

А. С. Барсукова, И. А. Беляева, М. А. Гусева

Основы экономического образования старших дошкольников в интерактивных развивающих играх

Барсукова Лидия Сергеевна – зам. директора по научно-методической работе, методист по дошкольному воспитанию, ГБОУ СПО «Педагогический колледж №6» (г. Москва, Россия)

Беляева Ирина Александровна – специалист методического кабинета, ГБОУ СПО «Педагогический колледж №6» (г. Москва, Россия)

Гусева Мария Александровна – педагог-психолог, ГБОУ Гимназия №1619, структурное подразделение детский сад №1427 (г. Москва, Россия)

Авторами разработана образовательная программа по основам экономического образования старших дошкольников в интерактивных развивающих играх. К программе прилагается серия игр под названием «Рублик и Копеечка: поиграем в экономику». В данную образовательную программу включены такие развивающие игры, которые способствуют развитию познавательной активности ребенка и повышению компетенций старших дошкольников по вопросам элементарного экономического образования. Сюжет программы подсказывает детям, верное или неверное решение они приняли. В играх применяются приемы внешнего поощрения: по сюжету два вымышленных героя – Копеечка и Рублик вместе с детьми путешествуют в мире экономики и помогают детям усвоить элементарные экономические представления. Это позволяет поддерживать интерес к предлагаемому образовательному материалу и сохранять положительное эмоциональное отношение к игровым занятиям. Авторы программы ставят целью посредством серии игр раскрыть ребенку окружающий его предметный мир как мир духовных и материальных ценностей, формировать экономическое сознание и экономическое мышление. Новизна программы заключается в том, что она реализована в печатных играх и с помощью образовательных электронных ресурсов, в частности компьютерных развивающих игр.

Ключевые слова: экономическое образование, интерактивные развивающие игры, деньги, иностранная валюта, товары и услуги, бартер.

Fundamentals of economic education of senior preschool children in developmental interactive games

Barsukova Lidia, Deputy Director for Research and Methodology of the Teachers College #6 (Moscow, Russia)

Belyaeva Irina, Specialist of the Teachers College #6 (Moscow, Russia)

Guseva Maria, Psychologist, Gymnasium #1619 (Moscow, Russia)

The authors have developed an educational program on the basis of economic education of senior preschool children in developmental interactive games. A series of games called “Rublik and Kopechka: play in the economy” is included in the program. The educational program includes such educational games that promote cognitive activity of the child and improve competencies of senior preschool children on the elementary economic education. The plot of the stories help children to understand right or wrong decisions. Two characters – Kopechka and Rublik – travel with children in the world of economy and help children learn basic economic concepts and ideas. This allows to maintain an interest in the proposed educational materials and positive emotional attitude to the activities. The authors of the program through the games try to reveal to the children surrounding world as the world of spiritual and material values and generate economic consciousness and economic thinking. The novelty of the program lies in the formulation of the problem as a matter of social learning itself and that it is implemented in printed games and electronic educational resources.

Keywords: economic education, interactive educational games, money, foreign currency, goods and services, barter.



Приобщение дошкольников к основам экономики – одна из наиболее сложных и в то же время важных проблем настоящего времени. Только экономически грамотный человек способен адекватно оценивать себя, свое место в обществе с точки зрения материальных возможностей. Современный ребенок способен понять, что такое деньги, их ценность, назначение, что существуют экономические отношения в обществе и что он тоже в свое время будет являться субъектом данного вида отношений. Экономическое образование дошкольников не только приближает ребенка к реальной жизни, но и формирует деловые качества личности.

Под элементарным экономическим образованием дошкольников понимается «первоначальное усвоение простейшего перечня экономических терминов и понятий, составляющих часть непрерывного экономического образования и позволяющих осуществлять простейшую экономическую деятельность» (Макарова И.И.).

Формирование первичного опыта становится возможным, когда ребенок выполняет самостоятельные действия и уже на этой основе осваивает конкретные знания и умения. Ребенок дошкольного возраста проявляет самостоятельность в играх, поэтому развивающие игры помогут сделать экономику понятной.

Известный американский психолог Эрик Берн в своей книге «Игры, в которые играют люди» пишет: «Процесс воспитания ребенка можно свести к обучению тому, в какие игры и как нужно играть. По большому счету, любимые игры, являясь частью жизненного сценария ребенка, определяют его судьбу».

Задача воспитателей и родителей – помочь ребенку выбрать такие игры, которые принесут бы ему максимальную пользу в его экономическом образовании, стали бы его любимыми играми.

Нами была разработана образовательная программа по основам экономического образования старших дошкольников в интерактивных развивающих играх. К программе прилагается серия игр под названием «Рублик и Копеечка: поиграем в экономику».

В данную образовательную программу включены такие развивающие игры, которые способствуют развитию познавательной активности ребенка и повышению компетенций старших дошкольников по вопросам элементарного экономического образования. Представленные в образовательной програм-

ме игры строятся по принципу самоконтроля. Сюжет программы подсказывает детям верное или неверное решение, которое они приняли. В играх применяются приемы внешнего поощрения: по сюжету два вымышленных героя – Копеечка и Рублик вместе с детьми путешествуют в мире экономики и помогают детям усвоить элементарные экономические понятия и представления. Это позволяет поддерживать интерес к предлагаемому образовательному материалу и сохранять положительное эмоциональное отношение к игровым занятиям.

Цель программы: посредством серии игр под названием «Рублик и Копеечка: поиграем в экономику» раскрыть ребенку окружающий его предметный мир как мир духовных и материальных ценностей, формировать экономическое сознание и экономическое мышление.

Задачи:

- сформировать у детей доступные экономические представления;
- сформировать у детей элементарные представления об экономических потребностях и способах их удовлетворения в практической деятельности;
- содействовать пониманию и оценке окружающего предметного мира как результата труда людей;
- познакомить детей с современными рыночными отношениями;
- учить решать простейшие экономические задачи;
- воспитывать сознательного пользователя в решении экономических задач.

Дети старшего дошкольного возраста в процессе развивающих игр осваивают следующие **компетенции:**

- ориентироваться в ситуации;
- выбирать «хотелось», между нужным и необходимым, хорошим и плохим;
- определять приоритеты: выбирать более важное, отказываться от менее ценного;
- самостоятельно определять действия в решении экономических задач;
- просчитывать свои действия, видеть последствия того или иного решения;
- осуществлять вариативные действия в ситуации выбора;
- владеть умственными операциями.

Принципы реализации программы:

- **системность** (выстроена система игр);
- **преемственность** (следующая игра базируется на уже сформированных понятиях и, в свою очередь, формирует «зону ближайшего

развития»); (игры учитывают возможности детей старшего дошкольного возраста);

- **возрастное соответствие** (учитываются возможности детей старшего дошкольного возраста);

- **наглядность** (использование наглядно-дидактического материала, информационно-коммуникативных технологий);

- **деятельностный** (задачи развития психических функций достигаются через деятельность, свойственную дошкольнику).

I. Обязательная часть. Содержание программы

Программа состоит из пяти разделов:

1. Экономические потребности.
2. Средства удовлетворения потребностей – товары и услуги, обмен «денег» на товар, «деньги» – цена.
3. Ресурсы: природные, рукотворные, людские, необходимые для создания товаров.
4. Выбор наилучшего при определенных затратах.
5. Возможности общества по производству экономических благ при эффективном использовании имеющихся ресурсов.

В каждом разделе представлена **система игр**:

1) Экономические материальные потребности: «Хочу – надо»; «Кому что нужно для работы»; «Зима – лето».

Задачи:

- сформировать представления детей о том, что человек нуждается в воде, воздухе, тепле, свете, пище, жилище, одежде, обуви... Человек удовлетворяет эти жизненные потребности как из естественных, природных источников, так и с помощью экономики хозяйства;

- сформировать представление о содержании деятельности людей некоторых профессий;

- поощрять стремление детей приобщаться к труду взрослых.

2) Средства удовлетворения потребностей: «Монеты»; «Банкноты» «Иностранная валюта»; «Товары и услуги»; «Бартер».

Задачи:

- сформировать представления детей о том, что экономические потребности удовлетворяются купленными товарами или оплаченными услугами;

- раскрыть понятия – «бартер» как прямой обмен одних товаров и услуг на другие без ис-

пользования денег и «деньги» как универсальное и удобное средство обмена. Цена устанавливается в результате сбалансирования между спросом и предложением.

3) Природные, рукотворные, людские ресурсы: «Что производят люди разных профессий?», «Цепочки».

Задачи:

- познакомить детей с разными видами ресурсов (природные, рукотворные, людские) и различными способами их применения и использования для изготовления товаров;

- раскрыть понятия «ресурсы» и «потребитель».

4) Выбор наилучшего при определенных затратах: «Полезные продукты: что лишнее?»; «Дешевле – дороже», «Что можно купить».

Задачи:

- подвести к пониманию зависимости товара и услуги от качества;

- сформировать понятие о соотношении качества и стоимости;

- раскрыть ребенку основные критерии успешности покупки.

5) Возможности общества по производству экономических благ при эффективном использовании имеющихся ресурсов: «Распределение бюджета»; «Доход – расход».

Задачи:

- познакомить с экономическими терминами: бюджет, выгода, экономия;

- учить осуществлять оптимальный выбор при решении экономических задач.

II. Методические рекомендации к подготовке воспитателей и родителей к организации интерактивных развивающих игр

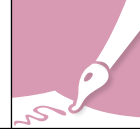
Занятия с применением игр очень интересны старшим дошкольникам. Они с большим удовольствием осваивают образовательные программы, решают различные задачи.

Прежде чем ребенок приступит к играм, взрослый должен:

- изучить образовательную программу, понятийный аппарат экономических терминов (Приложение 2);

- создать эмоциональное отношение к работе, поговорить с ребенком о предстоящей деятельности, ввести игровую ситуацию, можно использовать загадки (Приложение 3);

- провести беседу по терминам и понятиям



с опорой на сюжеты известных детям произведений (Приложение 1);

- изучить инструкции к каждой игре;
- проанализировать результат.

Некоторые дети не готовы к овладению именно этим видом деятельности, они еще не созрели до уровня, позволяющего им самостоятельно играть. К этим детям необходимо проявить особое внимание, в игру вводить постепенно через общение и совместные действия по выполнению игрового задания.

Встречаются дошкольники, у которых первоначальный интерес к играм может быть достаточно сильным, но, удовлетворив потребность в новых впечатлениях, доступных ребенку по уровню его развития, он неизбежно снижается. Перед такими детьми необходимо ставить проблемные вопросы до начала осуществления игровых действий.

Внимание взрослых должны вызывать и те дети, которые проявляют стабильный интерес высокого уровня. Ребенка характеризует достаточно развитая познавательная потребность, выражающаяся в активном заинтересованном отношении к новому, в стремлении к новым знаниям, в пытливости, любознательности. Здесь важно постоянно удовлетворять его познавательную потребность, расширяя сферу познания через общение с ребенком.

Особую роль играет активизирующее общение и позиция взрослого по отношению к играющему ребенку. Здесь возможно только содержательное сотрудничество и недопустим авторитарно-назидательный стиль. Взрослый может косвенно (вопросом, напоминанием и т.д.) побуждать ребенка к самостоятельной постановке игровых целей, поиску и совершенствованию игровых способов. Играя, дети осваивают и закрепляют сложные понятия, умения и навыки непринужденно. Вводить новые понятия и правила для детей очень эффективно в форме стихов и загадок (см. Приложение 3), чтобы облегчить запоминание трудных терминов и непривычных действий.

Важно помнить, что ребенок в игре всегда предстает не как исполнитель, а как творец своей деятельности. Поэтому, предъявляя ребенку систему постепенно усложняющихся по содержанию знаний и способов решения игровых задач, он тем самым обеспечивает развитие подлинной творческой самостоятельной игры. Побуждая ребенка к принятию или постановке игровых задач, он развивает у них инициативу и творчество.

Таким образом, использование образовательной программы повышает мотивацию не только за счет игровой стратегии, на которой программа базируется, но и потому, что ребенок получает одобрение, похвалу не только со стороны взрослых, но со стороны героев – Рублика и Копеечки.

Литература

1. Аношина Л.М. Экономическое воспитание старших дошкольников в процессе ознакомления с новыми профессиями / Л.М.Аношина // Психология и педагогика. – 2002. – №1.
2. Голубева Е.В. Исследование экономических представлений у детей младшего дошкольного возраста. – Таганрог: ТГРУ, 2009.
3. Детский экономический словарь / Сост. Г.В. Евменова, О.И. Меньшикова. Науч. ред. Т.А. Попова. – М., 2007.
4. Курак Е.А. Экономическое воспитание дошкольников. – М.: Просвещение, 2010.
5. Кнышева Л.В. Экономика для малышей, или Как Миша стал бизнесменом. – М.: Педагогика – Пресс, 2007.
6. Каряев В.Л. Экономическое образование: от первых шагов к системному решению // Народное образование. – 2004. – №10.
7. Макарова И.И., Шурупова Р.В. О некоторых проблемах долгосрочных тенденций развития непрерывного экономического образования. – М.: 2008.
8. Микляева Н.В. Технологии разработки образовательной программы ДОУ. – М.: Творческий центр, 2010.
9. Молнцева А.А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику: Уч.-мет. пособие. – СПб.: Детство-Пресс, 2007.
10. Чернер С.Л., Нагумнова И.И., Чуйкова М.Н. Азбука экономики. – М., 2010.
11. Шатова А.Д. Экономическое воспитание дошкольников, М.: Педагогическое сообщество, 2005.

Приложение 1. Примерные тексты для бесед с детьми об экономических понятиях

Желания – потребности

У каждого человека есть желания. Желание – это то, что я больше всего хочу. Однако не все, что я хочу, можно получить. Словом «хочу» люди обозначают предметы или вещи, которые им хотелось бы иметь, но без которых вполне можно обойтись.

К жизненно важным потребностям относятся: пища, одежда, жилье. Пища нужна для того, чтобы жить и быть здоровым. С помощью одежды мы укрываемся от непогоды. Жилье – это место, где мы живем. Человек не может прожить без воздуха и воды. Эти жизненно важные потребности требуют обязательного удовлетворения.

Деньги

Деньги – это платежное средство, удобное средство обмена. Любую покупку или услугу (например, сделать прическу в парикмахерской) человек оплачивает деньгами.

Есть металлические деньги. Это монеты. Есть бумажные деньги. Это купюры. На всех деньгах есть рисунки, портреты и обязательно – цифры.

В каждой стране деньги выглядят по-разному. В России деньги называются рубль и копейки. В одном рубле – 100 копеек. Сейчас в обращении монеты-копейки достоинством: 5 копеек, 10 копеек, 50 копеек. Рубли тоже представлены монетами: 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей. Бумажные рубли бывают разного достоинства: 50 рублей, 100 рублей, 1 тысяча рублей, 5 тысяч рублей. Они отличаются цветом и рисунками на купюрах.

Деньги других стран называются по-другому. Например, в США – доллар; в Великобритании – фунт стерлингов; в Китае – юань; в странах Европы, входящих в Евросоюз, – евро.

Есть еще одно название всех денег – валюта. Для обозначения валюты разных стран используются специальные значки (*демонстрация карточек со значками валют и флагами соответствующих стран*).

Деньги предназначены удовлетворять многие наши потребности.

Товары и услуги

Человек в современном мире не может сам изготовить все товары, какие нужны для его жизни: одежду, обувь, мебель, технику, поэтому необходимо, чтобы товары кто-то производил.

Товары производят люди разных профессий, работающие на фабриках и заводах. Затем товары поступают в различные магазины, и люди их покупают, удовлетворяя свои потребности.

Кроме покупки товаров, люди нуждаются в определенных услугах: ремонте обуви, одеж-

ды, квартиры; медицинском обслуживании и т.д. Эти услуги оказывают люди разных профессий: доктора, парикмахеры, водители, продавцы, библиотекари, слесари, маляры, пожарные и т.д.

Цена товара и услуги

Цена – это такое количество денег, которое понадобится, чтобы купить какой-то товар или заплатить за услугу.

Цена товара зависит от труда, вложенного человеком в создание той или иной вещи. Чем больше человек затрачивает времени и сил на изготовление товара, тем выше будет его цена.

Кроме того, цена товара зависит от спроса. Спрос показывает, сколько людей хотят купить тот или иной товар. Если спрос высокий, то это значит, что людям этот товар очень нужен. А низкий спрос означает, что товар сейчас мало кого интересует. То есть один и тот же товар может стоить дороже или дешевле. Например, летом яблоки стоят дешевле, чем зимой. Зимой летняя одежда дешевле, чем летом, а вот зимняя одежда дешевле летом.

Цена зависит также от качества товара. Высокое качество – товар хорошо сделанный, низкое качество – товар с какими-то недостатками. Цена товара высокого качества выше (дороже). Цена товара низкого качества ниже (дешевле).

Бартер

Давным-давно, когда у людей еще не было денег, они обменивались разными вещами. Например, красивые меха люди меняли на украшения, корову – на оружие, мед – на мясо, рыбу меняли на соль, зерно – на коров и т.д. Обмен одних товаров на другие без использования денег называется бартером. Бартером называют и действие, когда люди обмениваются услугами. Например, один человек хорошо водит машину, а другой умеет хорошо шить. При необходимости они могут обменяться услугами и платить друг другу деньги за услуги уже не будут. Водитель отвезет друга в другой город, а за это друг сошьет ему куртку.

Доход – расход

Все деньги, которые попадают в семейный бюджет, называется доходом. Зарплаты и премии родителей, пенсии бабушек и дедушек, стипендия брата – все это доходы семьи. Доходом считаются деньги, полученные от продажи товаров, произведенных в собс-



твенном хозяйстве (помидоры, огурцы, морковь, капуста и т.д.). К доходам можно еще отнести выигрыш в лотерею, подарок на день рождения, находку, дополнительный заработок. Но в каждой семье есть и расходы. Расход – это затраты. Покупка еды, одежды, оплата детского сада, плата за квартиру, свет, воду, электричество – все это расходы семьи. И за все это нужно заплатить вашим родителям.

Семейный бюджет, экономия

У каждой семьи есть общие доходы и расходы. Папа и мама работают, получают заработную плату. Дедушка и бабушка получают пенсию, старший брат учится в институте, и ему выдают стипендию. Если все эти деньги сложить вместе, получится доход семьи, например – за месяц. Расходы – это деньги, которые семья планирует и разумно тратит на покупку товаров и оплату услуг. Часть денег из семейного бюджета откладываются на продукты питания. Еще часть денег пойдет на покупку новых вещей, на книжки, краски, карандаши. Семья регулярно тратит деньги за квартиру, свет, газ, воду, телефон, интернет. Отдельно откладывает деньги на проезд в транспорте (метро, автобус, трамвай). Откладывает деньги на походы в кино, театр, музей, парк развлечений. Немного денег следует запланировать на непредвиденные расходы, например, деньги на лекарства, на ремонт пылесоса. И каждый месяц семья откладывает на отпуск.

Чтобы суметь отложить деньги на отпуск или на нужную покупку, надо научиться быть экономным. Например, у кого-то в квартире или на садовом участке вода просто бесполезно вытекает из незакрытого крана. Значит, утекают и деньги из семейного бюджета. Или в комнате никого нет, на дворе – солнечный день, а свет везде горит. Бывает, что телевизор никто не смотрит, и он работает без перерыва. Это неэкономно!

Приложение 2. Экономические понятия и термины

Бартер – неденежная форма расчетов между субъектами хозяйствования, натуральный товарообмен.

Бизнес (business) – дело, занятие, приносящее доход, предпринимательская или коммерческая деятельность, вид (направление) деятельности.

Благо – то, что способно удовлетворять повседневные жизненные потребности людей, приносить людям пользу, доставлять удовольствие.

Выручка (доход) – сумма денежных средств, полученная фирмой за реализацию продукции; рассчитывается как произведение цены продаваемого товара (услуги) на количество этого товара (услуг).

Деньги – всеобщий эквивалент товара; активы, служащие средством обращения, накопления (сокровища) и единицей учета.

Дефицит – превышение спроса над предложением.

Заработная плата – доход от труда как фактора производства.

Затраты – денежные средства, необходимые для производства товаров и услуг.

Общественные товары – товары, будучи потребленные одним лицом, доступны для потребления другими.

Полезность – способность вещи удовлетворять потребность.

Потребность – отношение человека к вещам, поддерживающим и улучшающим его жизнь.

Предложение – количество товара, которое производители желают и в состоянии продать по заданной цене.

Рациональность – стремление экономических субъектов к минимизации затрат и максимизации полезности.

Рынок – это система экономических отношений, складывающихся между производителями и потребителями товаров.

Сбережения – часть доходов населения, которая не используется для покупки товаров и услуг или выплаты налогов, а вкладывается в банки или ценные бумаги.

Спрос – количество товара, которое потребители желают и в состоянии купить по заданной цене.

Стоимость – мера альтернативных средств удовлетворения потребности.

Товар – продукт труда, предназначенный для обмена (продажи). Характеристиками товара выступают полезность, стоимость, ценность и цена. Цена – денежное выражение стоимости товара.

Ценный (качественный) товар – товар, спрос на который растет при росте потребительских доходов.

Эффект – в экономике результат, имеющий место вследствие какой-либо причины, действия.

Приложение 3. Детские загадки про экономику

На товаре быть должна
Обязательно ... (*цена*)

Коль трудился круглый год,
Будет кругленьким ... (*доход*)

Журчат ручьи, промокли ноги,
Весной пора платить ... (*налоги*)

В море коварном товаров и цен
Бизнес-корабль ведет ... (*бизнесмен*)

Он финансовый факир,
В банк к себе вас ждет ... (*банкир*)

Будут целыми, как в танке,
Сбереженья ваши в ... (*банке*)

Дела у нас пойдут на лад:
Мы в лучший банк внесли свой ... (*вклад*)

Приносить доходы стал
В банке папин ... (*капитал*)

Чтобы дом купить я смог,
Взял кредит, внеся ... (*залог*)

Как ребенка нет без мамы,
Сбыта нету без ... (*рекламы*)

Эта резвая купчиха
Поступает очень лихо!
В телевизор залезает
И товары предлагает:
От компьютеров дохлама.
Имя у нее ... (*реклама*)

Люди ходят на базар:
Там дешевле весь ... (*товар*)

И врачу, и акробату
Выдают за труд ... (*зарплату*)

Мебель купили, одежду, посуду.
Брали для этого в банке мы ... (*ссуду*)

Чтобы партнеров не мучили споры,
Пишут юристы для них ... (*договоры*)

На рубль – копейки, на доллары – центы,
Бегут-набегают в банке ... (*проценты*)

Чуть оплошаешь – так в тот же момент
Рынок захватит весь твой ... (*конкурент*)

Очень вкусная витрина
Овощного ... (*магазина*)

Сколько купили вы колбасы,
Стрелкой покажут вам точно ... (*весы*)

Мебель, хлеб и огурцы
Продают нам ... (*продавцы*)

За сметану, хлеб и сыр
В кассе чек пробьет ... (*кассир*)

Из какого аппарата
Выдается нам зарплата? (*Банкомат*)

В этой фирме все бывают,
Бланк сначала заполняют,
Вносят в кассу платежи.
Что за фирма, подскажи? (*Банк*)

Та бумага не простая,
И владелец ее знает,
Что она ему раз в год
Дивиденды принесет. (*Акция*)
Дядя Коля – нумизмат.
Значит, каждый экспонат,
Я скажу вам по секрету,
Называется ... (*монета*)

В наши дни не встретишь эту
Очень малую монету.
В сказках ты ее найдешь,
Денежка зовется ... (*грош*)

Государственный денежный склад,
Если полон, народ очень рад.
И налоги растут неспроста,
Если вдруг она стала пуста. (*Казна*)

Чтоб хранить свои доходы
На карманные расходы,
Хрюшка требуется мне,
Та, что с дыркой на спине. (*Копилка*)

Есть он в банке, ресторане,
И на фабрике, и в бане.
Он деньгам ведет учет:
Где расход, а где приход.
Математику он знает,
Цифры быстро сосчитает,
Здесь расход, а здесь приход –



Ничего не пропадет! *(Бухгалтер)*

В фирме прибыль он считает,
Всем зарплату начисляет.
И считать ему не лень
Все налоги целый день. *(Бухгалтер)*

Половинку от зарплаты
Называют как, ребята? *(Аванс)*

Все, что в жизни продается,
Одинаково зовется:
И крупа, и самовар
Называются ... *(товар)*

Это крупный магазин,
У него не счесть витрин.
Все найдется на прилавке –
От одежды до булавки. *(Супермаркет)*

Фирмой крупной управляет
И разумно, и умело.
Деньги так распределяет,
Чтоб росло и крепло дело.
Порученья он дает
Всем сотрудникам своим,
Чтобы фирма шла вперед,
Приносила прибыль им. *(Менеджер)*



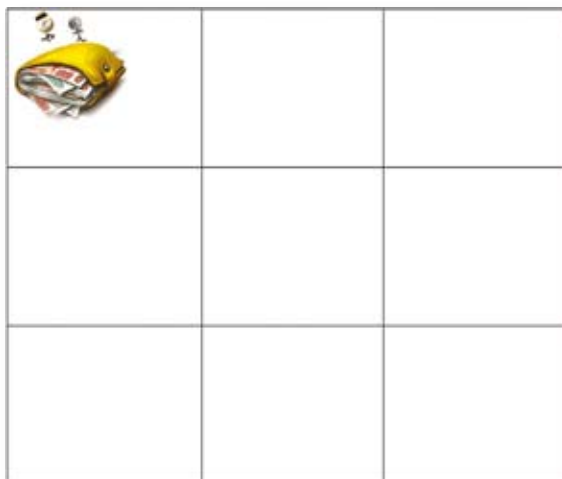
Приложение 4 Что можно купить

Цель: научить детей различать понятия: товар (то, что можно купить) и явление или предмет, не являющийся товаром (то, что нельзя купить: ветер, звезды, луна, гора, солнце, дождь, море, снег).

Могут играть дети от 5 лет.

Комплект:

2 больших карточки, 16 маленьких карточек с картинками.

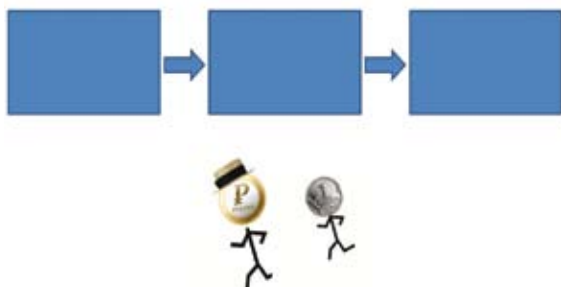


Инструкция к выполнению

На пустые клетки карточки с изображением кошелька необходимо разложить карточки с изображением товара (то, что можно купить).

На пустые клетки карточки с изображением зачеркнутого кошелька необходимо разложить карточки с изображением того, что нельзя купить (природа, явления природы...).

ПРОИЗВОДСТВО - ПРОДУКТ (составь цепочку)



Цепочки: производство – товар

Цель: дать детям представление о том, откуда появляется тот или иной товар (продукт); научить составлять последовательные цепочки, включающие этапы: производство или добыча сырья, переработка, появление конечного продукта; дать детям новые знания о некоторых видах производства.

Игра для детей от 7 лет.

Комплект:

1 большая карточка «Производство – продукт», 24 маленькие карточки, изображающие различные виды производства и их результаты.

Инструкция к выполнению

- Выбрать 3 карточки, обозначенные одинаковой цифрой.
- Выложить их на прямоугольники большой карточки так, чтобы получилась последовательная цепочка от начала производства до конечного продукта.
- Использованные карточки откладываются в сторону, чтобы освободить синие прямоугольники (или можно предыдущую цепочку не убирать, а продолжать выкладывать следу-



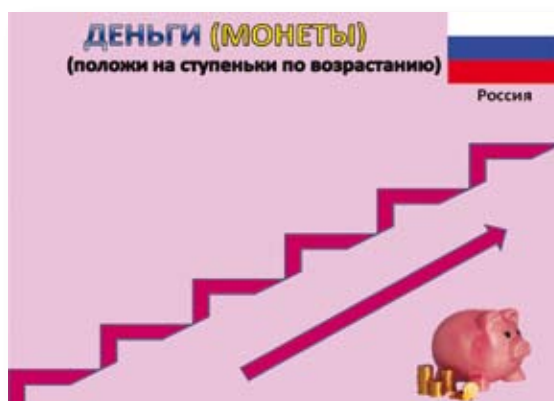
ющие цепочки последовательно просто на столе). Далее аналогично выбираются следующие 3 карточки, составляется цепочка, и так со всеми карточками.

- За каждую правильно выложенную цепочку начисляется 1 балл.
- Для победы надо набрать 8 баллов.

Монеты

Цель: познакомить детей с российскими монетами различного номинала, научить определять их по возрастанию номинала.

Для детей от 5 лет.





Комплект:

1 большая карточка, 6 «монет».

Задача

Разложить монеты на ступеньки по возрасту номинала, начиная с нижней ступеньки.

Дешевле – дороже

Цель: научить детей решать экономическую задачу по определению разницы в цене (что дешевле, что дороже) двух предлагаемых товаров в зависимости от их количества или качества.

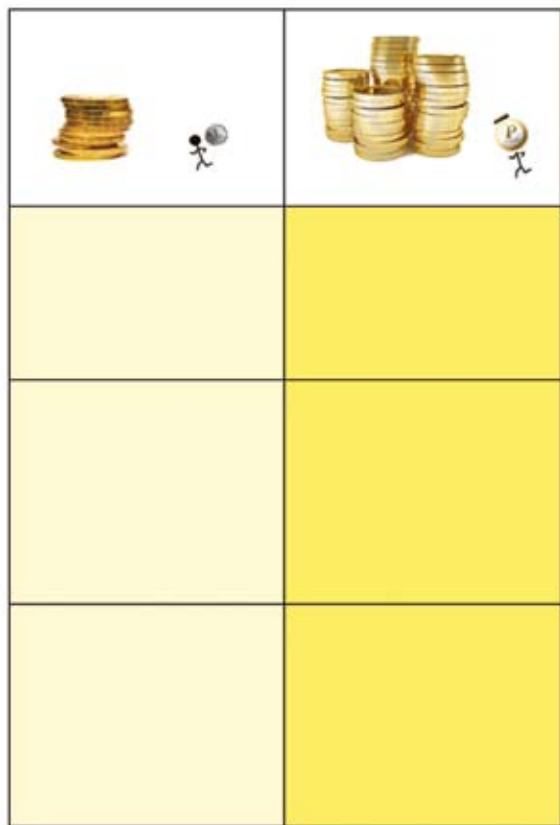
Для детей от 5 лет.

Комплект:

1 большая карточка (с монетами), 6 пар маленьких карточек (товары).

Ход игры

- Выбрать пару товаров с одинаковой цифрой на карточке.
- Положить каждый из товаров выбранной пары в пустые прямоугольники на большой карточке так, чтобы более дешевый товар оказался в столбике слева (маленькая стопка монет), а более дорогой – справа (большая стопка монет).
- Заполнить таким образом всю большую карточку.



Профессии: кому что нужно для работы

Цель: познакомить детей с различными профессиями; дать знания о предметах, необходимых для выполнения различных работ (профессиональные потребности); научить детей выбирать необходимые предметы из многих предложенных.

Комплект:

8 больших карточек с изображением людей разных профессий, 40 маленьких карточек с изображением предметов труда, необходимых для работы людям различных профессий (по 5 карточек на каждую профессию).

Правила игры

Могут одновременно играть от 1 до 8 детей в возрасте от 5 лет.



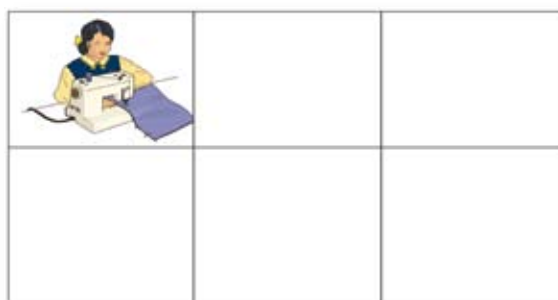
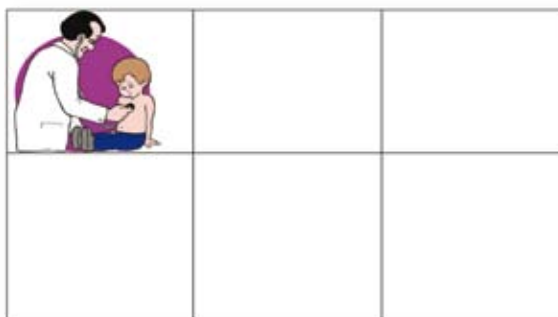
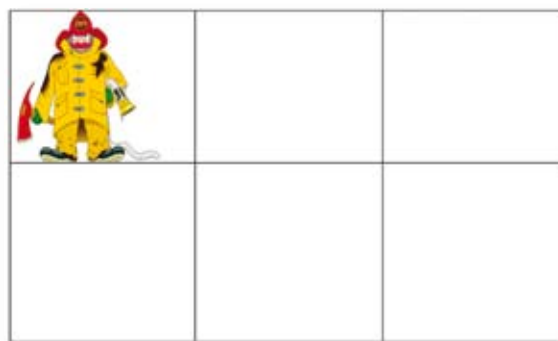
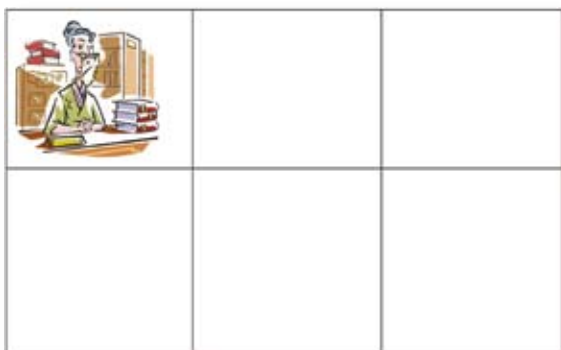
- Детям раздаются карточки с изображением людей разных профессий (от 1 до 8 карточек каждому – в зависимости от количества детей – участников игры).

- Маленькие карточки положите на стол изображением вниз.

- Ведущий берет одну карточку из перевернутых, показывает всем и называет изображенный на ней предмет, необходимый для работы человеку одной из профессий. Игрок, у которого есть карточка с изображением соответствующей профессии, берет карточку у ведущего и кладет ее на одну из пустых клеток своей большой карточки.

Победитель

Побеждает тот, кто первым правильно заполнил пустые клетки хотя бы на одной из больших карточек.





Товары и услуги

Цель: научить детей различать понятия товара и услуги.

Для детей от 5 лет.

Комплект:

2 коробочки (для склеивания), разрезная карточка с изображениями товаров и услуг (16) и 16 смайликов.

Инструкция к выполнению

- Вырезать развороты коробочек и склеить так, чтобы получилось 2 отдельные коробочки.

- Разрезать карточку с картинками так, чтобы получилось 16 смайликов и 16 изображений товаров и услуг.

- Смайлики находятся у воспитателя.

- Дети играют по очереди.

- Карточки с картинками перевернуты изображением вниз.

- Ребенок берет по одной карточке и опускает ее в коробочку с буквой «Т», если



это товар, и в коробочку с буквой «У», если это услуга.

- За каждый правильный ответ ребенок получает смайлик.

- Победителем станет тот, кто заработал 16 смайликов. ■

Статья поступила в редакцию 11.12.2014 г.

