

13. **Технология «Клубный час»**

заключается в том, что дети могут в течение одного часа перемещаться по всему зданию (или участку), соблюдая определенные правила поведения и выполняя финансовые задания (трудовая деятельность для ярмарки, выполнение трудовых заданий, игровая деятельность на тему экономики и финансов (настольно-печатные, дидактические, сюжетно-ролевые игры – разновозрастное общение), чтение, пересказ, изобразительная деятельность (раскрасить, обвести и т.д.), конструирование по чертежу Банка, банкомата и т.д., нахождение в песочницах монет, мастер-классы, в конце обязательный рефлексивный круг (Где был? Что запомнилось? Хочешь ли ещё сюда прийти? и т.д.).

14. **Технологии Н.А. Коротковой «Путешествие по карте-панно «Река времени» и «Путешествие по карте».** По карте панно можно проследить историю денег, торговли, профессий, а по географической карте отправиться в разные страны и познакомиться там с финансовой жизнью, деньгами, финансовыми привычками и т.д.

15. **Технология интеллект-карты Тони Бьюзена.** Основной темой карты может быть: «Семейный бюджет», «Деньги», «Все работы хороши» и пр. Метод мыслительных (ментальных) карт Тони Бьюзена – это удобная и эффективная техника визуализации мыслительной деятельности и альтернативной записи, зарисовывания.

16. **Коллекционирование.** Собирая, ребёнок занимается познавательно-

исследовательской деятельностью, у него возникает желание больше узнать о предметах (коллекции «Кошельки», «Деньги», «Копилки», «Орудия труда» и т.д.).

17. **Создание мультфильмов в ДОУ.** С появлением современных технологий увлекательный мир анимации стал доступен для всех, в том числе и для дошкольников. \

18. **Фильмы познавательного содержания и мультфильмы.** Можно использовать в работе цикл фильмов «Азбука финансовой грамотности» со Смешариками или «Рассказы тётушки Совы», «Фиксики» и др.

19. **Виртуальные прогулки и экскурсии в детском саду.** Наглядный материал в слайд-шоу позволяют выстроить объяснение логично, научно, при этом включается зрительная, слуховая и моторная память воспитанников.

С помощью виртуальных экскурсий можно побывать в любой точке нашего земного шара и не один раз.

20. **Кейс-метод.** С помощью кейсов старшие дошкольники самостоятельно изучают познавательный материал, финансовые ситуации и решают, как надо действовать.

21. **Маленький блогер – маленький финансист.** Освоение различных цифровых платформ предлагает новую форму работы с воспитанниками – дети выступают в роли финансовых блогеров и знакомят подписчиков с финансовыми инструментами, семейным бюджетом, зарабатыванием денег трудом и пр. основами финансовой грамотности.

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение «Детский сад №109»

Памятка для педагогов «Формы и методы работы по воспитанию финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста»



Финансовая грамотность для дошкольников – это финансово-экономическое образование детей, направленное на заложение нравственных основ финансовой культуры и развитие нестандартного мышления в области финансов (включающее творчество и воображение).

Сущность экономического воспитания заключается не в организации специального обучения экономике, а в обогащении разных видов детской деятельности экономическим содержанием. насыщение жизни дошкольников элементарными экономическими сведениями способствует развитию предпосылок формирования реального экономического мышления, что сделает этот процесс более осознанным.

1. **Ведущим видом деятельности дошкольников является игра.** Ребёнок осваивает и познаёт мир через игру, поэтому обучение, осуществляемое с помощью игры, для дошкольника естественно. Тематика таких игр может быть очень разнообразной: «Что нельзя купить?», «Сделал дело – гуляй смело», «Наши цели», «Занять и одолжить», «Копим и сберегаем и др.

2. **Метод проблемных ситуаций.** Формы организации проблемного обучения: проблемный вопрос («Как вы думаете, почему всем зайчатам хватит конфет в магазине?»), проблемная задача («Папа дяди Фёдора сегодня получил зарплату, и вся семья решила пойти в магазин, но денег выделили только на одну крупную покупку.»)

3. **Формирование предпосылок финансовой грамотности в рамках трудовой деятельности.** В этом понимании воспитатель может брать на себя роль «Купца» и оценивать товар за его качество. Для изготовления товара на продажу можно организовать «Мастерскую», «Фабрику игрушек», «Дом моделей», «Ателье маленькой модницы», «Строительную компанию» и пр.

4. **Мастерская** в первую очередь является формой организации продуктивной деятельности, однако в силу ярко выраженного интегративного характера позволяет развивать двигательную (мелкую моторику), социально- коммуникативную, познавательно-исследовательскую, трудовую деятельность, речевое и физическое развитие.

5. **Формы реализации продуктов труда.** Организовываются сюжетные и сюжетно-дидактические игры: «Супермаркет», «Рынок», «Ярмарка», «Аукцион», «Лесной рынок» (с включением проблемных ситуаций «Где купить мёд?»), «Удачная покупка», «Выгодный заказ» и пр.).

6. **Беседы-обсуждения, чтение (художественная литература, поговорки, пословицы), художественные приемы (загадки)** могут быть использованы при реализации всех образовательных областей..

7. **Проектное обучение** – организация проектной деятельности воспитанников, тип деятельности, нацеленный на создание будущей новой системы. В ходе проектной деятельности дошкольники учатся на

практике применять знания из одной или нескольких образовательных областей.

8. **Технология «Ситуация месяца» (Гришаевой Н.П.)** позволяет заложить базовые модели социальных ролей именно в тот сензитивный период дошкольного детства, когда они только начинают осваиваться самими детьми.

9. **Викторины и конкурсы** можно рассматривать как своеобразные формы познавательной деятельности с использованием информационно-развлекательного содержания.

10. **Театрализованные интерактивные мини-постановки** – один из самых эффективных методов обучения, лучшая среда для раскрытия и роста творческих способностей, обогащения внутреннего мира ребёнка, возможность обсуждения и советов.

11. **Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Г.С. Альтшуллера).** Используются: метод проблемных ситуаций; метод исследовательских ситуаций; ТРИЗовские игры: «Хорошо – плохо», «Чем был – чем стал», «Раньше – позже», «Робинзон Крузо», «Аукцион» и т. д.

12. **Моделирование.** Использование моделирования в формировании основ финансовой грамотности (предметные модели – изображение орудий труда при знакомстве с профессиями, изображение денег и т.д.; предметно-схематические модели по Т.А. Ткаченко; графические модели – мнемотаблицы для составления описательных рассказов о профессии).