

Игры

по формированию финансовой грамотности у детей раннего дошкольного возраста.

Введение

раннее детство (1–3 года)

Малыши очень быстро растут и умнеют, учатся ходить, говорить, размышлять. В этом возрасте ребенок сталкивается с первыми запретами родителей, рассказывает психолог Людмила Петрановская. Это не всегда приятный, но важный этап развития ребенка.

Многие родители начинают понимать, что их малыш — личность. Но и сам ребенок начинает осознавать свое «я»: проявляет свою волю, не выполняет всех распоряжений взрослых, получает опыт отстаивания себя. Он познает окружающий мир при помощи органов чувств и своих движений, считал швейцарский психолог Жан Пиаже, который создал целую теорию когнитивного развития детей.

Как учить финансовой грамотность

▪ □ **Первое знакомство с деньгами.** Объясните ребенку, что монеты и бумажные деньги нужны, чтобы обменивать их в магазине на продукты и игрушки. Во время похода в магазин обращайте внимание малыша на то, как вы оплачиваете покупки.

Дома тоже можно поиграть в магазин. Для большей аутентичности можно купить игрушку-кассу.

▪ □ **Игра с монетами.** Уже с двухлетнего возраста малышу можно показывать монеты и учить его называть их. Ему будет интересно трогать их, пересыпать, доставать из копилки и складывать обратно. По Пиаже, такое знакомство с деньгами будет самым полезным. Чтобы окунуть ребенка в современные реалии, можно учить его играть с пластиковыми картами.

! Важно, чтобы малыш играл с монетами только под присмотром, иначе он может подавиться ими или еще как-либо навредить себе.

▪ □ **Отвечать на вопросы.** В этом возрасте дети становятся очень любопытными и задают кучу вопросов, иногда неожиданных. Будьте готовы рассказать, откуда берутся деньги, какие они бывают, как стать богатым, можно ли выиграть в лотерею миллион и как зарабатывают блогеры на YouTube.

▪ □ **Игра в магазин.** Если вы играете с ребенком «в магазин», рассчитывайтесь настоящими деньгами. Это усилит любопытство к монетам и банкнотам, а заодно поможет быстрее выучить цифры и научиться считать.

- □ **Поход за покупками.** Прогулку с ребенком в настоящий магазин также можно использовать для обучения. Например, попросите его называть цены продуктов и сравнивать их между собой, выбирать самый дорогой или самый дешевый продукт. А если ребенок захочет купить несколько шоколадок или игрушек, объясните, что это незапланированные траты — у родителей не хватит денег в кошельке, чтобы купить все сразу, но можно договориться о покупке в следующие

Дидактические игры

1. Разложи монетку по кошелькам.

Чтобы детство наших детей было счастливым, основное, главное место в их жизни должна занимать игра. В детском возрасте у ребёнка есть потребность в игре, и её нужно удовлетворять не потому, что играя, ребёнок учится и познаёт жизнь.

Цель: закрепление знаний основных цветов (красный, синий, жёлтый, зелёный), формирование элементарных представлений о финансовой грамотности.

Задачи:

Образовательные: формировать элементарные представления о понятии монета и кошелёк.

Развивающие: развивать зрительную память, мелкую моторику, цветовосприятие, речь.

Воспитательные: воспитывать интерес к занятию, бережное отношение к деньгам, коллективизм.

Оборудование для игры: карточки кошельки четырёх цветов, фишки-монеты четырёх цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий).

Ход игры: ребёнок берёт монетку -фишку понравившегося цвета, он должен положить её в кошелечек, такого же цвета что и монетка-фишка.

2. Цветная копилка.

Цель: формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, закрепление знаний основных цветов (красный, жёлтый, синий, зелёный)

Задачи:

Образовательные: формировать элементарные представления о понятии монета и копилка.

Развивающие: развивать зрительную память, мелкую моторику, цветовосприятие, речь.

Воспитательные: воспитывать интерес к занятию, бережное отношение к деньгам, коллективизм.

Оборудование для игры: четыре ведёрка с отверстиями основных цветов (красный, синий, зелёный, жёлтый-это копилки), монеты-фишки четырёх цветов.

Ход игры: ребенок достает из мешочка монетку-фишку, он должен её отправить в копилку нужного цвета. Все монетки соответствует цвету копилки.

3. Копилка.

Цель: формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, развитие умений различать монеты от бумажных купюр.

Задачи:

Образовательные: формировать знания о понятиях монета, бумажная денежка, деньги, копилка, уметь различать бумажные купюры и монеты друг от друга.

Развивающие: развивать зрительную память, моторику, речь.

Воспитательные: воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать чувство коллективизма, воспитывать интерес к занятию.

Оборудование для игры: две копилки в виде ведерка с отверстиями сверху. Сбоку каждого ведёрка-картинка с монетой, бумажной купюрой. К монеты и купюры по 10 штук. Мешочек -кошелек.

Ход игры: ребенок достает из мешочка Терек кошелек денежки, монеты или бумажные купюры, и отправляет их в нужную копилку, тем самым сортирует деньги.

Игра 4 Деньги на прищепку.

Цель: формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, формирование знаний о бумажных купюрах.

Задачи:

Образовательные: закрепить знания понятия бумажная купюра, деньги, один и много.

Развивающие: мелкую моторику, речь.

Воспитательные: воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать интерес к занятию, воспитывать чувства коллективизма в игре.

Оборудование для игры: бумажные купюры красного и зеленого цвета по 10 штук, два шнурка, прищепки.

Ход игры: Командная игра. 2 команды в каждой по 3 человека. Два держат шнурок с обоих концов, а по 1 участнику на скорость прицепляют купюры прищепками к шнурку. Игра на скорость. Кто быстрее, тот и победил.

Игра 5. «Зайка идет в гости».

Вам понадобятся: сюжетные игрушки, кружочки двух цветов: красного и желтого (максимум по 5 кружочков).

Ход игры: прочитай ребенку стихотворение:

Зайка, зайнышка-дружок!

Посиди со мной часок.
-Ни минуты не могу,
В гости к ежику бегу.
Он вчера меня встречал,
Есть морошку приглашал.
(Автор: Ф.Бобылев)

Поиграйте с игрушками, расскажите ребенку, что Зайка пришел в гости к Ёжику, и Ёжик угостил его яблочками (кружочками). На тарелке лежат яблоки: сколько их? (много). А сколько гостей? (Мало). Раздайте сначала желтые яблоки Ёжику и Зайке поровну и спросите: «Сколько еще яблок осталось?» (Много.) «Каких?» (Красных.) Раздайте и их тоже. «Сколько яблок на тарелке?» (Ни одного не осталось.) Спросите «Сколько всего яблок?» (Яблоко много, среди них есть и красные, и желтые. Красных и жёлтых яблок поровну). Ёжик и Зайка съели все яблоки (уберите кружочки). "Сколько теперь яблок?" (Ни одного).

Итог: ребенок научится замещать предметы яблоки - кружочками, это первый шаг к пониманию принципа денег. А также выучит понятия мало много, поровну, ни одного.

Игра 6. Пазл.

Пазлы – это отличное решение для семейного отдыха, ведь работа по собиранию картинки интересна и увлекательна не только для малыша, но и для его родителей, а общение с мамой и папой является самым главным фактором успешного развития ребенка.

Пазлы помогают развить мелкую моторику, координацию движений, сенсорику. Необходимость управляться с маленькими частями картинки развивает руку малыша, делает его движения более точными и осмысленными. Все это позволит в будущем избежать проблем с почерком и речью.

Собирание пазла тренирует способность принимать сложные решения. Для того чтобы определить место пазла в картинке, ребенку нужно учитывать сразу несколько факторов: форму элемента, то, что на нем изображено, то, на какой стадии в данный момент находится его работа. Все это, несомненно, пригодится малышу в будущей жизни, ведь практически все его взрослые решения должны носить комплексный характер.

Пазлы способствуют развитию воображения, пространственного мышления, фантазии и памяти. При работе над пазлами ребенок постоянно должен держать в памяти то, что должно получиться у него в итоге и соотносить часть с целой картинкой. Очень полезно при сборке головоломки не давать малышу постоянной возможности видеть конечное изображение – пусть он внимательно посмотрит на него в начале работы и потом обращается к «подсказке» лишь в случае сильного затруднения.

Цель: формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, понятиях монета, бумажные деньги-купюра, развитие наглядно-образного мышления.

Задачи:

Образовательные: формировать элементарные представления о финансовой грамотности, а понятия монета, бумажная купюра.

Развивающие: развивать наглядно-образное мышление, моторику, зрительную память, речь.

Воспитательные: воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать интерес к занятию, воспитывать чувства коллективизма во время игры.

Оборудование для игры: монета разрезанная на 2-3 части, бумажная купюра разрезанные на 2 части два квадрата или два прямоугольных треугольника.

Ход игры: ребенку предлагается собрать монету из двух или трех половинок, также собрать бумажную купюру из двух половин.

Игра 7. Лото - финансовая грамотность.

Одна из самых популярных и всем знакомая игра лото. Отличная классическая игра, в которую могут играть и взрослые и дети.

Играя в лото ребенок:

- Тренирует память;
- Внимание;
- Наблюдательность;
- Развивает способность замечать сходства;
- Расширяет детский кругозор;
- Увеличивает свой словарный запас;
- Улучшает навыки общения со взрослыми и со сверстниками.

Тем для игры в лото, множество. С помощью этой увлекательной игры можно выучить: цвета, геометрические фигуры, профессии, растения, грибы, спецмашины, английские слова и много, много всего. Дети играют и запоминают названия различных предметов, цветов, деревьев, животных, еды, бытовых предметов, флору и фауну, финансовую грамотность и т.п. Так как в игре лото должны принимать участие как минимум два игрока, то стоит отметить и такое положительное качество этой игры, как очередность. Дождаясь своей очереди ребенок учится терпеливости.

Правила игры могут понять уже дети 2 — 3 лет. Первый раз поиграть можно в два года, в этом возрасте можно предложить самый простой вариант лото, например, познакомить ребенка с окружающими его предметами. Деткам в этом возрасте с интересом смотрят на картинки и увлеченно находят похожие. Продолжительность игры примерно 8-10 минут.

Оборудование для игры: большое поле лото на четыре и шесть фишек. Фишке с картинками.

Ход игры: у ребёнка перед собой в поле из четырёх или шести ячеек. Он

берёт фишку и должен поставить её на нужное поле в карточке, пока не соберёт всё.
купюры приёмками к шнурку. Игра на скорость. Кто быстрее, тот и победил.