

Бюджетное дошкольное образовательное учреждение г. Омска
«Центр развития ребенка – детский сад № 44»

Конспект
познавательного мероприятия
«Путешествие в страну «Финграммику»
для детей старшего дошкольного возраста

Разработала творческая группа
педагогов БДОУ г. Омска
«Центр развития ребенка
– детский сад № 44»

Омск, 2025

Цель: Формирование основ экономических компетенций и финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- Воспитывать в себе такие качества, как умение честно выигрывать, соревноваться. Радоваться успехам товарищей, проигрывать и не бояться проигрыша.

- Развивать в себе общительность, чувство собственного достоинства, ответственность, стремление доводить начатое до конца.

- иметь здоровый интерес к деньгам, осознание правил их честного приобретения, взаимосвязи «труд-деньги».

Основные понятия: «Банк», «цена», «карта банка», «купюра», «достоинство купюры», «заработная плата», «доход», «договор».

Оборудование: магнитная доска-мольберт - 2 шт.; дидактические игры: Приложение 1, 2, 3, 4, 5; монеты распечатанные на бумаге размер А 5 достоинством 1, 2, 5, 10 рублей по 6 шт. каждой для оценки за каждый конкурс, картинки кошельков.

Ход мероприятия.

Симка: Здравствуйте друзья!

Нолик: Приветствуем Вас!

Симка: Мы с Ноликом – достойные ученики Магистра финансовой грамотности!

Нолик: Мы прибыли из прекрасной страны – Финграммики. Сегодня в нашей стране праздник – День Финграммики!

Симка: Мы очень любим этот праздник и поэтому решили разделить наше веселье с вами, и, поскольку жители нашей страны стремятся постоянно повышать свой уровень финансовой грамотности, мы подготовили для Вас увлекательное путешествие с множеством интересных заданий. Но сначала мы хотим вас спросить, а для чего нужно быть финансово грамотным человеком? *(ответы детей)* Совершенно верно! Быть финансово грамотным человеком необходимо для того, чтобы понимать, как работают деньги и уметь ими распоряжаться. Это помогает избегать долгов, планировать расходы и копить на крупные покупки.

Симка: Нолик, какие же испытания ждут ребят в стране Финграммике?

Нолик: Ребусы, анаграммы, викторина и многое другое! Готовы? Тогда начнем!

Симка: Но сначала предлагаем юным финансистам и экономистам представить свои команды:

Группа № 8 представьте свою команду.

Группа № 9 представьте свою команду.

Команды готовы! Тогда отправляемся в путешествие в страну Финграммику! Поехали!!! *(Под музыку едут или летят)*

Задание 1. ФИНАНСОВАЯ ВИКТОРИНА

Нолик: Вот мы и перенеслись в страну Финграммика! И первым испытанием для вас станет «Финансовая викторина». Будьте внимательны! Я уверен, что у вас все получится!

(Денежное дерево, на нем купюры. Участвуют все дети. Нолик задает вопросы, за правильный ответ монета 1р. Монеты прикрепляются на магнитную доску каждой команды)

Нолик: Ребята, кто заработал монеты за правильный ответ, прикрепите их на доску Вашей команды.

Задание 2. ФИНАНСОВЫЕ РЕБУСЫ

Симка: Вот это да! Как вы ловко ответили на все вопросы викторины! А теперь пришло время разгадать Финансовые ребусы!

Ребус — это задача, в которой с помощью рисунков, цифр, букв и других символов зашифровано какое-то слово. Для того, чтобы его разгадать, символы и картинки надо прочитать в определенном порядке. Попробуем все вместе сначала. Внимание на экран. *(На экране ребус. Каждая команда советуется и дает свой ответ и объясняет финансовый термин).*

Отлично! Давайте узнаем, какие слова зашифрованы в ваших ребусах, разгадайте ребус и объясните значение слова, которое зашифровано. Награда монетка номиналом в 2 рубля. *(Участвуют 5 человек. Проводится 2 раза. Разгадывают, записывают слово. Если дети затрудняются, фиксики помогают.)*

Симка: Ребята, кто заработал монеты, прикрепите их на доску своей команды.

Задание 3. ФИНАНСОВЫЕ ПРИВЫЧКИ

Нолик: Как здорово! А вот еще одно задание. Пришло время разобраться с полезными и вредными привычками. Какие из них полезные и помогают человеку быть экономным и бережливым? А какие из них вредные?

Уверен, что вы справитесь! Вам все по плечу! Вперед!

Участвуют 10 чел. из команды. Все привычки и вредные, и полезные перепутались и лежат на этих желтых кругах. Попробуем разобраться какие же из них полезные, а какие вредные, для этого нужно прикрепить вредную привычку на половину куста с красными листьями, полезную - с зелеными листьями. За правильный ответ 5р.

Нолик: Ребята, вы справились с заданием и правильно распределили все привычки и заработали по две монеты достоинством в 5 рублей, прикрепите их на доску Вашей команды.

Задание 4. ДЕНЕЖНЫЕ ПАЗЛЫ

Симка: В Финграмике очень любят справляться с задачами и находить верные решения! Для того, чтобы справиться со следующим заданием, вам надо научиться работать в команде. Вместе вы все преодолеете! В игре участвует 5 человек. Задание собрать пазлы - денежные купюры и назвать их достоинство (номинал). Правильно собранная купюра 10р.

Симка: Ребята, заработанные монеты, прикрепите на доску Вашей команды

Задание 5: ФИНАНСОВЫЕ АНАГРАММЫ

Нолик: Вот это да! Вы уже стали финансовыми знатоками! А вот еще одно задание! Пришло время познакомиться с анаграммами.

В Финграммике очень любят разгадывать анаграммы. Для того чтобы справиться с заданием, нужно переставить буквы так, чтобы получилось слово и объяснить его значение.

За верный ответ 10р. *(Дети выкладывают анаграммы на ковре)*

Нолик: Ребята, заработанные монеты, прикрепите на доску Вашей команды.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Симка: Ребята, вы выполнили все задания, преодолели все испытания. И теперь можно посчитать, сколько заработала монет каждая команда.

Казначей прошу Вас заняться подсчетом монет.

(Казначей считает монеты, называет сумму.)

НАГРАЖДЕНИЕ (музыка)

Нолик: Вот и подошло к концу наше путешествие в страну Финграмику! И наш уважаемый магистр финансовой грамотности приготовил для Ваших команд подарки! С этой копилкой можно копить на свою мечту! Ведь всем известно, что деньги любят счет! Желаем Вам стремиться повышать свой уровень финансовой грамотности!

Дидактическая игра «ФИНАНСОВАЯ ВИКТОРИНА»

Цель игры - содействие финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста, создание мотивации для повышения их финансовой грамотности в игровой форме.

Оборудование: Денежные купюры 8 шт., с обратной стороны вопросы викторины.

Ход игры: Игроки по очереди выбирают купюру, внимательно слушают вопрос, отвечают на него. Если игроки одной команды затрудняются, на вопрос могут ответить игроки другой команды. Один правильный ответ приносит один балл (монета 1Р) команде, которая правильно ответила на вопрос викторины.

Игру можно проводить индивидуально или в командах. В конце игры подводятся результаты и выбирается победитель.

Автор: Романько Вера Владимировна, воспитатель БДОУ г. Омска «Центр развития ребенка – детский сад № 44»

Покупки можно совершать, расплачиваясь на кассе наличными деньгами-купюрами и монетами, а можно расплачиваться безналичным способом. Какие предметы понадобятся человеку в этом случае?



Как называются деньги, которые платят работнику за проделанную работу?



Герой, какой сказки закопал 5 золотых монет на Поле Чудес? Как его зовут?



У каждой страны есть свои собственные деньги, и называются они по-разному.
А как называются российские деньги?



Куда может обратиться человек, чтобы занять деньги на покупку нужной ему вещи, например, автомобиля?



Как называется драгоценный металл, который используется, например, в производстве электроники, дорогих украшений и памятных монет?



Сказочная героиня, которая нашла деньги, идя по полю?



Как вы думаете, для чего нужна копилка?



Дидактическая игра «ФИНАНСОВЫЕ РЕБУСЫ»

Цель игры - формирование у старших дошкольников основ финансовой грамотности через решение ребусов, развитие познавательных способностей и интереса к экономическим понятиям.

Данная цель включает в себя несколько важных аспектов:

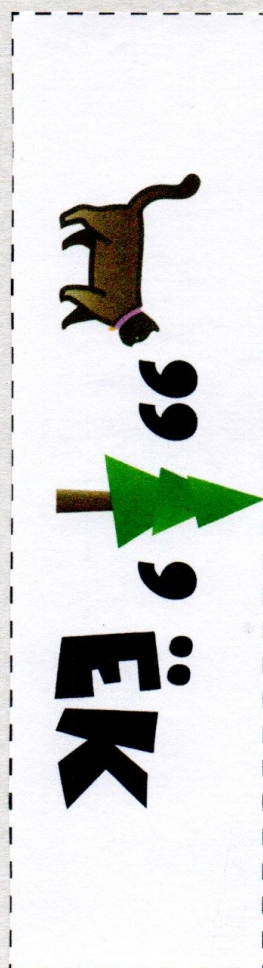
- **Образовательный аспект:** знакомство детей с базовыми финансовыми терминами и понятиями (банк, монета, валюта, кошелек)
- **Развивающий аспект:** развитие логического мышления, смекалки, воображения и интуиции через решение ребусов
- **Воспитательный аспект:** формирование бережного отношения к деньгам и интереса к финансовой культуре
- **Познавательный аспект:** активизация познавательной деятельности детей и желания узнавать новое в области экономики
- **Игровой аспект:** развитие навыков самостоятельной и групповой работы при решении ребусов

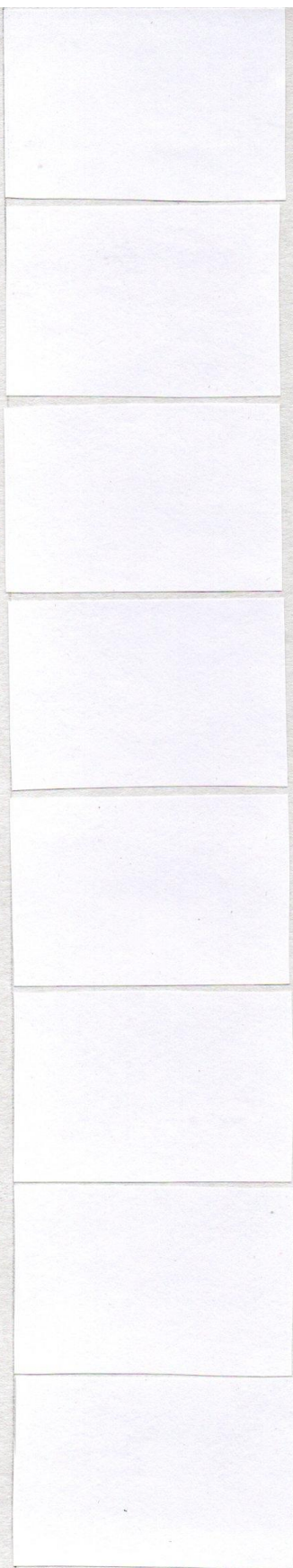
Оборудование: Ребусы 4 шт.

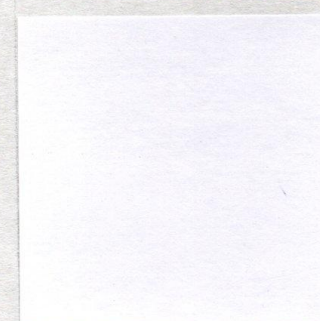
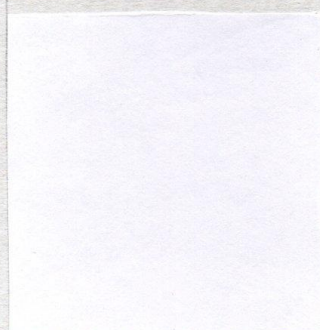
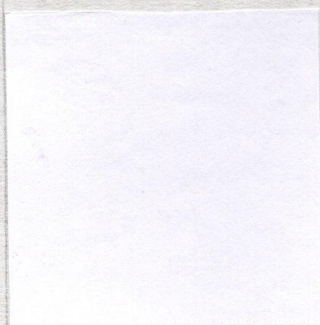
Ход игры: Игроки получают ребус. На его отгадку дается время. По истечении времени игроки должны сказать ответ к ребусу. Правильный ответ приносит два балла (монета 2Р) команде которая правильно ответила на вопрос викторины.

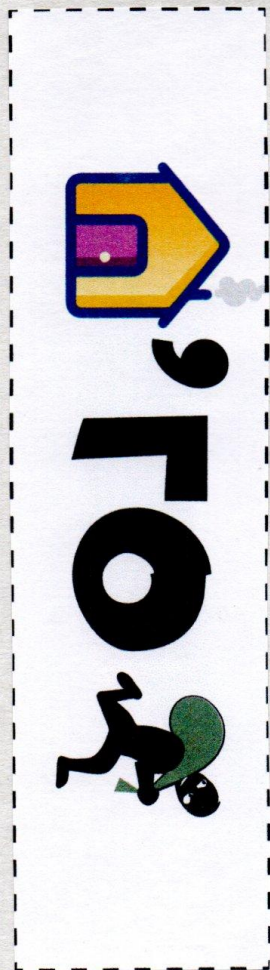
Игру можно проводить индивидуально или в командах. В конце игры подводятся результаты и выбирается победитель.

Автор: Терещенко Людмила Владимировна, воспитатель БДОУ г. Омска «Центр развития ребенка – детский сад № 44»









Дидактическая игра «Полезные – вредные привычки в быту»

Цель игры - формирование у детей культурно-гигиенических навыков и правильного представления о полезных и вредных привычках в быту, воспитание осознанного отношения к своему здоровью и окружающим.

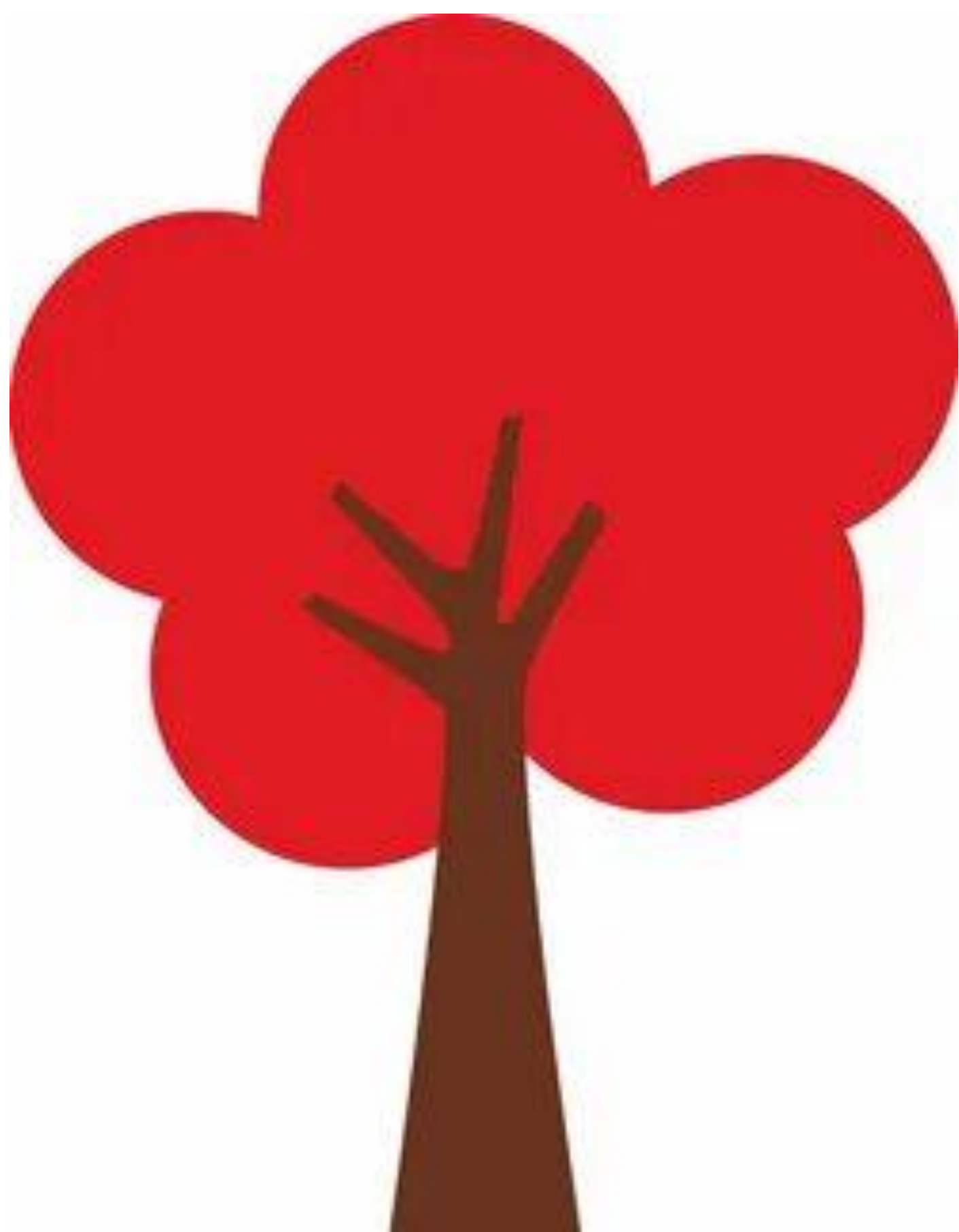
- **Образовательный аспект:** знакомство детей с понятиями “полезные привычки” и “вредные привычки”, формирование знаний о правильном поведении в быту
- **Развивающий аспект:** развитие памяти, внимания и мышления через игровую деятельность, формирование навыков анализа и оценки своих действий
- **Воспитательный аспект:** воспитание культурно-гигиенических навыков, аккуратности, бережливости и ответственности за свои поступки
- **Практический аспект:** обучение конкретным действиям и правилам поведения в повседневной жизни
- **Социальный аспект:** формирование навыков общения и взаимодействия со сверстниками, развитие умения работать в группе
- **Здоровьесберегающий аспект:** закрепление знаний о правилах здорового образа жизни и безопасного поведения в быту
- **Эмоциональный аспект:** развитие эмоционального интеллекта через понимание последствий своих действий

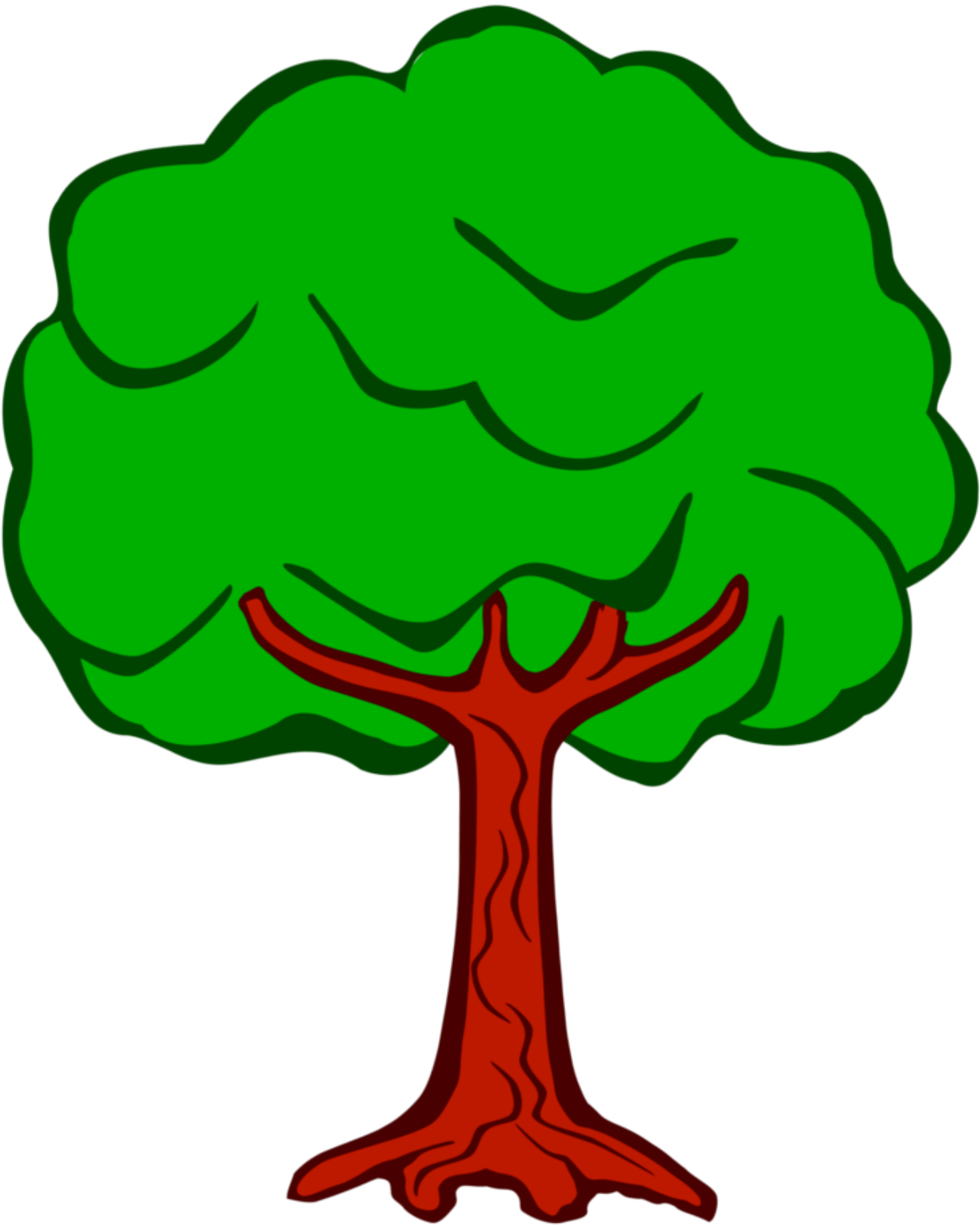
Оборудование: Зеленое дерево 2 шт. – полезные привычки, красное дерево 2 шт. – вредные привычки, разрезные карточки с изображением полезных и вредных привычек – 2 экз.

Ход игры: Ребята, наши привычки, наше поведение в жизни могут приносить пользу нам и окружающим людям или быть бесполезными, или даже вредными для других. Ваша задача внимательно рассмотреть картинки с изображением привычек, определить полезная или вредная это привычка и все полезные привычки закрепить на зеленое дерево, а вредные – на красное. Команда, которая правильно справится с заданием - выигрывает.

Игру можно проводить индивидуально или в командах. В конце игры подводятся результаты и выбирается победитель.

Автор: Щербачева Татьяна Альбертовна, старший воспитатель БДОУ г. Омска «Центр развития ребенка – детский сад № 44»









Дидактическая игра «ДЕНЕЖНЫЕ ПАЗЛЫ»

Цель игры - формирование у дошкольников элементарных представлений о деньгах и их назначении, развитие математических навыков и мелкой моторики через составление пазлов.

- **Образовательный аспект:** знакомство детей с различными номиналами денег, их внешним видом и назначением
- **Развивающий аспект:** развитие пространственного мышления при сборке пазлов, формирование навыков счета и количественных представлений
- **Практический аспект:** обучение умению различать монеты и купюры, понимание их ценности
- **Математический аспект:** развитие навыков сравнения, классификации и простейших математических операций
- **Сенсорный аспект:** совершенствование мелкой моторики рук при работе с мелкими деталями пазлов
- **Игровой аспект:** создание условий для активного участия детей в игровой деятельности, получение удовольствия от процесса обучения
- **Воспитательный аспект:** формирование бережного отношения к деньгам, развитие усидчивости и внимательности

Оборудование: Денежные купюры – пазлы 3 шт.

Ход игры: Игроки собирают купюру, называют ее достоинство. Правильно собранная купюра приносит 10 баллов (10Р) команде.

Игру можно проводить индивидуально или в командах. В конце игры подводятся результаты и выбирается победитель.

Автор: Романько Вера Владимировна, воспитатель БДОУ г. Омска «Центр развития ребенка – детский сад № 44»



100

БАНКЕТ БАНКА РОССИИ

ТН 7779999

ТН 7779999

ИЗДАТЕЛЬ
БАНКЕТ
БАНКА РОССИИ
ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ
ПО ЗАДАЧЕ



СТО РУБЛЕЙ

100



50

БИЛЕТ БАНКА РОССИИ

BT 5010155

BT 5010155

ПОДЛЕЖА
ВЫЕТОБ
БАНКА РОССИИ
ПРЕСЛЕДУЕТСЯ
ПО ЗАКОНУ

ПЯТЬДЕСЯТ РУБЛЕЙ

50 50 50



500

БАНКЕТ БАНКА РОССИИ

ИТ 9827063

ИТ 9827063

ПОЛУЧЕНА
ВЕРИТО
КАКА РОССИИ
ТИСНАВЕН
ПО ЗАКОН



ПЯТЬСОТ РУБЛЕЙ

500

Дидактическая игра «ФИНАНСОВЫЕ АНАГРАММЫ»

Цель игры - развитие финансовой грамотности дошкольников через решение анаграмм, формирование базовых экономических понятий в игровой форме.

- **Образовательный аспект:** знакомство детей с основными экономическими терминами и понятиями через составление слов
- **Развивающий аспект:** развитие логического мышления, внимания и памяти при работе с анаграммами
- **Познавательный аспект:** расширение кругозора детей в области финансов и экономики
- **Языковой аспект:** обогащение словарного запаса экономической терминологией
- **Игровой аспект:** создание условий для активного участия детей в игровой деятельности, получение удовольствия от процесса обучения
- **Аналитический аспект:** формирование навыков анализа и синтеза при составлении слов из букв
- **Коммуникативный аспект:** развитие умения работать в команде, обмениваться мнениями и помогать друг другу
- **Творческий аспект:** стимулирование креативного мышления при поиске решений анаграмм

Оборудование: Распечатанные по буквам слова БАНК и ЦЕНА. Слова составлены неправильно.

Ход игры: Игроки из набора букв отгадывают и выкладывают слово, объясняют его значение. Правильный ответ приносит 10 баллов команде, которая правильно составила слово.

Игру можно проводить индивидуально или в командах. В конце игры подводятся результаты и выбирается победитель.

Автор: Соболева Марина Анатольевна, воспитатель БДОУ г. Омска «Центр развития ребенка – детский сад № 44»

ФИНАНСОВЫЕ АНАГРАММЫ

КАБН

ЕНАЦ

ФИНАНСОВЫЕ АНАГРАММЫ

БАНК

ЦЕНА