

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

Сюжетно - ролевые игры по формированию финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста



Сюжетно – ролевая игра «Супермаркет»

Цель: закрепление алгоритма совершения покупки, действий

Предварительная работа. Экскурсия в магазин. Беседы о труде людей, работающих в магазине, наблюдение за их трудом. Чтение художественной литературы; рассматривание иллюстраций.

Продуктивная деятельность: лепка из солёного теста хлебных изделий, ручной труд: изготовление кошельков, денег, конфет, коробок, накладных и т.д.

Материал: инвентарь и оборудование сюжетно - ролевой игры «Супермаркет»; набор карточек для распределения ролей (с изображением покупателя, кассира -2 шт., продавца -3), 5 карточек изображением набора продуктов и товаров, 4 банковские карты, 4 кошелька с набором монет и купюр.

Ход игры:

Игровые роли: продавец, покупатель, кассир. Детям предлагается выбрать карточку и определить, какую роль он будет выполнять в игре.

Игровые действия: Продавцы проходят в торговый зал, проверяют наличие ценников, порядок на полках. Кассиры приглашаются пройти в кассы. Покупателям, предлагается выбрать карточку, с набором товаров, необходимых к покупке и определить способ оплаты (наличные средства или безналичные). Покупатели отправляются в магазин за покупками, выполняя покупки, соотносят количество денег с ценой товара, суммой приобретенных покупок. Проходят на кассу, оплачивают товар.

Сюжетно – ролевая игра «В банке»

Цель: формировать у детей знания о профессии «банковский работник», умение играть в сюжетно-ролевую игру «Банк».

Предварительная работа: Экскурсия с детьми в банк.

Чтение художественной литературы: С. Михалков «Кем быть» Л.М. Кларина «Уроки гнома Эконома».

Дидактические игры: «Денежное лото», «Банкомат–электронный кассир–робот», «Электронная очередь», «Касса», «Инкассаторы», «Копилочка» (кошелек, банковская карточка).

Беседы с детьми: «Что такое деньги», «Оплата услуг».

Оборудование: Муляжи банковских реквизитов. (Банкоматы, кассы, телефоны). Кошельки, квитанции, деньги, банковские карточки. Костюмы для: кассиров, охраны, инкассаторов, консультантов, администратора.

Ход игры:

Игровые роли: администратор, кассир, клиент, охрана. Детям предлагается выбрать карточку и определить, какую роль он будет выполнять в игре.

Игровые действия: администратор встречает клиентов банка, клиенты приходят в банк для получения и оплаты услуг (снятие денег с карточки в банкомате, оплата за детский сад, сделать перевод, оплатить за телефон. Кассир принимает оплату за электроэнергию, воду и т.д. Охранник следит за порядком в банке.

Сюжетно – ролевая игра «Почта»

Цель: Формирование у детей умений играть в игру «Почта».

Предварительная работа: Рассматривание и чтение: С. Маршак «Почта», Н. Григорьева "Ты опустил письмо", Е. Мара "История одного пакета". Беседы "Если бы почты не " было», "Моя мама работает на почте". Разгадывание загадок.

Дидактические игры: «Кому письмо?», «Назови свой адрес», экскурсия на почту, изготовление атрибутов.

Оборудование: инвентарь и оборудование сюжетно - ролевой игры «Почта». Конверты, журналы, открытки, газеты, картонные заготовки 3 почтовых ящиков, шапочки с эмблемами и сумки для почтальона. Кошельки, квитанции, деньги, банковские карточки.

Ход игры:

Игровые роли: оператор, кассир, почтальон, посетители, шофер.

Игровые действия: клиенты приходят в почтовое отделение, покупают конверты, открытки, посылочные ящики, оплачивают счета за свет; дети пишут письма, запечатывают в конверты, наклеивают на конверты марки, опускают в почтовый ящик; дети упаковывают посылки, относят посылки в почтовое отделение; кассир принимает оплату за свет, продает конверты, марки, посылочные ящики; оператор принимает посылки, взвешивает их, распределяет почту, отвечает на телефонные звонки; шофер привозит почту в почтовое отделение, разгружает почту, получает новый груз; почтальон получает почту в отделении, разносит письма и журналы по адресам.

Сюжетно – ролевая игра «Детский ресторан»

Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Ресторан».

Предварительная работа: посещение детских кафе, ресторана с родителями, экскурсия на кухню ДООУ, рассказы воспитателя, родителей о профессиях взрослых, беседы: о труде, повара, официанта, кассира, о правилах этикета, сервировке стола, правилах поведения в общественных местах, чтение художественной литературы: К. Чуковский «Федорино горе», «Муха цокотуха», В. Маяковский «Кем быть?», С. Я. Маршак «Что у Вас?», рассматривание иллюстраций, картинок с изображением различных профессий, изготовление сувениров, атрибутов, дидактические игры «Поход в гости», «Сервируем стол», «Вежливые слова», «Кем быть?», «Кто, что делает?»

Материал и оборудование: Бейджики: «администратор», «официант» — 2 штуки, «кассир»; униформа для официантов, кассира, водителя, повара, скатерти для столиков; разносы; папки-меню с картинками; модуль «кухня»; касса; муляжи фруктов, изделия из соленого теста пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; кошельки; сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов, вывеска ресторана.

Ход игры:

Игровые роли: администратор, повар, бармен, официант, охранник, музыканты, посетители.

Игровые действия: Повара на кухне готовят заготовки; бармен натирает бокалы, готовит салфетки; официант сервирует стол; музыканты настраивают инструменты, проверяют микрофон; охранник стоит на входе. Администратор встречает гостей, предлагает пройти, присесть за столики. Официант подает меню, предлагает сделать заказ, дает советы при выборе заказа. Гости изучают меню, задают вопросы, делают заказы. Официанты принимают заказы у каждого столика и относят их повару и бармену. Музыканты начинают концерт. Пока посетители ждут заказ, администратор предлагает всем потанцевать. Официант приносит еду и напитки, расставляет на столы. Гости ресторана пробуют блюда, беседуют. Официанты приносят счёт, посетители расплачиваются и благодарят персонал ресторана. Администратор провожает гостей, приглашает приходить чаще.

Сюжетно-ролевая игра «Торговый центр»

Цель: учить детей в ходе игры рационально использовать денежные средства при приобретении товара.

Дополнительный материал: одежда для продажи, головные уборы, телефоны, наушники, планшет, машинки-каталки, игрушки, муляжи продуктов питания, фильмоскоп, «ювелирные изделия», спец. одежда для работников торгового центра, муляжи «лекарств» для аптеки, атрибуты и предметы-заместители для «Кафе».

Предварительная работа: беседа «Зачем нужно экономить средства?», показ мультимедийной презентации «Кто работает в торговом центре?», игра «Брейн-ринг» на тему «Экономическая грамотность», инсценировка сказки «Муха-Цокотуха», сюжетно ролевая игра «Магазин», изготовление памяток детьми «Бережливость вещей» (рисование).

Ход игры

Воспитатель: Ребята, а вы были когда-нибудь в торговом центре? Какие магазины, развлечения там есть? (ответы детей) Кто работает в магазине? (продавцы, кассиры) В магазине сотовой связи? (продавцы-консультанты) В аптеке? (фармацевт) В кафе? (повара, официанты, бармены). В детской игровой комнате? (сотрудники детской игровой комнаты). Я вам сегодня предлагаю отправиться в торговый центр и взять на себя роли работников торгового центра. (ребята распределяют роли и занимают рабочие места: магазин «Продукты», «Одежда для всей семьи», «Головные уборы», «Золото», «Евросеть», аптека, «Кафе», игровая комната). Остальные ребята будут покупателями. Можете разделить на семьи. На семью выдаю зарплату по 50 рублей. (номиналом 5руб.: 2 руб.: 1 руб.: 10 руб.). Вам необходимо будет приобрести нужный вам товар, но при этом постараться не истратить все деньги. В конце игры мы посчитаем, сколько денег потратила каждая семья. Ну что, у нас сегодня шопинг. Шопинг — это время препровождения в виде посещения магазинов, обычно в торговых центрах и комплексах, и покупки товаров — одежды, обуви, аксессуаров, головных уборов, подарков, косметики и др. Скажем вместе: «шопинг». Ну а сейчас, продавцам желаю удачной продажи, а покупателям приятных покупок! Далее игра по сюжету. После покупок, администратор (воспитатель) приглашает всех участников в кинотеатр на просмотр сказки «Жадный бай». После просмотра сказки анализ произведения. Итог. Подсчитываем оставшийся бюджет. Анализируем на что потрачены деньги. Нужно ли было покупать данный товар? С каким новым красивым словом мы с вами познакомились? (шопинг).

Сюжетно-ролевая игра «Рекламное агентство»

Цель: дать детям представление о назначении рекламы, ее видах: печатная, радио – и видеореклама; развивать воображение, самостоятельность.

Материал: различные рекламные материалы (наклейки, ручки, книги, игрушки т.д.)

Содержание: Дети рассматривают альбом с рекламными объявлениями, шапочки, футболки. Вспоминать что рекламу можно встретить на щитах у магазина, на автобусах, на домах т.д. Вспомнить, что реклама, напечатанная на бумаге, на ткани, на металле называется печатной; реклама, которую мы видим по телевизору, - видеореклама, слышим по радио – радиореклама. *Вопросы к детям:*

- Для чего нужна реклама?
- Можем ли мы обойтись без нее?
- Какая бывает реклама?
- Почему говорят: «Реклама – двигатель торговли?»
- Подвести детей к пониманию того, что реклама нужна для получения информации о товарах, местах их продажи. Товары, хорошо рекламируемые, продаются быстрее.

Предложить детям придумать рекламу на мягкую игрушку. Напомнить, что в рекламе обязательно надо отметить все лучшие качества игрушки, способы игры с ней, преимущества перед другими игрушками. Предложить рекламу, составленную детьми соседней группы. Покупайте слона, он без уха и хвоста, С красным длинным языком и оранжевым хвостом. Любит он сидеть в углу и трубить «ду-ду-ду-ду»! Купят ли игрушку-слона после такой рекламы? Почему?

Сюжетно-ролевая игра «Рекламное агентство «Знайка»

Цель: познакомить детей с профессиями людей, работающих в рекламном агентстве. Воспитать уважение к их труду.

Материал: сюжетные картинки, изображающие людей разных профессий (звукорежиссер, оператор, художник - дизайнер, заказчик)

Ход игры:

Гном Эконом сообщает детям, что сотрудники рекламного агентства «Знайка» обратились к нам за помощью. Поступил срочный заказ, а из-за эпидемии гриппа все сотрудники заболели.

Рекламное агентство – это агентство, где делают рекламу на разные товары. В рекламном агентстве «Знайка» есть три студии: «Радиознайка», «Видеознайка», «Художникознайка». В агентство поступил заказ от завода изготовителя конструкторов для детей. Сотрудники агентства просят нас сделать рекламу конструктору «ЛЕГО».

И начнем мы со студии «Радиознайка» В этой студии делают рекламу на радио. Подумайте, кто будет звукорежиссером, диктором, рекламодателем (дети распределяют роли при помощи считалки).

Гном – Эконом предлагает послушать радиорекламу «Покупайте конструктор – «Лего» (высказывания детей записываются)

Переходим в следующую студию – «Видеознайка». В этой студии делают рекламу, которую мы видим по телевизору. Рекламодатель и режиссер придумывают интересный сюжет для рекламы. Затем они подбирают артистов и снимают сюжет на пленку. А снимать им помогает оператор. (дети выбирают сотрудников используя игру «Стрела») (высказывания детей записываются) И последняя студия – это «Художник-Знайка» В этой студии будут трудиться художники-дизайнеры. Они придумают и нарисуют образец, а печатник с этого образца сделает много копий. Возвращаются сотрудники агентства прослушивают и просматривают рекламы, благодарят детей.