Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение

детский сад комбинированного вида № 20 г. Лабинска муниципального образования Лабинского района

***Деловая игра для педагогов*
«Финансовые звёзды»**

Подготовила

воспитатель МДОБУ д/с №20

 Кабакова С.Н

Лабинск. 2024г.

**Деловая игра «Финансы и звёзды»**

**Цель игры**: повышение педагогической компетентности участников в области использования различных методов работы с детьми старшего дошкольного возраста по финансовой грамотности в условиях ДОО.

**Задачи:**

- создать позитивный настрой на работу, доверительной и деловой атмосферы

- познакомить педагогов с необходимостью финансовой грамотности, ее возможностями;

– расширить кругозор посредством игр экономической направленности

- способствовать развитию интереса к играм экономического содержания и введению их в практическую деятельность педагогов ДОО.

Начнем с вами, уважаемые коллеги, с разминки, а вы вслух и хором можете мне отвечать:

На товаре должна быть обязательно……. ЦЕНА

Коль трудился целый год, будет кругленьким…… ДОХОД

Как ребенка нет без мамы, так продажи без …….РЕКЛАМЫ

Сколько купили вы колбасы, стрелкой покажут вам точно….. ВЕСЫ

Будут целыми, как в танке, сбереженья ваши в ….. БАНКЕ

Люди ходят на базар, там дешевле весь……ТОВАР

И врачу, и акробату выдают за труд …….ЗАРПЛАТУ

Очень вкусная витрина у овощного ……МАГАЗИНА

Молодцы!

Назовите пожалуйста профессии, в которых встречается финансовая грамотность. Ответы: *(бухгалтер, кассир, продавец, аудитор, и т. д)*

*Вывод по разминке:* неспроста начали с разминки, потому что эту разминку вы можете использовать и на своих занятиях, только вместо слов вводите картинки с изображением профессии.

Молодцы. Вижу, что вы готовы продолжать работу. А сейчас мы перейдем к основной части практикума, где познакомимся с играми**,** позволяющими расширять понятия финансовой грамотности в детском саду, которые можно использовать как в организованной деятельности с детьми, так и в работе с коллегами, родителями.

**Задание «Услуги и товары» (картинки из сказок)**

Уважаемые коллеги! Процесс познания экономики не прост, но с помощью сказок мы можем рассмотреть различные экономические понятия.

Цель. Закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Ход игры: перед вами на экране предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д. Определите где услуга, а где товар.

Хорошо, закрепили что такое услуги и что такое товары, переходим к следующему заданию.

**Задание «Путаница».**

Цель – закрепление понятия «категория товара». Формировать умение определять «категорию товара».

Ход игры: мы с вами пришли в магазин, где все «отделы» перепутались. Предлагается исправить ошибки и разложить товары по категориям. Приглашаю по очереди четырех участников.

Вы большие молодцы. Скажите, а кто расставляет товар в магазинах, как называется эта профессия? Конечно мерчандайзер, приглашаю желающих поиграть со мной в подвижную игру (три команды по два человека).

**«Мерчандайзер-подвижная игра»**

Цель: познакомить с профессией мерчандайзер, закрепить на практике.
Ход игры: три обруча с надписями «Категория товара» (хлебобулочные изделия, овощи, фрукты, можно другие) в центре стоит корзина с перемешанными товарами, три команды играют на скорость. Товар пришел весь перепутанный и нам нужно скорее всё расставить на свои места.

Хорошо поиграли и весь товар расставили на место.

Все мы с вами любим ходить по магазинам, а как научиться не тратить лишнее на свои «Хотелки», следующее задание именно об этом.

**Задание: «Надо» и «хочу».**

Цель – формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

Задачи:

1. Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.
2. Сформировать представление о том¸ что желание и реальная потребность не совпадают.
3. Дать представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».

Ход игры: двум игрокам предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии и т.д.).

Хорошо справились!

Послушайте цитату из интернета:**«**За деньги можно купить почти все — кроме теплоты человеческого сердца», о чем автор пытается донести? За деньги все не купишь. И чтобы понять, что можно купить, а что нет, играем в следующую игру.

**Задание: «Что можно купить за деньги?»**

Цель: формирование понимания того, что не все покупается за деньги.

Ход игры: на мольберте расположены карточки, можно купить-нельзя купить, нужно разложить правильно все карточки (например радость-нельзя купить, а машину - можно). При этом объясняя свой выбор (можно вызывать по очереди по одному).

Хорошо, справились. А кто из вас знает за что можно получить деньги? - Да все эти полученные деньги мы можем считать - ДОХОДОМ, а вот то, на что мы их тратим - это РАСХОД. В каждой семье есть и доходы, и расходы.

**Задание: «Доход** - **расход»:**
Цель: закрепить понятия доходы и расходы.
Ход игры: перед вами карточки выберите правильный ответ (выборочно раздаются карточки 4-6 участников).

Молодцы!

Устали сидеть, давайте немного поиграем. В игру приглашаю всех желающих (до 20 человек).

**Подвижная игра: «Кошелек»**

Цель. закрепить математический счет в пределах 10, повторить состав чисел, умение быстро ориентироваться в пространстве, развивать внимание, мышление, быстроту реакции.

Игровое задание. Раздаются карточки с разным числом монет. Двое стоят с табличкой кошелек (поднимают руки и держат табличку, как ворота). Играющие делятся пополам, первая половина выбирает цифры, остальные выбирают карточки с монетами и встают по кругу. Чтобы попасть в «кошелек», цифрам нужно найти пару – МОНЕТЫ, взять за руку и бежать в кошелек. Начало игры начинается по сигналу:

*Свои монеты отыщи-*

*В кошелек скорей беги!*

Молодцы, все свои монеты нашли и попали в кошелек. Присаживайтесь скорее.

Наш **мастер-класс подошел к концу**, благодарю вас за сотрудничество. Поделитесь своими впечатлениями о нем. С помощью разных монет. На мольберте висит кошелек, на подносе лежат монеты разного номинала:

1 руб – мне было не интересно,

2 руб – что-то понравилось, что-то не очень,

5 руб – отличный мастер класс, много нового и интересного.

Спасибо большое за оценку моей игры!

А я хочу напомнить, что именно **дошкольный возраст** является самым продуктивным в плане заложения таких индивидуально-психологических особенностей личности, как ответственность, бережливость, сила воли, которые в дальнейшем будут необходимы для воспитания **финансово грамотного человека**.

Я вам желаю стабильного финансового благополучия!

Спасибо за внимание!