

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нягани «Детский сад №7 «Журавлик»



**«Финансовая грамотность как
составляющая функциональной
грамотности у детей дошкольного возраста:
практические аспекты»**

Курбаналиева Мехри Ильясовна, воспитатель
Тамочкина Анастасия Михайловна, воспитатель





**Чтоб не стало дитя, лишь беспомощным ртом –
Приучай его с детства заниматься трудом,
Чем он раньше познает, как хлеб достаётся –
Тем полезней ему будет в жизни потом!..**





Проект «В мире финансов»





«Знакомство с деньгами»



«Игровая деятельность»











Генератор изображений



Генератор сказок



Озвучка

«Приключения малыша Гео»

Жил-был в маленьком деревенском домике мальчик по имени Гео.

Он был не просто мальчиком, а настоящим искателем приключений. Однажды, играя в фиолетовом лесу Гео встретил гномов-волшебников. Они страдали от злого колдуна, который похитил их любимую Дольку — фею, что умела превращать монеты в финансы для всех.

Гномы рассказали Гео о том, что в лесу злой колдун заколдовал животных, птиц и насекомых и спрятал сундук, который поможет спасти Дольку. Мальчик, полный решимости, решил помочь. Вместе с гномами они отправились в путешествие через густые кустарники и яркие цветы, полные чудес.

На пути их поджидал колдун, злобно хохочущий и бросающий заклинания. Гео, не растерявшись, вспомнил о волшебных зельях гномов. Смешав их, он создал яркий свет, который ослепил врага. Колдун, потеряв силы, исчез, а Долька вернулась.

Счастливые гномы подарили Гео сундук с монетами, которая всегда приносили удачу. С тех пор мальчик знал: добро всегда побеждает зло, а верные друзья всегда рядом.



Игра-бродилка «В поисках Дольки»





Правила игры - бродилки «В поисках Дольки»

В игре могут участвовать от 2 до 6 игроков.

Нужно поставить игрока Гео на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет игрока Гео вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

Попадая на ход, игрок выполняет приготовленное задание, при условии правильного ответа, получает монетку «Жулю».

Игрок первый закончивший игру – получает возможность своими монетками , открыть сундук и спасти Дольку.

Если фишка остановилась на:



-старт



-финиш

  - игрок двигается дальше по указанному направлению

 - означает пропуск одного хода

 - игрок возвращается на два хода назад

 - игрок двигается на два хода вперед



Спасибо за внимание!