

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

результативного инновационного педагогического опыта

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА РИПО	
I. Общие сведения	
Ф. И. О. автора	Осипова Алена Васильевна
Дата рождения	06.05.1985
Образование	Высшее, Преподаватель дошкольной педагогики и психологии и педагог-дефектолог для работы с детьми дошкольного возраста с отклонениями в развитии. Дошкольная педагогика и психология с дополнительной специальностью «Специальная дошкольная педагогика и психология»
Телефон автора	8-918-2845594
Адрес электронной почты автора	solnze.1985@mail.ru
Образовательная организация	Муниципальное бюджетное дошкольное учреждение муниципального образования город Краснодар «Детский сад комбинированного вида № 234»
Адрес ОО	350912, Российская Федерация, Краснодарский край, город Краснодар, Карасунский внутригородской округ, ул. им. Е. Бершанской, 408.
Должность	Воспитатель
Педагогический стаж, квалификационная категория	13 лет
Размещение РИПО на сайте (в блоге) автора	https://ekonomikadliadochskolnikov.blogspot.com/
Размещение РИПО на сайте ОО	http://ds234.centerstart.ru
II. Сущностные характеристики опыта	
1. Тема РИПО	Интерактивная дидактическая игра по экономике «Волшебный кошелёк» для детей дошкольного возраста 5-7 лет
2. Предметная область	Познавательное развитие
3. Идея изменений (в чем сущность ИПО: в использовании образовательных, информационно-коммуникационных или других технологий, в изменении содержания образования, организации учебного или воспитательного процесса, другие особенности изменений)	<p>Изменения в социально-экономической жизни общества, затрагивают все сферы деятельности, в том числе и дошкольную педагогику. Ставя перед педагогами одну из важных задач – воспитание делового человека, способного жить и трудиться в условиях рыночных отношений. Старший дошкольный возраст – самое благоприятное время для начала работы по экономическому воспитанию и экономической социализации детей. Именно в этом возрасте их начинает интересовать товарно-денежные отношения, значение денег, цена товара, его происхождение. Ответы на эти вопросы ребенок может найти, разобравшись с помощью педагога в социально-экономических отношениях.</p> <p>С 2016 года ДОО работает в рамках муниципальной инновационной площадки по теме: «Инновационно-комплексный подход в формировании математической культуры дошкольников». «Дошкольник в экономике» - одно из направлений работы над данным инновационным проектом. Для реализации этой темы мною были разработаны: интерактивные дидактические игры по экономике.</p>

	<p>«Волшебный кошелёк», «Бартерный обмен» для детей дошкольного возраста 5-7 лет</p> <p>В результате наблюдений за детьми выявилась проблема: дети испытывают затруднения в понимании товарно-денежных отношений, значении денег, равноценного бартера.</p> <p>Поиск оптимальных путей решения проблемы экономического воспитания дошкольников привел к использованию игровых технологий. Среди разных видов игр особую значимость приобретают дидактические игры экономической направленности.</p>
4. Концепция изменений (способы, их преимущества перед аналогами и новизна, ограничения, трудоёмкость, риски)	<p><i>Научная новизна:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - заключается в применении в педагогической практике современного детского сада интегративного подхода по внедрению разнообразных форм работы на закрепление умений детей ориентироваться в экономических понятиях; - привлечение родителей к взаимодействию с педагогом ДОО в работе над развитием у детей умения вступать в рыночные отношения, ориентироваться в экономике с помощью различных мероприятий.
5. Результат изменений	<p>Интерактивные дидактические игры «Волшебный кошелёк» и «Бартерный обмен» предназначены для детей старшего дошкольного возраста.</p> <p>Цель: осуществление элементарного экономического образования детей дошкольного возраста.</p> <p>В соответствии с поставленной целью определяются конкретные задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать экономическое сознание детей, экономическое мышление. 2. Познакомить с элементарными экономическими понятиями. 3. Учить решать простейшие экономические задачи. 4. Развивать логическое мышление, наблюдательность, пополнять активный словарный запас, умение делать умозаключения. 5. Развивать личностные интегративные качества: ответственность, активность, настойчивость, стремление к успеху, интерес к изучаемому материалу. 6. Формировать умение различать связи между экономическими и нравственными понятиями.
6. Участие автора в педагогических конференциях, профессиональных конкурсах	Презентация проекта «Формирование математических представлений у старших дошкольников посредством геометрического орнамента» на VIII открытом Краснодарском фестивале педагогических инициатив «Новые идеи – новой школе» (г. Краснодар, февраль, 2018)
7. Публикации автора по теме обобщаемого педагогического опыта	Электронный журнал «Наша новая школа» № 1/2018 «Новые идеи – новой школы»
III. Педагогическое эссе. Описание инновационного опыта	
<p>Интерактивная дидактическая игра по экономике «Волшебный кошелёк» имеет усложнение и делится на три этапа.</p> <p>На первом этапе уточняются знания детей о том, что можно и что нельзя купить.</p> <p>На втором этапе дети делают покупку на имеющуюся сумму денег.</p> <p>На третьем этапе появляется усложнение, сделать покупку, используя все денежные средства, без сдачи (планируется в подготовительной группе).</p>	

Срок реализации игры январь-март 2017г.

Дидактическая интерактивная игра «Волшебный кошелек» Вариант I.

Цель: Уточнить знания детей о том, что можно и что нельзя купить.

Задание: Педагог предлагает поиграть в интерактивную игру «Волшебный кошелек». На экране появляются картинки, ребенку предлагается нажать на те картинки, которые можно купить.

Ребенок должен объяснять, почему не все можно купить и продать, что еще продается и покупается. Например: «Снег (дождь, солнце, радугу, звёзды, ветер) нельзя купить за деньги, т.к. это явление природы», «Дружба не покупается и не продаётся» и т.д.

Если ребёнок выполнил задание правильно, то появляется улыбающийся смайлик. Если ответ неверный – ничего не происходит.

При нажатии на смайлик переходим к следующему заданию.

Вариант II.

Цель: Уточнить знания детей о том, что можно и что нельзя купить.

Задание: На экране появляется картинка в которых есть усложнение. И кошелек с определенным количеством монет и геометрических фигур. Ребенку предлагается нажать на те картинки, которые можно купить за эти деньги. Ребенок должен объяснить, что на данной карточке нельзя купить и почему.

Ребенок должен объяснять, почему не все можно купить. Например: *на первом слайде дом, т.к. в кошельке не хватает геометрической фигуры треугольник, и т.д.*

Если ребёнок выполнил задание правильно, то появляется смайлик. Если ответ неверный – ничего не происходит.

Усложнение для подготовительной группы: Ребенку предлагается купить несколько товаров, используя все денежные средства без сдачи.

На данном слайде три варианта покупки. Каждая покупка определяется определённым цветом.

Дидактическая интерактивная игра «Бартерный обмен».

Цель: обучать детей отличать равноценный бартер (выгодный) от невыгодного.

Задание:

Самостоятельно выстроить последовательность обмена с помощью картинок из сказок. В которой все герои должны быть расположены в правильной последовательности. Объяснить правильно ли произведен обмен, назвать его равноценность.

После предварительной работы, прослушивания сказки Г.Х. Андерсена «Мена» детям предлагается поиграть в интерактивную игру «Бартерный обмен».

Дети делают вывод, что бартер был невыгодный на всех этапах обмена и в результате старик остался ни с чем.

В результате у обучающихся появились основы экономического мышления, дети познакомились с простейшими экономическими понятиями, научились решать элементарные экономические задачи, научились делать умозаключения и выводы.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников интерактивные игры обладают рядом преимуществ:

- образная информация более понятна дошкольникам;
- яркая картинка, движения, звук привлекает внимание и вызывает интерес детей;
- в процессе игры, ребенок приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.

Взаимодействие с родителями принесло положительный результат. Родители отметили тот факт, что игра очень актуальна для современных детей которые хотят все и сразу. Благодаря экономическим знаниям полученным в игре «Волшебный кошелек» помогло изменить отношение ребёнка к семейному бюджету. А игра «Бартерный обмен» помог детям осознать ценность обмена.

Данные игры актуальны для детей 5-7 лет. Применение интерактивной доски в детском саду позволяет развивать у детей способность ориентироваться в информационных потоках

окружающего мира, овладевать практическими навыками работы с информацией, развивает разносторонние умения, способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками и повышает уровень готовности ребенка к школе.

У данной игры есть потенциал для дальнейшего развития – игра может пополняться новыми и усложненными заданиями.

IV. Экспертное заключение

Участник VIII открытого Краснодарского фестиваля педагогических инициатив «НОВЫЕ ИДЕИ – НОВОЙ ШКОЛЕ».