

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

Содействие повышению уровня финансовой грамотности у дошкольников через использование нетрадиционных методов физической культуры

Инструктор по физической культуре:
Гринник Светлана Викторовна

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

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.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

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.

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.

Блоки программы «Экономическое воспитание дошкольников»



Квест «Приключения в Югре-Молл»



Цель квеста - повышение рентабельности торгового центра «Югра - Молл».

Игра - эстафета «Определи продукт труда»

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

Правила: 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.



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.

ТСО: крупные картинки купюр разного номинала.



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.



Игра «Магазин игрушек»

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

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



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 по различным признакам: купюры, монеты (наличный расчет), банковская карта (безналичный расчет).

ТСО: купюры и монеты разного достоинства, пластиковые карты.





Реклама- двигатель торговли



Сергей Михалков

**КАК СТАРИК
КОРОВУ
ПРОДАВАЛ**

