

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы «Школа № 1494»

КВЕСТ-ИГРА «ДЕНЬГИ: ЧТО? ОТКУДА? ЗАЧЕМ?»

Неворотова Елена Сергеевна

воспитатель

bablova@mail.ru



Визитная карточка

Название	Квест-игра «ДЕНЬГИ: ЧТО? ОТКУДА? ЗАЧЕМ?»
Целевая группа	<i>6 — 7 лет</i>
Формат занятий	<i>С ноября по январь, 30 минут ежедневно</i>
Особенность реализации	<i>Цикл занятий с ежедневными заданиями квест-игры</i>
Материальные ресурсы	<i>Карнавальные костюмы для финальной ярмарки, атрибуты для игр в кинотеатр, магазин, дом мод и т.д.</i>
Контактная информация	<u><i>bablova@mail.ru</i></u>



Общие положения

Актуальность:

В современном мире обучение основам экономических знаний необходимо начинать на дошкольной ступене обучения на основе принципа «от простого к сложному» для формирования рационального отношения к деньгам и введения в обиход таких понятий как: ***труд, товар, деньги, цена.***

Обучение в старшем дошкольном возрасте грамотному отношению к собственным деньгам и опыт пользования финансовыми продуктами откроют широкие возможности в будущем, помогут строить свою жизнь более организованно и разумно, способствуя финансовому благополучию уже взрослого человека.



Цель квест-игры :

- Повышение финансовой грамотности дошкольников
- Знакомство с новыми и закрепление имеющихся знаний
- Применение на практике умений
- Финансовое просвещение и воспитание обучающихся



Задачи квест-игры:

Образовательные задачи:

- Формирование представлений об основных экономических понятиях
- Знакомство с основными правилами расходования денег

Развивающие задачи:

- Развитие основ финансовой грамотности
- Развитие познавательного интереса обучающихся к профессиональной деятельности взрослых

Воспитательные задачи:

- Воспитание умения правильного обращения с деньгами
- Воспитание уважения к труду, бережливое отношение ко всем видам собственности



Планируемые результаты

- формирование у обучающихся необходимых представлений о финансовой составляющей современной семьи, организации материальной стороны окружающего пространства;
- активное использование в игровой деятельности основных экономических понятий и категорий, которые формировались в процессе реализации проекта (деньги, цена, товар, семейный бюджет и пр.);
- формирование у детей представлений о деньгах как о наиболее удобном средстве обмена;
- заинтересованность детей в совместном с родителями составлении бюджета семьи;
- развитие у детей любознательности, творческих способностей, познавательной активности, коммуникативных навыков.



Темы занятий

Дидактические игры и настольные игры:

«Решение арифметических задач», «Кому что нужно», «Азбука бережливости», «Монополия».

Беседы с детьми:

«Какие бывают деньги?», «Профессии родителей», «Что такое натуральный обмен?», «Семейный бюджет — что это?»

Литературный уголок на тему финансовой грамотности («Откуда берутся деньги?», альбомы для рассматривания «Монеты и банкноты мира», «История денег в России», изготовление денежных купюр группы «Ладорик».

Сюжетно-ролевые игры: «Магазин», «Кинотеатр», «Банк», «Кондитерская», «Дом моды».

В процессе подготовки дети приходят к выводу, чтобы деньги появились, их надо заработать, выполняя задания.



Обобщённый план квест-игры

- Разработка сценария
- Создание соответствующей обстановки для каждой локации квест-игры
- Подготовка музыки
- Разработка презентации для вступления
- Оформление маршрутного листа (наглядных материалов)
- Разработка методики и организации проведения игровых заданий
- Подготовка атрибутов для проведения каждого этапа квест-игры



Виды квест-игры (по построению сюжета)

Линейный:

Квест построен по цепочке, то есть выполнив одно задание, обучающиеся получают следующее и так до тех пор, пока не придут к финишу.

Кольцевой:

Линейный квест, который замкнут в круг.

Штурмовой:

Обучающиеся получают основное задание и карту с расположением подсказок, но при этом сами выбирают пути решения



Варианты составления маршрута

Карта:

Маршрут схематически изображен на карте.

Маршрутный лист:

Изображение последовательности локаций и их местоположение.

Волшебный клубок:

Последовательно прикрепленные задания на клубке пряжи, по мере разматывания клубка, обучающиеся перемещаются от одной локации к другой.

Волшебное «зеркало»: на экране планшета последовательно расположены изображения мест, куда перемещаются участники



Необычность квест-игры

Квест-игра

(квест с англ. «поиск предметов, поиск приключений»)

игровая технология, которая опираясь на проблемно-поисковый метод, помогает обучающимся как овладевать необходимыми навыками и знаниями, так и самостоятельно мыслить, работать в команде, при этом отстаивать и объяснять свою точку зрения, что является важным навыком при обучении в школе.



Подготовительный этап:

Дидактические игры и настольные игры:

«Решение арифметических задач», «Кому что нужно», «Азбука бережливости», «Монополия».



Подготовительный этап:

Беседы с детьми:

«Какие бывают деньги?», «Профессии родителей», «Что такое натуральный обмен?», «Семейный бюджет — что это?»

Натуральный обмен



Товарные «деньги»



Подготовительный этап:

Литературный уголок на тему финансовой грамотности («Откуда берутся деньги?», альбомы для рассматривания «Монеты и банкноты мира», «История денег в России», изготовление денежных купюр группы «Ладорик»)



Подготовительный этап:

Сюжетно-ролевые игры: «Магазин», «Кинотеатр», «Банк», «Кондитерская», «Дом моды».



Откуда берутся деньги:

В процессе подготовки дети приходят к выводу, чтобы деньги появились, их надо заработать, выполняя задания.

Знакомство с разными профессиями, такими как строитель, дизайнер украшений, кондитер.



Что такое доходы?

За каждое выполненное задание квест-игры, как и взрослые, дети получают заработную плату, то есть вознаграждение в денежных единицах нашей группы.



Денежная единица «ладорик» придумана воспитанниками группы в результате «мозгового штурма» (по названию группы «Ладушки»)



Что такое расходы?

Как можно тратить заработанные деньги дошкольники поняли при помощи заданий квест-игры



ФИНАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ЯРМАРКА МАСТЕРОВ

Здесь каждый смог продать результат своего труда,
а также купить понравившуюся вещь.



Используемые источники и литература

1. Антонова Ю. Обсуждаем, рассуждаем и играем: креативные задания для детей по финансовой грамотности/ Ю.В. Антонова. - М.:ВИТА-ПРЕСС, 2022. - 56с.
2. Батова И.С. Как вырастить бизнесмена? Экономика для детей в задачках, кроссвордах, ребусах/ И.С. Батова. - Волгоград: "Учитель", 2022. - 31с.
3. Гридин А. Обращайся с деньгами по-взрослому/ А. Гридин. - Р-н-Д.: "Феникс", 2021. - 42с.
4. Мельникова В.В. Дети и деньги: Практические советы родителям/ В.В. Мельникова. - СПб: Издательский дом "Литера", 2012. - 48с.
5. Попова, Т. Откуда берутся деньги?/ Т. Попова.
- М: "Настя и Никита», 2021. - 24с.



6. Страхович Л.В. Финансовая грамотность/

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование квест-игр по формированию финансовой грамотности способствовало открытию новых знаний, помогло разобраться в сложном мире денег, с каждым новым заданием «взрослый» мир денежных отношений для обучающихся становился более понятным и близким. Благодаря методической разработке успешно реализованы такие задачи, как:

- расширение представления обучающихся об основных экономических понятиях,
- освоение основ финансовой грамотности дошкольников под руководством воспитателя,
- понимание значимости основных правил расходования денег.



Если вы, так же как и мы, решитесь приобщиться к миру тайн и загадок, чтобы вместе с вашими воспитанниками лучше ориентироваться в вопросах финансовой грамотности, сделать новые открытия и получить заряд позитива, то без всякого сомнения квест-игра — это лучший способ осуществить задуманное легко и интересно



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

