



ТРЕТИЙ ВЫПУСК
ДЕКАБРЬ 2024г.

Ежемесячный
информационно-познавательный
журнал для родителей и их детей

АЗБУКА финансовой Грамотности

ЗА ЧТО
ПЛАТЯТ
ДЕНЬГИ?

ЧТО ТАКОЕ ОБМЕН,
ТОВАР И ЦЕНА?

ДЕНЬГИ, БАНКИ
И БАНКОМАТЫ

ЧТО ТАКОЕ
БЮДЖЕТ?



О ЖУРНАЛЕ

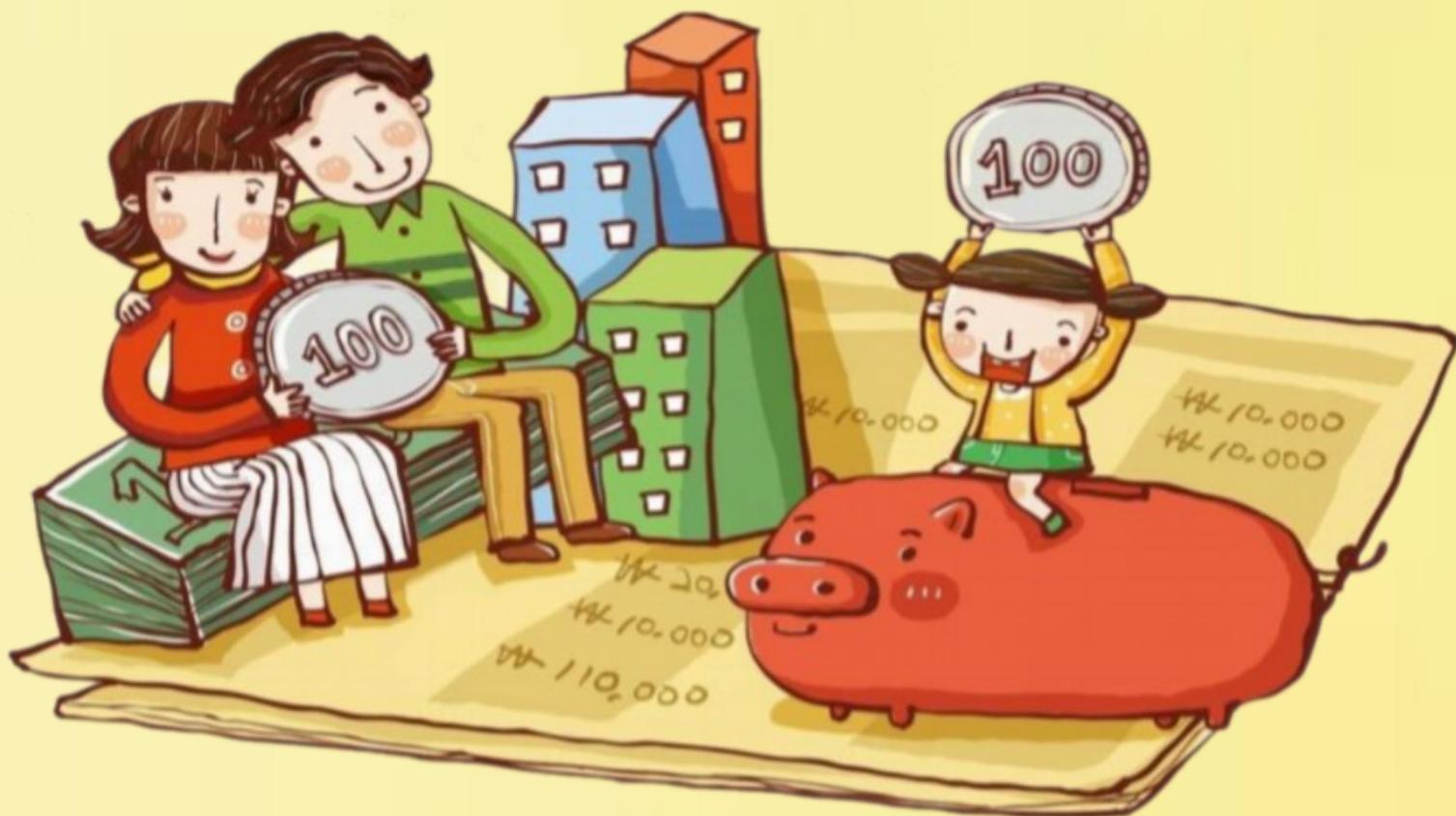
Уважаемые читатели!

Перед Вами третий, декабрьский номер ежемесячного информационно - познавательного журнала нашего детского сада «Азбука финансовой грамотности».

На страницах журнала Вы узнаете исторические факты в финансовом мире, а для детей – интересные игры, сказки, загадки, раскраски и многое другое.

Надеемся, что наш журнал будет интересен как детям, так и взрослым!

Главный редактор журнала:
Старший воспитатель
Попеленкова Ольга Владимировна



В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

**НЕМНОГО ИСТОРИИ
О СОЗДАНИИ ВЕСОВ»**

**4
стр.**

**5
стр.**

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ
ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**6
стр.**

**КАРТотеКА МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ИГРЫ ПО
ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**7
стр.**

**РУССКАЯ НАРОДНАЯ СКАЗКА
«САМОЕ ДОРОГОЕ»**

ГОВОРЯТ ДЕТИ!

**8
стр.**

**9
стр.**

УМНЫЙ СЛОВАРИК!

**10-11
стр.**

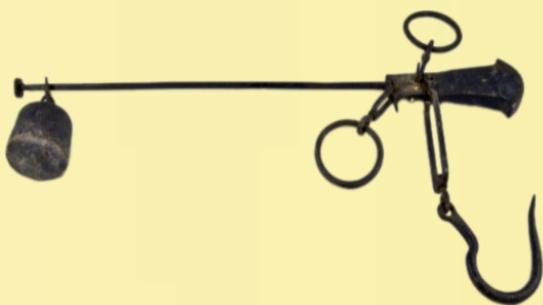
РАЗВИВАЕМСЯ ИГРАЯ!

Немного истории о создании весов»



Появление устройств для взвешивания стало следствием развития общества и торговли между народами еще в древнем мире. Изобрели первые весы в Египте и Вавилоне, и были они тогда еще примитивными. Устройство имело вид коромысла, на концах которого закреплялись неглубокие металлические емкости или чаши для гирь и товара. Прибором было просто пользоваться, и он был надежным. Позже конструкция была усовершенствована –

стали применяться рычаги и передвигные гири, в результате постепенно устройства становились более точными. Авторство изобретения рычажных моделей приписывают древним римлянам. Весы с минимальной погрешностью не выше 0,1 процента были изобретены в 12 веке. На то время изобретение можно было назвать сверхточным, его использовали для определения плотности веществ, состава сплавов, для определения подлинности драгоценных камней и монет. Ручные устройства или так называемые «безмены» появились в 14 веке и, несмотря на невысокую точность, получили распространение в быту из-за компактности и простоты использования. В конце 17 века появились пружинные устройства, их преимущества состояли в точности, компактности и легкости. Весы на Руси. Существует две версии появления их на Руси: скандинавская и византийская, согласно которым они появились на киевских и новгородских землях соответственно. Установлено, что в 11-12 веках на территории Руси активно применяли коромысловые весы, которые назывались «скалвы», но еще раньше – во 2-й половине 10 века – распространение получили устройства с равноплечим рычагом. Скалвы на Руси применялись в торговле для взвешивания монет, опре-



деления массы серебра для украшений, для взвешивания особо ценных товаров, например, дорогих специй и трав. По размеру и функциональности скалвы напоминали ручные аптекарские весы, тяжелые грузы на них не взвешивали. Для оценки таких товаров позже – к началу 13 века –

были созданы более крупные равноплечие коромысловые устройства.

Мультимедийные игры на развитие финансовой грамотности для детей дошкольного возраста

Экономическое воспитание личности является одним из основных элементов общечеловеческой культуры. Какую бы сферу деятельности мы не взяли, человек не может обойтись в ней без экономических знаний. Одной из задач экономического воспитания дошкольников на современном этапе является формирование основ экономической культуры, что подчеркивает взаимосвязь экономического и нравственного воспитания. Включение мультимедийных игр в образовательный процесс при знакомстве дошкольников с основами финансовой грамотности выполняют функцию средства обучения – дети осваивают сложные понятия, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Развитие дошкольника с использованием современных информационных технологий становится ближе современному ребенку. Ребенок развивается при помощи доступной и интересной для него вида деятельности – игры. Мультимедийные игры позволяют педагогу создать такие условия, при которых современные дошкольники легко овладевают сложными знаниями, а также проявляют свои творческие способности. Мультимедийные дидактические игры выполняют функцию средств обучения – дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Ребенок получает информацию через познавательные процессы: восприятие, мышление, воображение, внимание, речь, память. В основе развития познавательных процессов лежат анализаторы, благодаря им ребенок более эффективно и полно познает окружающий его мир. Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность - инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Кроме наглядности дети также воспринимают новую информацию на слух, с помощью движения объектов. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми ребенок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии ФГОС ДО. Главной целью внедрения интерактивных технологий является создание единого информационного пространства образовательного учреждения, системы, в которой задействованы и на информационном уровне связаны все участники воспитательно-образовательного процесса: педагоги, воспитанники и их родители.



Картотека

мультимедийные игры по финансовой грамотности для детей 5-7 лет

*** Игра «Разложи товар»**

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания дошкольников о разновидности торговых объектов. **Ход игры** Перед детьми на экране прилавков на котором необходимо разложить только те предметы, которые могут быть товаром в определенном магазине или отделе: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

*** Игра «Не ошибитесь»**

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление. **Ход игры:** детям предлагается рассмотреть 6 картинок, отличающихся по содержанию изображения: папа дает ребенку деньги; ребенок идет по улице с пустой сумкой; ребенок входит в магазин и берет тележку; ребенок выбирает продукты; ребенок расплачивается на кассе; идет домой с наполненной сумкой. **Задание 1** – распределить картинки в такой последовательности, которая соответствует логике действия изображенного на них, нумеруя их цифрами от 1 до 6, где 1 – первая по порядку, а 6 – последняя. **Задание 2** - Составить короткий рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

Игра «Что важнее?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы. **Ход игры:** Рассмотреть пары предметов на экране и назвать место расположение того предмета (справа или слева), который является предметом роскоши. Предмет не являющийся предметом первой необходимости исчезает.



РУССКАЯ НАРОДНАЯ СКАЗКА «САМОЕ ДОРОГОЕ»

Растим читателя!

Жили-были в старой избушке старик со своей старухой. Старик ивовые прутья режет, корзинки плетёт, а старуха лён ткёт. Тем и кормятся. Вот сидят они, трудятся: – Ох, дед, трудно нам стало работать: у меня прялка сломалась! – Да-да, а у меня гляди-ка, ручка у ножа треснула, едва держится. – Сходи-ка ты в лес, старик, вырубь деревце, сделаем новую прялку да ручку к ножу. – И то верно, пойду. Пошёл старик в лес. Приглядел он хорошее деревце. Только замахнулся он топором, а из чащи Лесной Дед выходит. В мохнатые ветки одет, в волосах шишки еловые, в бороде шишки сосновые, седые усы до земли висят, глаза огоньками зелёными горят. – Не трогай, – говорит, – моих деревьев: ведь они все живые, тоже жить хотят. Лучше попроси у меня, чего тебе надобно, – всё дам. Удивился старик, обрадовался. Пошёл домой со старухой посоветоваться. Сели они рядом перед избой на лавочку. Старик и спрашивает: – Ну, старуха, чего мы у Лесного Деда просить будем? Хочешь – много-много денег попросим? Он даст. – А на что нам, старик? Нам их и прятать негде. Нет, старик, не надо нам денег! – Ну, хочешь, попросим большое-пребольшое стадо коров и овец? – А на что нам, старик? Нам с ним и не управиться будет. Есть у нас коровушка – молоко даёт, есть шесть овечек – шерсть дают. На что нам больше? Не надо! – А может быть, старуха, мы у Лесного Деда тысячу курочек попросим? – Да что ты, старик, чего выдумал? Чем же мы их кормить станем? Что с ними делать будем? Есть у нас три курочки-хохлатки, есть Петя-петушок – нам и довольно. Думали, думали старик со старухой – ничего придумать не могут: всё, что нужно, у них есть, а чего нет, то они своими трудами всегда заработать могут. Встал старик с лавки и говорит: – Я, старуха, придумал, чего у Лесного Деда просить надо! Пошёл он в лес. А навстречу ему Лесной Дед, в мохнатые ветки одет, в волосах шишки еловые, в бороде шишки сосновые, седые усы до земли висят, глаза огоньками зелёными горят. – Ну как, мужичок, надумал, чего тебе надобно? – Надумал, – старик говорит. – Сделай так, чтобы наша прялка да ножик никогда не ломались, да чтобы руки у нас всегда здоровыми были. Тогда мы всё, что нам нужно, сами себе заработаем. – Будь по-вашему, – Лесной Дед отвечает. И живут-поживают с тех пор старик со старухой. Старик ивовые прутья режет, корзинки плетёт, старуха шерсть прядёт, рукавицы вяжет. Тем и кормятся. И хорошо живут, счастливо!



ГОВОРЯТ ДЕТИ!

«Богатый человек-это такой человек, у которого очень много денег и много дорогих машин».

(Матвей)

«Пенсия- это когда бабушка с дедушкой всю жизнь работали и получали зарплату. А теперь они старенькие и не могут работать, но банкир им всё равно платит деньги».

(Вика)



«Богатый человек- это такой человек, у которого очень много денег и у него есть вилла».

(Ангелина)

«Долг- это, например, когда я даю брату Антону несколько рублей из своей копилки на что-то. Через некоторое время он мне возвращает долг».

(Степан)

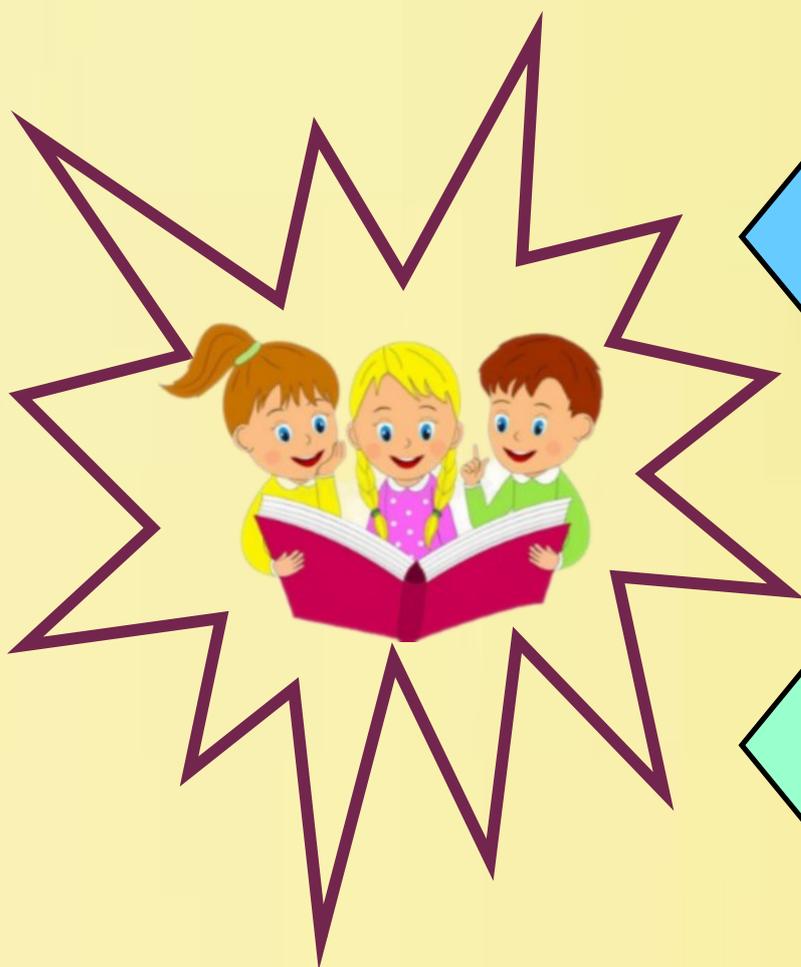
УМНЫЙ СЛОВАРИК!

*Делу - время,
потехе-час.*

*Бережливая вещь
два века живёт.*

*Каков работник,
такова ему и плата.*

«Экономический словарь»



Банк - это финансовая организация, для хранения денежных средств, а также проведение расчётов.

Долг - это то, что кто-то взял в займы у другого человека или банка.

ЗАДАНИЕ:

Выберите верный вариант для завершения четверостишья или предложите свой.
Аргументируйте ответ.

Ловушка 1.

На игрушку – я расстроен –
Мне не накопить никак...
Есть решение простое: ...

- За кредитом мчаться в банк! -
- Пережить такой пустяк!
- К маме броситься в слезах!
- Больше думать о делах
- Поделиться в соцсетях!
- Тщательно обдумать шаг.
(твой вариант)

Ловушка 2.

На моих любимых полках
– Жёлтых ценников парад!
Тут – зефир в больших коробках,
Там – в пакетах мармелад,
На пирожные, конфеты
– Суперцены! Как же быть?

Помогите мне советом:

- всё потратить, всё купить!
- срок хранения спросить
- с продавцами обсудить
- на неделю отложить
- это вредно, не купить! -
- лучше другу позвонить -
- пригодится, может быть
(твой вариант)

В копилку я их положила
И на подарок накопила.

Коль трудился круглый год,
Будет кругленьким ...

ЗАГАДКИ

В этой фирме все бывают,
Бланк сначала заполняют,
Вносят в кассу платежи.
Что за фирма, подскажи?

Дела у нас пойдут на лад:
Мы в лучший банк
внесли свой ...



**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад комбинированного вида №1**

**Адрес: 172527, Тверская обл.,
г. Нелидово, ул. Шахтёрская, д.16.**

Контактные телефоны: 8(48266) 5-12-59

**Сайт Детского сада №1: [http://mbou-
ddou1.ucoz.ru/](http://mbou-ddou1.ucoz.ru/)**

**ВЫПУСК
ПОДГОТОВИЛА:
СТАРШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ
ПОПЕЛЕНКОВА О.В.**