# Методические рекомендации по формированию предпосылок финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста с помощью игрового пособия «Экономический поезд»

Старший воспитатель
Пайманова И.П.
«Чебоксарская НОШ для обучающихся с ОВЗ №2»
Минобразования Чувашии

Пояснительная записка

Финансовая грамотность — одна из ключевых компетенций современного человека. закладывать её основы целесообразно уже в дошкольном возрасте, когда у ребёнка активно формируются представления об окружающем мире, причинно-следственных связях и социальных отношениях. Игровые технологии позволяют разнообразить образовательный процесс, сделать его увлекательным и личностно значимым для ребёнка.




Игровое пособие «Экономический поезд» — это вариативная игровая технология, которая отличается от отдельных дидактических игр тем, что объединяет множество игр разной сложности вокруг единой цели — формирования предпосылок финансовой грамотности. Пособие позволяет педагогу гибко менять стратегию игрового действия: упрощать или усложнять задачи в зависимости от уровня подготовки детей, их интересов и образовательной ситуации.

Цель технологии: Формирование предпосылок финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста (5–7 лет) через систему вариативных игр с использованием игрового пособия «Экономический поезд».

Задачи

Образовательные:

- формировать базовые финансово-экономические представления: труд, работа, профессия, продукт труда, товар, услуга, деньги, покупка, цена, стоимость, доход, заработок, заработная плата, бюджет, семейный бюджет, доходы и расходы, потребность, основные и неосновные потребности, желание, ресурсы и возможность, богатство, бедность;
- учить устанавливать причинно-следственные связи между трудом, результатом труда и вознаграждением;
- закреплять математические навыки (счёт, сложение, вычитание, сравнение количеств) в практической игровой деятельности.

Развивающие:

- развивать логическое и экономическое мышление, умение анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- развивать связную речь, обогащать активный словарь экономическими терминами;
- развивать произвольность поведения, умение планировать свои действия, принимать решения в условиях ограниченных ресурсов.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к своему и чужому труду;
- формировать бережное отношение к материальным ресурсам;
- воспитывать понимание, что главные жизненные ценности — здоровье, жизнь, дружба, природа — не продаются и не покупаются.

Описание игрового материала

Игровой материал «Экономический поезд» включает два комплекта плоскостных фигурок и карточек-картинок.

Комплект 1. Игровое поле

| Компонент | Описание | Материал |
|---|---|---|
| Фигурки паровозиков | Основа поезда, в окошко-кармашек вставляется ключевая карточка-задание | Пластик белый, прозрачный пластик для кармашков, цветная самоклеящаяся плёнка |
| Фигурки вагончиков | Прицепляются к паровозику, в окошки-кармашки вставляются карточки-ответы | Те же материалы |

Количество вагончиков в составе педагог варьирует в зависимости от сложности задачи: от 2–3 для младших или менее подготовленных детей до 5–6 для продвинутых.



**Комплект 2. Карточки**

| Группа карточек | Назначение | Материал |
|---|---|---|
| Картинки-товары с ценой | Изображения предметов с обозначенной ценой в монетах | Плотная ламинированная бумага |
| Картинка-кошелёк | Обозначает наличие или отсутствие денежных средств | То же |
| Картинки-смайлики | Весёлый — основные потребности; грустный — неосновные | То же |
| Картинки-профессии | Изображения представителей разных профессий | То же |
| Картинки-услуги | Изображения действий, оказываемых как услуги | То же |
| Картинки-магазинов | Изображения специализированных магазинов | То же |

**Игровые деньги**

Фигурки-монеты номиналом 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей (плотная ламинированная бумага). Монеты используются для практического освоения счёта, сложения, вычитания и соотнесения стоимости товаров с имеющимися средствами.



**Принцип варьирования**

Благодаря возможности вставлять в кармашки-окошки картинки разного содержания решаются различные задачи — от простых к более сложным, но объединённых общей целью. Педагог может:

- менять количество вагончиков;
- комбинировать разные группы карточек;
- вводить или убирать ограничение ресурсов (монеты в кошельке);
- усложнять математические операции;
- добавлять соревновательный элемент.

## Тематический план игр

| № | Название игры | Экономическое понятие | Основные задачи |
|---|---|---|---|
| 1 | «Покупаем, что желаем» | Неограниченные потребности | Стоимость товара, слова «стоит», «плачу», «цена», «стоимость»; сложение |
| 2 | «Сначала считаем, потом покупаем» | Ресурсы и потребности | Ограниченность ресурсов, соотнесение денег и стоимости, сложение |
| 3 | «Товарный поезд» | Классификация товаров | Обобщение групп предметов, соотнесение магазина и товаров, сложение |
| 4 | «Хочу и Надо» | Основные и неосновные потребности | Потребности человека, классификация покупок |
| 5 | «Кто что делает (Профессии)» | Товары и услуги | Профессии, трудовые действия, продукт труда, услуга |
| 6 | «Что можно купить за деньги, а что нет» | Ценности и деньги | Главные жизненные ценности, не всё покупается за деньги |
| 7 | «Семейный бюджет» | Доходы и расходы | Бюджет семьи, источники доходов, сущность расходов |

## Содержание игр и методика их проведения

### Игра 1.
### «Покупаем, что желаем»

**Экономическое понятие:** неограниченные потребности.



**Цель:** сформировать у детей представления о том, что товары имеют разную стоимость; учить называть стоимость товара, используя в речи слова «стоит», «плачу», «цена», «стоимость»; выполнять математические действия сложения и вычитания практическим путём.

**Ход игры:**

1. Педагог предлагает детям вставить в окошко паровозика картинку «кошелёк».
2. В окошки вагончиков дети вставляют карточки-товары по своему выбору (например, игрушки).
3. Пустой кошелёк (без монет) указывает на то, что нужно сосчитать общую стоимость покупок — выполнить действие сложения и определить, сколько денег понадобится для оплаты.
4. Дети отсчитывают нужное количество монет и «оплачивают» покупки.

**Вариант соревнования:** «Кто быстрее оплатит покупки». Дети соревнуются в скорости и правильности подсчёта.

**Усложнение:**

- увеличить количество вагончиков (больше товаров — больше слагаемых);
- предложить карточки с более высокими ценами;
- ввести монеты разных номиналов, требуя набрать сумму разными способами.

### Игра 2.
### «Сначала считаем, потом покупаем»

**Экономическое понятие:** ресурсы и потребности.

**Цель:** сформировать представления об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях; учить соотносить количество имеющихся денег со стоимостью товара; закреплять навыки сложения.



**Ход игры:**

1. В отличие от предыдущей игры, в кошельке уже лежит определённая сумма монет — задан ресурс.
2. Детям необходимо заполнить кармашки вагончиков покупками так, чтобы общая стоимость не превышала заданной суммы.
3. Ребёнок выбирает товары, подсчитывает их стоимость, сравнивает с имеющейся суммой, при необходимости корректирует выбор.

**Педагогический акцент:** здесь формируется ключевое представление — желания не всегда совпадают с возможностями, ресурсы ограничены, поэтому нужно выбирать.

**Усложнение:**

- задать сумму, которую нельзя набрать ровно, — требуется подобрать товары так, чтобы хватило денег (сдача или нехватка);
- предложить ситуацию «денег не хватает на всё желаемое» — ребёнок решает, от чего отказаться.

**Игра 3.**

**«Товарный поезд»**

**Экономическое понятие:** классификация товаров по группам; магазин и ассортимент.

*Магазин одежды*



**Цель:** формировать умение обобщать группы предметов, различать товары по принадлежности к определённой группе (мебель, одежда, фрукты/овощи, игрушки и т. д.); учить соотносить название магазина с товарами, которые в нём продаются; способствовать практическому применению действия сложения.

**Ход игры:**

1. В паровозик вставляется карточка с изображением определённого магазина (мясной магазин, фрукты и овощи, молочные продукты, магазин игрушек, магазин одежды и др.).
2. Дети выбирают и вставляют в кармашки вагончиков товары, которые продаются в данном магазине.
3. Подсчитывают общую стоимость покупок.
4. Отсчитывают нужное количество монет для оплаты.

**Вариант:** педагог «ошибается» и вставляет неподходящий товар - дети находят и исправляют ошибку, объясняя, почему товар не подходит.

**Усложнение:**

- использовать карточки магазинов с близким ассортиментом (например, «молочные продукты» и «продукты питания»), требуя более тонкой классификации;
- предложить собрать состав для двух разных магазинов одновременно и сравнить итоговые суммы.

**Примеры игр «Товарный поезд»**

Хлебобулочный магазин. Пекарня




Магазин «Игрушки»




Магазин «Овощи и фрукты»



**Игра 4.**
**«Хочу и Надо»**



**Экономическое понятие:** основные и неосновные потребности человека.

**Цель:** формировать понятия «потребности человека», «основные и неосновные потребности», «основные и неосновные покупки»; учить различать жизненно важное от второстепенного.

**Ход игры:**

1. В окошко паровозика вставляется карточка-смайлик.
   - **Весёлый смайлик** - необходимые покупки для обеспечения жизненно важных потребностей (продукты питания, одежда, лекарства, жильё).
   - **Грустный смайлик** - не столь важные покупки, неосновные потребности (сладости, игрушки, развлечения).
2. Дети сортируют карточки-товары по вагончикам с соответствующим смайликом, объясняя свой выбор.
3. Педагог обсуждает с детьми: можно ли обойтись без «грустных» покупок? А без «весёлых»? Что важнее?

**Педагогический акцент:** формируется понимание приоритетности расходов — сначала потребности, потом желания.

**Усложнение:**

- предложить ситуацию с ограниченным бюджетом: «Денег хватает только на один состав. Что купим сначала - что потом?»;
- обсудить, может ли одна и та же вещь быть и «надо», и «хочу» в разных ситуациях (например, одежда: базовая - «надо», дизайнерская - «хочу»).

**Игра 5.**
**«Кто что делает (Профессии)»**



**Экономическое понятие:** товары и услуги.

**Цель:** закрепить знания о профессиях и трудовых действиях, о продукте труда; дать представление о понятии «услуга».

*Швея, портниха.*
*Швея – шьет одежду – производит товар*

**Ход игры:**

1. В окошко паровозика вставляется карточка с изображением представителя определённой профессии: швея, пекарь, мебельщик, воспитатель, врач, фермер.
2. Дети выбирают карточки, подходящие к представителю данной профессии, называют его трудовые действия и определяют: производит товар или оказывает услугу?
3. Карточки с результатом труда вставляются в вагончики.

**Пример:** «Швея — шьёт одежду — производит товар» (в вагончики вставляются карточки с изображением одежды). «Врач — лечит людей — оказывает услугу» (в вагончики вставляются карточки с изображением медицинских действий).

**Педагогический акцент:** разграничение товара (материальный результат труда) и услуги (действие, оказанное человеку).

**Усложнение:**

- предложить профессии, результат которых может быть и товаром, и услугой (например, парикмахер: стрижёт — услуга, но продаёт средства для волос — товар);
- обсудить цепочку «труд — продукт — доход»: зачем человек трудится, что получает взамен.

Примеры игр:

Мебельщик, столяр, плотник.
Мебельщик – делает, собирает мебель – производит товар



Повар, пекарь.
Пекарь – печет хлеб – производит товар



Врач, доктор.
Врач лечит людей – оказывает услугу



**Игра 6.**
**«Что можно купить за деньги, а что нет»**



**Экономическое понятие:** ценности и деньги; не всё продаётся и покупается.
**Цель:** сформировать понимание, что не всё покупается за деньги; что есть вещи, которые можно купить и которые надо беречь; но есть главные ценности — здоровье, любовь, жизнь, природа, — которые важнее вещей и за деньги не купишь.

**Ход игры:**

1. Педагог готовит два паровозика: один с символом «монета» (покупается за деньги), другой с символом «сердце» или «солнышко» (не покупается).
2. Дети распределяют карточки между двумя составами: вещи, которые можно купить (продукты, одежда, игрушки), и то, что нельзя (здоровье, дружба, любовь, чистый воздух, время с близкими).
3. Обсуждение: почему главные ценности нельзя купить? Что важнее всего? Как беречь то, что не купишь?

**Педагогический акцент:** воспитание ценностного отношения к жизни, здоровью, природе, человеческим отношениям. Важно не противопоставлять материальное и духовное, а показать их иерархию.

**Игра 7.**

**«Семейный бюджет»**

**Экономическое понятие:** доходы и расходы; семейный бюджет.

**Цель:** продолжить знакомство с понятиями «доход», «бюджет»; сформировать представления о семейном бюджете и его составляющих (зарплата, пенсия, стипендия, пособия и др.), о сущности расходов и их многообразии.



**Ход игры:**

1. Педагог предлагает детям собрать «семейный поезд»: в паровозик вставляется карточка «семья», в вагончики — карточки источников дохода (зарплата, пенсия, стипендия, пособие).
2. Дети «считают» общий доход семьи, складывая монеты.
3. Затем педагог предлагает «потратить» доход — в вагончики второго поезда вставляются карточки расходов (продукты, одежда, коммунальные услуги, развлечения, образование).
4. Дети сопоставляют доходы и расходы: хватает ли денег? На что их не хватает? Как можно сэкономить?

**Педагогический акцент:** формируется представление о балансе доходов и расходов, о необходимости планирования, о том, что расходы разнообразны и приоритетны.

**Усложнение:**

- ввести понятие «накопления» — часть денег можно не тратить, а откладывать;
- обсудить, что произойдёт, если доход уменьшится или расходы возрастут;
- предложить детям составить «бюджет» для игровой семьи с заданными параметрами.

# Рекомендации по организации образовательного процесса

**Структура игровой деятельности**

Каждую игру рекомендуется строить по следующей схеме:

1. Вводная часть (3–5 минут). Создание игровой мотивации. Педагог вводит или актуализирует экономическое понятие, предлагает проблемную ситуацию, настраивает на игру. Например: «Сегодня наш поезд отправляется в магазин игрушек. Но у нас есть только 10 рублей. Хватит ли нам на всё, что мы хотим?»
2. Основная часть (10–15 минут). Собственно игра: работа с карточками, монетами, составами поездов. Педагог направляет, задаёт уточняющие вопросы, поощряет речевую активность, обеспечивает вовлечённость каждого ребёнка.
3. Заключительная часть (3–5 минут). Рефлексия. Обсуждение: что нового узнали? Чему научились? Что было трудно? Что понравилось? Педагог подводит итог, связывает игровой опыт с реальной жизнью.

**Принципы работы с пособием**

- Принцип постепенности. Игры рекомендуется проводить в порядке нарастания сложности — от игры 1 к игре 7. Каждая последующая игра опирается на понятия и навыки, сформированные в предыдущих.
- Принцип вариативности. Каждую игру можно проводить в нескольких вариантах, меняя количество вагончиков, набор карточек, наличие или отсутствие ресурсного ограничения, соревновательный элемент.
- Принцип интеграции. Игры «Экономического поезда» органично интегрируются в различные образовательные области: «Познавательное развитие» (математика, окружающий мир), «Социально-коммуникативное развитие» (труд, социализация), «Речевое развитие» (обогащение словаря, связная речь).
- Принцип индивидуализации. Педагог подбирает уровень сложности индивидуально: менее подготовленным детям – меньше вагончиков, более простые задания; более продвинутым – л дополнительные условия, соревнования, творческие задания.
- Принцип связи с жизнью. После каждой игры педагог обсуждает с детьми, как полученные знания применяются в реальной жизни: в семье, в магазине, в быту.

**Методические приёмы**

- Проблемная ситуация. Педагог создаёт ситуацию выбора, нехватки ресурса, противоречия между желаниями и возможностями.
- Моделирование. Дети моделируют реальные экономические ситуации в игровой форме – поход в магазин, планирование бюджета, распределение доходов.
- Сравнение. Сравнение цен, товаров, потребностей, доходов и расходов.
- Классификация. Распределение товаров по группам, магазинов – по ассортименту, покупок – по типу потребностей.
- Объяснение. Ребёнок объясняет свой выбор, аргументирует решение, использует экономические термины в речи.
- Создание игровых ситуаций. Педагог «ошибается», «забывает», «спрашивает совета» — стимулируя детей к активной позиции.

**Формы организации**

| Форма | Описание | Когда применять |
|---|---|---|
| Фронтальная | Вся группа играет одновременно, педагог ведёт | Знакомство с новой игрой, коллективное обсуждение |
| Подгрупповая | 3–6 детей играют самостоятельно под наблюдением педагога | Закрепление, соревнования |
| Парная | Двое детей играют друг с другом | Развитие коммуникации, взаимопроверки |
| Индивидуальная | Один ребёнок с педагогом | Работа с детьми, испытывающими трудности |

**Интеграция в образовательный процесс**

Игры «Экономического поезда» могут включаться в:

- **непосредственно образовательную деятельность** (как часть занятия или самостоятельное занятие);
- **совместную деятельность педагога и детей** в свободное время;
- **самостоятельную деятельность детей** (после освоения правил — как настольную игру в игровом уголке);
- **взаимодействие с семьями** (рассылка описаний игр для домашнего использования, совместные игровые проекты).

**Работа с родителями**

Рекомендуется:

- провести родительское собрание с презентацией пособия и демонстрацией игр;
- подготовить памятки с описанием 2–3 игр для домашнего использования;
- организовать совместное игровое мероприятие «Экономический поезд едет домой» — родители играют вместе с детьми;
- предложить родителям обсуждать с детьми реальные покупки, планирование семейного бюджета в доступной форме.

## Планируемые результаты

**Предметные (финансово-экономические) результаты**

К концу учебного года дети старшего дошкольного возраста, участвовавшие в игровой деятельности с пособием «Экономический поезд», смогут:

- называть и понимать базовые экономические понятия: труд, профессия, товар, услуга, деньги, цена, стоимость, доход, расход, бюджет, потребности, ресурсы;
- различать товары и услуги, называть профессии и соответствующие трудовые действия;
- определять стоимость товара, использовать в речи слова «стоит», «плачу», «цена», «стоимость»;
- соотносить стоимость товаров с имеющимися денежными средствами, понимать ограниченность ресурсов;
- классифицировать покупки на основные и неосновные, объяснять свой выбор;
- понимать, что не все жизненные ценности покупаются за деньги;
- иметь общее представление о семейном бюджете, источниках дохода и многообразии расходов.

**Математические результаты**

- выполнять практический счёт в пределах 20;
- складывать и вычитать монеты разного номинала;
- сравнивать количества, определять «больше — меньше — равно»;
- набирать заданную сумму разными способами (разными монетами).

**Метапредметные результаты**

- анализировать и сравнивать ситуации, делать простые выводы;
- планировать свои действия в условиях ограниченных ресурсов;
- аргументированно объяснять свой выбор;
- сотрудничать со сверстниками в игровой деятельности;
- проявлять уважение к труду и бережное отношение к ресурсам.

## Диагностика результатов

Для оценки эффективности работы рекомендуется проводить:

1. **Входную диагностику** (сентябрь) — первичное выявление представлений детей об экономических понятиях через беседу, рисунки, простые игровые задания.
2. **Текущее наблюдение** (в течение года) — педагог фиксирует активность детей, усвоение терминов, умение применять навыки в играх, в свободной деятельности.
3. **Итоговую диагностику** (май) — повторное обследование по тем же критериям, сравнение результатов с входной диагностикой.

**Рекомендуемые критерии оценки**

| Критерий | Высокий уровень | Средний уровень | Низкий уровень |
|---|---|---|---|
| Знание экономических понятий | Свободно называет и объясняет большинство терминов | Называет отдельные термины с помощью педагога | Не использует экономические термины |
| Практические навыки | Самостоятельно считает стоимость, сопоставляет с ресурсами | Считает с помощью педагога | Затрудняется в счете и сопоставлении |
| Классификация | Самостоятельно распределяет товары, потребности | Распределяет с наводящими вопросами | Не справляется с классификацией |
| Ценностные представления | Понимает и объясняет, что не всё покупается | Различает с подсказкой | Не разграничивает материальное и духовное |

## Заключение

Игровая технология «Экономический поезд» – это гибкий, вариативный инструмент, который позволяет педагогу выстраивать систему работы по финансовому просвещению дошкольников в увлекательной, доступной и педагогически обоснованной форме. Возможность импровизировать, варьировать, смешивать и усложнять задания увеличивает многообразие решаемых задач, направленных на единую цель — формирование предпосылок финансовой грамотности, побуждение интереса к миру экономики и финансов, воспитание уважения к труду и бережного отношения к материальным ресурсам.

Пособие не требует сложного изготовления, материалы доступны, а карточная система позволяет пополнять и обновлять содержание без замены основы. При систематическом использовании – 1-2 игр в неделю в течение учебного года – пособие обеспечивает устойчивое формирование базовых экономических представлений и практических навыков, которые станут надёжным фундаментом для дальнейшего финансового образования ребенка в школе.