

*Вараксина Лариса Владимировна*

старший воспитатель

*Валеева Асия Галимьяновна*

воспитатель

МАДОУ «ЦРР Д/С №7 «Улыбка»

г. Бирск, Республика Башкортостан

## **ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ И ПРОЕКТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

*Аннотация: в работе авторы делятся опытом рационально построенного экономического образования старших дошкольников с учетом возрастных и индивидуальных возможностей дошкольников, с использованием сюжетно-ролевых игр, игр-тренингов и педагогических проектов. Данный опыт поможет сформировать у детей полноценные представления об отдельных экономических понятиях, повлиять на развитие умственных, творческих способностей, нравственных качеств личности ребенка-дошкольника.*

*Ключевые слова: экономическое развитие, игровые технологии, педагогические проекты, профессия, реклама, товар, деньги.*

Знакомство детей с экономикой мы начали с сюжетно-ролевой игры «Кругосветное плавание на волнах экономики», цель которой – в игровой форме познакомить детей с первоочередными потребностями человека, развивать познавательные интересы детей, фантазию, воображение, воспитывать чувство коллективизма, создавать положительный климат в группе.

Для развития представлений детей о потребностях обсудили детьми вопросы о том, что им необходимо сделать, когда они голодны или хотят пить, когда нужно одеться и умыться, когда хочется играть, рисовать, лепить, послушать сказку и т. д. Выяснили то, в чем именно заключается потребность: нужны ли им какие-то определенные предметы или помочь, забота, сочувствие и т. д., откуда берутся необходимые вещи, кто оказывает те или иные услуги, проявляет заботу

и сочувствие. Усиливаем внимание к проблемам общения: как попросить о нужном предмете, помочи, услуге, как предложить свои помощь или услугу. Что потребности зависят от возраста, положения, возможностей, половой принадлежности людей, их профессии. Полученные знания закрепили с детьми в сюжетно-ролевой игре «Необитаемый остров».

Играя в сюжетно-ролевые игры, мы вместе с детьми моделировали реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции; знакомились с профессиями, тем самым постигали смысл труда, воспроизводили трудовые процессы взрослых. В играх «Салон красоты», «Ателье «Семицветик», «Супермаркет «Пятёрочка», «Рекламное агентство «Матроскин и К°», «Банк», «Заправочная станция» и др. создавались наиболее благоприятные условия для развития интереса к экономическим знаниям, естественная, приближённая к реальной жизни обстановка устанавливала психологически адекватную возрасту ситуацию общения, происходило становление собственной позиции ребёнка, благоприятного эмоционального психологического климата в детском коллективе. При этом дети сами выступают в роли режиссера, актеров, и художника по костюмам.

Для ознакомления и закрепления темы: «Труд – продукт» были организованы сюжетно-ролевые игры о профессиях производителей «Ярмарка профессий», «Кафе «Лакомка», «Мастерская Умейки», «Рынок в «Простоквашино», «Строительство», «Товарный поезд». Мы старались донести до сознания детей, что нет плохих или хороших, нужных или ненужных профессий, все необходимы. Неважно, кто человек по профессии, важно, как он выполняет свою работу, какую пользу приносит людям.

Для каждой темы игры были определены цели и содержание. Например, цель игры «Строитель»: отображать в игре знания об окружающей жизни, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры, отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое во-

---

образение, выразительность речи детей. Содержание игры: выбор объекта строительства, строительного материала, способов его доставки на строительную площадку, строительство, дизайн постройки и сдача объекта.

Практические навыки обращения с деньгами дети приобретали в ходе сюжетно-ролевых игр «Супермаркет», «Оплата услуг», «Супермаркет «Пятерочка», «Прачечная», «Кафе», «Экономический музей», «Народные промыслы», «Туристическое агентство» и др.

Большое внимание уделялось нами организации новых и современных тематик игр, а именно «Рекламное агентство», «Банк», «Туристическое агентство», «Евровидение», «Экологи».

Дети полюбили рекламные игры после первого знакомства с ними. В группе было создано рекламное агентство «Матроскин и К°». Дети рекламировали лучшие товары, подчеркивая их привлекательный внешний вид, многофункциональность, преимущественные качества. Даже когда для рекламы были предложены бывшие в употреблении, имеющие не очень привлекательный вид игрушки, дети придумали рекламу, как по-другому их можно использовать в деле. Было проявлено много выдумки и фантазии, чтобы спасти эти любимые старые игрушки.

Детям понравились сюжетно-ролевые игры «Семь загадок «Семицветика», «Медовая сказка». Настоящими рекламными агентами дети проявили себя во время рекламы игрушек, изготовленных из бросового материала «Игрушка будущего». Данная игра позволила познакомить детей с понятиями: бережливый, хозяйствственный, щедрый, добрый, честный, запасливый; воспитать у детей навыки и привычки бережливого и рационального взаимодействия с окружающим вещественным миром: вещами следует пользоваться по назначению; ломать, портить вещи, выбрасывать зря – признаки недостойного поведения, они осуждаются всеми; сформировать представления о том, что предметный мир – это мир рукотворный, так как в каждый предмет, в каждую вещь вложен человеческий труд и к нему следует относиться с уважением.

Особый интерес у детей вызвали развлечения («Аукцион», «Новогодняя ярмарка», «КВН», «В гостях у осени»), включающие в себя экологические, математические задачи. Положительный эмоциональный фон обеспечил действенную силу знаний, активизацию мыслительной деятельности, развитие сообразительности, смекалки, творчества.

Пониманию многих экономических явлений, развитию познавательного интереса к экономике, созданию положительной мотивации к ее изучению в значительной степени способствует сказка. И в народных, и в авторских сказках экономическое содержание развертывается перед детьми в виде проблемных ситуаций, решение которых развивает логику, самостоятельность и нестандартность мышления, коммуникативно-познавательные навыки.

В свою работу мы включили игры-драматизации по сюжетам сказочных произведений: «Как старик корову продавал» – раскрытие значения рекламы, «Терем – теремок» – формирование понимания труда, «Лиса и заяц» – закрепление представления о свойствах природных ресурсов и т. п.

Детям часто бывает необходимо прочувствовать, проговорить ту или иную жизненную ситуацию. С этой целью были организованы игры в «Супермаркет», «Туристическое агентство «Улыбка», «Детское Евровидение», «Рекламные слайды»; эти игры подробно знакомят ребят с возможностями реальной жизни, развивают речевую активность и творчество, желание делать добро.

Для практического закрепления полученных детьми знаний о производстве товара, его качества, сортности и цене в группе работает кружок «Умелые ручки». Дети должны были осознать, что товары являются продуктом труда человека. Для соответствия с планомерностью образовательного процесса и промежуточными периодами тематического содержания игр мы включили в работу по формированию элементарных экономических знаний, занятия по ручному труду, художественно-продуктивной деятельности.

На занятиях по труду дети превращаются в ремесленников, трудятся. А за одно продумывают, за сколько, и как можно продать свой «товар» на рынке.

Продукцию, то есть результаты этой совместной работы, мы использовали в сюжетно-ролевых играх: «Кафе «Лакомка» (тестопластика – изготовление «впечек»), «Рынок в «Простоквашино» (папье-маше – изготовление муляжей овощей и фруктов); «Аукцион» (лепка – создание предметов народно-прикладного искусства).

Дети сами определяют, какие материалы и инструменты необходимы для изготовления той или иной поделки, сколько потребуется материала (глины, картона, цветной бумаги, нужен ли клей и т. п.). Своей целью мы ставим, дать детям, наряду с практическими навыками и экономические знания, воспитывая у них жизненно важные качества – чувство долга, умение моделировать явления экономической деятельности, желание делать приятное другому, радоваться его и своим успехам. Так же мы стараемся связать экономику с нравственной стороной жизни. Учим детей уважать других людей и их труд, бережно относится к «продуктам» деятельности человека, ценить свой и чужой труд, беречь его результаты.

В играх поддерживаем в детях умение сопереживать и поддерживать друг друга. Обращаем внимание на качества человека – трудолюбие, бережливость, честность, экономность, сочетающуюся с щедростью.

Полезен игровой опыт зарабатывания денег: ярмарка-продажа детских поделок, вернисаж, спектакль, где дети получают радость прикосновения к самостоятельно заработанным деньгам. В конце таких игр мы обсуждали, как лучше их потратить.

В процессе подготовки к сюжетно-ролевой игре нами использовались разнообразные современные инновационные формы и методы образовательной работы:

1) подготовка и реализация педагогических проектов:

- исследовательских «Откуда монетка пришла?», «Профессия менеджера по рекламе», «Изучаем, взвешиваем, измеряем», «Профессии наших родителей», «Путешествие ржаного колоска», «Товар месяца»;
- художественно-творческого проекта «Игрушка будущего»;
- экономического проекта «Отходы – в доходы»;

2) работа по интересам в экономической лаборатории «Монетка»: «Денежные знаки мира», «Чей труд самый важный?», «Поменяемся?», «Как сберечь ру-чеек?»;

3) подготовка и проведение рекламных акций: «Семь загадок «Семицве-тика», «Медовая сказка», «Чудо-дерево», «Руки мамочки моей», «Лучшая иг-рушка в группе», «Самый быстрый звездолёт».

После окончания каждого игрового процесса вместе с детьми в непринужденной обстановке проводился анализ характера их игрового взаимодействия: выявлялись свои минусы и плюсы, обсуждались проблемные ситуации, возникшие у детей в игре, и совместно принимались правильные решения.

### ***Список литературы***

1. Курак Е.А. Экономическое воспитание дошкольников. – М., 2002.
2. Шорыгина Т.А. Беседы об экономике. – М., 2009.
3. Смоленцева А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок. – М., 2006.