**Образовательная ситуация «Поможем Буратино собраться в школу» для детей подготовительной к школе группы**

**Педагоги:** *Подленчук О.С., воспитатель, Харина И.В., старший воспитатель МДОУ «ЦРР- д/с № 152» г. Магнитогорска*

**Цель:** формирование у детей подготовительной к школе группы основ финансовой грамотности при помощи цифровых образовательных технологий

**Задачи:**

- закреплять понятия: деньги, товар, цена, монета, продавец, кассир, покупатель;

- продолжать формировать представления о потребностях и желаниях, умение определять значимость и важность товара;

- закреплять знания о разновидности торговых объектов, о последовательности процесса покупки товара;

- продолжать формировать умение считать деньги, различать монеты разного достоинства;

- содействовать повышению уровня мотивации к получению знаний в области финансовой грамотности через игровые средства обучения;

- воспитывать представления о сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость.

**Материалы и оборудование:** столы и стулья по количеству детей, ноутбуки или планшеты с выходом в интернет, видеописьмо от Буратино, комплекс интерактивных игр («Что где продается», «Потребности и желания», «Кроссворд «Азы финансовой грамотности», «Моя покупка», «Я- покупатель») созданных при помощи цифровых сервисов: learningapps.org, wordwall.net.

**Предварительная работа:** чтение отрывка сказки «Приключение Буратино»,сюжетно-ролевая игра «Магазин», просмотр мультфильмов «Смешарики «Азбука финансовой грамотности», «Богатый бобренок» и «Азбука денег от тетушки Совы».

**Ход образовательной ситуации:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Содержание деятельности** | **примечание** |
| **Организационный момент** | Воспитатель сообщает что на адрес электронной почты пришло видеописьмо от Буратино и предлагает узнать содержание письма. |  |
| **Мотивационный момент- Проблемная ситуация** | Содержится в видеообращении Буратино.  *«Ребята, папа Карло сказал, что в этом году мне пора идти в первый класс и что для учебы мне нужны школьные принадлежности. Он дал мне монеты (33 рубля) и отправил за покупками. Но я не знаю, что нужно купить, и где купить, и как это сделать. Я бы вообще хотел купить сладости которые очень люблю, чем какие-то принадлежности. Не знаю, что мне делать? Помогите, пожалуйста разобраться».* | Воспитатель с детьми просматривают видеообращение  Ссылка: |
| **Основная часть** | **Воспитатель:** ребята, поможем Буратино? Как называются монеты, которые Папа Карло дал Буратино? (деньги) Как они помогут Буратино? (он сможет купить необходимое к школе). Что такое школьные принадлежности? (портфель, тетрадь, пенал, линейка, дневник, ластик и др.) Где он сможет это купить? (в магазине). А у Буратино есть желание купить сладости вместо школьных принадлежностей, как вы считаете правильно ли он хочет поступить? (нет) Почему? (деньги папа Карло дал только на школьные принадлежности, так как они нужны для школы)  **Воспитатель:** давайте объясним Буратино, что есть «потребности» и «желания», и не всегда можно купить все что хочешь, а поможет нам игра.  **Воспитатель:** теперь Буратино понимает, что необходимо купить школьные принадлежности, а не сладости. Магазины бывают разные, чтобы Буратино узнал, где именно покупать эти принадлежности или эти товары, так называют всё что можно купить в магазинах, предлагаю поиграть в игру «Что где продается»  **Воспитатель:** Буратино запомнил, что школьные принадлежности можно купить где? (в магазине канцтоваров). Прежде чем пойти в магазин давайте напомнить Буратино, что нужно знать и уметь, прежде чем совершить покупку. Попробуем разгадать кроссворд.  **Воспитатель:** Буратино знает, что купить, где купить, но как это сделать? Сможет ли он узнать цену товара и набрать необходимое количество разных монет. Давайте поможем ему разобраться через игру «Моя покупка».  **Воспитатель:** трудное было задание. Буратино должен быть очень внимательным, когда будет расплачиваться. А теперь нужно напомнить ему порядок наших действий в магазине. | Игра «Потребности и желания» <https://wordwall.net/ru/resource/55778851>  Цель: способствовать формированию умения отличать потребности от желания, развивать осмотрительность в денежных тратах  Игра «Что где продается» <https://wordwall.net/ru/resource/55780061>  Цель игры: закреплять умение классифицировать предметы по общим признакам и знания о разновидностях торговых объектов.  Кроссворд «Азы финансовой грамотности» <https://quick.apkpro.ru/crossword/2669>  Цель: закрепить понятия: деньги, товар, цена, продавец, кассир, покупатель, монета.  Игра «Моя покупка» <https://wordwall.net/ru/resource/57213891>  Цель: формировать умение считать деньги, подбирать монеты разного достоинства в сумме составляющих цену товара  Игра «Я-покупатель» <https://learningapps.org/view30828206>  Цель: закрепить знания о последовательности процесса покупки товара, формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом. |
| **Рефлексия** | **Воспитатель: молодцы,** ребята, вы сделали очень большую работу. Как вы думаете, сможет ли теперь Буратино приобрести школьные принадлежности? Что ему необходимо купить? Как называется магазин, где он сможет это сделать? Что на ваш взгляд будет самым трудным? А что он сможет сделать легко? Где еще ему пригодятся эти знания?  Пожелаем ему удачи. |  |

**Примечание:** предложенные игры можно использовать в виде отдельных самостоятельных форм образовательной деятельности, для индивидуальной или групповой работы с детьми, в совместной и самостоятельной деятельности.