АЛЬБОМ

иллюстративно-методический



«ИЗУЧАЕМ ФИНАНСЫ НА ТВИСТЕР-ПЛОЩАДКАХ»

для детей дошкольного возраста

Игровая технология

МБДОУ № 30 "Берёзка"



Финансовая грамотность позволяет воспитывать у детей честность, доброту, желание поделиться, способность к самоограничению и привычку тратить их разумно…

А.С.Макаренко

Игровая технология

Игра на финансовых Твистер-площадках – образовательная, занимательная, познавательная и развивающая платформа для детей и взрослых.

Системность использования твистер-игр по формированию финансовой грамотности в образовательном маршруте позволит, играя максимально полно использовать интерес детей, чтобы войти в мир экономики, расширить их представления о финансовых потребностях, товарно-денежных отношениях и применению этих знаний на практике; создаст платформу успешной подготовки к новому образовательному уровню.

МБДОУ № 30 "Берёзка"

ЦЕЛЬ ИГРЫ: формировать у детей умение выбирать товары по необходимости, соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

ЗАДАЧИ:

- формировать умение считать российские деньги;
- решать арифметические задачи в пределах 10 с опорой на наглядность;
- выработать у детей желание покупать полезные для здоровья продукты.

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА: бабушка попросила Машу сходить в магазин и дала ей кошелек с монетами: 3 шт. по 1 рублю, 1 шт. — 2 рубля, 1 шт. — 5 рублей. Всего 10 рублей.

На мольберте размещается изображение с продуктами и ценой.

Маша необходимо купить полезные продукты и, если останутся деньги, немного сладостей.

ВОПРОСЫ:

- Какие полезные продукты выбрала Маша?
- Остались ли у неё деньги на сладости?
- Какие сладости купила Маша?



ТВИСТЕР
«В магазин за покупками»



МБДОУ № 30 "Берёзка"

ЦЕЛЬ ИГРЫ: формировать у детей дошкольного возраста умение считать российские деньги и решать арифметические задачи в пределах 10 с опорой на наглядность.

ЗАДАЧА:

Таня и Сережа — близнецы. Они пригласили в гости Сашу на день рождения. Папа с мамой дали Саше 5 монеток, чтобы выбрать подарок детям. В кошельке у Саши были монетки: 3 шт. по 1 рублю, 1 шт. — 2 рубля и 1 шт. — 5 рублей.

ВОПРОСЫ:

- Какие игрушки сможет купить Саша для Тани и Сережи?
- Останутся ли у него деньги на игрушку для себя?



ТВИСТЕР
«Выбор подарка»



МБДОУ № 30 "Берёзка"

ЦЕЛЬ ИГРЫ: активизация знаний финансовой грамотности.

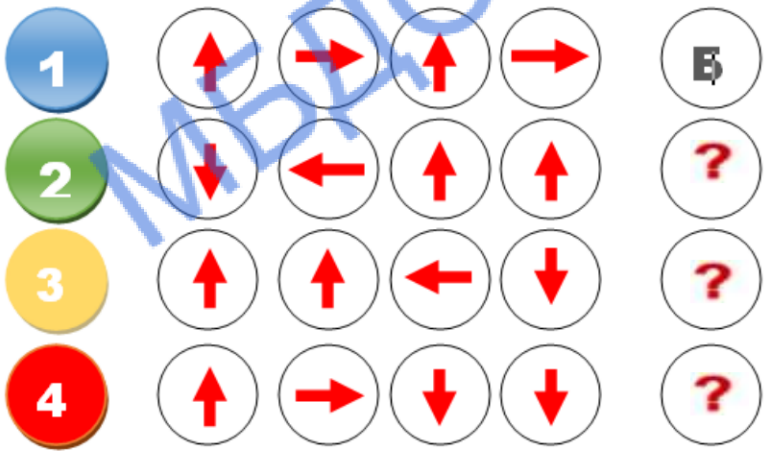
ЗАДАЧИ:

- развивать слуховое внимание, логическое мышление;
- формировать умения читать зашифрованное финансово-экономическое понятие: *банк, труд, услуга, бюджет, цена…*

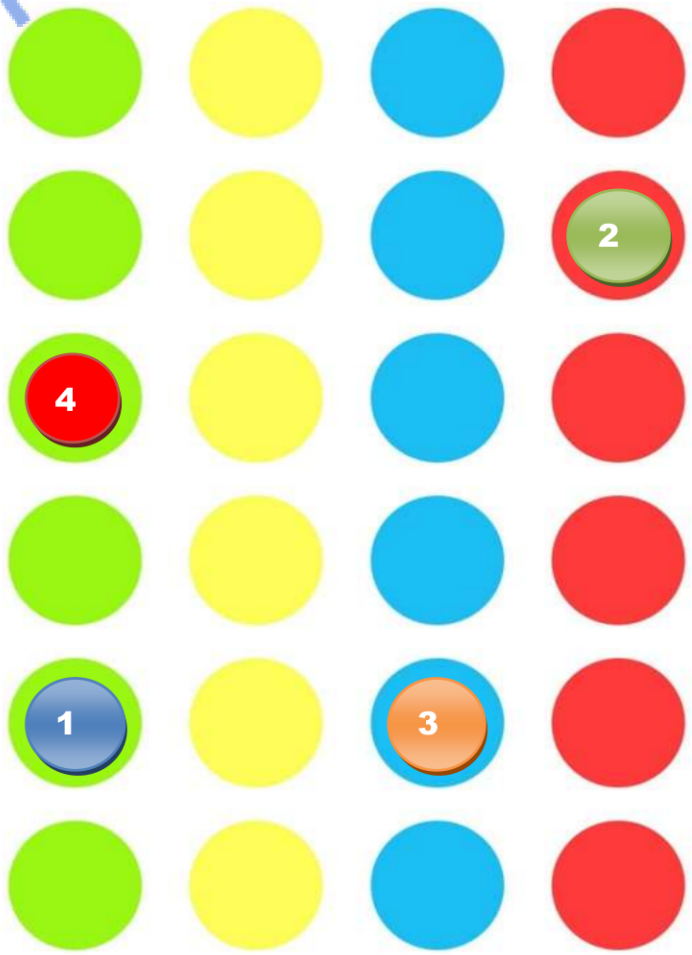
ОБОРУДОВАНИЕ: поле «ТВИСТЕРА», сектор, схемы.

ХОД ИГРЫ:

Задача игроков прочитать зашифрованное «финансовое» слово. Буквы спрятаны в кругах. Детям предлагаются схемы с указанием последовательности их прочтения (начало слова обозначено кругами с цифрами). В качестве шифра используется указатель направления поиска букв в виде красных стрелок. Необходимо следовать по кругам от круга с цифрой по направлению стрелок. Найденную букву играющий записывает в пустом круге рядом со схемой.



ТВИСТЕР
«Знаток финансовой грамотности»



МБДОУ № 30 "Берёзка"

ТВИСТЕР
«Расходы. Как потратить деньги с пользой»

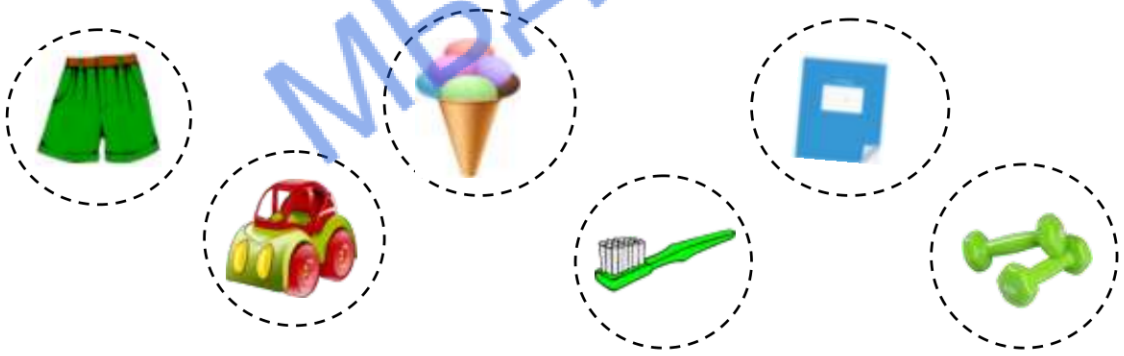
Педагогическая ценность этого варианта игры с использованием «ТВИСТЕРА» в том, что дети развивают способность рационально управлять своими желаниями и потребностями с учётом семейного бюджета.

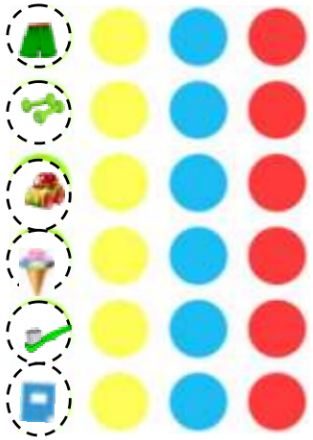
ХОД ИГРЫ:

Каждая семья тратит деньги из семейного бюджета, например, на оплату коммунальных услуг, одежду, еду и др. Есть траты необходимые - важные, желаемые - неважные, без которых можно обойтись, и непредвиденные траты.

На картинках изображены необходимые расходы, непредвиденные и желаемые. Ребёнку предлагается заполнить площадку с твистер-колодцами в соответствии с обозначением цвета кругов и объяснить свой выбор.

Одна и та же картинка может относиться к разным видам расходов. Например, детская игрушка – машинка может быть желаемым расходом, потому что у мальчика уже есть коллекция таких же машинок. Может быть непредвиденным расходом, когда мальчика неожиданно пригласили на день рождения. Она же может быть необходимым расходом, если нужно купить машинку в подарок другу.





Цвет кругов на поле «ТВИСТЕРА» имеют такие обозначения:

жёлтый круг - необходимые расходы

синий круг - желаемые расходы

красный круг - непредвиденные расход

МБДОУ № 30 "Берёзка"

ТВИСТЕР «Разрезные картинки»

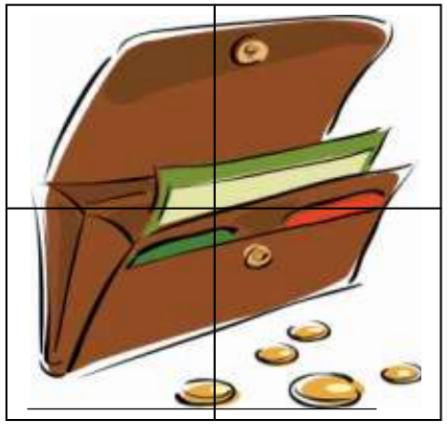
Цель: формирование у детей умения складывать из частей целое; зрительного восприятия, мелкой моторики, связной речи, коммуникативных навыков. Развитие межполушарных связей, внимания, памяти, ловкости, быстроты.

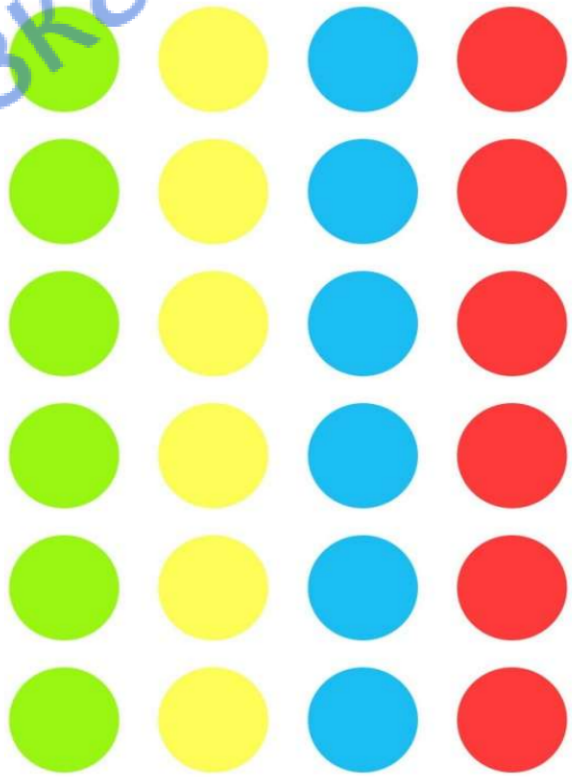
ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

Воспитатель раскладывает на твистер-площадке карточки с изображением знакомых предметов. Перед детьми стопка картинок четвертинок, ребенок бросает кубик и попадает на определенную точку на площадке, где уже лежит карточка четвертинка знакомого предмета карточку ребенок забирает и ход и бросает кубик еще раз попадая на следующую площадку, если картинка дополняет взятую в первый раз, то ребенок бросает еще раз кубик, если нет, то переходит ход к следующему игроку. Выигрывает тот, кто быстрее соберет целый предмет.

Если на кубике выпадает грань звук – можно договориться с игроком и произвести обмен ненужной частички.









МБДОУ № 30 "Берёзка"

НЕЙРО-ТВИСТЕР

«Memory ПРОФЕССИИ»

Цель: формирование знаний о профессиях, развитие внимания и памяти.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

Игра ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки с инструментами различных профессий. Играют от 2 до 6 участников, в зависимости от количества карточек.

Каждый ребенок выбирает себе карточку с изображением профессии, на которой есть 4 свободных цветных окошка (для маленьких карточек с инструментами профессий). Все карточки с изображением инструментов профессий перемешиваются и в начале игры раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. Для младших дошкольников количество карточек уменьшается в соответствии с возрастными возможностями, можно начать с 4 и далее постепенно увеличивать их количество.

Дети по очереди открывают (переворачивают) по 2 маленькие карточки. Если открыты одинаковые карточки, игрок забирает их себе и выкладывает на поле с той профессией, которую он выбрал.

Затем другой ребенок открывает следующую пару карточек. Если карточки с инструментами не совпадают, игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и ходит следующий участник.

Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где лежит та или иная карточка.



МБДОУ № 30 "Березка"

ТВИСТЕР
«Потребности и возможности»

Цель: формирование умения ориентироваться в понятиях «потребности» и «жизненно необходимые потребности», «возможности»; формирование умений дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

Задачи:

> Формирование понятий - «потребности человека», «возможности», «предметы роскоши».

> Закрепить понятия «личные жизненные потребности», желания и возможности;

Материал: карточки с изображением потребностей, различных предметов.



Варианты и ход игры:

В игре могут принимать участие 2-3 ребёнка. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

1. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизни человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми.

2. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например: фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

МБДОУ № 30 "Берёзка"

ТВИСТЕР

«ПОТРЕБНОСТИ»

Цель: формирование у детей дошкольного возраста представлений о потребностях человека и их видах (материальные, жизненно важные, духовные, социальные…)

Задачи:

-Формирование понятия «потребности человека»;
-Закрепить названия основных потребностей человека и что к ним относится;
-Уточнить, от чего зависят потребности человека;
-Формировать умения решать проблемные ситуации, аргументировать свои ответы;
-Подвести к пониманию того, что человек не может иметь все, что хочет.

Матер карточки с изображением первобытного человека, современного человека - мужчины, современного человека – женщины, ребенка, а также карточки с изображением потребностей.

Варианты и ход игры:

1) Разложить карточки с изображением потребностей на четыре группы: потребности первобытного человека, потребности современного человека - мужчины, современного человека – женщины, ребенка, а также карточки с изображением потребностей.
2) Дети делятся на команды по 3-4 человека: каждая команда берет в произвольном порядке карточки. Затем распределяет их по группам по названию потребностей (жизненно важные потребности, материальные, не материальные и т.д.).



МБДОУ № 30 "Берёзка"

Цель: формирование у детей дошкольного возраста понятий доход, расход, семейный бюджет.

ХОД ИГРЫ:

Игровое поле твистера дублируем на карточку. В каждом вкладыше картинка. Во время выполнения задания, карточку ребёнок держит в руках. Предлагаем ребёнку соотнести изображение с игровым полем и пройти по заданию педагога. Например, игра «Доход-расход».

Предлагаем ребёнку пройти по картинкам, на которых изображены только доходы, называя их.



ТВИСТЕР

«ДОХОД-РАСХОД»



МБДОУ № 30 "Берёзка"

МБДОУ № 30 "Берёзка"