

План-конспект
Игра- квест
«Помоги Буратино найти его монеты»
(подготовительная группа)

Составила воспитатель
Воробьева Ольга
Николаевна

р.п. Тоншаево, 2025

Интеграция ОО: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, физическое развитие.

Программное содержание

Цель: Совершенствовать знания дошкольников в основах финансовой грамотности

Программные задачи:

Образовательные:

1. формировать представления детей о деньгах и их назначении;
2. систематизировать представления детей о видах доходов и расходов;
3. упражнять детей в выявлении различных свойств монет и купюр;

Развивающие:

1. развивать при выполнении задач экономического характера логическое мышление, память, внимание, воображения;
2. пополнять активный словарный запас детей за счет следующих слов: деньги, доходы, расходы, пенсия, зарплата, премия, рубли, товар, цена, банк, карта.

Воспитательная:

1. воспитывать личностные качества дошкольников, связанные с экономической деятельностью - трудолюбие, бережливость.

Предварительная работа:

Беседы с детьми на тему: «Что такое деньги?», «Что такое товар?», «Потребности и возможности»;

Рассматривание монет и банкнот;

Просмотр презентаций: «Детям о финансах», «Какие бывают деньги, как они выглядят и откуда берутся, мультфильмов «Буратино», сказок «Копейка рубль бережет», «Сказка про умный рубль», «Чтобы жить хорошо, нужно потрудиться»;

Проведение дидактических игр «Что можно и что купить нельзя за деньги?», «Бюджет семьи», «Доходы-расходы».

Материалы и оборудование:

1. Проектор;
2. Презентация «Пять монет для Буратино»;
3. Конверт с письмом от Буратино;
4. Конверты с заданиями – 5 штук;
5. Мяч;

6. Карточки гексы для игры «Доход – расход», « Все ли на свете можно купить?»;

7. Карточки с изображением товара, который необходимо купить в магазине и монет.

Методы и приемы:

- наглядные (показ, демонстрация);
- словесные (беседа, вопрос-ответ, коммуникативная игра «Монеты – купюры: закончи предложение»);
- игровые (сюрпризный момент, гексы «Доход – расход», «Все ли на свете можно купить?»);
- использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) (видео обращение профессора Эконома)

Планируемые результаты:

1. Сформированы представления детей о деньгах, их назначении;
2. Систематизированы представления о видах доходов и расходов;
3. Расширен познавательный интерес к экономической деятельности;
4. Развиты самостоятельность, инициативность, трудолюбие, бережливость;
5. Повышена самооценка детей, развиты психические процессы (память, мышление, воображение);
6. Научились взаимодействовать в коллективе.

Этапы занятия	Содержание
1. Организационный	Создание мотивации, интереса к занятию.
2. Основной	Дидактическая игра «Монеты-купюры: закончи предложение» Игра-гекс «Доходы и расходы», «Все ли на свете можно купить?» Дидактическая игра «Что сколько стоит?» Малоподвижная игра «Буратино»
3. Заключительный	Подведение итога занятия Рефлексия