

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ - ДЕТСКИЙ
САД № 31
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД ЕКАТЕРИНБУРГ**
620146 г. Екатеринбург, ул. Академика Бардина, 47А
тел/факс 8(343)240-17-40, /8(343)240-06-95
[E-mail: mdou31@eduekb.ru](mailto:mdou31@eduekb.ru)

«СУПЕРпокупатель»

Программа краткосрочной образовательной практики для детей
подготовительной группы (1 встреча)

Авторы:
Махнева Л.Н.

Екатеринбург

Аннотация для родителей	Краткосрочная образовательная практика познавательной направленности, в процессе которой ребенок освоит элементы финансовой грамотности. Научится планировать и анализировать приобретение товаров в соответствии с потребностями и финансовыми возможностями.
Цель КОП	Обучение планированию покупки, её реализации, а также проведению анализа эффективности совершённой покупки
Количество часов	Не менее 2 встреч
Максимальное допустимое количество участников	Не более 12 человек
Перечень материалов и оборудования для КОП	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Игрушечные купюры разного достоинства - общая сумма 20 рублей на каждую из подгрупп (Приложение 1) ✓ Ценники для товаров (Приложение 2) ✓ Лист бумаги, карандаш или ручка (по количеству подгрупп) ✓ Дидактическая игра «Планировщик покупок» (Приложение 3) ✓ Муляжи упаковок с продуктами питания, бытовой химией и другими разновидностями товаров (для организации ИОС с различными отделами магазина) ✓ Корзины для покупок ✓ Презентация «Князь Киевский готовится к чаепитию с Богатырями» ✓ Песочные часы – 5 мин.
Предполагаемые результаты	Дети научатся планировать, совершать, а также анализировать эффективность покупки.

Тематический план встреч:

№ п/п	Название занятия	Задачи
1	«Планировщик покупок»	<p>1. Познакомить детей с понятиями «деньги», «цена», «товар», «ассортимент», «бюджет покупки».</p> <p>2. Научить детей планировать приобретение необходимых товаров (составлять список покупок) на основе дидактической игры «Планировщик покупок»</p> <p>3. Научить детей совершать покупки в соответствии с планом (списком) через игровую образовательную ситуацию</p>
2	«Поможем Юлию»	<p>1. Актуализировать знания детей о понятиях «деньги», «цена», «товар», «ассортимент», «бюджет покупки».</p> <p>2. Продолжать учить детей совершать покупки в соответствии с планом (списком) в процессе ИОС</p> <p>4. Учить детей сопоставлять имеющиеся потребности в покупке, цену товара с бюджетом покупки.</p> <p>5. Учить детей делать рациональный выбор среди имеющегося ассортимента товаров.</p> <p>6. Учить детей доказывать рациональность совершённой покупки в процессе анализа.</p>

Содержание встреч:

1. «Планировщик покупок»

- ✓ **Игровая образовательная ситуация** «Экскурсия в супермаркет»: педагог предлагает детям пойти в супермаркет, чтобы научиться самостоятельно совершать покупки. В ходе экскурсии по магазину педагог в беседе знакомит детей с понятиями: «деньги», «цена», «товар», «бюджет покупки». Далее педагог, через наводящие вопросы, подводит детей к тому, что для совершения необходимых покупок следует составить список (план покупки), в котором отражаются все нужные товары.
- ✓ Затем, в процессе *дидактической игры «Планировщик покупок»*, дети учатся составлять список покупок и алгоритм похода в супермаркет.
- ✓ **Игровая образовательная ситуация** «Учимся покупать товары по списку» Педагог предлагает ребятам отправиться в супермаркет со списком товаров, который они составили во время дидактической игры, и деньгами. Педагог выступает в роли кассира, помогая детям во время оплаты покупок правильно сосчитать их стоимость.
- ✓ **Подведение итогов встречи.** Педагог предлагает детям поделиться впечатлениями, отметить что нового узнали, что больше всего запомнилось и понравилось на этой встрече.

2.«Поможем Юлию»

- ✓ Педагог предлагает детям найти решение следующей **проблемной ситуации** - князь Киевский готовится к чаепитию с Богатырями. Он обращается с просьбой к своему верному помощнику Юлию приобрести всё необходимое, так как всех царских поваров он отправил в Новгород готовить свадебный пир. Князь пожаловался на скудность царской казны и сказал, что для покупок может выделить только 10 рублей, но чаепитие должно быть знатным, щедрым. Юлий потратил все деньги, вернувшись из магазина с одной упаковкой цейлонского чая и заморским круассаном. Князь страшно осерчал на Юлия за такую покупку, и велел ему исправить ситуацию. Юлий просит помочь разобраться, как купить всё необходимое к чаепитию, на 10 рублей для Богатырей. Педагог анализирует в беседе с детьми проблемную ситуацию, в ходе которой актуализирует знания детей, полученные на первой встрече. обращается с вопросом к детям: «В чём ошибка Юлия? Что он сделал неправильно? Что необходимо было сделать прежде, чем пойти в магазин?»
- ✓ В дальнейшей **беседе** педагог предлагает детям разделиться на подгруппы (не более 3-4 человек). Затем, рекомендует к

использованию, для помощи герою, *дидактической игры «Планировщик покупок»*, акцентируя внимание детей через наводящие вопросы, на количестве персон для которых организуется чаепитие, а также на бюджете покупки. В процессе игры дети составляют список покупок для чаепития с богатырями, с учётом бюджета покупки (**10 рублей**).

- ✓ *Игровая образовательная ситуация.* Далее детям выдаются денежные купюры на сумму **20 рублей**, предлагается выбрать кассира и отправиться в супермаркет. Время пребывания в супермаркете регламентируется песочными часами (5 мин). В ходе игровой образовательной ситуации педагог выступает в роли администратора, при необходимости оказывает помощь в процессе реализации детьми покупки.
- ✓ *Презентация покупки и её анализ.* Педагог предлагает каждой из подгрупп, используя план презентации – «Что купили? - Сколько денег потратили? – На какое количество человек? – Почему купили именно эти товары?» (Приложение, 3), представить приобретённые товары и проанализировать эффективность покупки.

Список литературы

1. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Учебно-методическое пособие. - СПб: «ДЕТСТВО_ПРЕСС», 2001.
2. Блискавка Е. Дети и деньги. Самоучитель семейных финансов для детей – М: МАНН, Иванов и Фербер, 2014.
3. Формирование финансовой грамотности детей и подростков. Сценарии игр и мероприятий по финансовой грамотности. Часть 2. Методический сборник / Сост. Н.Ю. Шеленкова. Под ред. В.Н. Беляковой – Калининград: КОИРО, 2015.





ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>
ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>
ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>
ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>	ЦЕНА <input type="text"/>

Дидактическая игра «Планировщик Покупок»

Цель: Обучение планированию покупки, её реализации, а также проведению анализа эффективности совершённой покупки

Задачи:

1. Способствовать формированию интереса к освоению основ финансовой грамотности у старших дошкольников
2. Научить детей принимать решения в процессе выбора из множества альтернатив
3. Способствовать формированию навыков сотрудничества, работы в команде
4. Способствовать развитию умения принимать самостоятельные решения в процессе выбора
5. Познакомить детей с понятиями «деньги», «цена», «товар», «ассортимент», «бюджет покупки»
6. Научить детей планировать последовательность совершения покупки
7. Научить детей планировать приобретение необходимых товаров (составлять список покупок)
8. Научить детей сопоставлять имеющиеся потребности в покупке, цену товара с бюджетом покупки.
9. Научить детей доказывать рациональность совершенной покупки в процессе анализа.

Оборудование и материалы:

1. Карточки для составления алгоритма похода в магазин
2. Карточки для составления списка покупок с различными товарами (ассортимент товаров представлен в игре для примера, его можно заменить или дополнить, в зависимости от развивающей среды в группе и проблемной ситуации)
3. Набор цифр от 1 до 10 (набор цифр представлен с учетом возрастных особенностей предполагаемых участников игры)
4. Карточки для моделирования плана презентации покупки
5. Планшеты для бумаги с зажимом (количество планшетов определяется в зависимости от формы проведения игры – индивидуальной или групповой)

Описание игры

В начале игры педагог вовлекает детей в беседу, в процессе которой знакомит их с понятиями «деньги», «цена», «товар», «ассортимент», «бюджет покупки».

Уровень 1: «Алгоритм похода в магазин»

На первом уровне дети, опираясь на полученные в ходе предварительной работы знания, продумывают и составляют алгоритм похода в магазин. На данном этапе предполагается как групповая, так и индивидуальная работа.

Уровень 2: «Список Покупок»

На втором уровне дети учатся с помощью картинок составлять список покупок для приобретения товаров в различных отделах магазина, как по заданию педагога, так и самостоятельно (возможен групповой и индивидуальный формат работы).

Уровень 3: «Удачная покупка»

На третьем уровне дети учатся сопоставлять свою потребность в покупке, цену товаров и бюджет покупки. Дети работают как по заданию педагога, так и самостоятельно (для самостоятельной работы предполагается оборудование магазина в группе или картинки товаров с ценами).

Уровень 4: «Презентация Покупки»

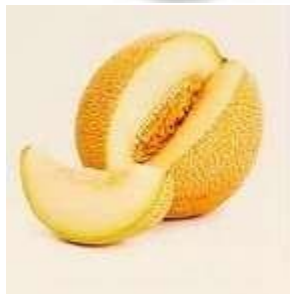
На четвертом уровне дети учатся доказывать целесообразность своей покупки: моделировать план презентации своей покупки, выступать перед сверстниками и педагогами, отвечать на вопросы.

Уровень 1: «Алгоритм похода в магазин»



Уровень 2: «Список Покупок»



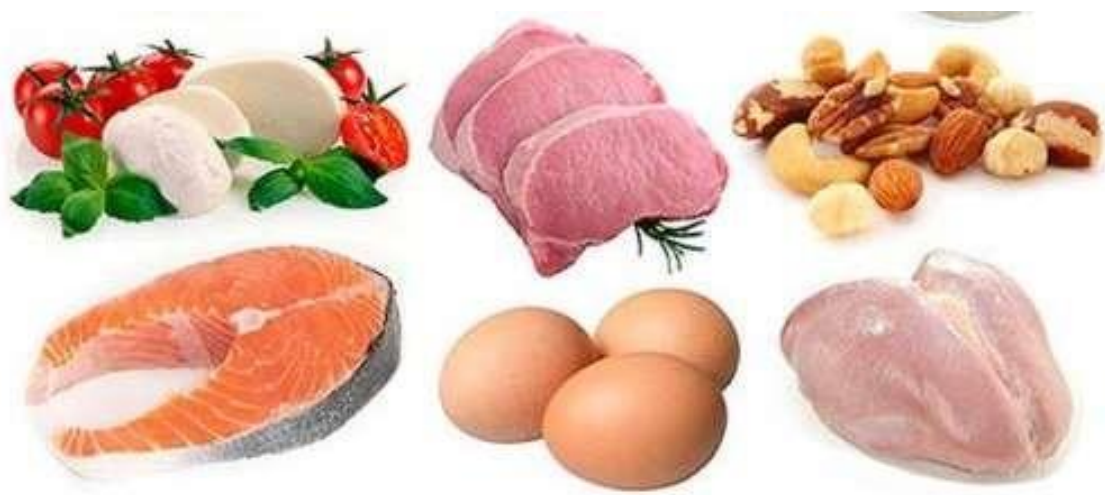














Уровень 3: «Удачная покупка»

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10

Уровень 4: «Презентация Покупки»



Бланк с прорезями для закрепления на планшете

