Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 2 “Чебурашка”», корпус 2

Великоустюгский муниципальный район

**Авторская методическая разработка на тему:**

**«Создание и использование интерактивной игры**

**для закрепления знаний по финансовой грамотности**

**у детей старшего дошкольного возраста»**

Автор: Лисицына Елена Николаевна,

воспитатель, I квалификационная категория

Октябрь, 2022 г.

**Актуальность**

Интерактивные технологии все чаще входят в нашу жизнь. Дошкольные учреждения активно практикуют внедрение интерактивного оборудования в воспитательно-образовательный процесс. В результате, обучение детей дошкольного возраста, становится более интересным и захватывающим.

С прошлого года наш детский сад начал работу по образовательной программе «Азы финансовой культуры для дошкольников» Л.В. Стахович, Е.В. Семенковой, Л.Ю. Рыжановской. Для более успешной работы, по этой программе, мною были разработаны и применены интерактивные игры по финансовой грамотности: «Кто, что делает?», «Разложи товар по полкам», «Совместные покупки», «Дороже - дешевле», «Угадай, что, где продается?», «Разменяй монету», «Где хранятся деньги», «Кому, что подарим?», «Своя игра». Цель игр – это формирование и закрепление экономических знаний детей старшего дошкольного возраста.

Подробнее хочется остановиться на мультимедийной игре, которая называется «Своя игра». Данная игра является итоговой по всем разделам программы.

**Цель игры:** закрепление знаний детей старшего дошкольного возраста по вопросам финансовой грамотности и экономике.

**Задачи:**

*Образовательные задачи:*

* Закрепить ранее полученные знания по вопросам финансовой грамотности и экономике.

*Развивающие задачи:*

* Развивать познавательный интерес детей к интерактивным играм.
* Развивать логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи.
* Развивать зрительное восприятие.
* Способствовать формированию коммуникативных отношений;

*Воспитательные задачи:*

* Воспитывать внимательность, умение точно следовать инструкции при работе с ИКТ.

**Система работы с игрой**

Игра предназначена для детей 5-7 лет, в ней могут принимать участие 2 команды, один или несколько участников.

В данной игре представлены 4 категории: загадки от Гнома Эконома, покупки с Феечкой Копеечкой, финансовые задачки от Рублика, и сказки, в которых так же упоминаются монеты или драгоценные камни. В каждой категории по 4 задания. Дети могут выбрать любую понравившуюся им категорию и номер задания от 1 до 4 и, нажав на номер задания, автоматически переходят на него. Ведущий, зачитывает вопросы, команды или участники (участник) отвечают. Для того, чтобы вернуться обратно к странице с заданиями, нажимаем мышкой по кнопке домик, находящейся в нижнем правом углу.

Кроме заданий от героев, детям может выпасть задание под названием «Кот в мешке», это задание не соответствует данной категории, но относится к теме игры.

**I категория «Загадки от Гнома Эконома»**

**Цель:** **развитие**  логическое мышление, воображения детей.

В разделе загадки для проверки ответа необходимо кликнуть мышкой, появится правильный ответ – картинка и звуковое поощрение.

**II категория «Покупки с Феечкой Копеечкой»**

**1 задание «Назовите, что можно купить за деньги?» (4 задание «Назовите, что нельзя купить за деньги?»)**

**Цель:** закрепление понимания того, что не все покупается за **деньги;** главные ценности - отношения, окружающий мир, моральные ценности, радость и любовь близких людей – за **деньги не купишь.**

Дети, выбирают из предложенных картинок, те которые можно купить за деньги. Если картинка выбрана правильно, то она начнет мигать, и прозвучит звуковой эффект. Если картинка, выбрана не правильно, она станет прозрачной.

**2 задание «Соверши покупку по описанию»**

**Цель:** Закрепление у детей представление о товаре, его стоимости. Формирование умения соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

Дети, угадав, о какой игрушке идет речь, соотносят количество имеющихся у них денег со стоимостью товара и решают, смогут его купить или нет. Если купить товар смогут, расплачиваются с продавцом.

**3 задание «Кот в мешке» - «Поставь картинки в правильной последовательности: Что сначала, что потом?»**

**Цель:** закрепление знаний детей о последовательности процесса покупки товара; формирование умения устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развитие логического мышления.

В данном задании для детей предложен набор из 7 картинок, которые необходимо поставить в правильной последовательности процесс покупки товара. Внимательно, рассмотрев картинки, ребята называют, под каким номером картинка должна стоять первой, второй и т.д. Если ребята ошибаются, компьютер помогает им, автоматически ставя картинку на свое место.

**III категория «Финансовые задачки от Рублика»**

**1 задание «Денежное дерево. Сосчитать каких монет по сколько»**

**Цель:** закрепление умения различать номинал монет; закрепление навыков счета; развитие внимания и мышления.

Дети считают, сколько монет по 10 рублей ….

По 5 рублей…., по 2 рубля…., по 1 рублю.

Для проверки ответа необходимо кликнуть мышкой, и напротив данной монеты появится правильный ответ – цифра.

**2 задание «Кот в мешке» - «Назовите, какие бывают деньги?»**

**Цель:** закрепление знаний детей о внешнем виде денег (бумажные и металлические, электронные, золотые, серебряные); развитие у детей логического мышления, сообразительности, внимания.

Дети называют, какими бывают деньги, и чтобы проверить правильность ответов, необходимо кликнуть мышкой, и появятся картинки-ответы.

**3 задание и 4 задание «Финансовые задачки»**

**Цель:** закрепление умений детей решать финансовые задачи; закрепление порядкового и количественного счета в пределах 10; развитие внимания, логического мышления, речи.

В 3 задании детям предлагается решить финансовую задачу и выбрать правильный ответ из двух предложенных монет. Если выбранный ответ правильный, то монетка начнет движение и прозвучит звуковой сигнал, если нет, то монетка станет прозрачной.

В 4 задании дети так же предлагается решить финансовую задачу и дать ответ. Для того, чтобы проверить правильность ответа, необходимо кликнуть мышкой и ответ появится на экране.

**IV категория «Сказки»**

**Цель:** закрепление названий сказочных героев; развитие логического мышления, памяти, воображения, умения анализировать.

**1 задание «Что нашла Муха-Цокотуха, когда пошла по полю?»**

**2 задание «Назовите сказку….»**

**3 задание «Герой, какой сказки закопал пять золотых монет в Стране Дураков, чтобы вырастить денежное дерево?»**

Во всех трех заданиях детям предлагается из набора картинок выбрать правильный ответ. Если картинка выбрана правильно, то она начнет мигать, и прозвучит звуковой сигнал, если нет, то картинка станет прозрачной.

**4 задание «Кот в мешке» - «Разложите деньги по своим «домикам»»**

**Цель:** закрепление знаний детей о месте хранения денег: монеты – в копилке, бумажные купюры – в кошельке, электронные деньги – в банке; развитие логического мышления, памяти, воображения.

Детям предлагается разложить деньги: монеты, бумажные купюры, банковские карты (электронные деньги) по своим «домикам». Если дети ошибаются, то компьютер помогает им, автоматически отправляет ту или иную денежку в свой «домик».

Таким образом, использование интерактивных игр по финансовой грамотности детей повышает эффективность процесса образования и воспитания. Заметила, что закрепляя пройденный материал через интерактивные игры, усвоение детьми новых знаний и экономических понятий происходит гораздо прочнее, чем при использовании традиционных методов и приемов. Так дети лучше усваивают информацию, так как живут в мире электронной культуры и часто лучше нас разбираются в ней.