.

Основной задачей педагогов является, донесение до ребёнка информации и умения правильно ей пользоваться. Процесс экономического воспитания может осуществляться разными формами. Ведущей формой обучения в дошкольном возрасте является игровая деятельность. В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания. Среди широко используемых в практике физического воспитания детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Слайд 2

Квест (англ. quest, или приключенческая игра(англ. adventuregame) — изначально является одним из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от

игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада, так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Слайд 3

Цель квест-игры в дошкольном образовательном учреждении - это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Слайд 4

Для наполнения квеста использовались подвижные игры. Подвижная игра может исполнять роль дидактической со всеми ее особенностями. В этом случае ее можно назвать подвижной игрой с дидактической направленностью. Благодаря ощущению радости движения ребенок выполняет дидактическую задачу игры более эффективно, без ущерба для здоровья, так как не ущемляется потребность дошкольника в природной подвижности.

В подвижных играх дидактической направленности достигаются две цели: физическое развитие и решение познавательных задач. При этом сохраняется оздоровительное влияние и укрепление физического и психического здоровья. Кроме того, осуществляется интеграция физической культуры с другими образовательными областями. Таким образом, подвижные игры дидактической направленности становятся эффективным средством закрепления знаний, умений, навыков в экономическом воспитании. Такая игра становится стимулом повышения интереса к обучению у старших дошкольников, активизирует мыслительные процессы, предоставляет каждому ребенку возможность личностного выражения.

Подвижные игры дидактической направленности подбирались на основе блоков примерной парциальной программы дошкольного образования «Экономическое воспитание дошкольников» Шатовой А.Д.

Слайд 5

1 блок - труд и продукт труда (товар);

2 блок - деньги и цена (стоимость);

3 блок - полезные экономические навыки и привычки в быту;

4 блок - реклама: правдай ложь, разуми чувства, желания и возможности.

В своих играх дети пользуются экономическими понятиями: покупают, работают, получают деньги. Эти ситуации условные, «как будто», но в них дети закрепляют и уточняют многие житейские мудрости, проигрывают различные социальные роли.

Целью экономического веста «Приключения в Югре-Молл» является повышение рентабельности торгового центра «Югра-Молл».

На связь с ребятами выходит управляющий торгового центра и сообщает о том, что магазины и отделы снизили качество работы и «Югра - Молл» на грани закрытия (банкротства). Детям предлагается повысить рентабельность, увеличить доходность, улучшить качество работы. Для реализации данной цели использовались такие подвижные игры как:

Слайд 6

Игра - эстафета «Определи продукт труда»

Цель: в правильном порядке соединить профессию, атрибут к ней и продукт труда. Например, художник – краски – картина.

Дети делятся на 2 команды, каждый выбирает себе фрагмент разрезной картинки. Необходимо в правильной последовательности собрать логическую цепочку «Профессия- атрибут-продукт труда»

ТСО: каврограф, разрезные картинки профессий.

Слайд 7

Подвижная игра «Найди пару»

Цель - учить выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Правила: под звучание музыки дети танцуют, когда музыка прекращается, дети должны найти пару по достоинству монет. Пару составляют дети, где у одного – купюра меньшего достоинства, а у другого - большего достоинства.

Слайд 8

Игра «Хочу и надо»

Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на кубике предмет, и построить башню из кубиков заданной потребности.

ТСО: кубики с наклеенными на них картинками, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль и т.д.

Слайд 9

Игра «Магазин игрушек»

Цель: дать возможность детям практически осуществить процесс купли – продажи; развить умение «видеть» товар: материал, место производства, цену (стоимость).

ТСО: Разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги. Определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег, и покупает игрушку. По мере того, как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

Слайд 10

Игра «Что внутри?»

Цель: формирование операций классификации платежных средств по нескольким признакам, развитие логического мышления.

Правила: Используя круги (диаграммы) Эйлера-Венна, дети объединяют платежные средства (деньги по различным признакам: купюры, монеты (наличный расчет), банковская карта (безналичный расчет)).

ТСО: купюры и монеты разного достоинства, пластиковые карты.

Слайд 11

Игра малой подвижности «Купить- не купить»

Правила: дети встают в круг, инструктор по очереди кидает мяч детям и говорит слова: «Дом, банан, здоровье, холодильник, улица, пирожное, воздух, машина, солнце, арбуз, хорошую погоду и т. д.» (дети ловят мяч и отвечают можно купить или нет и отвечают почему).

Слайд 12

Мастер-класс

по проведению игры «Реклама - двигатель торговли»

Ведущий: всем давно известно, что «реклама двигатель торговли! У нас на полках залежался некоторый товар, который вам нужно успешно продать.

Для этого вам, конечно, нужно придумать удачный рекламный ход, чтобы ваш товар захотели купить.

Слайд 13

Вспомните мультфильм по стихотворению С. Михалкова и подумайте: «Почему старик передумал корову продавать?»

Кому какой товар достанется решит «слепой жребий». Ваша задача разрекламировать товар, не называя его.

Товар: мяч, деревянный куб, высохший маркер.