**Семинар – практикум для воспитателей**

**МДОУ № 7 «Солнышко»**

 **по теме:**

**«Финансовая грамотность».**

**Воспитатель высшей категории: Алферова Т.П.**

**1.Теория о Финансовой грамотности.**

В связи с нестабильной экономической ситуацией в нашей стране, актуальной и противоречивой темой в дошкольных образовательных учреждениях, стала тема воспитания у детей дошкольного возраста основ финансовой грамотности. К сожалению, многие взрослые люди не умеют распоряжаться своими доходами и планировать свои траты, а ведь именно родители закладывают фундамент успешности и финансовой грамотности у своих детей.

Финансы, экономика и ребенок лишь на первый взгляд кажутся слишком далекими друг от друга. Малыш очень рано включается в экономическую жизнь семьи, сталкивается с деньгами, рекламой, участвует в процессах купли-продажи, овладевая, таким образом, экономической информацией на житейском, часто искаженном уровне.

Реальность нашего времени требует, чтобы уже дети старшего дошкольного возраста знали, что такое потребности и ограниченность возможностей их удовлетворения, умели делать осознанный (экономически рациональный) выбор, представляли назначение денег, понимали, из чего складывается бюджет семьи, что такое цена товара и от чего она зависит, как создаётся богатство, как им можно распорядиться.

**Для проведения игры необходимо**:

**1**.Подготовить « МОНЕТКИ» и листы .

2.Подготовить наградной материал по итогам игры. (медальки)

3.Мультимедийную установку.

**2.Квест-игра « Финансовые будни»**

**Воспитатель.** "Уважаемые участники! Приветствую вас на квест-игре "Финансовые будни"

**Предлагаю разделиться на 2 команды.**

**Команда № 1 «Мудрецы»**

**Команда № 2 «Знатоки»**

**А оценивать команды будет наше жюри.**

 В ходе игры вы должны правильно и как можно быстрее выполнить много интересных заданий, получить монетки.

Желаю успеха!"

Для того, чтобы вам было куда собирать монетки, давайте сделаем сейчас КОШЕЛЁК.

**3. Создание оригами – кошелька. (**На экране)

**Воспитатель.** Итак, приступаем. Первое задание..

**Задание 1. « Финансовый эрудит».**

***(Команды друг другу загадывают загадки на тему финансовой грамотности).***

**Задание 2. «Экономика в сказках»**

**Ведущий:** Процесс познания экономики не прост, но с помощью сказок мы можем рассмотреть различные экономические понятия.

**«Экономика в сказках»**

1. В какой сказке мастерство героя-строителя спасло жизнь ему и его друзьям? (Три поросенка).
2. Кто из героев сказок сочетал несколько профессий: дворника, мельника, пекаря. (Колосок).
3. В какой сказке умение делать рекламу помогла главному герою отблагодарить за доброту? (Кот в сапогах).
4. В какой сказке реклама сыграла злую шутку с главным героем? (Как старик корову продавал)
5. В какой сказке сдобное изделие рационального использования продуктов купился на лесть? (Колобок).
6. В какой сказке умелый обмен привел к обогащению главного героя? (лисичка со скалочкой).
7. Герои, какой сказки благодаря рациональному разделению труда имели выгоду в совместном сосуществовании? (Теремок)
8. В какой сказке знание основных законов ведения сельского хозяйства помогли получать доход? (вершки и корешки).
9. В каких сказках умение девиц вести домашнее хозяйство помогло получить доход? (Морозко, Крошечка-Хаврошечка, Царевна-лягушка).

**Задание 3: «Угадайка».**

Вы должны разгадать **шифр**, в котором спрятаны слова, имеющие отношение к экономике:

СИПЕНЯ (пенсия)

ЛАКМЕРА (реклама)

ПАРТАЛАЗ (зарплата)

ОВОДРОГ (договор)

КАНОЭКОМИ (экономика)

ЫТОАРВ (товар)

ДИНЕГЬ (деньги)

**Задание 4: «У кого больше?»**

**Перечислите сюжетно-ролевые игры, способствующие развитию экономических знаний навыков.**

**(*Выигрывает та команда, которая перечислит больше игр).***

**( «Семья», «Дочки матери», «Столовая», «Кафе», «Поликлиника», «Школа», «Парикмахерская», «Салон красоты»,»Железная дорога», «Почта», «Магазин», «Водители», «Ателье», «Почта», «Гости», «День рождения», «Зоопарк», «Больница», «Скорая помощь».**

**Задание: «Пословицы о финансовой грамотности».**

 **Команды читают пословицы друг другу. Побеждает команда, назвавшая больше пословиц.**

**Итог игры.**

**Участники подсчитывают количество собранных монет.**

**Награждение команд.**

****

****