

Маршрут познавательной экономики для дошкольников

Блок	Задачи	Игры
Потребности человека	Сведения о потребностях человека, ресурсах и способах их удовлетворения	«Солнышко», «Улыбка», «Волшебная шкатулка»
Мой город	Сведения о производстве полезных товаров, профессиях людей	«Кондитерская фабрика», «Ателье», «Фермер», «Завод
Мир товаров	Знакомство с разными формами сбыта продукции	«Рынок», «Аукцион», «Рекламное агентство», «Дом книги», «Детская лотерея»
Моя страна	Знакомство с ресурсами своего края, региона, страны	«Путешествие товаров», «Геологи», «Нефтяники», «Газовики», «Почта»
Мир денег	Знакомство с денежными знаками, установление зависимости между качеством товара и прибылью при его продаже	«Банк», «Банкомат», «Монетный двор», «Универсам», «Пункт обмена валюты»



Целью маршрута является формирование элементарных экономических представлений, необходимых в практической деятельности, и начал экономической культуры детей старшего дошкольного возраста средствами игры. *Задачи маршрута:*

- Познакомить детей с теоретической основой экономических наук (через ознакомление с наиболее доступными экономическими понятиями, знакомство с современными рыночными отношениями).

- Формировать умение применять экономические знания в конкретных условиях, элементарных экономических расчетах, рациональном использовании доступных материальных ценностей.
- Способствовать развитию умений соотносить собственные потребности с материальными возможностями.
- Воспитывать навыки бережного отношения ко всем видам собственности, уважения интересов отдельной личности и других членов общества, привитие уважения к труду и людям труда.

Отличительной особенностью маршрута является отсутствие специально-организованной деятельности детей. Игры с экономическим содержанием используются в совместной деятельности со взрослым, в индивидуальной работе, в досуговых формах, театрализованной и экспериментальной деятельности, в самостоятельной и игровой деятельности, в режимных моментах.

Основными формами реализации маршрута выступали:

- игра,
- наблюдение,
- экспериментирование,
- беседы,
- решение проблемных ситуаций,
- проектная деятельность.

Раскрытие любой темы включало в себя:

1. вводную часть,
2. терминологическую часть, раскрывающую основные понятия;
3. игровую апробацию материала (на 1 этапе – это будут дидактические игры, на 2 – ситуативные, и на 3 – это ролевые, включая игры-стратегии),
4. вариативная часть, которая проводится по усмотрению воспитателя,
5. заключительную часть.

Рассмотрим поэтапное усложнение материала на примере темы «Потребности человека».

Вступительная часть – игра «Волшебная шкатулка»

– Сегодня я принесла вам волшебную шкатулку. Из неё каждый из вас сможет достать то, что он хочет. Именно та вещь, которая поднимает вам настроение. Только вещи в шкатулке невидимые, поэтому вы должны рассказать нам, что вы достали (*демонстрируется работа шкатулки – я достала мяч, потому что очень люблю играть в мяч, и это поднимает мне настроение*).

Вводная часть может включать игры «Приветствие ладошками», «Солнышко (круг)», «Улыбка», «Артисты (изображение лиц)», «Племена (деньги)».

Терминологическая часть

Терминологическая часть 1 этапа – это знакомство с понятиями «потребность», «товар», «услуги» и их разновидностями.

– У каждого из нас были разные желания, которые исполняла волшебная шкатулка. Но вместе с желаниями у каждого ребёнка и взрослого есть свои потребности. Что означает это слово? (ответы)

Потребности – это то, без чего человек не может жить и всё то, что он хочет иметь.

– Подумайте и назовите свои потребности, то без чего вы не сможете жить (пища, солнце, воздух, тепло).

– Для того, чтобы удовлетворить большинство свои потребности, чаще всего люди покупают разные вещи в магазине или на рынке. Все эти вещи называются **товаром**. Товары бывают разные.

- Какие по цене: дорогие и дешёвые.
- А по размеру: большие и маленькие.
- Разные по качеству, съедобные и не съедобные.

Игрушки, мороженное, торты, книги, одежда – всё это одним словом называется «товар».

– Но не все потребности можно удовлетворить купит какой-нибудь товар. Существуют разные учреждения. Они предоставляют услуги, которыми мы пользуемся.

Услуги – это работа, которую выполняют люди, чтобы нам с вами было лучше жить. Например, в парикмахерской ничего не продают, там нас подстригают, моют голову, красят волосы – это услуги, которыми мы с вами пользуемся.

– Когда дети вырастают, у них появляется потребность в образовании и тогда они идут в школу.

И так далее...

Игровая апробация материала. На 1 этапе это дидактические игры Игра «Различие в потребностях».

– Сейчас я буду называть вам различные предметы, и если они относятся к потребностям мальчиков – мальчики будут поднимать руку вверх (условно 1 группа – мальчики), а если это потребности девочек – то девочки должны поднять руку вверх. Будьте внимательны: зубная щетка, кукла, еда, общение, мяч, машина, воздух, велосипед, тепло, кровать, вода, заколки.

– Мы видим с вами, что потребности у мальчиков и девочек немного отличаются. Но есть то, без чего не могут прожить ни девочки, ни мальчики. Это, прежде всего, тепло, вода, пища, воздух и общение.

Следующая игра «Виды товаров». Следующая игра «Товары – услуги».

Вариативная часть

Проводится по усмотрению воспитателя. Так нами выполнялись различные задания с детьми связанные с разными видами деятельности.

Коммуникативно-речевая деятельность.

- Загадки.
- Пословицы.
- Поговорки.

- Беседа по сюжетным картинкам.
- Дополнение рассказа.
- Составление рассказов.
- Составление вопросов.
- Работа со сказками

Познавательная деятельность детей.

- Проведение опытов.
- Решение несложных задач.

Задание 1. Проследи, какие изменения происходят с растением без света, воды, тепла, воздуха. Какой можно сделать вывод?

Задание 2. Попробуйте совсем не дышать. Какой можно сделать вывод?

Задание 3. Людям каких профессий необходима для работы вода? Какой можно сделать вывод?

Задания, связанные с трудовой деятельностью.

- Самообслуживание.
- Уборка и подготовка рабочего места.

Предметно-практическая деятельность.

Задания, направленные на ознакомление детей с предметами труда и их назначением.

Задания, с практическими действиями с предметами.

Детям можно предложить задания такого типа:

- 1) определи способы использования предметов труда: лобзик, пила, молоток;
- 2) продемонстрируйте способ действия с предложенными предметами: метла, савок, тряпка, ведро;
- 3) определите правильную последовательность уборки в квартире;
- 4) определите набор предметов, необходимых для уборки в квартире, на улице, в саду, на площадке;
- 5) определите набор предметов, необходимых для уборки территории зимой, летом, осенью.

На следующем этапе структура занятия остается прежней.

Отметим, только, что *терминологическая часть 2 этапа* раскрывает способы удовлетворения своих потребностей людьми (обучение, работа, общение, покупка товаров и пользование услугами), т.е. она уточняет и конкретизирует знания, полученные на 1 этапе.

На **2 этапе** игровая апробация материала осуществляется через проведение ситуативных игр.

Мы предлагали детям выполнить следующее задание: найти выход в различных экономических ситуациях, которые раскрывают понятия «потребность», «товар», «услуга».

1 тип ситуативной игры – активное включение – нахождение оптимального выхода из сложившейся ситуации для одного из участников. (Ключевое понятие «потребность»).

Ситуация: Мальчик 5 лет расплакался в магазине игрушек. На полке стоял огромный самолет, о котором он давно мечтал. Но вот мама наотрез

отказалась покупать эту чудесную вещь! Говорит, что нужно купить продукты к ужину: хлеб, картофель, чай и торт, о котором просил мальчик.

Задание: предложите свои варианты решения этой ситуации, в пользу мальчика.

2 тип – игра-альтернатива – нахождение компромисса между участниками ситуации. (Ключевое понятие «услуга»).

Ситуация: У Миши, друга Кати, самый красивый и большой велосипед во всём дворе. Ах, как хотелось Вити прокатиться на нём с ветерком! Но, проси не проси, а Мишка – жадина.

Задание: найдите компромисс в сложившейся ситуации.

3 тип – игра-эксперимент – нахождение выхода из сложившейся ситуации методом проб и ошибок. (Ключевое понятие «товар»).

Ситуация: Очень часто любимые мультфильмы прерывают рекламой. А вот всё ли товары так полезны и хороши, как об этом говорится в рекламе? Какой же йогурт выгодно покупать?

Задание: предложите критерии оценки йогурта вместе с планом проведения эксперимента с детьми.

На **3 этапе терминологическая часть** рассматривает необходимость объединения людей в группы и сообщества для удовлетворения общих потребностей (завод, фабрика, музеи, цирк, театр, школа и т.д.).

На 3 этапе игровая апробация происходит через ролевые игры, в частности игры-стратегии (*структура игры-стратегии размещена в приложении 2*).

Большинство учебно-развивающих игр направлены на осуществление конкретных действий: «Достань из мешочка и назови», «Собери вместе», «Разложи», «Найди пару», «Покажи картинку». Игра-стратегия – сложная многоплановая деятельность, которая предусматривает не только осознание игрового замысла, сюжетной линии, но и конкретную последовательность совместных действий всех участников, с которыми необходимо договорится, объединить усилия, не раз выполнять индивидуальный и коллективный выбор. Игра-стратегия имеет все структурные компоненты игры: замысел, игровые роли, сюжет, игровые действия и результат игры. Конечно же, это настоящая игра, но не обычная сюжетно-ролевая или дидактическая. В основе игры-стратегии лежит интрига, реальная проблема, определена цель, для достижения которой необходимо объединение усилий.

Так, в игре «Отпуск на необитаемом острове», дети вначале решают, как они будут добираться на остров, какие вещи возьмут с собой. Каждое предложение аргументируется и обсуждается. Педагог с самого начала может усложнить задание: общее количество багажа не должно превышать определённого количества (например, десять). По ходу игры, по разным причинам (это может быть перегрузка самолёта, встреча и пиратами, кораблекрушение) необходимо избавиться от части багажа. На следующем этапе, добравшись на остров, дети определяют способы организации жизни, распределяют роли между собой, причем по ходу игры дети могут меняться

исполняемыми ролями. Финалом игры может стать выполнение коллективных работ, раскрывающих впечатление детей от игры. В завершение игры-стратегии «Отпуск на необитаемом острове» дети могут нарисовать письмо родителям, раскрывая в нем свои впечатления от увиденного, свой быт, описав флору и фауну острова.

Примеры разнообразных игр и их группировка по темам размещены в приложении работы.

Следует отметить, что в ходе формирующей работы большое внимание уделялось таким темам как «Труд – продукт - стоимость» и «Деньги», задавшись целью дать детям знания из области финансовых категорий, сформировать представление о товаре, как результате и продукте человеческого труда, выработать навыки оценки предметов с точки зрения их качества и стоимости, нравственно-трудовые качества личности через сравнительный анализ своего и чужого труда, а также закрепить умения оценивать вещь как товар и как предмет человеческих отношений. Дошкольники знакомились с профессиям – традиционными (игры «Знаю все профессии» (2 части) и новыми (например, рекламный агент, рекламодавец, брокер), значимостью различных видов труда для человека. Я как ведущий педагог старалась донести до сознания детей, что нет плохих или хороших, нужных или ненужных профессий, все необходимы. Неважно, как кто человек по профессии, важно, как он выполняет свою работу, какую пользу приносит людям.

Проводя игру «Учреждения нашего города» учила детей ценить результаты труда и прививать уважительное отношение к различным профессиям. Результат труда людей оплачивается деньгами. Необходимо было объяснить это детям, уточнить их знания их области финансовых категорий, воспитать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами.

На первых этапах проводились тематические беседы: исторические – происхождение денег в обществе людей, теоретические – куда можно потратить деньги, практические – откуда появляются деньги и как их тратят в семье.

Играя в «Магазин» и «расплачиваясь» за купленный товар, дошкольники не обращают внимания на достоинство денег. Нередко от детей можно услышать: «У меня была одна денежка, а теперь несколько (две, три, пять и т.д.)» поэтому были занятия посвященные ознакомлению дошкольников с денежными знаками России. Чтобы проследить историю русских денег была создана папка «История бумажных денег России». На занятия дети узнавали, что есть деньги бумажные – купюры и металлические – монеты, деньги имеют достоинство, и не всегда одна купюра или монета меньше, чем две или три. Уточняли, как называются купюры – рубли и монеты – копейки, какого достоинства деньги имеют хождение на территории нашей страны, знакомили детей с валютой.

Для ознакомления дошкольников с валютой была создана папка «Деньги разных стран мира», т. к. деньги являются важнейшим, а иногда и

единственным источником информации о государстве, его истории, экономике, искусстве. На занятиях дошкольники с удовольствием рассказывали о тех странах, где они побывали с родителями на отдыхе, демонстрировали имеющиеся там хождение деньги.

Однако дети должны не только узнавать и называть денежные знаки, но и правильно распоряжаться ими. С этой целью знакомила дошкольников с такими понятиями, как «заработная плата», «пенсия», «бюджет семьи», объяснили, из чего он складывается, на оплату каких товаров и услуг идут деньги семьи, ведь не секрет, что многие дети воспринимают деньги в кошельке у родителей как деньги на покупку игрушек и сладостей. Нередко мы слышим в магазине: «Мама, купи...» – и видим, с каким недоумением ребенок встречает заявление матери о том, что денег у нее нет: ведь он только что видел их в кошельке. Чтобы дети поняли, на что идут деньги, заработанные членами семьи, мы обсуждали с ними возможные варианты расходования денег. При этом исходили из жизненного опыта дошкольников: они ходят с родителями в магазин за продуктами, в сбербанк, чтобы оплатить коммунальные услуги, междугородние телефонные переговоры и др.

Кроме того, учила детей беречь ресурсы страны: воду и электричество. Провела досуговое мероприятие - сказку «Путешествие Капы и Капельки», «Как Гном Эконом экономит электроэнергию», в ходе которых объяснила детям, откуда берутся в доме вода и электричество, зачем они нужны, почему дорого стоят и т.д. Дети больше не забывали закрывать за собой кран, напоминали взрослым, что надо выключать свет.

Для родителей была сделана подборка литературы по экономическому воспитанию детей, где собраны книги для совместного чтения в кругу семьи:

- рассказы Э. Успенского «Бизнес крокодила Гены»,
- стихотворения С.Я. Маршака «Откуда стол пришёл», «Как печатали книгу»,
- К.И. Чуковского «Муха – цокотуха»,
- С. Михалкова «А что у вас?»,
- Дж. Родари «Чем пахнут ремёсла» и др.,
- авторские и народные сказки, загадки, пословицы и поговорки.

Слушая разные произведения, дети запоминали экономические термины, устанавливали простейшие экономические связи, сочувствовали положительному герою, осуждали безнравственные поступки, осознавали их последствия.

КВЕСТ - МАРШРУТ «ЭКОНОМИКА С ПОМОЩЬЮ СКАЗОК»

Цели: Развивать смекалку, сообразительность, фантазию, стимулировать деятельность «по интересам», проявление творчества и изобретательности.

Ход занятия

Ведущая: Ребята, мы же любим с вами строить маршруты в поисках ответов на интересные вопросы. И сегодня наш навигатор предлагает нам

необычный маршрут в мир экономики. Смотрите, здесь есть ключи. Наверное, нам надо открыть ворота, подобрать ключ. Виртуальные ворота откроются тогда, когда мы ответим на хитрые вопросы (*висят ключи, на которых написаны вопросы*).

1. Кто хозяин банка? (*банкир*)

2. Сколько орехов в пустом стакане? (*0*)

3. Сколько ушей у трех мышей? (*6*)

4. В какие ворота нельзя въехать? (*закрытые*)

5. В комнате 4 угла, в каждом углу по кошке. Сколько кошек (*4*)

(*Ворота открываются в видеопрезентации, там сидит царь Горох и плачет*)

Царь Горох: Вижу, вижу, сколько гостей сюда ко мне пожаловало (и ревет).

Вед: Что ты реवेशь, царь Горох?

Царь: в моём царстве потерялся гном-эконом и я чуть не разорился. Помогите мне, пожалуйста. Вот схема пути.

Вед: берет конверт и читает письмо: Если следы вы соберете, может, что-то вы найдете. Ну а если не найдете, то совсем вы пропадете.

Вопросы

1. Место, где деньги дают в долг, хранят и выплачивают (*банк*)

2. Место покупки, где можно торговаться (*рынок, магазин, ярмарка*)

3. Деньги, которые люди получают за свой труд (*зарплата, пенсия*)

4. Место, где продают товар по строго установленным ценам (*магазин*)

5. Почему нельзя торговаться в магазине, как на рынке (*на рынке цены свободные*)

7. Любой предмет, который можно купить или продать, называется ... (*товар*)

8. Информация о товаре (*реклама*)

Собирают 2 следа

Куда же смотрят следы? *В обруч (в обруче лежат картинки)*

Вед: Вы цепочку по порядку разложите, но бежать вперед вы не спешите и всё объясните.

Дети раскладывают цепочку, как получается товар «Как рубашка пришла в магазин», «Как книга оказалась в магазине?»

Вед: Смотрите речка. А называется она «*Наоборот*». А вот и удочка.

Крепче удочку держи, а как рыбку поймашь, слово ты прочти, к нему слово подбери и объясни (*дети подбирают слова наоборот: дорого, доход, зло, ленивый, много*).

Дальше путь на поезде: Давайте сядем в вагоны и отправимся в путь, ведь нам надо что-то найти (*дети едут змейкой, а потом рассказываются на стулья, включается виртуальный поезд с музыкой*).

Смотрим по схеме первая станция «*Бюджетная*». В стране экономике все начинается с бюджета – того плана, как распределяются деньги в семье. Давайте сами попробуем с помощью карточек распределить бюджет семьи из 4 человек. Отлично!

Откуда появляются доходы, и какие бывают расходы (*дети отвечают*). (*Звучит музыка, путешествие продолжается*)

Остановка «Денежная»: Я предлагаю вам решить экономические задачи.

Нужно подумать, как разумно распорядится деньгами в разных случаях:

1. Папа решил подарить Сереже на день рождения велосипед. Скажите, в какое время года его можно выгоднее купить? Почему?

2. Как вы думаете, какая одежда дороже летняя или зимняя? Почему?

3. Чьи туфли дороже мамы или дочери? Почему?

4. Где будет дороже бутылка пепси-кола в пустыне или на севере?

5. Какие расходы бывают в детском саду?

6. Кот Матроскин. Я решил накопить денег и купить все что захочу, но пес Шарик утверждает, что не все продается и покупается. Разрешите наш спор. Могу я купить: (*детям раздаются карты, там написаны слова*) корову, посуду, дружбу, хорошую погоду, дрова для печки, здоровье, шапочку?

Вед: Я вижу, что вы научились правильно считать и тратить деньги, отправимся до станции «Товарная».

Вопрос поступил от Дяди Федора. Ребята! Помогите! Собираюсь поехать в гости в деревню. Нужно купить подарки моим друзьям из Простаквашино.

Мама мне составила список, где и что можно купить, а я его потерял. Проверьте, правильно ли я написал, в каких магазинах можно купить эти товары (соедините линией, что и где можно купить):

Велосипед Киоск «Союзпечать»

Журнал Аптека

Книги Магазин «Продукты»

Мяч Магазин «Игрушки»

Конфеты Магазин «Книги»

Наше путешествие продолжается. Остановка «Рекламная»

- Для чего нужна реклама?
- Какая бывает реклама?
- Баба Яга предлагает послушать рекламу про мягкую игрушку.

Покупайте слона, он без уха и хвоста.

С красным, длинным языком и оранжевым звонком.

Любит он сидеть в углу и трубить ду-ду-ду.

Купят ли игрушку слона после такой рекламы? Почему?

Остановка «Прибыльная»

У вас появится прибыль, как только вы разгадаете кроссворд и по вертикали получите слово.

1. Учреждение, в котором хранятся деньги (*банк*)

2. Информация, которая помогает продать и купить товар (*реклама*)

3. То, что продается или покупается (*товар*)

4. В чем измеряется цена товара (*деньги*)

И, получается, по вертикали: неожиданная находка, принесшая дополнительный доход. Это КЛАД. *Дети находят клад в шкатулке, там сертификаты на покупку книг, затем идут в книжный магазин, где каждый себе покупает книгу.*

Подводится итог и рефлексия мероприятия. Книги читаются по очереди со всей группой или отдаются для семейного чтения.

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 картонке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

Материал: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

Игра «ГДЕ ПРИГОДИТСЯ»

Цель: уточнить использование данного продукта.

Правила: соединить линиями кушанья и растения, из которых они готовятся.

Материал: слева на карте изображены растения, справа — готовые блюда.

Слева: яблоко, земляника, огурец, рис, морковь

Справа: гречневая крупа, плов, салат, каша, варенье, повидло, сок.

Игра «КТО ЧТО ПРОИЗВОДИТ»

Цель: подчеркнуть, что для выполнения различных работ необходимы определенные знания и умения.

Правила: соединить стрелочкой, кто что производит.

Материал: изображения готовой продукции, людей разных профессий (Повар у плиты. Токарь у станка. Садовод в саду. Художник за мольбертом. Портной за швейной машиной); карандаш.

Игра «КОМУ ЧТО НУЖНО»

Цель: закрепить знания детей о предметах труда людей разных профессий.

Правила: разложить карточки в соответствии с профессией человека.

Материал: карточки с изображениями людей разных профессий (Повар, Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

Игра «КУПИ ДРУГУ ПОДАРОК»

Цель: научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка.

Правила: выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты. Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.