Использование сюжетно-ролевой игры «Банк» для развития финансовой грамотности старших дошкольников

Ручкова Мария Николаевна,

обучающаяся ГБПОУ Некрасовского педколледж № 1,

Руководитель Славинская Е.Е.

Воспитание у детей дошкольного возраста финансовой грамотности детей дошкольного возраста в настоящее время актуально и востребовано. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ставит задачу формирования общей культуры личности детей.

Экономическая культура дошкольника характеризуется наличием первичных представлений об экономических категориях, интеллектуальных и нравственных качествах (бережливость, рачительность, смекалка, трудолюбие, умение планировать дела, осуждение жадности и расточительности). Без сформированных первичных экономических представлений невозможно формирование финансовой грамотности.

Грамотность в сфере финансов, так же, как и любая другая, воспитывается на основе принципа «от простого к сложному», в процессе многократного повторения и закрепления, направленного на практическое применение знаний и навыков.

Формирование полезных привычек в сфере финансового поведения, начиная с раннего возраста, поможет избежать детям многих ошибок по мере взросления и приобретения финансовой самостоятельности, а также заложит основу финансовой безопасности и благополучия на протяжении жизни.

Особенно следует отметить, что взаимосвязь финансового образования и нравственного воспитания очень важна.

В процессе ознакомления детей с деньгами необходимо учитывать две стороны проблемы: знание о деньгах и воспитание правильного отношения к  
ним. Правильно – это когда происхождение денег, материальный достаток и  
благосостояние в сознание ребенка связывается с трудом. Ценность представляют только честно заработанные деньги. Важнейшим инструментом воспитания дошкольников – является игра.

Л. С. Выготский главное значение детской игры видел в коренном преобразовании сознания, заключающегося в отрыве значений от вещи, внутреннего от внешнего, т. е. в формировании идеального плана сознания.

Организация игрового экономического центра предоставляет детям возможность действовать самостоятельно, способствует формированию их познавательной и практической активности, создает возможности для привлечения родителей к воспитанию ребенка, способного адаптироваться в многообразном мире экономики.

Работа по формированию финансовой грамотности детей опирается на взаимодействие с родителями воспитанников. Они являются активными участниками.

Мы предлагаем использовать в свое работе сюжетно-ролевую игру «Банк».

Сюжетно – ролевая игра «Банк».

Цель: Ознакомление детей с новыми экономическими понятиями в игровой форме. Формирование умения творчески развивать сюжетную линию игры «Банк». Во время игры дети социализируются с экономическим прогрессом реальной жизни в современном мире.

Возраст: Игра рассчитана для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает. В процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления.

Дети старшего дошкольного возраста уже владеют элементарными навыками математической, творческой, речевой, социальной деятельностью, где в ходе игры проходит их закрепление.

Игра существует как при взаимодействии «ребенок - педагог», так и «ребенок – ребенок». Нахождение в игре каждым ребенком области проявления себя (где я успешен и значим). Дети осуществляют возможность свободы выбора, поиска и принятия решений (как потратить деньги, как организовать собственное дело, чтобы оно приносило прибыль и т.д.);

Игра возможна в следующих формах проведения:

- организованная игра, позволяет совершенствовать технику игры и расширять ориентировки детей в социальной жизни (воспитатель в игре исполняет роль);

- свободная игровая деятельность, формирует активную позицию ребенка в игре, реализовывать сферы его собственных интересов.

Требование к предметно – пространственной среде при проведении игры «Банк»:

1. Рабочее место кассира - операциониста: стол, стул, касса с деньгами, компьютер, телефон, банковские карты, папка для документов, кассовая книга, бейджик.

2. Рабочее место банкира: стол, стул, компьютер, телефон, папка с документацией, бейджик.

3. Рабочее место охраны: удостоверение охранника, стол, стул, телефон, кнопка для вызова полиции, бейджик.

4. Для клиентов банка: стулья, стол, паспорт, брошюрки, буклеты об услугах банка.

Воспитателем предлагаются следующие приемы и методы для побуждения к игре:

• Беседы, чтение художественной литературы.

• Наглядный метод (демонстрационные пособия)

• Установление причинно-следственных связей (банк - зарплатная карта- наличные деньги и т.д.)

• Педагогические: игровые, проблемные, ситуативный разговор; воображаемые ситуации (где взять деньги на крупную покупку, отказ в предоставлении кредита, займа, сложности при оплате услуг и т.д.)

• Сюрпризные моменты (письмо с просьбой о помощи и т.д.)

• Элементы творчества и новизны (создание собственной сюжетной линии игры, новые понятия и т. д)

Приёмы для побуждения интереса к игре:

1. Педагог, в игре, выступает как образец:

- ролевых диалогов, с помощью которых стимулирует потребность в общении между детьми;

- ролевого поведения, когда вступает в ролевые взаимодействия с другими участниками игры (банкир приобретает билет в театр, разговаривает по телефону и т.д.);

- вживание в роль (смена походки, мимики, жестов);

- использование игровой среды: открывает собственное дело.

2. Введение в игру разнообразных событий (срочная внеплановая командировка, открытие нового отдела в банке, пожар и т.д.);

3. Введение правил в игру:

- любое начатое дело должно быть и прибыльным, и полезным;

- все спорные ситуации решать только путем обсуждения друг с другом;

- в игре мы «команда»

4. Внесение новых атрибутов для игры: зарплатные карты, авиабилеты, записные книжки, печати, рекламные буклеты.

Методическая ценность: Универсальное развивающее пособие для организации самостоятельной, индивидуальной и совместной деятельности педагога и воспитанников.

Возможность использования: пособие привлекает внимание яркостью, интересным содержанием. Дидактическое пособие хорошо подходит для занятий в группах, индивидуальной и самостоятельной деятельности воспитанников. Предполагает использования его в работе с детьми от 5 до 7 лет с возможностью импровизации по ходу образовательной деятельности, смешивания и варьирования, усложнения или упрощения заданий.

Преимущества данного пособия: Возможно, использовать в самостоятельной и совместной деятельности детей старшего дошкольного возраста. Просто в изготовлении, удобно в использовании, легко перемещается в групповом пространстве. Способствует развитию таких психических процессов, как память, мышление, воображение, восприятие. Развивает познавательный интерес и познавательную активность.

Алгоритм использования:

1.Подготовка к работе с банкоматом: денежные купюры и монеты положить непосредственно в предназначенный отдел.  
 2.Снять наличные: Вставить карту в банкомат. Ввести четырехзначный пароль. Взять деньги. Забрать карту.

3. Пополнить счет, перевести наличные. Вставить карту в банкомат. Ввести четырехзначный пароль. Внести необходимую сумму денег. Ввести пароль и забрать карту.

4.Провести платеж (коммунальные услуги, налоги, прочие платежи). Вставить карту в банкомат. Ввести четырехзначный пароль. Ввести реквизиты назначения и название платежа. Указать сумму платежа. Оплатить. Забрать карту.

Ожидаемый результат проведения игры «Банк»:

- Развиты творческие способности детей, ребенок способен вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

- Сформированы умения: выстраивает и объединяет события в определенную последовательность; способен договариваться о последующих действиях. Владеет нормами и правилами социального поведения, пытается эмоционально вживаться в незнакомый социальный мир.

- Достаточно хорошо владеет устной речью, в игровой и образовательной деятельности, способен использовать новые понятия.

- Проявляет любознательность; склонен к формированию познавательных действий; обладает развитым воображением. Сформировано представление о работе банка и его работниках.

- Старается выдвигать собственные творческие идеи; может создавать новую пространственную и предметную среду по ходу игры, способен придумывать разнообразные сюжеты игры.

- Владеет основными двигательными движениями, осознает необходимость соблюдения правила безопасного поведения и сохранения здоровья.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023).
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 [Текст]. – М.: Просвещение, 2016 – 34 с.
3. Федеральная образовательная программа дошкольного образования. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» (Зарегистрирован 28.12.2022 № 71847)
4. Федеральная образовательная программа дошкольного образования, с.39-40
5. Федеральная образовательная программа дошкольного образования, с.192-193
6. Бейлина А.Ф. Фребель: игры и игровые средства // Дошкольное воспитание. 2016. №3. С. 56-59.
7. Божович, Л.И. Проблемы формирования личности /Под ред. Д.И. Фельдштейна – М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО и МОДЭК, 1997 – 352 с.
8. Виноградова А.М. Воспитание нравственных чувств у старших дошкольников. Москва, 1989. 159 с.
9. Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие/ Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – 3-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2009 – 128 с.
10. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка//Вопросы психологии - № 2, 1961. – С. 62-76.