

Відділ освіти виконкому Тернівської районної у місті ради
Комунальний заклад « Дошкільний навчальний заклад (ясла-садок) № 220
комбінованого типу» Криворізької міської ради

**РОЗВИВАЮЧІ, СЮЖЕТНО – РОЛЬОВІ, ДИДАКТИЧНІ ІГРИ
ТА ВПРАВИ З ЕКОНОМІЧНОГО ВИХОВАННЯ
ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.**

Підготувала:
Вихователь
логопедичної групи
Стойко Т.М.

КРИВИЙ РІГ

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З ЕКОНОМІЧНОГО ВИХОВАННЯ

Однією з найбільш ефективних форм роботи з дітьми в сфері економічного виховання є економічні ігри. Вони сприяють закріпленню й розширенню знань про економічну сферу діяльності дорослих, виробленню елементарних практичних навичок у сфері економічних відносин.

Окрім завдань загальної цільової спрямованості, ці ігри розвивають психічні процеси, інтелект дитини, удосконалюють особистісні якості, створюють передумови для психологічної підготовленості до залучення до економічної сфери діяльності.

ГРА «РОЗКЛАДІТЬ ТОВАР»

Мета: вчити дітей класифікувати предмети за спільними ознаками; закріплювати знання малят про різновиди торгових об'єктів.

Хід гри

Перед дитиною розкладають кілька картинок із зображенням предметів, що можуть бути товаром у різних крамницях.

Завдання 1 Розкласти картинки на групи, в яких предмети поєднано за спільним призначенням. Дати назви крамницям, які можуть взяти для продажу даний товар, наприклад: «Молоко», «Хліб», «Іграшки», «Одяг» тощо.

Завдання 2 Згруповуючи картинки, не потрібно диференціювати предмети за спільними ознаками, а запропонувати свої варіанти їх сполучення, керуючись власним досвідом. Наприклад, «Гастроном», «Дитячий світ», «М'ясо — молоко», «Садovina та городина» тощо.

ГРА «УМІЛІ РУКИ»

Мета: виховувати дбайливе ставлення до предметів, виготовлення яких потребує копіткої праці різних за фахом людей; учити раціонально використовувати речі, що були в ужитку.

Хід гри

Дітей розподіляють на дві команди по 5-6 осіб. Вихователь називає або показує будь-який предмет і пропонує розповісти про його призначення. Після цього дітям дається завдання придумати, як ще можна використати його в дещо зміненому або в тому ж стані, проте за умови, що він вже застарілий й не може бути використаний за своїм призначенням.

ГРА «НЕ ПОМИЛІТЬСЯ»

Мета: закріпити знання дітей про послідовність процесу купівлі товару; формувати вміння встановлювати логічний ланцюжок дій, що об'єднані одним сюжетом; розвивати логічне мислення.

Хід гри

Дитині пропонуються для розгляду картинки (5-6), що різняться за змістом зображення: мама дає дитині гроші; дитина йде вулицею із порожньою торбинкою; дитина входить до крамниці; стоїть біля каси; бере хліб у продавця; йде додому з наповненою торбинкою.

Завдання 1. Розкласти картинки в ряд у такій послідовності, що відповідає логіці дій зображеного на них.

Завдання 2. Скласти коротеньке оповідання за картинками, дотримуючись послідовності дій.

ГРА «ОЦІНІТЬ ВЧИНОК»

Мета: виховувати дбайливе ставлення до природних ресурсів та інших матеріальних цінностей; на основі логічного мислення вчити робити самостійні висновки.

Хід гри

Ведучий пропонує дітям послухати розповідь, яка передбачає помилку об'єктивно невинуватого для будь-якого героя.

Завдання: а) знайти помилку в діях; б) обґрунтувати свою відповідь; в) дати оцінку дії.

Орієнтовні розповіді ведучого

1. Рано-вранці зазирнуло сонечко у віконце Вовиної кімнати. Прокинувся хлопчик, солодко позіхнув, потягнувся, увімкнув світло й почав робити гімнастику.
2. Вирішила Марійка випрати суєнку своєї ляльки. Вибрала вона найбільшу чашку, налила в неї води по вінця, взяла мило та й почала прати. Дуже старалася Марійка, і суєнка стала чистою й красивою.

ГРА «ЩО Є ВАЖЛИВИШИМ?»

Мета: закріплювати вміння орієнтуватися в поняттях «предмети розкоші» та «життєво необхідні предмети»; вчити диференціювати предмети за ступенем їхньої значущості, роблячи логічні висновки.

Хід гри

У грі можуть брати участь 2-3 дітей. Кожному з них дається картка із зображенням предметів, які використовуються людьми у різних життєвих ситуаціях.

Завдання 1. Закрити фішками предмети, які не є життєво необхідними для людини та які можна назвати предметами розкоші.

Завдання 2. Пояснити призначення предметів, зображених на малюнках, що залишилися. Обґрунтувати їх необхідність для людини.

Завдання 3. Закрити фішками зображення речей, найбільш важливих для життєдіяльності людини, предметів, без яких важко обійтися. Запропонувати обґрунтувати своє ставлення до предметів розкоші, зображення яких залишилися закритими. З метою ускладнення завдання можливе використання другого варіанту гри: дитині дається більш складне завдання — закрити фішками зображення тих предметів, які можуть мати подвійну функцію, тобто в один і той же час бути і предметами розкоші, й життєво важливими для окремих людей. Наприклад, машина для інваліда, фортепіано для піаніста, прикраси для артиста й тощо.

ГРА «МИ—ХУДОЖНИКИ»

Мета: закріпити знання дітей про рекламу; розвивати у них естетичні почуття й художній смак; учити встановлювати взаємозв'язок між рекламою та успіхом у торговельних стосунках «продавець — покупець».

Хід гри

Кожному учасникові гри, «художнику-оформлювачу» (їх може бути 2-3), дається завдання — зробити рекламу своїй крамниці. Решта дітей оцінюють роботу тих, хто грається, наприкінці визначають переможців.

Варіант 1. Кожен учасник гри одержує певну кількість кольорових силуетів різних предметів, які можуть бути товаром крамниць певного виду («Іграшки», «Квіти», «Хліб», «Молоко» тощо).

Варіант 2. Із загальної кількості силуетів необхідно вибрати тільки ті, які потрібні для складання реклами «своєї» крамниці.

ГРА «ЧИЯ ПРАЦЯ Є ВАЖЛИВІШОЮ?»

Мета: закріпити знання дітей про джерела грошових прибутків; вчити диференціювати види трудової діяльності людини відповідно до їхньої цільової спрямованості.

Хід гри

Дитині пропонується декілька картинок і із зображенням різних дій дорослих людей: чоловік спить; лікар слухає хворого; продавець обслуговує покупця; жінка пере білизну; чоловік копає яму для саджання дерева.

Завдання 1. Згрупувати ті картинки, на яких зображені дії, що пояснюються як суспільно корисна праця та оплачуються (лікар слухає пацієнта, продавець відпускає товар покупцеві).

Завдання 2. Згрупувати ті картинки, на яких зображені дії людини, які мають подвійну функцію. Наприклад, жінка пере білизну — це може бути і мама, і працівниця пральні; чоловік копає землю — це може бути і тато, і садівник.

Гра «Ланцюжок настрою»

Мета. Продовжувати вчити дітей розпізнавати емоційні стани та почуття людей, називати їх (сум, подив, радість, гнів, спокій.). Вчити створювати настрої бізнесмена на основі його поведінки; розкривати соціально-моральний зміст ситуацій, в які потрапив бізнесмен. Виховувати співчуття, чуйність, радість, стриманість, діловитість, бажання стати переможцем.

Матеріал. Шість картинок, на яких зображений бізнесмен у різних видах положення тіла та шість картинок із зображенням обличчя з різними виразами емоцій (суму, подиву, радості, гніву, горя, спокою).

Хід гри

У грі беруть участь від двох до шести гравців. Ведучий пропонує кожному гравцеві взяти комплект картинок — 6 шт. Одну смужку, на якій зображено обличчя з різними виразами емоцій. Переможцем гри вважається той гравець, котрий перший підбере до кожного положення тіла відповідний образ обличчя прокоментує, які події зумовили виникнення у бізнесмена даного настрою.

Гра «Азбука почуттів»

Мета. Уточнити і розширити уявлення дітей про взаємозв'язок моральних якостей людини з її діями та вчинками. Розвивати вміння класифікувати сюжетні картинки за моральними якостями. Виховувати бажання бути добрим, ввічливим, сильним, чесним, діловим бізнесменом.

Матеріал. 8 карток, ігрове поле яких поділене на квадрати. У першому квадраті ігрового поля зображена моральна ситуація між дорослими та дітьми. Розрізаних картинок, які повинні доповнити і скласти відповідну моральну ситуацію.

Хід гри

У грі беруть участь 2—8 дітей. Гравці отримують рівну кількість картинок із зображенням вчинків людей, які характеризують ту чи іншу моральну якість. Ігрове поле поділене на квадрати. Вихователь повідомляє про те, що кожна стрічка з квадратами відповідає тій чи іншій моральній якості. Гравці повинні поставити картинку в ті квадрати стрічок ігрового поля, які сприяють формуванню даної моральної якості. Виграє той, хто першим розмістить свої картинку на ігровому полі. При повторенні гри гравці можуть обмінюватися картинками.

Гра «Що потрібно бізнесмену»

Мета. Систематизувати знання дітей про нові професії ділових людей, яких потребує підприємницька діяльність та їх взаємовідносини в суспільстві. Розвивати логічне мислення, мову. Виховувати діловитість, доброзичливість, дружбу, взаємодопомогу, шану та повагу до людей різних професій.

Матеріал. Шість картинок із зображенням ділових людей різних професій у лівій частині картини, права частина розкреслена на 6 квадратів, 3 предметних картинок із зображенням знарядь для праці кожного бізнесмена, по 6 гривень

Хід гри

У грі беруть участь 2—6 гравців, один ведучий. Кожна дитина отримує картку із зображенням однієї з професій ділової людини (бізнесмена). Гравці повинні купити для свого бізнесмена знаряддя для праці. Кожен гравець має 6 гривень. Хто швидше закупить знаряддя для праці бізнесмена, той і виграє.

Примітка. Коли хто-небудь з бізнесменів купив не ту картинку, її можна відкупити у свого колеги, дотримуючись різних форм етикету.

Гра «Будь обережним»

Мета. Вчити дітей діяти в екстремальних ситуаціях, у небезпечних для життя умовах. Вміти оцінювати позитивні та негативні вчинки своїх товаришів та свої власні. Викликати бажання турбуватися про своє здоров'я та здоров'я своїх однолітків. Виховувати почуття взаємодопомоги, чуйності, сміливості, співчуття.

Матеріал. Ігрове поле складається з єдиної сюжетної картини, через яке проходить чарівна стежина з різнокольорових кружечків (червоний, чорний, жовтий, синій...). Ігровий кубик з числовим позначенням (сюжетних картинок із зображенням позитивних екстремальних ситуацій. Фішки для гравців).

Хід гри

У грі беруть участь від 2 до 6 учасників. За допомогою кубика або лічилки гравці встановлюють чергу. Гравці виставляють свої фішки на старті (початок чарівної стежини), і згідно поставленої черги кидають кубик і пересувають свої фішки на кількість кружечків, що відповідає числу, яке випало на кубику. Якщо фішка гравця зупинилась на пожежній машині, де зображено небезпечну для життя екстремальну ситуацію, то потрібно знайти сюжетну картинку з позитивною ситуацією і накласти її на першу картинку.

Якщо фішка зупинилась на жовтому кружечку, дитина повинна пересунути свою фішку на один кружечок вперед.

Якщо фішка зупинилася на червоному кружечку, гравець повинен назвати художній твір на пожежну тематику.

Якщо фішка зупинилася на чорному кружечку, гравець пропускає хід.

Якщо фішка зупинилася на синьому кружечку, гравець повертається на два кружечки назад.

Виграє той, хто першим прийде до фінішу.

Гра «Ощадливі і економні»

Мета. Розширити та уточнити знання дітей про гроші (гривні), їх призначення та використання. Виховувати ощадливість і економність.

Правила гри. Кількість товару повинна відповідати кількості грошей. Купити товар можна лише тоді, коли загадаєш про нього загадку, прочитаєш вірш чи розповіси приказку або прислів'я.

Хід гри

Дітям дають купюри по 10 грн. Вони ідуть до крамниці, на ярмарок і купують товар згідно з правилами гри.

Гра «Де краще відпочити?»

Мета. Формувати вміння дітей диференціювати об'єкти сфери обслуговування за їх призначенням (дитсадок, школа, бібліотека, їдальня, ательє, кінотеатр, парк, аптека, поліклініка тощо). Закріпити знання про працю людей різних професій. Розвивати етику економічних стосунків. Виховувати повагу і шану до людей різних професій.

Правила гри. Розповідь повинна бути послідовною, чіткою, короткою. Кожен самостійно повинен підібрати картинки.

Матеріал. Сюжетні картинки, на яких зображено об'єкти сфери обслуговування, трудові дії людей різних професій, обладнання, інструменти.

Хід гри

Діти до сюжетних картин повинні підібрати предметні картинки, скласти розповідь.

Гра «Крамниця бізнесмена»

Мета. Закріпити знання дітей про поняття «товар», українську грошову одиницю «гривню», вміти купувати товар, оперуючи певною сумою грошей та класифікувати речі та предмети за їх властивостями, дотримуватись культури спілкування. Виховувати діловитість, взаємоповагу, скромність, доброзичливість, інтерес до бізнесу.

Матеріал. Ігрове поле, яке складається з двох квадратів. На великому квадраті зображено різний товар, по кутах великого квадрата розміщені: митниця, стартова доріжка, два театри. 70 гривень. Кубик з числовим позначенням. Фішки.

Хід гри

У грі беруть участь 5—7 дітей. З них вибирається банкір, який керує грою. Гравці по черзі кидають кубик і свою фішку, переставляють на кількість квадратиків, що відповідають числовому значенню на кубику. Коли фішка

зупиняється на секторі «товар», учасник гри сплачує 1 гривню, якщо фішка зупиняється на секторі «сюрприз» (конверт), то учасник отримує певну суму грошей, що вказана в конверті. Якщо фішка зупиняється на секторі «театр», то учасник пропускає хід (відпочиває). Якщо фішка зупиняється на секторі «митниця», то учасник сплачує податок — 2 гривні.

Виграє той, у кого залишається найбільша сума грошей і хто першим прийшов до фінішу.

Гра «Відкриємо власну справу»

Мета. Розширити знання дітей про працю ділових людей (бізнесменів). Вміти підбирати обладнання, приміщення, персонал, «товар» для того, щоб займатися підприємницькою діяльністю; використовувати гроші за призначенням. Розвивати пам'ять, мову, мислення. Виховувати діловитість, чесність, ввічливість, підтримувати доброзичливі стосунки між людьми.

Матеріал. Ігрове поле, поділене на 2 круги; 30 сюжетних картинок; по 10 гривень кожному учасникові.

Хід гри

У грі беруть участь 4—6 дітей. Кожному видається по 10 гривень. У кишеньки розкладаються картинки. За сигналом ведучого колесо крутиться, коли зупиняється, то діти згідно зі встановленою чергою, вибирають картинки і купують все необхідне для організації підприємницької діяльності бізнесмена. Коли квітка буде викладена, бізнесмен відкриє своє власне підприємство. Гра закінчується.

Гра «Бізнес»

Мета. Уточнити та розширити знання дітей про нові підприємства вашого міста та професії людей, які там працюють: фермер-орендатор, комерсант, банкір, літератор, менеджер тощо. Закріпити економічні поняття «банк», «кредит», «штраф», уміння рахувати гроші в межах 20 гривень. Виховувати повагу до людей різних професій, організованість, заощадливість, взаємодопомогу, взаємоповагу, працьовитість.

Матеріал. Ігрове поле круглої форми, поділене на 4 сектори, складається з трьох кругів, фішки, кубик, по 20 гривень кожному учасникові.

Хід гри

У грі беруть участь 4—6 дітей. Згідно черги діти кидають кубик і просувають фішку по квадратах середнього кола; якщо фішка зупиняється на картинці, то учасник гри повинен купувати товар за 1 гривню. Якщо фішка зупиняється на кольорових секторах, то у «банку» ділові люди надають кредит у розмірі 1, 2 гривні. Якщо фішка зупиняється на чорному секторі, то хід пропускається. Виграє той, хто першим прийшов до фінішу і в кого залишилися гривні.

Гра «Економічне лото»

Мета. Закріпити знання дітей про «товар». Навчити вмінню оперувати невеликою сумою грошей у межах 10. Вміти класифікувати картинки за призначенням, відбираючи товар для торгівлі. Виховувати економність, ощадливість, чесність, ввічливість, доброзичливість.

Матеріал. П'ять великих квадратних карток, 40 сюжетних картинок із зображенням різних речей та предметів, 20 картинок із зображенням конверта на відповідному кольоровому фоні, де знаходяться додаткові завдання для гравців.

Хід гри

У грі беруть участь 5 гравців. Кожний отримує картку, ігрове поле якої поділене на квадрати і зафарбоване у відповідний колір. 4 крайні квадрати мають зображення конвертів, у яких знаходиться додаткове завдання для гравців, рішення якого принесе гравцеві додаткові очки. В середині квадрата розміщені предмети, до яких потрібно підібрати серію сюжетних картинок, по 8 картинок на кожний великий квадрат. Ведучий швидко підіймає розрізані картинки, гравці швидко підбирають картинки, відповідно до малюнка на великому квадраті. Виграє той, хто першим закінчить гру.

Гра «Колесо удачі»

Мета. Закріпити поняття «товар», вміння класифікувати речі за їх призначенням та використанням, вміння користуватися грішми. Виховувати ввічливість, діловитість, взаємовиручку.

Матеріал. Картинки із зображенням товару, купюри по 10 гривень.

Хід гри

У кишеньках колеса розташовані картинки із зображенням товару. Гравцям видається по 10 грн. на покупки. Один із гравців крутить колесо. Той, хто першим вигукує «Купую!», купує річ, на якій зупинилася стрілка за ціну, вказану на картці. Якщо гравець купує «не свій товар», він платить штраф у

розмірі ціни на нього, а товар залишається в магазині. Виграє той, хто швидше «скупиться» — заповнить всі клітинки на своєму бланку.

Гра «Оціни вчинок»

Мета. Закріпити вміння дітей класифікувати моральні ситуації з позитивними та негативними вчинками людей, вірно їх оцінювати. Розвивати кмітливість, зосередженість. Виховувати доброзичливість, взаємодопомогу, ввічливість, повагу до людей,

Матеріал. Картинки різних кольорів, поділені на 4 частини, сюжетні картини, на яких зображені вчинки.

Хід гри

У грі беруть участь 3—5 дітей. Кожній дитині дається картинка — бланк відповідного кольору. Вихователь піднімає картинку з певною ситуацією. Дитина, в якій картинка такого кольору, підбирає 4 картини-ситуації, на яких зображено правильний вчинок. Хто першим підбере 4 картини, Той виграє.

2. Підібрати синоніми до слів:

- економний (бережливий, ощадливий, хазяйновитий);
- працьовитий (роботящий, працелюбний, трудолюбивий).

3. Підібрати антоніми до слів:

- бережливий (марнотратний);
- роботящий (ледачий);
- щедрий (скупий);
- премія (штраф).

(Діти відповідають, підводять підсумки другого туру).

Ведуча. Ви добре справились із цими завданнями, можете відпочити під час музичної паузи.

(Пісня-інсценівка «Ой, продай, бабусю, бичка»).

Ведуча. Наступні завдання для найбільш допитливих, відповідальних і кмітливих — для капітанів.

1. Як називаються українські гроші?
2. Як караються люди за порушення правил торгівлі?
3. Які види власності ви знаєте?

4. Назвіть нові підприємства нашого міста.
5. Звідки надходять гроші в банк?
6. Де можна купити і продати товар? (Капітани відповідають, підводять підсумки).

Ведуча. А зараз знову музична пауза.

(Гра на музичних інструментах «Ой, лопнув обруч»).

Ведуча. Ось ми і підійшли до домашнього завдання. Його тема — реклама.

(Діти рекламують товар).

Ведуча. Рекламу товару роблять, щоб швидше і вигідніше його продати. Ось і зараз відбудеться продаж прорекламованого товару.

(Продаж найбільш цінних речей відбувається з аукціону. Підводяться підсумки. Переможці нагороджуються призами).

Орієнтовна тематика дидактичних ігор для дітей старшого дошкільного віку

Ми — маленькі бізнесмени

Мета. Закріпити знання дітей про професії ділових людей, їхні взаємостосунки під час виробничої діяльності. Виховувати діловитість, творчість, чесність, відповідальність, повагу та шану до людей різних професій.

Одягни ділову людину

Мета. Закріпити знання дітей про стиль одягу, взуття, зачіски ділової людини. Знати, що від одягу людини, її поведінки залежить настрій та взаємостосунки інших людей. Виховувати діловитість, естетичний смак.

Ощадливі та економні

Мета. Вчити дітей ощадливо і економно ставитись до речей та предметів, що їх оточують, вміти своєчасно ремонтувати та лагодити пошкоджені речі. Виховувати ощадливість і економність.

На планеті «Економа» Х (ікс)

Мета. Закріпити знання дітей про грошові одиниці України та інших держав (гривня, долар, марки, російські рублі), вміти ними користуватись, витрачати їх економно і за призначенням. Під час оперування грішми підтримувати дружні, ділові стосунки між однолітками. Виховувати ощадливість, економність, товариську, взаємоповагу.

На базарі

Мета. Уточнити та розширити знання дітей про різні торговельні пункти, де можна купити чи продати товар, підтримувати товарно-грошові відносини між людьми. Виховувати бажання бути бізнесменами, вміння користуватися навичками культурного спілкування між продавцем і покупцем.

Чому плакала гривня?

Мета. Продовжити знайомити дітей з грошовою одиницею (гривнею), вміти оперувати невеликою сумою грошей. Розвивати навички ділових взаємостосунків між людьми. Виховувати чесність, діловитість, взаємоповагу.

Банк

Мета. Формувати уявлення дітей про установу, де зберігаються, обмінюються і видаються гроші — банк, вміти користуватися його послугами, витратити гроші за призначенням. Розвивати ощадливість, дружні взаємовідносини між людьми.

Монолог почуттів

Мета. Закріпити знання про емоційну сферу людини, яка виявляється в різних почуттях під час виробничої діяльності. Виховувати доброту, лагідність, скромність, чуйність, тактовність.

Книга «добрих справ»

Мета. Закріпити знання дітей про підприємства нашого міста та професії людей, які там працюють; підтримувати дружні взаємостосунки між людьми під час виробничої діяльності. Виховувати дбайливе ставлення до суспільного майна, діловитість, відповідальність, дисциплінованість.

Орієнтовна тематика настільно-друкованих ігор для дітей дошкільного віку

Бізнес

Мета. Уточнити знання дітей про нові професії ділових людей: фермер, комерсант, банкір, літератор, закріпити економічні поняття «банк», «кредит» та вміння оперувати грошми в межах 10. Виховувати повагу до людей різних професій, заощадливість, економність, взаємоповагу.

Подорож до королеви Економіки

Мета. Закріпити вміння дітей здійснювати прості фінансові операції, вміти раціонально, по-господарськи використовувати речі та предмети навколишнього світу за призначенням. Виховувати економність, бережливість, хазяйновитість.

На ярмарок

Мета. Формувати уявлення дітей про те, що ярмарок — це місце, де можна купити і продати товар. Закріпити знання про фінансові категорії: ціна, сума, кошти, вартість. Виховувати доброзичливі стосунки між продавцем і покупцем.

Економічна пошта

Мета. Удосконалювати знання дітей про різні види транспорту, їх призначення та взаємостосунки між людьми різних професій. Вміти виконувати Правила вуличного руху, дотримуватись правил культурного поведіння. Виховувати повагу до людей праці, ввічливість, відповідальність, дисциплінованість.

Подорож за кордон

Мета. Поглибити знання про банк та професії людей, які там працюють. Закріпити знання дітей про поняття «валюта», вміти нею користуватись. Розвивати доброзичливе ставлення до мешканців ближнього та далекого зарубіжжя. Виховувати бажання підтримувати дружні стосунки, товариськість, гостинність, взаємоповагу.

Поле чудес

Мета. Вчити дітей розв'язувати економічні кросворди, чайнворди, в рішенні яких зашифровані назви моральних якостей. Розвивати логічне мислення, уяву. Виховувати чесність, доброзичливість.

Крамниця для «бізнесмена»

Мета. Закріпити знання дітей про «товар», українську грошову одиницю «гривню»; вміти класифікувати речі та предмети за їх призначенням. Виховувати культуру спілкування покупця і продавця.

Відкриємо власну справу

Мета. Закріпити знання про працю ділових людей (бізнесменів), вміти підбирати обладнання, приміщення, персонал, «товар» для того, щоб займатися підприємницькою діяльністю. Вміти використовувати гроші за призначенням. Виховувати діловитість, відповідальність, чесність, бажання стати бізнесменом.

Бізнес-доміно

Мета. Закріпити знання дітей про «товар», вміти підбирати товар за призначенням для торгівлі, оперувати певною сумою грошей. Виховувати культуру бізнесу.

Менеджер

Мета. Формувати уявлення дітей про бізнес. Знати, що в бізнесі працюють відважні, розумні, ділові люди. Закріпити знання дітей про банк, грошові одиниці України та Інших держав, про поняття «кредит», «штраф», «бартер», «конкуренція». Виховувати відповідальність за доручену справу, діловитість, ініціативність, економність, скромність.

Оціни вчинок

Мета. Вчити дітей вірно підбирати картинки та вірно оцінювати вчинки людей, визначати позитивні стосунки в діяльності дітей. Виховувати доброзичливість, товариськість, чуйність, взаємодопомогу.

Кожна праця — почесна

Мета. Уточнити та розширити знання дітей про працю людей різних професій, знати, що кожна річ — праця багатьох людей. Розвивати відповідальність за доручену справу. Виховувати чесність, повагу до людей різних професій.

Економно витрать гроші

Мета. Закріпити знання дітей про поняття «товар». Економно витратити гроші на придбання необхідного товару, оперувати невеликою сумою грошей. Підтримувати дружні взаємовідносини між продавцем і покупцем. Виховувати економність, чесність, вміння виконувати правила культури бізнесу.

Будинок побуту.

Мета. Продовжувати формувати уявлення дітей про працю людей у сфері обслуговування, їх обов'язки та взаємовідносини між працівниками та відвідувачами. Розвивати навички культурного спілкування. Виховувати ввічливість, витримку, лагідність, відповідальність, економність.

Аукціон

Мета. Продовжувати вчити дітей правильно рекламувати товар, використовувати його за призначенням; знати, що цінні та дорогі речі продаються на аукціоні. Закріпити вміння користуватися грошми. Виховувати самостійність, ініціативність, витримку, чесність, ввічливість.

Виставка-продаж

Мета. Уточнити та розширити знання дітей про різні пункти торгівлі: крамниця, кіоск, універсам, ярмарок, базар, аукціон, кафе. Ввести в світ товарно- грошових відносин між людьми. Розвивати навички торгівлі. Виховувати діловитість, ввічливість, хазяйновитість, уважність, чесність.

Сюжетно-дидактичні ігри з економічним змістом.

Пошук оптимальних шляхів вирішення проблеми економічного виховання дошкільників призвів до використання ігрових технологій.

Серед різних видів ігор особливу значимість набувають сюжетно-дидактичні ігри економічної спрямованості. Для економічного виховання особливо важливо розвиваюче вплив сюжетно-дидактичних ігор: розвиток навичок поведінки у відповідності з правилами, співпереживання, вміння планувати, співпрацювати, оцінювати ситуацію, бути терплячим, винахідливим, наполегливим. Сюжетно -дидактична гра допомагає збагнути

сенс трудової діяльності дорослих, точно виконуючи всі правила дії у відповідній обстановці. Цього можна досягти при дотриманні наступних умов організації сюжетно-дидактичних ігор:

1. Відбір знань для ігор;
2. Ознайомлення з доступною діяльністю дорослих через наочність;
3. Відображення економічного змісту в сюжеті і змісті гри;
4. Збагачення ігри за тематикою, сюжетом, ролям, взаєминам;
5. Спільне виготовлення атрибутів для ігор;
6. Участь вихователя в грі;
7. Створення ігрової проблемної ситуації.

Розвиток сюжетно-дидактичної гри йде поетапно:

- 1 етап – Сюжетно-дидактична гра – вихователь у провідній ролі.
- 2 етап – Сюжетно-дидактична гра – вихователь у другорядній ролі.
- 3 етап – Самодіяльна сюжетно-дидактична гра. Вихователь-спостерігач.

Система сюжетно-дидактичних ігор дозволяє закласти основи базису особистісної культури дошкільнят з пріоритетом економічного розвитку через інтегрування різних видів діяльності.

Якість гри дітей багато в чому визначається їх поінформованістю про сферу життя, що відображається в грі. У зв'язку з цим важливо велику увагу приділяти засобам збагачення сюжету при розробці ігрових технологій. Практика роботи показує, що найбільш доцільною є наступна структура технологічної карти сюжетно-дидактичної гри:

1. Тема, завдання гри.
2. Ролі, зміст сюжету.
3. Засоби збагачення сюжету.
 - 3.1. Заняття, дидактичні ігри.
 - 3.2. Література, бесіди.
 - 3.3. Спостереження, демонстрація.
 - 3.4. Предметно -ігрове середовище.

Так сюжетно - дидактична гра допомагає зробити економіку зрозумілою через моделювання реальних життєвих ситуацій: купівля - продаж, виробництво і збиття продукції та ін

Орієнтовна тематика сюжетно-рольових ігор для дітей старшого дошкільного віку

Кожен дім господарем гарний

Мета. Уточнити та розширити знання дітей про обов'язки членів сім'ї, їхні взаємовідносини. Знати, що добробут сім'ї залежить від їхньої участі у підприємницькій діяльності. Виховувати доброзичливість, турботливість, взаємоповагу, любов до батьків.

Добробут сім'ї

Мета. Продовжувати знайомити з сімейним бюджетом, залучати дітей до розподілу сімейного бюджету, вчити підтримувати ділові стосунки між членами сім'ї. Виховувати заощадливість, економність, відповідальність, дружні стосунки.

У крамницю до бізнесмена

Мета. Уточнити та розширити знання про торговельні пункти та професії людей, які там працюють. Закріпити знання дітей про товар. Вчити бути економними, вміти користуватися послугами крамниці, оперувати грошми. Виховувати чесність, ввічливість, підтримувати дружні взаємовідносини між покупцем і продавцем.

Будинок побуту

Мета. Закріпити знання про працю людей у сфері обслуговування населення. Вміти економити свій час та час клієнтів, підтримувати позитивні взаємостосунки між обслуговуючим персоналом та відвідувачами.

Банк

Мета. Уточнити та розширити знання дітей про роботу банку та професії людей, які там працюють. Закріпити поняття «кредит», «валюта», «ощадна» книжка. Вміти виконувати незначні фінансові операції. Виховувати звичку культурного поведіння в громадських місцях.

Р О З В И В А Ю Ч І І Г Р И

І БЛОК

«ЛЮДИНА ТА ЇЇ ПОТРЕБИ»

«Добери необхідне», «Що зайве?»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про предмети навколишнього оточення, їх необхідність для життя людини. Вчити застосовувати набуті

знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу та мислення дітей.

Обладнання: ігрове поле «Житло», «Харчування», «Відпочинок», «Здоров'я», «Освіта», набір предметних картинок.

Ігрове завдання: Відповідно до придбаних квитків діти обирають конверт. Дітям пропонується ігрове поле і набір предметних картинок. Діти вибирають картинку, кладуть її на своє ігрове поле, обґрунтовуючи свої дії. Серед картинок знаходяться предмети, які не відносяться до того чи іншого ігрового поля. Не використані картинки залишаються і діти мають пояснити, чому саме вони не вибрали їх.

1 рівень - Ігрове поле «Харчування»: діти мають відібрати картинки, на яких зображені продукти харчування

2 рівень - Ігрове поле «Житло»: діти мають відібрати картинки, на яких зображені предмети, необхідні в будинку.

3 рівень - Ігрове поле «Відпочинок»: діти мають відібрати картинки, на яких зображені предмети, які використовуються під час відпочинку.

4 рівень - Ігрове поле «Здоров'я»: діти мають відібрати картинки, на яких зображені предмети, які зміцнюють здоров'я людини.

5 рівень - Ігрове поле «Освіта»: діти мають відібрати картинки, на яких зображені предмети, що необхідні в навчальній діяльності.

«Смачно та корисно»

Дидактичне завдання: розширити знання дітей про потреби людини в їжі, вчити обирати смачні і корисні продукти, формувати основи економічної культури особистості дитини.

Матеріал: меню із зображенням продуктів харчування, предметні картини відповідно до «меню».

Ігрове завдання: Вихователь «запрошує» дітей в кафе. У кожного на столику лежить меню з зображенням продуктів харчування. Пропонується зробити

замовлення самих смачних і корисних продуктів, назвати їх і порівняти, які з них можна часто вживати в їжу, а які рідко і чому.

1 рівень - «Меню» в якому зображені продукти харчування і напої корисні для людей.

2 рівень - «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто та рідко.

3 рівень - «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто, рідко та дуже рідко.

4 рівень - «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто, рідко та шкідливі для здоров'я.

5 рівень - «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто, рідко, шкідливі для здоров'я та сировина.

«Подорож в країну речей»

Дидактичне завдання: поглибити уявлення дітей про різноманітність товарів, про те, що одні з них необхідні скрізь і завжди, а інші – залежно від обставин, місця, часу і клімату; уточнити знання дошкільнят про основні потреби людини.

Матеріал: ігрові поля «У лісі», «Пустеля», «Безлюдний острів». «Далека Північ», «Глибини моря», картки із зображенням різних речей.

Ігрове завдання: Вихователь запрошує дітей у незвичайні подорожі. Для цього необхідно пригадати, що найважливіше і необхідніше слід узяти з собою в похід, а від чого можна відмовитись. Діти готуються в похід на південь, на північ, в пустелю, тощо. Команди можуть взяти тільки ті речі, які будуть необхідні їм в тих умовах, в які вони потраплять. Речі, зображені на картинках, розміщуються по всій груповий кімнаті, учасники команд вибирають те, що, на їх погляд, їм потрібніше всього. В кінці гри команди перевіряють один одного і пояснюють свій вибір.

1 рівень - Ігрове поле «У лісі»

2 рівень - Ігрове поле «Безлюдний острів»

3 рівень - Ігрове поле « Глибини моря»

4 рівень - Ігрове поле «Далека Північ»

5 рівень - Ігрове поле «Пустеля»

«Економічний ланцюжок»

Дидактичне завдання: закріплювати знання дітей про предмети навколишнього оточення, їх взаємозв'язок між собою. Вчити знаходити закономірності та взаємозв'язки між предметами. Розвивати логічне мислення та мову дітей.

Матеріал: предметні картинки.

Ігрове завдання: Дітям пропонуються предметні картинки. Вихователь пропонує по одній картинці. Діти уважно розглядають отриману картинку і підбирають до неї інші картинки, які логічно поєднують, будуючи логічний ланцюжок. Після закінчення гри діти пояснюють і обґрунтовують свій вибір. Перемагає той, хто склав найдовший логічний ланцюжок.

II БЛОК

«ПРАЦІВНИК. ХТО ВИРОБЛЯЄ ТОВАРИ?»

«Наші потреби»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про матеріальні та духовні потреби людей, вчити їх помічати та розповідати про них. Розвивати мислення, уяву в процесі відтворення послідовності дій

Матеріал: предметні картинки

Ігрове завдання: Вихователь звертає увагу дітей на те, що людина має не тільки матеріальні потреби, а і духовні. Дітям пропонуються набори предметних картинок, на яких зображені матеріальні і духовні потреби та ігрове поле для розміщення картинок. За командою діти розглядають картинки і розділяють потреби на духовні і матеріальні. Виграє той, хто першим справиться з завданням. Ускладнення за рівнями: Збільшення кількості картинок від 8 - 1 рівня до 24 - 5 рівня.

«Що виробляють у нашому місті»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про професії, навчити встановлювати залежність між результатом трудової діяльності і професією людини, виховувати інтерес до людей різних професій, шанобливе ставлення до них.

Матеріал: картинки із зображенням цехів різних підприємств, картки із зображенням продукції, сировини, 5 конвертів.

Ігрове завдання: Дітям пропонується конверти в яких знаходяться картинки із зображенням цехів різних підприємств. Відповідно до вибраного зображення дітям потрібно, підібрати картки із продукцією, яку виготовляє дане підприємство, сировиною, яка використовується при виробництві та викласти на ігровому полі.

1 рівень – назвати підприємство, і підібрати продукцію, яку там виробляють.

2 рівень – назвати підприємство, професії людей, які там працюють та підібрати продукцію, яку там виробляють.

3 рівень – назвати підприємство, професії людей, які там працюють, підібрати сировину та продукцію, яку там виробляють.

4 рівень – назвати підприємство, професії людей, які там працюють, підібрати сировину та продукцію, яку там виробляють, розповісти як потрапляє сировина на підприємство.

5 рівень – назвати підприємство, професії людей, які там працюють, підібрати сировину та продукцію, яку там виробляють, розповісти як потрапляє сировина на завод та як використовується продукція підприємства.

«Товарний склад»

Дидактичне завдання: продовжувати вчити дітей розрізняти товари по їх приналежності до певної групи (меблі, одяг, взуття, побутова техніка, продукти харчування тощо). Формувати уявлення про зміст діяльності людей різних професій. Виховувати повагу до людини праці.

Матеріал: картки із зображенням товарів, фургони з назвою магазинів, куди буде розвозитися товар: «Взуття», «Одяг», «Продукти харчування», «Побутова техніка», «Меблі», картки із зображенням товару, магазинів міста.

Ігрове завдання: Вихователь пропонує дітям виступити в ролі водіїв-експедиторів та розвести товар за допомогою спеціальних фургонів по відповідних магазинах: «Взуття», «Одяг», «Продукти харчування», «Побутова техніка», «Меблі». Кожен водій-експедитор знаходить картки з зображенням магазину та товаром для нього і викладає їх на ігровому полі.

1 рівень – підібрати товар для магазину.

2 рівень – підібрати товар, зображення магазину.

3 рівень – підібрати товар, зображення магазину, назвати професії людей, які виготовляють товар.

4 рівень – підібрати товар, зображення магазину, назвати професії людей, які виготовляють товар, сировину, яка використовується.

5 рівень – підібрати товар, зображення магазину, назвати професії людей, які виготовляють товар, сировину, яка використовується, призначення товару.

«Відкрий свою справу»

Дидактичне завдання: вчити дітей знаходити самостійне рішення, закріплювати знання про професії, товари та послуги, заохочувати бажання і прагнення дітей бути зайнятими корисною справою. Виховувати серйозне ставлення до вибору професії, працьовитість, відповідальність.

Матеріал: картки із зображенням людей різних професій та матеріалів, інструментів, з якими вони працюють, виготовленою продукцією.

Ігрове завдання: Вихователь: Всі ви, діти, хочете жити гарно, цікаво, купувати різні товари, продукти, їздити відпочивати. Але для цього треба

працювати, щоб мати гроші. Кожен з вас любить займатися різними справами, отже, ви можете працювати та вибрати собі майбутню професію. Вихователь пропонує дітям картки із зображенням людей різних професій. Після цього діти вибирають інструменти, якими будуть працювати та продукцію, яку будуть випускати, і викладають на ігровому полі, розповідають про обрану професію.

1 рівень – вибрати картку з певною професією, підібрати відповідні знаряддя праці.

2 рівень – вибрати картку з певною професією, підібрати відповідні знаряддя праці та розповісти, де буде працювати.

3 рівень – вибрати картку з певною професією, підібрати відповідні знаряддя праці, розповісти, де буде працювати, яку продукцію виробляти.

4 рівень – вибрати картку з певною професією, підібрати відповідні знаряддя праці, розповісти, де буде працювати, яку продукцію виробляти, сировину, яка буде використовуватися.

5 рівень – вибрати картку з певною професією, підібрати відповідні знаряддя праці, розповісти, де буде працювати, яку продукцію виробляти, сировину, яка буде використовуватися, де реалізовувати товар.

«Експрес доставка товарів»

Дидактичне завдання: узагальнити знання дітей про групи товарів, професії людей та підприємства, які їх виробляють, виховувати повагу до людей, які вміють трудитися і чесно заробляти гроші.

Матеріал: картки із зображенням різних підприємств, груп товарів, магазинів, сировини для виробництва.

Ігрове завдання: Дітям пропонується картка із зображенням виробничого цеху підприємства. Вона викладається на початку ігрового поля. В конверті знаходяться картки із зображенням певної групи товарів, сировини, магазинів. Продукцію цеху потрібно швидко доставити прямо з підприємства до магазину. Для цього треба вибрати картку з відповідним магазином, розмістити її в кінці ігрового поля, а потім вибрати і викласти на ігровому полі товар та сировину.

1 рівень – вибрати картку з відповідним магазином та товар.

2 рівень – вибрати картку з відповідним магазином та товар, назвати професії виробників товару.

3 рівень – вибрати картку з відповідним магазином та товар, назвати професії виробників товару, для чого він використовується.

4 рівень – вибрати картку з відповідним магазином та товар, назвати професії виробників товару, для чого він використовується, підібрати сировину.

5 рівень – вибрати картку з відповідним магазином та товар, назвати професії виробників товару, для чого він використовується, підібрати сировину, розповісти, звідки потрапляє сировина.

«Всі роботи гарні»

Дидактичне завдання: формувати у дітей уявлення про зміст діяльності людей різних професій, закріпити знання про те, що люди одних професій виробляють товари, інших – здійснюють послуги. Виховувати повагу до будь-якої праці.

Матеріал: картки із зображенням інструментів, якими користуються люди різних професій або послуг, картки із зображенням людей різних професій.

Ігрове завдання: Діти отримують картки з зображенням людей різних професій. Потрібно розкласти картки відповідно до характеру діяльності – хто виробляє товари вгорі ігрового поля, а хто здійснює послуги – внизу. Потім - картки із зображенням інструментів, якими користуються люди різних професій або послуг, далі - кінцевий результат праці.

1 рівень – розкласти картки з зображенням людей різних професій відповідно до змісту діяльності.

2 рівень – розкласти картки з зображенням людей різних професій відповідно до змісту діяльності, підібрати знаряддя праці для кожної професії.

3 рівень – розкласти картки з зображенням людей різних професій відповідно до змісту діяльності, підібрати знаряддя праці для кожної професії, вибрати кінцевий продукт праці.

4 рівень – розкласти картки з зображенням людей різних професій відповідно до змісту діяльності, підібрати знаряддя праці для кожної

професії, вибрати кінцевий продукт праці, розповісти про важливість даної професії.

5 рівень – розкласти картки з зображенням людей різних професій відповідно до змісту діяльності, підібрати знаряддя праці для кожної професії, вибрати кінцевий продукт праці, розповісти про важливість даної професії, назвати місце роботи працівника.

ІІІ БЛОК

«СПОЖИВАЧ. НА ЩО ВИТРАЧАЄМО ГРОШІ? СІМЕЙНИЙ БЮДЖЕТ»

«Сімейний бюджет»

Дидактичне завдання: Формувати правильне ставлення до грошей як до предмету життєвої необхідності; розширювати знання дітей про складові сімейного бюджету: зарплата, стипендія, пенсія та інші. Виховувати початки розумної поведінки у життєвих ситуаціях, пов'язаних з грошима. Дати

уявлення про те, що гроші оплачують результати праці людей і до них слід ставитись з повагою.

Матеріал: круги розподілені на кольорові сектори, картинки з зображенням людей різного віку.

Ігрове завдання: Вихователь пропонує дітям пригадати шляхи надходження грошей в сімейний бюджет. Для цього дорослий демонструє малюкам ігрове поле – воно поділене на 7 секторів. Зелений сектор – це стипендія – плата студенту за гарне навчання. Червоний сектор – зарплата дорослого на роботі. Жовтий сектор – пенсія дідусів та бабусь. Рожевий сектор – виплати грошей родині, у зв'язку з народженням малюка. Фіолетовий сектор – відповідає за вклади в банк та виплату дивідендів. Білий сектор пропонує дітям пригадати чи придумати самотійно, як вони самотійно можуть поповнити сімейний бюджет (здати макулатуру, склотару, виготовити щось власноруч та продати та т. ін.) Впродовж гри дітям потрібно розкласти ілюстрації з зображенням членів сім'ї по кольорових секторах, відповідно до їхнього внеску в сімейний бюджет. Гравці, відповідно до придбаних квитків, обирають конверт із завданням. Ускладнення. Різна кількість секторів та предметних картинок.

1 рівень – червоний і жовтий сектори;

2 рівень - червоний, жовтий та зелений сектори;

3 рівень - червоний, жовтий, зелений і рожевий сектор;

4 рівень - червоний, жовтий, зелений, рожевий, фіолетовий сектор;

5 рівень - червоний, жовтий, зелений, рожевий, фіолетовий та білий сектори;

«Розподіли витрати»

Дидактичне завдання: сформулювати у дітей помірковане ставлення до ситуації вибору; дати уявлення про «ціну вибору», навчити приймати розумні рішення. Показати, що витрати бувають обов'язкові (основні) і необов'язкові (другорядні).

Матеріал: картки, поділені на 4, 6, 8, секторів відповідно до рівня розвитку дітей, предметні картинки із зображенням предметів символізують основні і не основні витрати (меблі, одяг, продукти харчування, світло, газ, іграшки, книги тощо.)

Ігрове завдання: Діти, відповідно до придбаних квитків, обирають конверт із завданням. Вихователь пропонує малюкам зробити покупки, визначившись, що в першу чергу потрібно купити та пояснити свій вибір. Дітям пропонують набір предметних картинок та картку з пронумерованими віконцями. Дітям потрібно викласти в порядку життєвої необхідності від 1 до 4 (6, 8) запропоновані предмети та пояснити свій вибір. Ускладнення. Картки з різною кількістю віконць та карток.

1 рівень – 4 віконця, 4 картинки;

2 рівень – 4 віконця, 8 картинок;

3 рівень – 6 віконць, 10 картинок;

4 рівень – 8 віконць, 12 картинок;

5 рівень – 8 віконць, 16 картинок;

«Мій вклад в сімейний бюджет»

Дидактичне завдання: розширювати уявлення про потреби сім'ї, і дати уявлення про можливі способи вкладу у бюджет сім'ї самої дитини (дохід та витрати), засоби економії.

Матеріал: сюжетні картинки, на яких зображені різні ситуації, що сприяють збільшенню чи зменшенню сімейного бюджету (кран з водою, ввімкнена лампочка, вереда-малюк в магазині іграшок, город з овочами, сад, поламані іграшки, порвані речі, дитина, що піклується про речі тощо).

Ігрове завдання: Вихователь пропонує дітям поділитись своїм досвідом з Дракончиком- Економчиком, розповівши, які наші дії сприяють збільшенню сімейного бюджету, а які, навпаки, спустошують його. Малюкам, відповідно до придбаних квитків, пропонують конверти, у яких є набори сюжетних картинок, що зображують різні дії та вчинки дітей. Потрібно розкласти картинки у віконечках вагончика – в одне, що збагачує сімейний бюджет, а в інше, що його спустошує.

Ускладнення: набори з різною кількістю сюжетних та предметних картинок.

1 рівень – 4 картинки;

2 рівень - 6 картинок;

3 рівень – 8 картинок;

4 рівень – 10 картинок;

5 рівень – 12 картинок.

«Обери товар»

Дидактичне завдання: познайомити з поняттям «ціна» розширити уявлення про ціни на різні товари, розвивати вміння зіставляти ціни (дешево – дорого), зіставляти поняття «якісно» чи ні по відношенню до ціни товару. Підвести до висновку, що суспільству потрібні високоякісні товари.

Матеріал: Предметні картинки з зображенням якісних та неякісних товарів з цінниками (продукти харчування, одяг, меблі, іграшки, побутової техніки).

Ігрове завдання: Діти з Дракошою відправляються в супермаркет, де викладені різні товари за різними цінами: є дешевий товар та він неякісний, а є навпаки дорогий, проте якість його краща. Малюки отримують конверти із завданнями відповідно до придбаних білетів, у яких є різні предметні картинки. Дітям потрібно зорієнтуватись в ціні та якості предмету, його майбутнє призначення, на який термін ця річ купується та викласти в одному віконечку вагончика товар, який ви рекомендуєте купувати, а в іншому те, щоб ви не купили б. Ускладнення: різна кількість та зміст картинок.

1 рівень – картинки з зображенням продуктів харчування;

2 рівень – картинки з зображенням продуктів харчування та меблів;

3 рівень – картинки з зображенням продуктів харчування, меблів та одягу;

4 рівень – картинки з зображенням продуктів харчування, меблів, одягу та іграшок;

5 рівень – картинки з зображенням продуктів харчування, меблів, одягу, іграшок та побутової техніки.

«Суперспоживач»

Дидактичне завдання: вчити правильно та економно використовувати отримані кошти, уточнити знання про основні потреби людини.

Матеріал: сюжетні картинки з зображенням півночі, півдня, моря, лісу, села, предметні картинки з зображенням предметів одягу, продуктів, різний інвентар, канцелярські предмети, іграшки та інше з цінниками, «бебімані».

Ігрове завдання: Сьогодні ми з Дракони́чком-Економчи́ком готуємо́сь до турпоходу (на північ, південь, в ліс, на море, в село). Малюки отримують конверти із завданнями відповідно до придбаних білетів, у яких є різні предметні картинки та певна кількість «бебімані». Дітям потрібно за отримані «бебімані» купити максимальну кількість всього необхідного для своєї подорожі.

Ускладнення. Різна кількість карток та різні напрямки пошуку товару.

1 рівень – картинки з зображенням села та набір предметних картинок, 5 «бебімані»;

2 рівень – картинки з зображенням моря та набір предметних картинок, 8 «бебімані»;

3 рівень – картинки з зображенням лісу та набір предметних картинок, 10 «бебімані»;

4 рівень – картинки з зображенням півночі та набір предметних картинок, 50 «бебімані»;

5 рівень – картинки з зображенням півдня та набір предметних картинок. 100 «бебімані»;

«Що, де купуємо?»

Дидактичне завдання: вчити раціонально використовувати отримані кошти, уточнити знання про основні місця здійснення покупок та послуг.

Матеріал: картинки із зображенням товарів та послуг, цінники, сюжетні картинки із зображенням місць надання послуг та продажу, «бебімані». **Ігрове завдання:** Вихователь пропонує дітям стати «покупцями», дає завдання придбати різні товари та послуги, які мають різну вартість, що залежить від місця продажу. Дитина має самостійно порівняти скільки коштує одна і та ж

річ чи послуга у різних місцях та придбати максимально товару на отримані «бебімані».

Ускладнення. Різна кількість «бебімані» та товару, що може придбати дитина.

1 рівень – 5 гривень.

2 рівень – 10 гривень.

3 рівень – 20 гривень.

4 рівень – 50 гривень.

5 рівень – 100 гривень.

«У родині зарплата»

Дидактичні завдання: вчити дітей відчувати сторони економічної дійсності, завдяки прилучення до повсякденних справах сім'ї; представляти межі її економічних можливостей; достаток приблизний рівень потреб відповідно сімейним доходам; виховувати моральність, ставлення до грошей, речей, праці.

Матеріал: картинки з зображенням предметів першої необхідності: овочі, фрукти, книги, меблі, так само картинки із зображенням різних марок машин, велосипед і кілька провокуючих явно не першої необхідності, «бебімані».

Ігрове завдання: Дітям пропонується уявити собі сімейну ситуацію: "Ти будеш виконувати роль тата (мами) і сьогодні у тебе день зарплати. Треба піти в магазин купити все, що потрібно твоїй родині. Все, що намальовано на картинах. Відповідно до придбаних білетів малюки отримують конверти із завданням в котрих різна кількість «бебімані» та картинок із зображенням товарів та послуг, що необхідно придбати.

1 рівень – 5 «бебіманів», 2 картинки;

2 рівень - 10 «бебіманів», 3 картинки;

3 рівень – 20 «бебіманів» 4 картинки;

4 рівень – 50 «бебіманів» 5 картинок;

5 рівень – 100 «бебіманів» 5 картинок.

ІV БЛОК

«ГРОШІ, ОБМІН, ТОРГІВЛЯ»

«Склади ціну товару»

Дидактичне завдання: вчити дітей розрізняти товари за їх вартістю. Формувати економічну свідомість дітей, економічне мислення, пробуджувати здоровий інтерес до грошей. Розвивати логічне мислення, спостережливість, поповнювати активний словниковий запас, вміння робити умовиводи.

Матеріал: набір парних картинок з зображенням одягу, взуття, меблів, предметів відпочинку тощо.

Ігрове завдання: Дітям пропонується набір парних предметних картинок. Діти вибирають картинку, порівнюють предмети, складають ціну, обґрунтовуючи свої дії.

1 рівень – на парних картинках зображені сукні: дитячі: проста та святкова.

2 рівень – на парних картинках зображене взуття (чобітки – кеди); (черевики- босоніжки), (дорослі туфлі-дитячі), тощо.

3 рівень – на парних картинках зображено торти – (простий – святковий); (великий-малий), (торт і тістечко); (кекс і заварне тістечко).

4 рівень – на парних картинках зображено велосипеди (чоловічий жіночий); (великий –малий); (дитячий –підлітковий); (дитячий на 3 колесах – дитячий на 2 колесах); (дитячий на 2 колесах-підлітковий).

5 рівень – на парних картинках зображені автомобілі (легковий – іграшковий); (легковий-вантажний); (вантажний- пожежний); (легковий – мотоцикл), (трактор –трактор дитячий). Кількість парних карток залежить від рівня розвитку дітей, бажання продовжувати гру.

«Що можна купити за гроші, а що - ні»

Дидактичне завдання: Вчити дітей практично здійснювати процес купівлі-продажу; розрізняти товари, які можна купити за гроші та товари, які не продаються. Дати поняття про те, що не все можна купити за гроші. Навчити виділяти головний напрямок використання грошей людьми. Виховувати бережне ставлення до природних ресурсів, чуйне ставлення до дружби, товаришів, близьких людей.

Матеріал: предметні картини з предметами, які можна купити за гроші та картини на яких зображено те, що не купується та не продається.

Ігрове завдання: Дітям пропонується ігрове поле розподілене на дві смужки, котрі розподілені на квадрати. Вихователь пропонує дітям уважно подивитися і покласти на верхню смужку де намальований гаманець картини на яких зображено те, що можна купити, на другу - з сердечком, картини на яких зображення того, що не продається і не купується. Пояснити свій вибір. Серед картинок знаходяться предмети, які не відносяться до того чи іншого

ігрового поля. Не використані картинки залишаються і діти мають пояснити, чому саме вони не вибрали їх. Кількість квадратиків на смужці, картинок та їх зміст залежить від рівня розвитку дітей.

1 рівень – дитина вибирає лише один предмет, який можна купити за гроші і один предмет, який не купується і не продаються.

2 рівень – дитина вибирає лише два предмети, які можна купити за гроші і два предмети, які не купуються і не продаються.

3 рівень – дитина вибирає лише три предмети, які можна купити за гроші і чотири предмети, які не купуються і не продаються.

4 рівень – дитина вибирає лише чотири предмети, які можна купити за гроші і чотири предмети, які не купуються і не продаються.

5 рівень – дитина вибирає п'ять предметів, які можна купити за гроші і п'ять предметів, які не купуються і не продаються.

«Крамниця іграшок»

Дидактичне завдання: Дати можливість дітям практично здійснити процес купівлі - продажу, розвинути вміння «бачити» товар: матеріал, місце виробництва, ціну (вартість).

Матеріал: картинки з зображенням різноманітних іграшок, з титульної сторони цінники, товарні знаки, «бебімані».

Ігрове завдання: Вихователь повідомляє дітям, що перш, ніж придбати вподобану іграшку, дитина має назвати матеріал, з якого вона зроблена (дерево, метал, пластмаса, тканина, і т.д.), місце виробництва (де і хто зробив). Далі визначається ціна іграшки. Дитина відлічує певну суму грошей («бебімані»), і купує іграшки.

1 рівень – дитина купує лише одну іграшку, називає матеріал з якого вона зроблена, називає ціну.

2 рівень – дитина купує дві іграшки, називає матеріал з якого вони зроблені, пояснює як з нею можна гратися, називає ціну.

3 рівень – дитина купує три іграшки, називає матеріал з якого вони зроблені, називає хто їх зробив, пояснює як з нею можна гратися, називає ціну.

4 рівень – дитина купує чотири іграшки, називає матеріал з якого вони зроблені, називає де і хто їх зробив, пояснює як з нею можна гратися, називає ціну.

5 рівень – дитина купує п'ять іграшок, називає матеріал з якого вони зроблені, називає де і хто їх зробив, пояснює як з нею можна гратися, називає ціну.

«Чарівна скарбничка»

Дидактичне завдання: Показати, що кожна річ коштує грошей, зіставляти ціну товару з наявними готівковими грошима.

Матеріал: предметні картинки з зображенням різних предметів (товарів), цінники, гроші.

Ігрове завдання: Дитина бере конверт в якому знаходяться «бебімані» та вибирає товар, співвідносячи ціну з наявними у неї грошима, робить покупки за завданням ведучого:

1 рівень – купівля тільки одного предмета (товару).

2 рівень – купує два предмети.

3 рівень – купує три предмети.

4 рівень – купує відразу декілька товарів. (попит не перевищує пропозицію).

5 рівень – покупець порівнює товари за вартістю (дорожче, дешевше, однакові за ціною)

« Розумні покупці»

Дидактичне завдання: Розкрити дітям купівельну силу грошових знаків. Вчити дітей практично здійснювати процес купівлі-продажу, співставляти ціну з товаром, з грошима, які у них є.

Матеріал: Товари різної вартості, «бебімані» різного номіналу.

Ігрове завдання: Вихователь, (ведучий) пропонує дітям стати «покупцями», дає завдання придбати різні предмети, речі, які мають відповідну вартість. Дитина має самостійно дізнатися скільки коштує одна, дві, три речі і т. д. і відповідно до суми грошей придбати річ.

- 1 рівень** – придбати річ (предмет), яка коштує 2 гривні.
- 2 рівень** – придбати річ (предмети), яка коштує 5 гривень.
- 3 рівень** – придбати річ (предмети), яка коштує 8 гривень.
- 4 рівень** – придбати річ (предмети), яка коштує 18 гривень.
- 5 рівень** – придбати, що можна купити за 29 гривень.

«Такі різні покупки»

Дидактичне завдання: створити ситуацію необхідності самостійного вибору на основі визначення значущості предмета. Вправляти в умінні домовлятися, переконливо доводити власну думку іншим, толерантно сприймати позицію іншого, що відрізняється від власної.

Матеріал: картинки: з книжками, іграшками для групи, продуктами на сніданок або вечерю для групи чи сім'ї, подарунки на день народження тощо.

Ігрове завдання: На початку гри вихователь пропонує дітям зробити покупки. Для цього потрібні гроші. За гроші можуть бути «бебімані», різного номіналу. Педагог пояснює, що є гроші різної вартості. У крамниці також можна придбати товар різної вартості — дешевший і дорожчий. Проте, треба зважати не тільки на ціну товару, а й на його необхідність, актуальність покупки. Треба запитати у себе: "Чи справді мені це потрібно саме зараз? Якщо це не потрібно мені, чи хочу я придбати це для моїх близьких або знайомих?" Після того відповідно до кількості грошей придбати товар.

- 1 рівень** – придбати подарунок мамі за 2 гривні.
- 2 рівень** – придбати набір для малювання за 5 гривень.
- 3 рівень** – придбати необхідні продукти для обіду за 10 гривень.
- 4 рівень** – придбати необхідні речі для бабусі, що живе у селі за 20 гривень.
- 5 рівень** – придбати речі та послуги для влаштування дня народження друга, за 50 гривень.

V БЛОК

«РЕКЛАМА. БАЖАННЯ І МОЖЛИВОСТІ»

«Придумай рекламу»

Дидактичне завдання: Закріпити знання дітей про рекламу, її види, призначення, загальні вимоги до неї. Вчити дітей придумувати рекламу. Розвивати здатність творити, фантазію, пам'ять, мислення, мову. Виховувати організованість, діловитість, вміння виконувати поставлене завдання.

Ігрове завдання: Придумати рекламу продукції підприємств Вінниці.

Матеріал: квитки, конверти із фотографіями цехів підприємств та предметні картинки із зображенням їх продукції, «бебімані».

Ігрове завдання: Вихователь пропонує дітям пригадати, що означає слово реклама. Які підприємства міста Вінниці ви знаєте? Яку продукцію цих підприємств ви купували з батьками? За кожну правильну відповідь діти отримують «бебімані», котрі потім зможуть обміняти. Діти обирають конверт згідно з придбаним квитком. У конверті фотографії цехів підприємств міста. За певний проміжок часу необхідно скласти рекламу – розповідь про продукцію даного підприємства. Рекламодавець описує товар не називаючи його діти мають здогадатись про що йдеться, назвати товар та підприємство виробник. Реклама – розповідь повинна бути короткою, лаконічною щоб інші діти зрозуміли, переконливою, щоб у решти граючих з'явилося бажання придбати цей товар, або придумати свою рекламу про нього. Створюючи рекламу, кожний співробітник агентства дотримується таких правил: Визнач, що рекламуєш. Для чого це потрібно. Знайди головні властивості. Виведи правило користування. Додай поради, побажання, гумор. Зроби яскраве оформлення. Не забудь вказати виробника.

1 рівень – цех заводу хлібопродуктів, консервного заводу

2 рівень - цех швейної фабрики, молокозаводу

3 рівень – цех кондитерської фабрики, заводу «Вінніфрукт»

4 рівень - цех 45 заводу, фармацевтичне підприємство «Сперко»

5 рівень – цех заводу «Кристал», авіазаводу

«Наділи предмет якістю іншого»

Дидактичне завдання: Навчати дітей способам дій, які дозволяють самостійно робити відкриття, формують якості творчої людини – життєздатність, допитливість, прагнення пізнати нове. Удосконалювати вміння дітей аналізувати предмети, підтримувати бажання дитини робити по – своєму, відходити від шаблонів. Розвивати спостережливість, уміння бачити характерні ознаки навколишніх об'єктів, порівнювати їх. Виховувати інтерес до реклами інших дітей.

Матеріал: квитки, конверти із завданнями, предметні картинки (товар для реклами на червоних картках, на синіх предмети для складання метафор) «бебімані».

Ігрове завдання: Діти обирають конверти, розглядають предметні картинки і складають рекламу використовуючи метод метафор (ТРВЗ), тобто переносять властивість іншого предмета на рекламований. Вихователь пропонує дітям пригадати що таке реклама, які види реклами вони знають. Для чого потрібна реклама? Що ж має бути в рекламі? Які ж вимоги ставляться до реклами. За кожен правильну відповідь діти отримують «бебімані». Так реклама має бути чітка, цікава, переконлива, приємна. А ще добре запам'ятовуватись. Я пропоную вам скласти рекламу використовуючи метод складання метафори, тобто перенести властивість іншого предмета на рекламований.

1 варіант – будильник, півник, частини доби

2 варіант - лампочка, груша, сонце

3 варіант – холодильник, шафа, сніжинка, айсберг

4 варіант – морозиво, сніговик, ялинка, ескімос

5 варіант – летючий змій, метелик, літак, змія

«Хто працює в рекламі?»

Дидактичне завдання: Закріпити і уточнити знання дітей про професії пов'язані з роботою в рекламному агентстві. Збагачувати уявлення дітей про соціальну значущість праці дорослих. Формувати стійкий інтерес до праці дорослих, викликати бажання наслідувати їх. Розвивати ініціативність, творчість, самостійність. Виховувати інтерес і шанобливе ставлення до праці інших людей.

Матеріал: квитки, конверти із завданнями, картки із зображенням людей різних професій, картки з зображенням громадських установ, «бебігроші». Ігрове завдання: На початку гри вихователь пропонує дітей пригадати що таке реклама? Для чого потрібна реклама? Яка буває реклама? Хто створює рекламу? Як можна пояснити вислів бізнесменів «Без реклами не буває успіху»? Хто створює рекламу? За кожен правильну відповідь діти отримують «бебігроші».

Варіант №1 Вихователь просить обрати конверти і розглянути малюнки людей різних професій. Професії не пов'язані з рекламним бізнесом викласти на віконечко паровозика. Про професію тих дорослих, що створюють рекламу розповісти і показати що робить даний робітник. Потім викласти в інше віконечко паровозика.

- 1 рівень – художник, лікар, вчитель
- 2 рівень – музикант, спортсмен, повар
- 3 рівень – радіооператор, танцюрист, стюардеса
- 4 рівень – , розповсюджувач рекламних листівок, клоун
- 5 рівень – телеведучий,

Варіант №2 Матеріал:квитки, конверти із завданнями, предметні розрізні картинки із зображенням «телевізор», «радіо», «плакат», предметні картинки із зображенням різного товару, обладнання для малювання. Вихователь пропонує дітям уявити, що вони вирости і як фахівці відкрили рекламну агенцію. Давайте визначимося хто яку рекламу буде робити. Для цього відкрийте конверти із завданням і із частинок картинок і складіть цілий предмет. Діти які склали зображення телевізора будуть робити телерекламу, інші – радіо рекламу, третя агенція – вуличну (плакатну). Але в бізнесі працюють грамотні люди і зараз перевіримо ваші знання. Зробіть звуковий аналіз слів : товар, радіо, агент(за правильну відповідь гравець отримує «бебімані»). Рекламні агенції до роботи! Обираємо конверт з замовленням на рекламу. Діти отримали замовлення прорекламувати товари (предметні картинки з конвертів). За найкращу рекламу 5 бонусних фішок! Діти які отримають найбільшу кількість фішок отримають посвідчення «Майбутній спеціаліст з реклами». Діти презентують свої реклами. Комісія (вихователь, обрані діти) оцінюють роботу.

- 1 рівень** - реклама іграшок
- 2 рівень** – реклама овочів, фруктів
- 3 рівень** – реклама одягу, взуття
- 4 рівень** – реклама побутових приладів
- 5 рівень** – реклама прикрас

«Кумедний художник – оформлювач»

Дидактичне завдання: Продовжувати знайомити дітей із професіями дорослих, які працюють у рекламному бізнесі. Розвивати у дітей інтерес до складання реклами. Розвивати увагу, зорову пам'ять, дрібну моторику пальців. Виховувати діловитість, самостійність, організованість.

Матеріал: квитки, конверти із завданнями, картки товару із вирізаними елемента певного товару, «бєбігроші».

Ігрове завдання: розглянути картки товару з конвертів, визначити помилки які допустив художник - оформлювач, знайти необхідні частинки, скласти ціле і прорекламувати даний товар. Вихователь пригадує з дітьми професії спеціалістів по створенню реклами. Що робить художник – оформлювач? Пропонує розглянути завдання із обраних конвертів. Художник – оформлювач намалював предмети на рекламних листівках. Та коли листівки побачили замовники реклами, вони нічого не зрозуміли. На кожній листівці не вистачало певних частинок. Потрібно уважно роздивитися, які помилки допустив художник – оформлювач, він вирізав частинки із намальованих рекламних листівок. Знайти частинки своїх рекламних листівок, скласти цілу листівку. Відгадати, які товари замовили для реклами і придумати про них коротку рекламу.

1 рівень – знайти та доповнити 1 частину;

2 рівень – знайти та доповнити 2 частини;

3 рівень – знайти та доповнити 3 частини;

4 рівень – знайти та доповнити 4 частини;

5 рівень – знайти та доповнити 5 частин.

«Імпорт - експорт»

Дидактичне завдання: Розкрити дітям необхідність обміну продуктами праці між людьми, іншими країнами. Показати, що людина потребує товару, якого не виробляють в її місцевості. Закріпити уміння дітей орієнтуватися на карті світу і України. Вчити поділяти товари на групи і складати про них рекламу. Вчити дітей використовувати отримані раніше знання, висловлювати свою думку логічно, послідовно, граматично правильно. Розвивати пізнавальні інтереси, пам'ять, мислення. Виховувати допитливість, цікавість до навколишнього світу.

Матеріал: квитки, конверти із завданнями, предметні картинки, карта України і карта світу.

Ігрове завдання: Вихователь звертає увагу дітей на карти України і світу. Чи полюбляєте ви діти подорожувати? Навіщо подорожуєте? Де ви були? Знайдіть ці місця на карті. (діти знаходять). А чи можуть подорожувати товари? Для чого це потрібно людям? Чи можливе життя міста без села, а села без міста? Бачите, товари теж подорожують. Які товари називаються імпорфтними, які експортними? Відкрийте конверти, у них зображення різних товарів. Давайте розділимо товари на міські і сільськогосподарські(діти розділяють товари на дві групи викладаючи на різні віконця вагончика). Тепер розділимо товари на експортні і імпорфтні і складемо про них рекламу (діти обирають із імпорфтних товарів один і придумують про нього рекламу). Потрібно придумати рекламу про товар «іноземець» і назвати з якої країни він здійснив подорож, знайти її на карті світу.

Ускладнення 1. Дібрати товари і скласти «кошик здоров'я», «рюкзак туриста» щоб взяти його з собою в подорож.

«Четвертий зайвий»

Дидактичне завдання: Продовжувати навчати дітей порівнювати предмети між собою, виявляти схожість, відмінність, знаходити серед предметів «четвертий зайвий»(метод мозкова атака ТРВЗ) , пояснювати свій вибір і скласти саме про цей предмет рекламу. Розвивати розумові здібності , здатність аналізувати, робити умовиводи, обґрунтовувати свою думку. Виховувати спостережливість, інтерес до розповідей інших дітей.

Матеріал: квитки, конверти із завданням, предметні картинки.

Ігрове завдання: Вихователь пропонує придумати рекламу, яка має незвичну назву «Четвертий зайвий». В кожному конверті є зображення чотирьох предметів – товарів. Потрібно уважно розглянути предмети і виявити серед нього «зайвий» предмет, придумати про нього рекламу так, щоб він перестав бути зайвим, а став потрібним у цьому ряду.

Ряд предметів:

1 рівень - диван, крісло, стіл, стілець.

2 рівень - окуляри, ваги, термометр, годинник.

3 рівень - альбом, книга, блокнот, зошит.

4 рівень - банка, пляшка, каструля, глечик.

5 рівень – ножиці, ніж, пила, виделка

«Корисна – шкідлива реклама»

Дидактичне завдання: Закріпити поняття «реклама товару», для чого вона потрібна. Вчити дітей виділяти головні ознаки товару, знаходити корисний і шкідливий для дітей. Розширити знання дітей про те, що реклама не просто розвага, вона може приносити користь, а може і бути шкідливою. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати вдумливе ставлення до рекламованих товарів.

Матеріал: квитки, конверти, «бебімані», предметні картинки із зображенням різних товарів.

Ігрове завдання: зробити власний вибір товару, прослухавши рекламу вихователя, надати перевагу товарам корисним для дітей.

Ігрове завдання: Вихователь повідомляє дітям, що він сьогодні буде рекламним агентом, який рекламує різні товари, а діти будуть покупцями. У кожного в конвертах знаходяться «бебімані». Якщо дитина обирає корисний для дитини товар то отримує «бебімані» на його покупку, а якщо шкідливий – віддає свої гроші. Перемагає та дитина, яка купила найбільше корисних товарів.

«Де можна розмістити рекламу»

Дидактичне завдання: Вчити дітей правильно сприймати рекламу (не купуй все, що рекламується, перш ніж купити подумай, чи потрібна тобі річ, чи вистачить тобі грошей на її придбання). Закріпити і уточнити знання дітей про рекламу, та способи її розміщення. Збагачувати досвід соціальної комунікації у процесі гри, уміння творчо застосовувати здобуті знання у житті. Розвивати ініціативу, творчість, самостійність, цілеспрямованість. Виховувати інтерес і шанобливе ставлення до праці дорослих.

Матеріал: квитки, конверти із завданням, зображення рекламованих товарів, рекламні листівки, плакати.

Ігрове завдання: Діти обирають предметні картинки, поділяють їх на дві групи: де можна розмістити рекламу, а де ні (викладають у віконечках паровозика)

Ігрове завдання: Вихователь: діти ви напевне часто зустрічаєтесь із рекламою різних товарів. Як ви думаєте, чи потрібна реклама? Яку рекламу ви пам'ятаєте? Подумайте, де можна розміщувати рекламу, а де ні? Чому

кажуть бізнесмени «Без реклами немає успіху!» (діти відповідають, за правильну відповідь отримують «бебімані»).

Ось послухайте вірш: Хто підкаже, що купити?

Де знайти потрібну річ?

Допоможе нам реклама,

Що не спить ні день, ні ніч.

На парках, на вітринах,

На екранах, на машинах.

У тролейбусі й метро.

Вихователь: Відкрийте свої конверти, розгляньте картинки і розділіть їх на дві групи, викладаючи у віконечках вагончика. В правому віконечку – де можна розміщувати рекламу, в лівому – де не можна.

1 рівень – телевізор, дерево, дорога

2 рівень – стіна, радіо, машина, вікно, кущ;

3 рівень – дитячий садок, іграшка, коробка із соком, світлофор, хліб;

4 рівень – тварина, лікарня, книга, швидка допомога, тістечко, дорожний знак;

5 рівень – ліжка, повітря