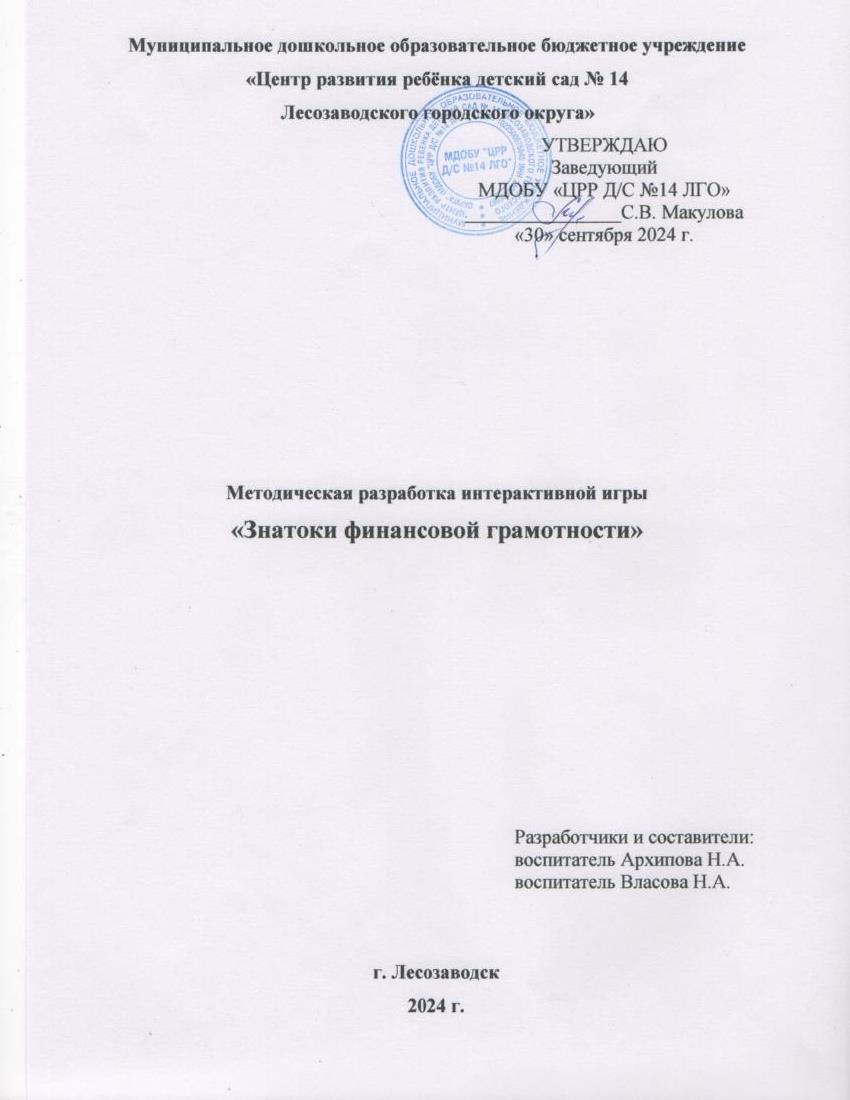
****

**Оглавление**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| Описание игры | 5 |
| Список используемой литературы и интернет-ресурсов | 7 |

Современная жизнь диктует свои стандарты: в условиях рыночной экономики человеку в любом возрасте, чтобы быть успешным, необходимо быть финансово грамотным.

Интерактивные технологии все более плотно входят в нашу жизнь. Сейчас в дошкольных образовательных учреждениях идет активная практика внедрения интерактивного оборудования в образовательный процесс.

В процессе применения интерактивных игр по финансовой грамотности нам стало понятно, что увеличилась возможность транслирования учебной информации в более интересной для детей форме. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации. Материал переводится в яркую, увлекательную, мультимедийную форму. Интерактивные игры для детей дошкольного возраста становятся более привлекательным и захватывающим, что позволяет вывести формирование основ **финансовой грамотности** **дошкольников** на новый уровень.

В ходе освоения интерактивной игры у дошкольника возникают новые знания и опыт, которые появляются вследствие игрового взаимодействия. Дети нового поколения хорошо приспосабливаются к цифровому пространству.

**Цель:** формирование основ **финансовой грамотности у дошкольников** посредством использования интерактивных игр.

**Задачи:**

- создать условия для формирования элементарных основ **финансовой грамотности** у детей;

- активизировать познавательную деятельность посредством современной игры;

- способствовать развитию внимания, логического мышления, связной речи, формированию коммуникативных отношений;

– способствовать воспитанию нравственных качеств: бережливости, честности;

- формировать правильное отношение к деньгам и разумному их использованию.

**Приоритетная образовательная область**: «Познавательное развитие».

**Возраст детей**: старший дошкольный возраст.

**Материал и оборудование**: проектор, экран, компьютер.

**Прогнозируемый результат:**

Использование интерактивных игр по финансовой грамотности повысит уровень знаний детей по данной теме, а также усилит уровень восприятия информации.

Дети закрепят экономические понятия и термины, связанные с финансами. Научаться выполнять задания в сотрудничестве со взрослым. Познакомятся со способами рационального использования денег. Узнают, что такое деньги и научатся понимать роль денег в жизни. Научаться находить правильный ответ среди вариантов.

**Ход**:

Педагог или родители помогают ребенку в прочтении заданий.

**Слайд 1.** Титульный лист.

**Слайд 2.** Обращение зверят «Здравствуй, друг! Помоги нам выполнить задания. Выручай, без тебя мы не справимся!»

**Ребёнок**: соглашается помочь зверятам.

**Слайд 3.** Медвежонок увидел листопад и задумался: всё ли можно купить за деньги? Нажимай на листочки и смотри, что под ними. (конфеты, зима, телефон, любовь, дружба, машина, собака, билеты).

**Ребёнок**: кликает «мышкой» на листочки, листья исчезают, и ребенок видит предметы.

**Слайд 4.** Выбери только те предметы, которые можно купить за деньги. Нажми на окошко около этого предмета. Правильные ответы отмечены зеленым цветом, не правильные красным.

**Ребёнок**: кликает «мышкой» на окошко около предмета, смотрит, правильно он ответил или нет.

**Слайд 5.** Медведица отправляет медвежонка в магазин. Она дает ему деньги. Посчитайте сколько денег дали медвежонку и выберите правильный ответ. Правильные ответы отмечены зеленым цветом, не правильные красным.

**Ребёнок:** считает деньги и выбирает правильный ответ.

**Слайд 6.** У медвежонка было 25 рублей, выбери, что он может купить на эти деньги.

**Ребёнок:** считает деньги и выбирает правильный ответ. Правильные ответы отмечены зеленым цветом.

**Слайд 7.** Медвежонок запутался в купюрах: какие деньги настоящие, а с какими можно играть с друзьями. Помоги выбрать только настоящие купюры. Настоящие деньги приблизятся и останутся, а не настоящие исчезнут.

**Ребёнок:** кликает «мышкой» на купюры, настоящие деньги приближаются и остаются, а не настоящие исчезают.

**Слайд 8.** Зайчатавыбираютсебе товары: капризный зайчонок «Хочу» выбирает то, что хочется, а серьезный зайчик «Надо» выбирает то, что необходимо для жизни. Помоги им!

**Ребёнок**: кликает «мышкой» на предметы, и они распределяются по экрану рядом с зайчиками «Хочу» или «Надо».

**Слайд 9.** Бельчонок гулял по лесу и думал: «Вот бы деньги, а не листочки с деревьев падали». Взрослый задает вопрос «Возможно ли такое явление?»

**Ребёнок**: отвечает на вопрос.

**Слайд 10.** Лисенок гулял по лесу, подул ветер. На дереве появились монеты. Посчитайте сколько монет по 1 рублю, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей изображено на дереве.

**Ребёнок**: считает монеты и кликает «мышкой» на окошко рядом с монетой, там появляется правильный ответ. (1 руб. – 4 шт., 2 руб. – 2 шт., 5 руб. – 4 шт., 10 руб. – 2 шт.)

**Слайд 11.** Когда мы получаем деньги – это «Доход», а когда отдаем, тратим – это «Расход» Медвежонок просит помочь разобраться в какой ситуации у него будет «Доход», а в какой «Расход».

**Ребёнок**: кликает «мышкой» на экран, рассматривает картинку и в появляющемся окошке выбирает «Доход» (копилка свинья) или «Расход» (передача денег). Правильные ответы отмечены зеленым цветом, не правильные красным.

**Список используемой литературы и интернет-источников:**

 1. <https://nsportal.ru/detskii-sad/osnovy-finansovoy-gramotnosti/2021/09/16/ispolzovanie-interaktivnyh-igr-dlya-razvitiya>

2. <https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/presentation/21683.html>

3. <https://educationmanagers.ru/novosti-partnerov/finansovaya-gram/>

4. <https://abakus-center.ru/blog/finansovaya-gramotnost-dlya-detey>

5. <https://gart9.npi-tu.ru/index.php?id=189>

6. Долганова, Е.Г. Интерактивные игры как средство познания финансовой грамотности детьми старшего дошкольного возраста / Е. Г. Долганова, М. Н. Капитонова, О. Ю. Шишкина.   
7. Морозова О.В. Введение основ финансовой грамотности в образовательную деятельность дошкольной образовательной организации: Методические рекомендации /Автор-сост. О.В. Морозова. – Мурманск: ГАУДПО МО «Институт развития образования», 2020. – 50 с.