**Формирование основ финансовой грамотности**

 **у детей старшего дошкольного возраста через сюжетно-ролевые игры.**

﻿ В течение последних десятков лет в нашем обществе изменилась модель социально-экономических отношений, отличающаяся сменой системы общеэкономических ценностей. Наряду с этим, изменяются жизненные предпочтения, происходит замена приоритетности материальных благ для каждого человека. Возрастает значение имущественных благ, отмечается утрата идеологических и нравственных целей. Основная задача Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования: формирование общей культуры личности ребенка. Составляющей общей культуры личности ребенка-дошкольника является — Экономическая культура личности ребенка. Характерная черта экономической культуры — наличие элементарных представлений о экономических категориях качествах (рачительность, трудолюбие, смекалка, умение планировать расходы, бережливость, осуждение жадности, порицание алчности). Без присутствия таких начальных экономических представлений у детей невозможно дальнейшее эффективное формирование финансовой компетентности. Надо отметить, что раннее приобщение детей к миру экономики, а также само содержание экономического воспитания рассматривается как дополнение к содержанию программ для дошкольников. Первоначальные экономические знания ребенок получает на бытовом уровне — в ходе общения с родителями, родственниками и сверстниками. Слышит разговор родителей о планировании семейных расходов, анализирует телевизионную информацию. Экономическое воспитание детей необходимо начинать уже в старшем дошкольном возрасте. И делать это надо сообща: педагог в детском саду, а родители — дома. В возрасте до семи лет основы финансовой грамотности могут прививаться через базовые нравственные представления: красивое, некрасивое, добро, зло, хорошее и плохое. Главное при этом — сформировать понятие о бережном отношении к вещам, природным ресурсам, а только потом к деньгам. Основной вид игры ребенка дошкольного возраста: сюжетно — ролевая. Эта игра — наиболее неожиданное, внезапное проявление ребенком своих желаний, ощущений и демонстрация полученного ранее опыта. Вместе с тем, она строится на сотрудничестве ребенка со взрослым. Ей присущи основные черты: эмоциональная насыщенность, самостоятельность, увлеченность, активность и творчество. Основной источник сюжетно-ролевой игры ребенка — это находящийся вокруг него социум; деятельность сверстников и взрослых. Главной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей. Согласно Р. А. Иванковой, « Сюжет игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий». Основой сюжетно-ролевой игры является — Роль. Как правило, ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок ассоциирует себя с тем или иным взрослым человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (делает укол, как медсестра; готовит обед, как повар; учит детей, как учитель и др.), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (осматривает больного; хвалит или ругает дочку; учит детей и т. д.). В сюжетно-ролевой игре дошкольники вступают в реальные организационные отношения (распределяют роли, договариваются о сюжете игры, оговаривают правила и т. п.). Между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например: врача и пациента мамы и дочки, капитана и матроса, учителя и ученика и т. д.). Работая над данной темой, разработали четыре Модели использования сюжетно-ролевых игр: — «Банк»: включает в себя знакомство с основами финансовой грамотности; — «Кондитерская фабрика» : знакомит детей с производством и реализацией товара, новыми профессиями; — Фирма «Строитель» : расширяет кругозор социальных отношений; формирует у детей первичные представления и положительное отношение к людям строительных профессий; к результатам их труда. Формирует представления о предназначении разных зданий и их отличии в конструкции; — «Рекламное агентство» : знакомит детей с представлением о назначении рекламы, ее видах: радио и видео реклама, печатная; с акциями, презентацией нового товара, службой маркетинга; В этих играх можно отразить разнообразие экономических отношений. Для работы с детьми разработали Схемы к каждой сюжетно-ролевой игре, состоящие из трех ступеней: «Банк», «Кондитерская фабрика», Фирма «Строитель», «Рекламное агентство», состоящая из трех ступеней. 1) «Банк»: Первая ступень — знакомство с учреждением — Банк (беседа о значении этого учреждения в жизни современного человека. Рассказ о финансовых операциях, которые возможно производить в Банке. Беседа о профессиях банковских работников: консультант, кассир, менеджер и другие). Вторая ступень — придумывание и проигрывание отдельных сюжетов, включающие в себя ролевые диалоги: «Нам нужен кредит», «Я хочу открыть счет в вашем банке», «Расскажите об услугах вашего банка» и т. д. Организована сюжетно-ролевая игра «Открытие нового Банка!». Третья ступень — непосредственно игровая деятельность с введением новых игровых сюжетов. Организована сюжетно-ролевая игра «Кондитерская фабрика». Игры — «Банк», «Семья», «Супермаркет», были объединены общим сюжетом. 2) «Кондитерская фабрика» : Первая ступень — знакомство с первоначальными сведениями о изготовлении кондитерских изделий. Познавательные беседы «Волшебные механизмы на кухне», «Откуда берется тесто», «Конфетная фабрика». Вторая ступень — проигрывание отдельных сюжетов и диалогов: «Заказываем торт ко дню рождения мамы», «Поход в кафе», «Кулинарное шоу». Придумывание различных ролевых диалогов: кондитер — покупатель, кассир — клиент, и т. д. Провели экспериментирование «Изготовление теста». Третья ступень — введение новых игровых сюжетов. Организовали сюжетно-ролевую игру Кондитерская фабрика «Веселый кондитер», связав ее с сюжетно-ролевыми играми: «Семья», «Супермаркет», «Кафе». Семья решила отпраздновать день рождение мамы, отправилась в Супермаркет за тортом; кондитеры выполняли свои обязанности: придумывали проекты торта, рисовали эскизы, подбирали нужные продукты, презентовали товар. 3) Фирма «Строитель»: Первая ступень — расширяет кругозор социальных отношений. Познакомили детей с профессиями через дидактическую игру «Кто построил дом?». Обсудили с детьми, что необходимо для строительства различных построек (дидактическая игра «Строим здания большие!»). Дети рисовали дом своей мечты, а затем открыли выставку работ. Вторая ступень — проигрывание отдельных сюжетов и диалогов: «Берем кредит на строительства загородного дома». Придумывали различные ролевые диалоги: служащий банка — клиент банка, клиент — художник — дизайнер, кассир — клиент, бригадир — столяр, бригадир — каменщик и т. д. Третья ступень — введение новых игровых сюжетов. Организовали сюжетно-ролевую игру Фирма «Умелый строитель», связав ее с сюжетно-ролевыми играми: «Банк» и «Семья». Семья решила построить дом, отправилась в банк за деньгами; художники — дизайнеры выполняли свои обязанности, придумывали проекты, рисовали чертежи; столяры и каменщики — подбирали строительный материал (конструкторы). 4) «Рекламное агентство»: Первая ступень — при решении проблемной ситуации «Как можно узнать о товаре?» знакомили детей с новыми профессиями: рекламный агент и художник — оформитель; с их обязанностями. Проводили дидактическую игру: «Кто работает в рекламном агентстве?». Вторая ступень — совместно с детьми придумывали рекламу для предстоящего открытия «Рекламного агентства»; продумали, какие акции можно будет провести для привлечения большего количества людей. Использовали проблемные ситуации для ролевых диалогов. Третья ступень — подведение общего итога всей работы, объединение всех полученных ранее знаний детей путем введения новых игровых сюжетов.