



*Материалы областного вебинара
«Развитие предпосылок функциональной грамотности
у детей дошкольного возраста»*

**«Использование современных
педагогических технологий
при формировании
основ финансовой грамотности
у дошкольников»**

Учитель-логопед: Романова Ольга Александровна

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №83 «Вишенка»

г. Вологда
2022 г.



«Финансовая грамотность» -



результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге для достижения финансового благосостояния;

СТРАТЕГИЯ повышения
финансовой грамотности в Российской
Федерации на 2017 - 2023 годы
(УТВЕРЖДЕНА распоряжением Правительства РФ от
25 сентября 2017 г. № 2039-р)

**МДОУ № 83
«Вишенка»**



**Базовая
площадка по
экономическому
воспитанию**



**Теоретический и
практический
опыт**



Формирование полезных привычек в сфере финансов

**Приобретение
финансовой
самостоятельности**

**Основа
финансовой
безопасности**

**Благополучие на
протяжении
жизни**

- К.Д. Ушинский считал игру свободной деятельностью ребенка, вносящей в его развитие такой вклад, какой не может сравниться ни с чем другим. Он писал: «Игра есть свободная деятельность дитяти, и если мы сравним интерес игры, а ровно число и разнообразие следов, остановленных ею в душе дитяти, с подобным влиянием учения первых пяти-шести лет, то, конечно, все преимущество останется на стороне игры. Обучение в форме игры может и должно быть интересно, занимательным, но никогда развлекающим».



Формы игровой деятельности по экономическому воспитанию

Интеллектуальные
игры и
развлечения

Сюжетно-
ролевые
игры

Театрализованные
мини-постановки

Дидактические
игры

Игровые
образовательные
ситуации





**Театрализованные
игры -
моделируются разные
жизненные ситуации**





Сказка Братьев Гримм
«Выгодное дело»



Сказка

*«Про доверчивого мышонка и
мамину зарплату»*



Пальчиковый театр

Сказка

**«Чтобы жить хорошо,
нужно потрудиться»**



Теневой театр

Сказка

**«Как мужик корову
продавал»**



**Театрализованные мини-
постановки** проводятся для
закрепления пройденных
экономических понятий:
работать, зарабатывать,
расходовать, экономить, беречь,
копить, планировать и т.д.



Блок
«Труд и продукты труда»

Сюжетно-ролевые игры
«Аптека», «Салон
красоты», «Стройка»,
«Поликлиника»,
«Пекарня», «Гончары»,
«Заработай и купи»



Блок «Деньги и цена»

Сюжетно-ролевые игры «Аукцион», «Рынок», «Пункт обмена валюты»



Блок «Реклама»

Сюжетно-ролевые игры
«Рекламное агентство», «Туристическое
агентство», «Рекламное агентство путешествий»



Блок
«Полезные экономические навыки
и привычки в быту»

Сюжетно-ролевые игры
«Экономная семья», «Полезные
покупки», «Рынок»,
«Путешествие» и другие.

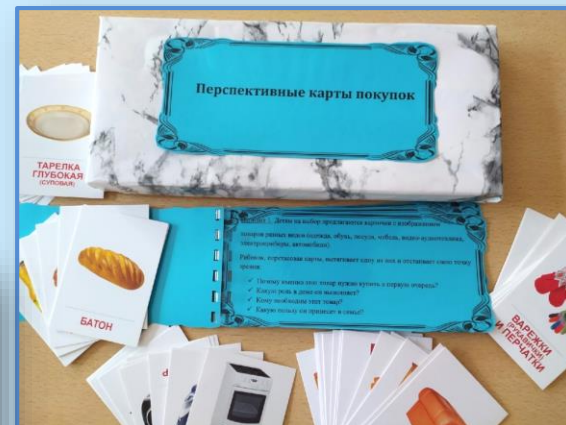


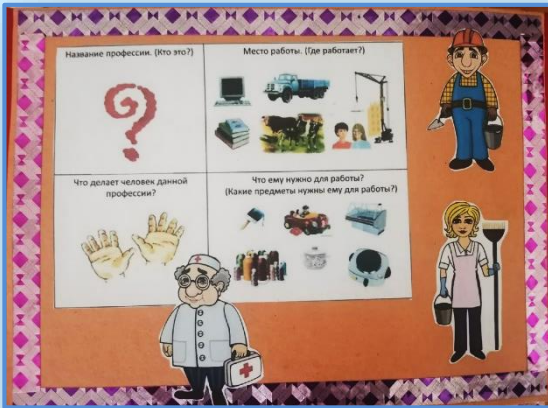
Итоговые мероприятия по нескольким блокам

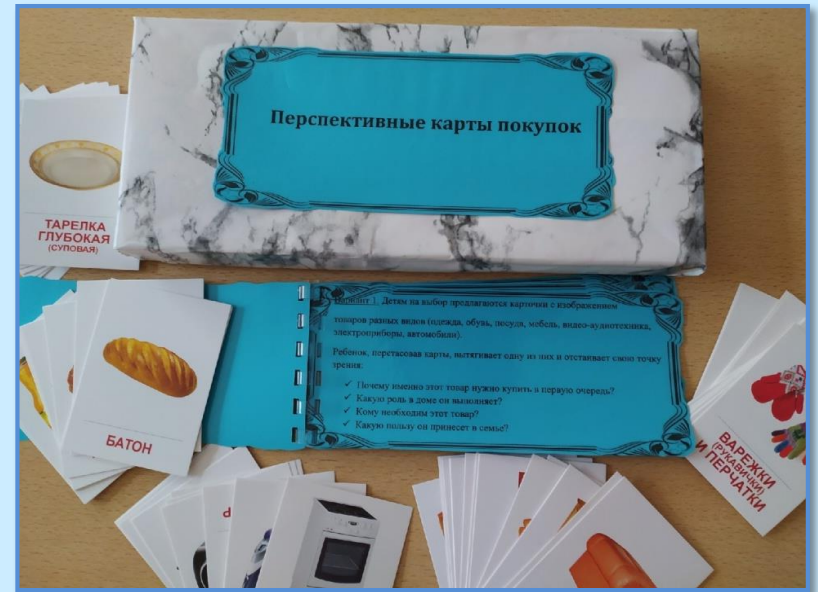
Интеллектуальная игра
«Что? Где? Когда?»,
брейн-ринг « В поисках
сокровищ пирата
Финансиста»



Дидактические игры











Альбомы на липучках





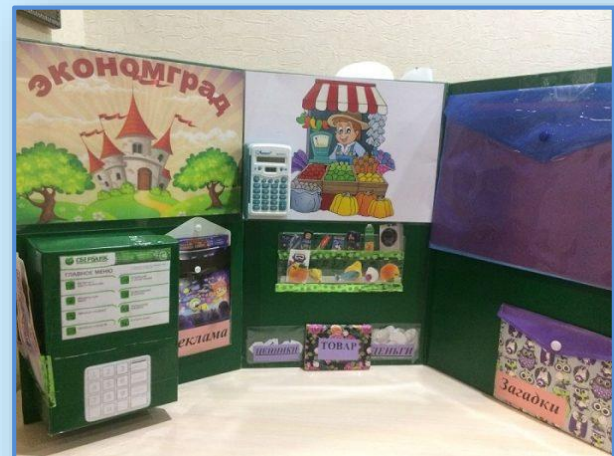
Альбомы на липучках



Лэпбуки

«Профессии», «Что такое деньги», «Деньги и налоги»





Технология «Образовательная ситуация»

```
graph TD; A[Технология «Образовательная ситуация»] --> B[Использование ситуационных задач.]; B --> C[Обучение на примере разбора конкретной ситуации.]; C --> D[Дети самостоятельно добывают знания, находя варианты решения ситуации. Педагог не информирует, а помогает.];
```

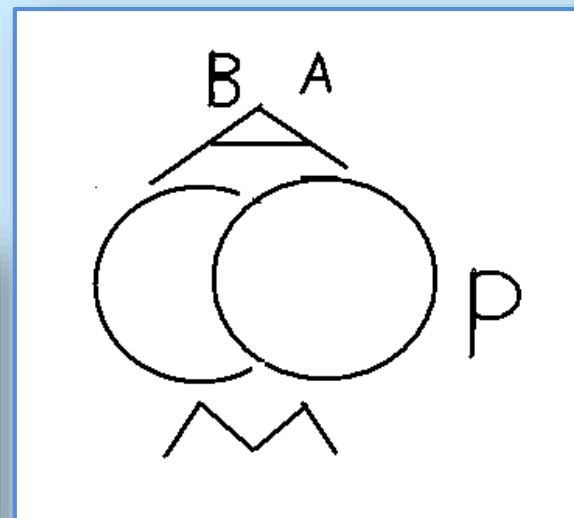
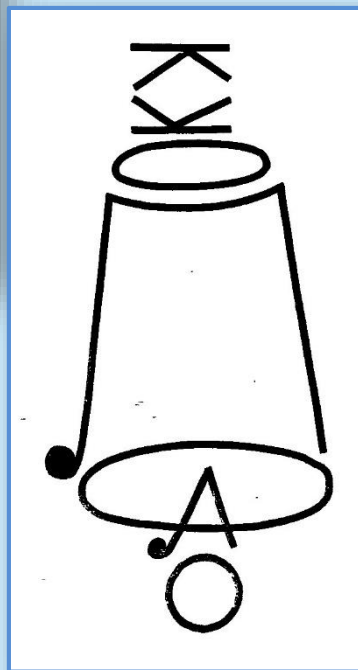
Использование ситуационных задач.

Обучение на примере разбора конкретной ситуации.

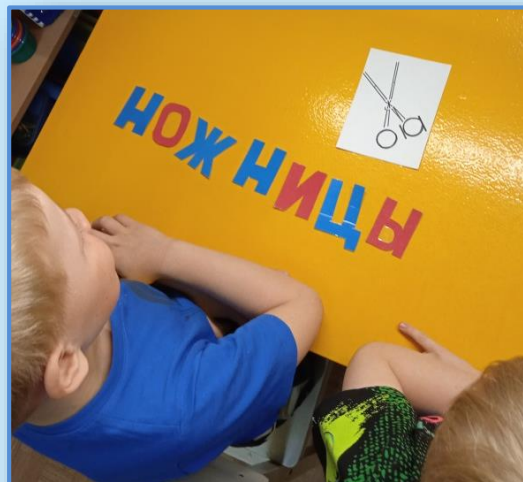
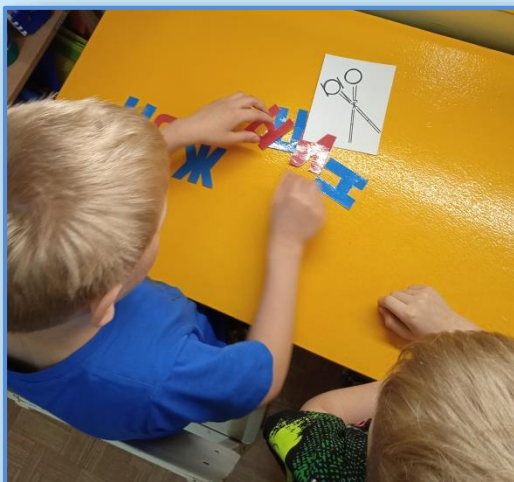
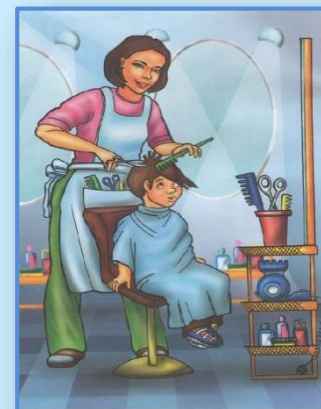
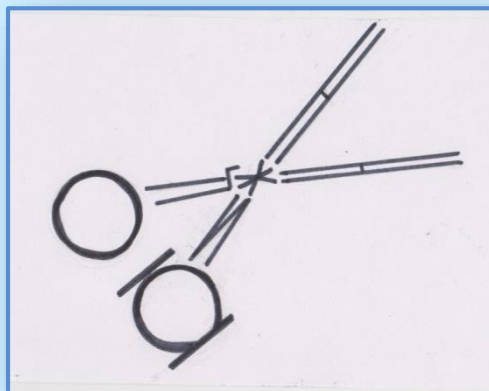
**Дети самостоятельно добывают знания, находя варианты решения ситуации.
Педагог не информирует, а помогает.**

Методика изографического моделирования

Изографы - это картинki, на которых слова нарисованы буквами, различным образом расположенные в пространстве и оптически похожие на предмет, в названии которого используются эти буквы.



Алгоритм работы с изографами





Место работы



Инструменты, оборудование



Результат труда



Технология творческой мастерской

Через практическую деятельность затрагиваются вопросы, касающиеся продуктов труда и их реализации

После продуктивной деятельности организуются сюжетные игры «Супермаркет», «Вологодская ярмарка», «Распродажа»



Кейс - технология

**даёт возможность анализировать, делать выводы,
строить предположения**

*Кейсы имеют большой воспитательный
потенциал для формирования грамотного
финансового поведения.*

**Кейс-фото (кейс-иллюстрация) не
предполагает однозначного решения и имеет
несколько вариантов выхода из заданной
ситуации**

Содержание кейсов:

- комплекты проблемных картинок;
- фотографии;
- карточки;
- носители аудио или видеоинформации;
- книжки-малышки;
- раскраски;
- пазлы;
- настольно-печатные познавательные экономические игры;
- головоломки;
- ребусы.



Сказка «Три поросёнка» и финансовый вывод?!.. ДА!



Необходимо отдавать предпочтение качеству, а не количеству или дешевизне, ведь известно: скупой платит дважды. Этот навык пригодится и в бизнесе, и в быту. Лучше построить добротный дом, приобрести хорошую вещь, которая прослужит долго, чем впоследствии подсчитывать убытки, пытаясь сэкономить на качестве.

Технология проектной деятельности

предполагает:

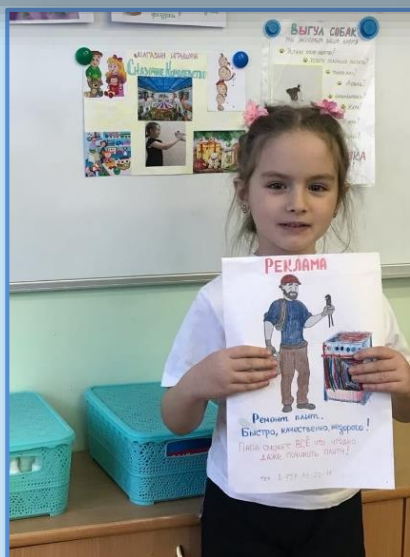
**формирование
предпосылок поисковой
деятельности,
интеллектуальной
инициативы**

**обеспечение условий
формирования
организационных,
интеллектуальных,
коммуникативных и оценочных
умений**

**усвоение новых понятий и
представлений о мире
личных и семейных
финансов**

**развитие умения
определять возможные
методы решения проблемы**

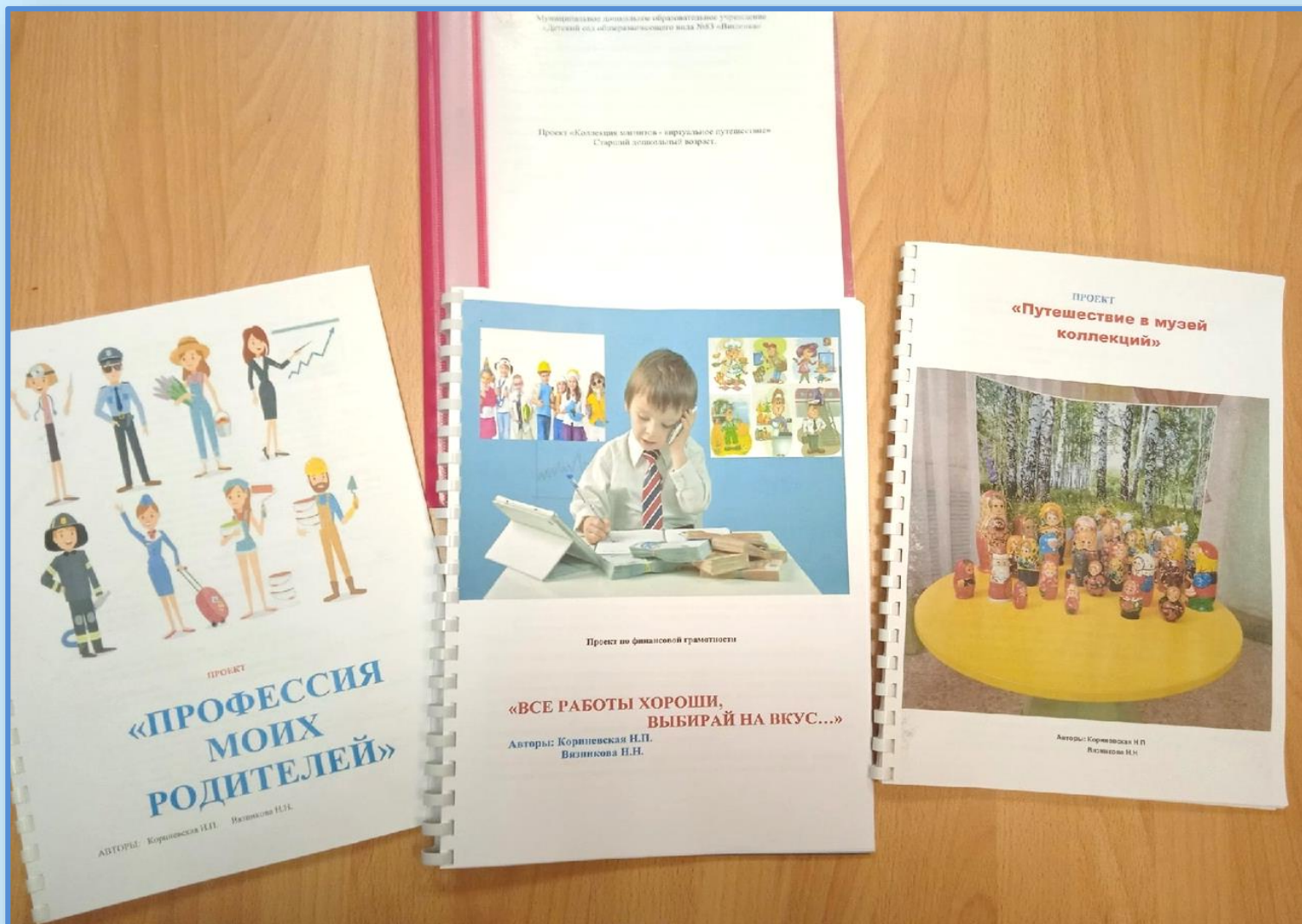
Итог проектов - подготовка различных плакатов, памяток, моделей;
организация и проведение выставок, викторин, конкурсов,
предусматривающих обязательную презентацию полученных
результатов.



Коллекционирование коллекции «Кошельки», «Деньги», «Копилки»

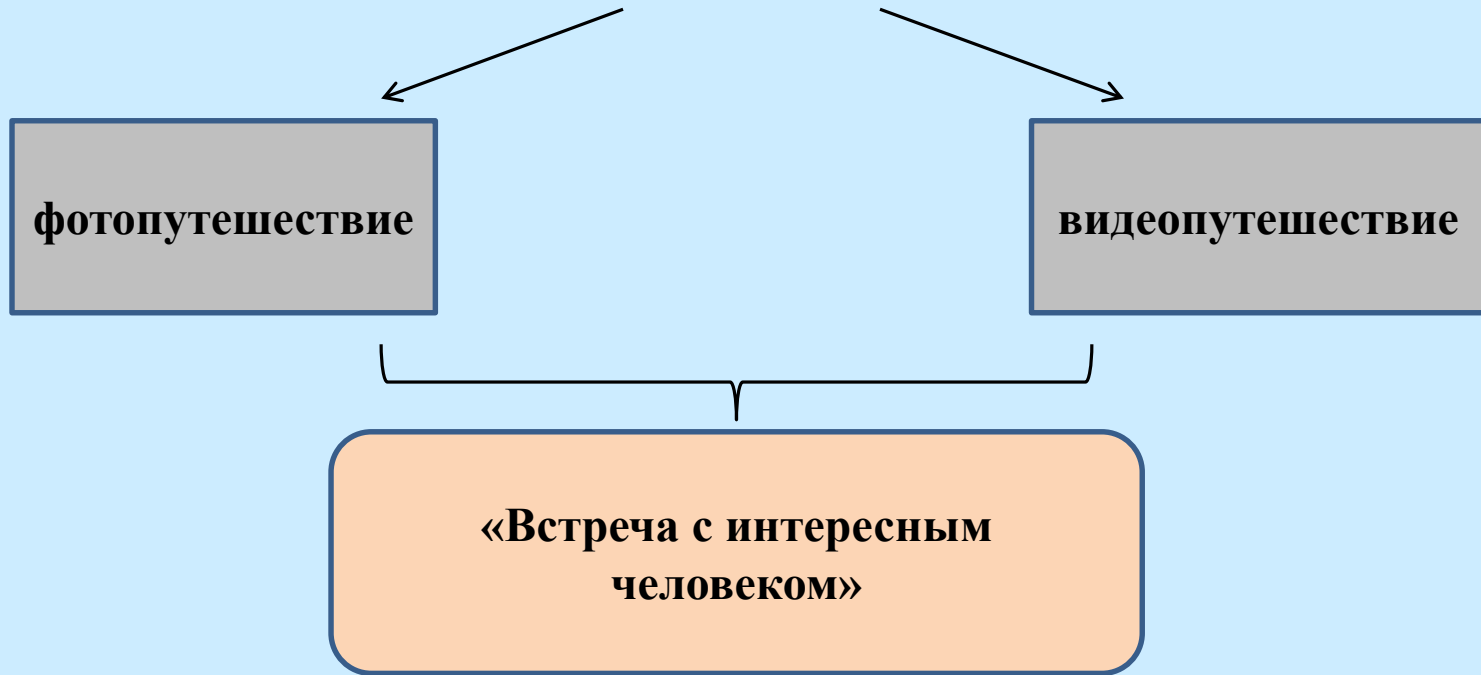


Примеры проектов



Виртуальные прогулки и экскурсии

использование мультимедийных презентационных технологий



Примеры тем экскурсий:

«Мой папа работает в банке», «Экономные покупки»,
«Жизнь денежной купюры»,
«Зачем нужна почта?», «Профессия «продавец» и другие

**Виртуальная экскурсия в
поликлинику и
«Встреча с интересным
человеком» - медсестрой**



**Виртуальная экскурсия на
молочный комбинат и
«Встреча с интересным
человеком» - инженером
комбината**



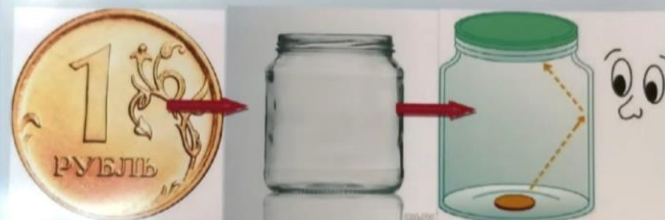
Опыты – эксперименты

«Водные шапочки на монетах», «Чистая монета», «Исчезающая монета»,
«Монетка-попрыгунья», «Монетка-эквилибристка»

Опыт №1 «Водные шапочки на монетах»



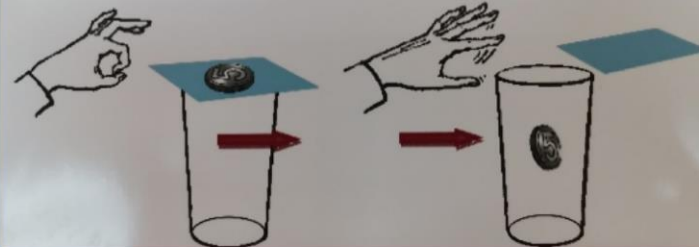
Опыт № 3 «Исчезающая монета»



Опыт № 2 «Чистая монета»



Опыт №4 «Монетка-попрыгунья»



Опыт № 5 «Монетка-эквилибристка»



Технология Н.А. Коротковой
«Путешествие по карте-панно «Река времени» -
одна из форм познавательно-исследовательской деятельности





Квест –технология

игровая форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию (закреплению) экономических знаний, умений и навыков, необходимых для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета

*Квест –игры «Форт-Боярд»,
«В поисках клада»*



Немецкий писатель Авербах Бертольд :
*«Нажить много денег — храбрость,
сохранить их — мудрость,
а умело расходовать — искусство».*



Спасибо за внимание!

