**Пояснительная записка**

**Автор:** Сергеева Татьяна Юрьевна

**Полное название образовательной организации:** Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 37» с.Чугуевка Чугуевского муниципального округа

**Название конкурсного материала:** «Буратино и волшебные деньги»

**Возрастная группа:** 6-7 лет

**Оборудование:** компьютер, мультимедийный проектор

**Цель:** формирование начальных представлений о финансовой грамотности.

**Задачи:**

**Образовательные задачи:**

- познакомить с сущностью основных финансово-экономических категорий. - закрепить ранее полученные знания по вопросам финансовой грамотности.

**Развивающие задачи:**

- развивать познавательный интерес детей к вопросам финансовой грамотности и применению этих знаний на практике.

- продолжать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи.

- развивать зрительное восприятие.

**Воспитательные задачи:**

- воспитывать внимательность, умение точно следовать инструкции при работе с ИКТ., коммуникативные навыки при работе в командах. В результате игровой деятельности формировать у детей положительное отношение к финансовой грамотности, интерес к экономике;

-формировать навыки командной работы;

**Планируемые результаты:**

Дети закрепят экономические понятия и термины, связанные с финансами; Научаться выполнять задания в сотрудничестве с командой;

Познакомятся со способами рационального использования денег на примере знакомых сказок;

Закрепят, что такое деньги и научатся понимать роль денег в жизни;

Закрепят умение различать денежные единицы разных стран;

Научаться находить правильный ответ среди вариантов.

**Правила игры:** В игре могут принимать участие 2 команды, один или несколько участников. На игровом поле игроки выбирают категорию и номер вопроса. Переход на слайд с вопросом происходит по кнопке с номером. На каждом слайде можно проверить, правильным ли был ответ. За каждый правильный ответ игроки получают от 10 до 40 баллов. Побеждает тот, кто

наберёт больше баллов. Возврат на игровое поле осуществляется по управляющей кнопке (стрелка) в правом нижнем углу слайда. Сыгравший номер при возврате на игровое поле пропадает. Кнопка крестик на игровом поле останавливает игру в любой момент.