Значение сюжетно–ролевых игр с экономическим содержанием для дошкольников в предшкольный период

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни.

Существует целый ряд теорий, которые рассматривают игру с двух точек зрения:

* игра как деятельность, в которой ребенок развивается целостно, гармонично, всесторонне;
* игра как средство приобретения и проработка знаний.

В настоящее время общепризнано, что игра является ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста.

Для детей раннего возраста ведущей является предметная деятельность, для детей младшего и старшего возраста ведущей деятельностью становится игра.

Развивающий характер игры заключается в том, что она выдвигает

**ряд** **требований** к ребенку:

Первое требование- действие в воображаемом плане. Это момент отмечается всеми исследованиями игры, хотя и получает разные названия. Необходимость действовать в воображаемом плане ведет к развитию у детей символической функции мышления, формированию плана представлений, построению воображаемой ситуации

Второе требование - умение ребенка определенным образом ориентироваться в системе человеческих взаимоотношений, так как игра направлена именно на их воспроизведение.

Основное содержание взаимоотношений, которое моделируется в игре, состоит в различных комбинациях соподчинения социальных ролей. Именно это содержание представляет собой в первую очередь предмет освоения для ребенка

Третье требование- формирование реальных взаимоотношений между играющими детьми. Совместная игра невозможна без согласования действий. В процессе такого согласования у детей развиваются « качества общественности»

В этом и состоит основное специфическое развивающее значение сюжетно-ролевой игры. Также общепринято, что в игре формируются знания о явлениях жизни, о действиях взаимоотношениях взрослых и др.

Три основных **метода руководства** играми детей

* 1 метод - руководства сюжетными играми разработан Д.В. Меджерицкой. По ее мнению, основной путь воздействия педагога на детскую игру и воспитания детей в игре- влияние на ее содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов. А для того чтобы показать детям новые приемы игры или обогатить содержание уже начавшейся игры, педагог должен войти в игру, взяв на себя одну из ролей, в качестве партнера.
* 2 метод- метод формирования игры как деятельности- принадлежит Н. Я. Михайленко и Н. Г. Коротковой. Он основан на реализации **трех основных принципов.**

- Первый принципорганизации сюжетной игры в детском саду: для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с ними. Важным моментом, определяющим «втягивание» детей в игру, является сам характер поведения взрослого. Это должна быть позиция « играющего партнера», с которым ребенок чувствовал бы себя свободным и равным в возможности включения в игру и выхода из нее.

Второй принцип: воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства , но на каждом возрастном этапе развертывать игру особым образом, так чтобы детьми сразу « открывался» и усваивался новый , более сложный способ ее построения

Третий принцип: начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать детей как на осуществления игрового действия , так и на пояснение его смысла партнерам- взрослому или сверстнику.

Эти принципы организации сюжетной игры направлены на формирование у детей игровых способностей, умений которые позволят им развертывать самостоятельную игру ( индивидуальную и совместную) в соответствии с их собственными желаниями и интересами.

- 3 метод организации самостоятельной сюжетной игры получил название МЕТОДА КОМПЛЕКСНОГО РУКОВОДСТВА ИГРОЙ. Он был предложен Е.В Зворыгиной и С. Л. Новоселовой.

Этот метод часто применяется в дошкольных учреждениях при наличии и взаимосвязи следующих педагогических условий: активная деятельность детей, направленная на ознакомление с окружающим; обучающие игры; своевременное изменение предметно - игровой среды; активизирующее общение педагога с детьми в процессе самой игры.

1.Планомерное обогащение опыта детей. В быту, на занятиях, на прогулке, во время чтения книг, просмотр передач ребенок усваивает назначение предметов, смысл

действий людей, сущность их взаимоотношений , у него формируются первые эмоционально-нравственные оценки.

Все это может служить источником возникновения замысла игры , постоянного обогащения ее содержания.

2.Для перевода реального опыта в игровой , условный план, для усвоения детьми способов воспроизведения действительности в игре используются обучающие игры (дидактические, театральные и др.) Они должны содержать элементы новизны, вводить детей в условную ситуацию, эмоционально приобщать к процессу приобретения знаний.

3. Своевременное изменение игровой среды, подбор игрушек и игрового материала, способствующих закреплению в памяти ребенка недавних впечатлений, полученных при знакомстве с окружающим, а также в обучающих играх, нацеливают дошкольников на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждают к разным способам воспроизведения действительности в игре. Предметно-­игровую среду нужно изменять с учетом практического и игрового опыта детей. Важно не только расширять тематику игрушек, но и подбирать их по принципу разной степени обобщенности образа.

4.Для закрепления в самостоятельной инициативной игре приобретенного детьми опыта деятельности необходимо их общение со взрослым во время игрового процесса

Общение должно быть направлено на формирование прогрессивных ( для каждого возрастного периода) способов решения игровых задач. Для этого педагог организует деятельность дошкольников с усложняющихся проблемных игровых ситуациях с учетом их конкретного практического опыта, а также игровой среды.

Все компоненты комплексного руководства формированием игры взаимосвязаны и одинаково важны при работе с детьми разного возраста.

**ЗАДАЧИ ЭКОНОМИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЬНИКОВ:**

-Создать условия для формирования элементарных экономических знаний у детей от 5 до 7 лет.

-Научить понимать и ценить окружающий предметный мир( как результат труда людей), видеть красоту человеческого творения и относиться к нему с уважением.

-Помочь детям осознать на доступном уровне взаимосвязь понятий: труд - продукт- деньги» и « стоимость продукта в зависимости от качества», признать авторитетными качества человека-хозяина: бережливость, расчетливость, экономность, трудолюбие - и вместе с тем щедрость, честность , отзывчивость, доброта ( приводить примеры меценатства , материальной взаимопомощи, поддержки).

-Развивать эмоциональную сферу детей , умение понимать свое эмоциональное состояние, регулировать собственное поведение, формировать положительную самооценку, способность распознавать чувства других людей.

-Воспитывать у детей навыки и привычки речевого этикета , культурного поведения в быту ( вести себя правильно в реальных жизненных ситуациях с разумными потребностями).

**ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩАЯ СРЕДА:**

Игровые уголки - мебель, оборудование к ролевым играм, учебная зона уголок двигательной активности -созданы с учетом принципов концепции Петровского: динамичность , доступность , трансформирование, многофункциональность.

Наглядно- иллюстративный материал: карта -схема прихода воды в дом две ширмы типа «живых картинок» - «Путешествие Капа и Капельки» и «Волшебный огонек» , лабиринты «Найди не выключенный прибор»

,«Экономь электроэнергию- включай электросчетчик», карта-схема «Путешествие в город» , альбом «Путешествие по России», перспективная карта покупок.

ИГРОТЕКА- « Дороже -дешевле» , « Супермаркет», «Булочная» , « Кем быть» , «Узнай какая профессия?», «Оптовичок» , «Семейный бюджет» , «Маленькие покупки»

Произведения художественной литературы: К.Чуковский «Федорино горе» , « Муха-цокотуха», Галлиев Ш. «Три копейки на покупку» « Волшебное кольцо» сказки в стихах, русские народные сказки «Три медведя», « Лиса ,заяц и петух», «Хаврошечка» , произведения С.Я. Маршака и С. Михалкова;, Г.-Х. Андерсона « Дюймовочка»; Ш.Перро «Красная шапочка» « Кот в сапогах»; английская сказка « Три поросенка»; фольклор о труде, профессиях.

***\** ИГРЫ \***

ИГРА « Угадай , какая это профессия»

Цель: уточнить знания детей о профессиях.

Материал: карточки- картинки с изображением людей разных профессий.

Вариант 1.

Воспитатель описывает профессии рекламного агента, рекламодателя, художника -оформителя и др., но не называет их .Дети отгадывают.

Вопросы:

Кто заказывает рекламу, оценивает ее выполнение, расплачивается с агентством по рекламе? (Рекламодатель).

Кто собирает информацию , предлагает рекламировать продукцию? ( Рекламный агент).

Кто оформляет рекламу, учитывая пожелания заказчика? (Художник)

Если дети не знают точного названия профессии то помогает воспитатель. Рассказывает, чем занимается человек названной профессии.

Вариант 2.

Игра с карточками, на которых изображены: банк, детский сад , школа, рекламное агентство, больница, магазин и т.д. Вопрос к детям : чем занимаются люди , работающие в ... ( указывается место)

ПУТЕШЕСТВИЕ КАПА И КАПЕЛЬКИ

(Игровое занятие)

Цели: познакомить детей со способами попадания воды в дома; познакомить с ее полезными и вредными свойствами. Учить экономному использованию воды в реальных жизненных (бытовых) условиях. Приобщать детей к чистоте, красоте;

Воспитывать потребность участвовать в поддержании порядка. Материал: ширма, план-схема путешествия Капа и Капельки .

Рассказ по «живой картинке».

Воспитатель. Сегодня я расскажу вам занимательную историю , которая произошла с девочкой Настей.

Рассказ воспитателя с опорой на « живую картинку», то есть рисунок с отдельными съемными элементами.

Воспитатель. Здесь живет бабушка , а это ее внучка Настенька. Бабушка пошла в магазин, а внучка решила помочь своей любимой бабуле: наполнить ванну водой, перемыть всю посуду, вскипятить чайник и напечь вкусных пирожков к чаю.

Занялась девочка тестом , а про воду и забыла. Переполнилась ванна водой, и потекла она через края на пол. Зря выкипает вода и из чайника. Просто так, без всякой пользы, течет вода из крана в мойку...

Вернулась бабушка домой и ахнула от ужаса: какой везде беспорядок! Сколько воды без толку утекло! Чистой, полезной, нужной воды!

Конечно, порядок они навели. А когда сели пить чай с пирожками , бабушка рассказала Настеньке такую сказку:

... В одном лесу жили-были Кап и Капелька. Кап был большой и толстый , Капелька -маленькая и смешная. После дождя они весело прыгали с листьев на цветы, с цветов на травку. Их фигурки были прозрачные и блестящие. В солнечный денек лесные зверушки: зайчики, лисички, Белочки - смотрелись в них, как в зеркало.

Кап и Капелька очень любили рисовать и путешествовать. Они всех рисовали похожими на себя. Им так хотелось , чтобы зверушки были такими же ,как они.

А потом Кап и Капелька решили отправиться в путешествие к людям.

Для этого они нарисовали себе вот такую карту.(Показ). Давайте проследим весь их путь по этой карте.

Беседа с опорой на картинку « Как вода попадает в наш дом».

Воспитатель. Вот по такому тяжелому и трудному пути шли друзья к людям. И еще труднее им было вернуться назад, к себе домой. Чтобы капелькам не было страшно, люди им помогали. Затрачено было на эту помощь очень много тяжелого труда людей разных профессий , а также большие денежные средства. Построено много различных коммуникаций. Ведь вода приносит людям и всему живому пользу, без нее нет жизни!

Но вода может нанести и вред.

-Как вы думаете , ребята , какой?

( Ответы детей: затопить, протечь к соседям, испортить потолки , стены, полы. От этого возникнут сырость, холод , болезни).

Воспитатель. Правильно! Поэтому нужно бережно относится к использованию чистой воды, экономить ее. А для этого надо вовремя закрывать кран на кухне и в ванной , следить за чайником , чтобы вода не выкипала зря. Если мы экономно расходуем воду, значит экономим свои деньги, денежные средства и природные ресурсы, а это богатство всей нашей страны.

- Итак, ребята, давайте подведем итог. Посмотрите на ширму: как можно было бы использовать эту воду, которая вытекла из ванны?

* А что можно сделать с той водой которая выкипела из чайника?

-Как много вытекло воды из крана?

* А какой вред принесла вода , вытекшая из ванны?
* Почему это вред?

-Да ребята еще пострадает и семейный бюджет.

Какой вывод мы можем сделать?

ВЫВОД: воду необходимо экономить и бережно использовать.

ГНОМ ЭКОНОМ ЭКОНОМИТ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИЮ

(Игровое занятие)

Цель: выявить знания детей об электроприборах; дать понятие об экономии.

Воспитатель показывает детям ширму.

Воспитатель:

У нас в переулке есть дом с чудесами ,

Сходите, взгляните - увидите сами!

Под белою шторкой на первом окошке Лежат и на солнышке греются кошки.

В этом доме живет Гном Эконом. Он пригласил нас к себе в гости. Здравствуй, Гном Эконом!

Г.Э. Здравствуйте ,ребята, я очень рад вас видеть. Меня интересует такой вопрос : почему говорят, что электричество все может ,в каждом деле оно поможет? ( Ответы детей).

В. А какие электроприборы вы знаете? Ребята , давайте посмотрим , какие электроприборы есть у Гнома Эконома. ( Ответы детей ).

Г.Э. Я приготовил для вас загадки:

Полюбуйся, посмотри -

Полюс северный внутри!

Там сверкают снег да лед ,

Там зима весь год живет.

Навсегда нам эту зиму

Привезли из магазина.(Холодильник)

Есть у нас в квартире робот,

У него огромный хобот.

Любит робот чистоту И гудит ,как лайнер «Ту»!

Он охотно пыль глотает,

Не болеет, не чихает. (Пылесос )

Показ этих приборов на ширме.

В. Мы тоже приготовили игру - «Какой прибор остался включенным?»

На панно выставляется картинка с изображением различных бытовых приборов. Какой-то из них включен в сеть, но проводов много и непонятно ,что именно не выключено.Дети предлагают Г.Э. по лабиринту проводов узнать ,какой прибор остался включенным, и выключить его.

Г.Э. У меня для вас есть еще загадки:

Мигнет, моргнет,

В пузырек нырнет,

В пузырек под потолок-

Ночью в комнате денек! (Лампочка)

Я не хвастая, скажу:

Всех друзей омоложу!

Идут ко мне унылые-

С морщинами, со складками,

Уходят очень милые-

Веселые и гладкие

Значит я надежный друг…..

(электрический утюг)

**Итог занятия.**

Вопросы к детям. Что нового узнали сегодня? Почему очень важно экономить электроэнергию? Какие правила безопасности нужно запомнить и соблюдать, когда пользуешься электроприборами?

**ЭКСКУРСИЯ В МАГАЗИН « МАЛЕНЬКИЕ ПОКУПКИ»**

ЦЕЛИ: совершенствовать представления детей о способах классификации предметов по типовым признакам. Воспитывать вежливость, доброжелательное отношение к окружающим. Закрепить счет монет достоинством от 10 копеек до 1 рубля.

Словарная работа: продавец, покупатель, кассир, менеджер, охранник, витрина, директор, оформитель.

Предварительная работа: работа по схемам, работа с монетами, беседы о профессиях- продавец,,кассир, охранник, уборщик.

ХОД ЭКСКУРСИИ

МЕНЕДЖЕР. Здравствуйте, ребята. Я очень рад встретить вас у входа в наш магазин. Скажите , где обычно располагаются магазины,

ДЕТИ. На первых этажах домов. В отдельных зданиях.

МЕНЕДЖЕР. Как узнать какой это магазин.

ДЕТИ. По витринам, по надписи.

М. Очень давно, когда витрин не было, над входом в магазин вешали знаки, чтобы люди издалека видели, что это за магазин. Вот такие:

Рисунки, с изображением калача, башмака, книги, свеклы, бутылки « молоко»

Как вы думаете, над какими магазинами можно вывесить эти знаки. И как они называются

Д. Хлебный, обувной, книжный, овощной, молочный.

М.А теперь пройдите в наш магазин. Вы покупаете в магазине продукты, кто вам их продает.

Д. Продает продавец.

М. Почему его так назвали.

*(*

Д. От слова продавать, продать.

М. А как называют людей , которые покупают товар.

Д. Покупатели.

М. Почему.

Д. От слова покупать.

М. Но в магазине работают не только продавцы. Кто еще работает в магазине.

Д. Грузчики, уборщики, кассир, охранник.

М. А моя профессия называется менеджер. Я изучаю, какой товар больше нравится покупателям, почему. Договариваюсь о покупке этих товаров у производителей, подписываю договоры. Слежу за тем, чтобы товар привезли вовремя. Итак, в магазин я завез фрукты и овощи. Как одним словом все их можно назвать.

Д. Плоды.

М. Помогите мне, пожалуйста, красиво оформить витрины этим товаром. По каким признакам

можно их объединить.

Д. По цвету, по форме, по произрастанию.

М Пожалуйста, приступайте к работе

Зарисовки детей.

М Очень красиво оформили витрины! Молодцы! Теперь будет приятно приобрести продукты питания с такой витрины

ВХОДИТ ДИРЕКТОР

Директор Здравствуйте, ребята! Я очень рад нашей встрече! Меня зовут Петр Иванович , я директор магазина Вам нравится в моем магазине?

Я всегда стараюсь приобрести красивые прилавки , мощные холодильники для овощей, фруктов, слежу за порядком и работой моих подчиненных. Вы хотите мне помочь?

Д. Да, а как?

ДИРЕКТОР. Для продуктов, которые вы разложили по витринам, составьте в виде схемы товарные знаки. Вот как это сделать.

Все продукты разные по вкусу. Например, конфета по вкусу какая?

Д. Сладкая, приторно- сладкая.

М. Значит, сладкий вкус можно обозначить вот так (показ) :

КОНФЕТА.

- А лимон какого вкуса?

Директор. Э тот вкус можно обозначить изображением лимона. Но зеленое яблоко, и сладкая красная клубника, и другие плоды могут быть большими и маленькими. Значит, надо рассказать об их размере. Как это сделать?

Д. Использовать знаки:

Большой размер Маленький размер

Директор. Хорошо. Какому плоду соответствует этот товарный знак? ТАБЛИЦА.

Д. Это маленькая красненькая кислая смородина.

Директор. Правильно. Составьте товарные знаки для основного товара: сладкий большой зеленый арбуз; сладко-кислые большие красные яблоки; кисло-соленый зеленый маленький огурчик; большой банан; морковь.

Работа детей с символами.

Дети отдают директору товарные знаки с описанием товара.

Директор. Спасибо, ребята, я благодарен вам. А теперь я хочу познакомить вас с нашим кассиром Ольгой Александровной.

Кассир. Добрый день, ребята! Вы выбрали продукты, которые хотите купить?

Д. Да-

Кассир. Вы знаете , что прежде чем идти в магазин, дома надо вместе со взрослыми определить , какие продукты необходимо купить в первую очередь. И какую сумму денег для этого взять. Сейчас поиграем в игру «Продавец –покупатель»

……….игра «Продавец-покупатель»

СХЕМА ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

**«ПЕКАРНЯ»**

Понятия: вода, витрина .продажа, продукты, весы, халат, молоко, сода, дрожжи, колпак, время, часы, печь, взбивалка, булочник, кондитер, миксер, прилавок, скалка, разделочная доска, фигурки для теста, сахар, магазин, реклама, соль, гири, разделочный стол.

Цель: развивать умение общаться; развивать умение договариваться, учить обдумывать решения , принимать их; учить действовать сообща; воспитывать чувство заботы, понимание значимости труда.

Условия:

Оборудование ( фартуки, чепцы, кулинарная бутафория, муляжи). Наглядность - рецепты, рисунки, призовые карточки.

Художественное слово: чтение заучивание фольклора.

План пекарни.

Заказы.

Гири.

Распределение ролей:

Строители.

Организатор- менеджер-кассир.

Рекламодатель-художник.

Пекарь.

Кулинар.

Снабженец-водитель.

Связь с другими разделами работы.

ИЗО и конструирование:

Коробки.

Упаковки.

Рецепты.

Реклама

Моделирование машины « Пекарь».

« Приглашение» на выставку.

Изготовление монет, денег, ценников.

Музыкально-дидактическая деятельность:

Музыкальные произведения о выпечке: « Я пеку, пеку...» и т.д.

Этюды на пластику движений: « Пирог подходит» День рождения» и т.д. Математика:

* Количество выпечки.
* Определение времени работы.
* Расстояние - ориентир в пространстве.
* Номер телефона рекламного агентства.
* Расчет рецептов.
* Расчет расходов и доходов.

Диапазон игровых действий:

Делать пирожные.

Украшать торты.

Печь

хлеб и другие булочные изделия.

Рисовать рекламу, оформлять витрину.

Развозить изделия в « Магазин», « Детский сад» и другие места (доставка).

Придумать весы, взвешивать, измерять.

Строить магазин, пекарню.

**САЛОН КРАСОТЫ**

Понятия: «Добро пожаловать!», кабинет массажиста, обслуживание, маникюрный зал, ширма, кушетка, подиум, модели одежды, прекрасный интерьер, фотовыставка причесок, шаблоны, выкройка, детали, менеджер, манекенщица, оборудование, рекламные слайды, дискотека, гости, выполнение заказа.

Задачи: закрепить знания детей об орудиях труда и трудовых действиях медсестры-массажиста, парикмахера, швеи, модельера, продавца косметических товаров; учить планировать свою деятельность, действовать сообща, уметь договариваться, поддерживать диалог, развивать умение планировать свою работу, творчество, выявить зависимость объемов продажи товара от результатов творческой деятельности модельера; воспитывать навыки здорового образа жизни, желание делать приятное другому, радоваться его успехам.

Условия:

Приглашение родителя- косметолога, медсестры-массажиста, парикмахера.

2.Чтение и выставка книг « Принцесса», « Приглашение на день рождения».

3.Оборудование комнаты.

4. Моделирование «Салона красоты»

Связь с другими разделами работы.

Музыка: произведение о здоровье.

ИЗО и конструирование: создание салона, раскрой по чертежу.

Ручной труд: работа с тканью, изготовление монет.

ИЗО: реклама, приглашение.

Математика: количество заказов , определение цены, продажа товара. Распределение ролей:

Менеджер (организатор).

Модельер.

Швея.

Парикмахер.

Продавец.

Кассир.

Медсестра.

Рекламное агентство

Понятия: рекламный товар, рекламодатель , художник- оформитель, мини-реклама, веселый , улыбающийся, красивый., привлекательный, краткая, понятная, рекламная книга, альбом, « слайды», взять деньги в долг, заказать рекламу, самое лучшее в товаре.

Задание: придумать вместе с родителями рекламу своей любимой игрушки (книги, конфет и т.п.). Открытие рекламного агентства, демонстрация реклам.

Задачи: дать детям возможность практически осуществить процесс создания рекламы как необходимого условия реализации продуктов труда; дать возможность реализовать знания о работе художника- оформителя; развивать речевое творчество в процессе изготовления рекламной продукции; воспитывать желание работать красиво, быстро, как мастер- художник.

Распределение ролей:

* Продавец.
* Водитель.
* Рекламодатель.
* Художник- оформитель.
* Техник.

Условия:

Приглашение родителей, художника- оформителя.

Выставка книг, рекламных проектов.

Выбор места и оборудования для агентства.

Связь с другими разделами работы.

ИЗО и конструирование:

* Аппликация готовых форм.
* Рисование товара.
* Схема изготовления.
* Ценники.

Музыкально-дидактическая деятельность:

Музыкальные произведения о малине, меде, орехах и т.п. Фономузыка.

Музыкальные заставки Строительная деятельность Транспорт.

Помещение агентства.

Выставочный подиум.

Математика Количество товара.

Определение времени работы.

Номер телефона.

Количество заказов.

Количество работников.

Примерное перспективное планирование работы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Месяц | Тема, содержание работы | Решаемые темы и задачи | Форма работы | Наименование  пособия,  страницы |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Сентябрь | Магазин»КАТЮША» | Развивать умение производить операции купли- продажи | Сюжетно­  дидактическая  игра | «Играем в экономику»,с.39 |
| Октябрь | Маленькие покупки | Показать,что каждая вещь стоит денег,научить сопоставлять цену товара с имеющимися наличными деньгами | Экскурсия в магазин | Предварительная работа «Мы играем» с.20,с.50 |
| Ноябрь | Рекламное агентство | Учить детей  выполнять  определенные  игровые действия,  творчество  инициативу,  коммуникабельность, | Сюжетно-­ролевая игра | План- схема, «Мы играем...»,с.54-56 |
| Декабрь | Супермаркет | Показать разнообразие товаров, развивать умение  самостоятельно осуществлять процесс купли- продажи, вступать в диалог; воспитывать культуру общения. | Сюжетно-­  дидактическая  игра | « Мы играем...»,с. 51,с.41. |
| Январь | « Петушок и бобовое зернышко» | Раскрыть цепочку  связей в трудовой  деятельности,  показать  взаимосвязь  трудовых процессов,  значение  ответственности за качество продуктов труда | Чтение |  |
| Февраль | Банк | Расширить первичные представления детей о некоторых операциях .производимых в банке | Сюжетно­-ролевая игра | « Мы  играем...»,с.101 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Март | Салон красоты | Сформировать умение рационально использовать материал, действовать с помощью чертежа, шаблона; развивать воображение, фантазию. Расширить представление о профессии модельера. | Сюжетно-ролевая игра | « Мы  играем.,.»,с.98. |
| Апрель | Пекарня | Развивать умение общаться; развивать умение  договариваться; воспитывать чувство заботы, понимание значимости труда | Сюжетно-ролевая игра | « Мы  играем. ..»,с.97. |
| Май | Фирма « Строитель» | Закрепить знания детей об орудиях труда столяра, плотника, маляра, каменщика и др.строителей; раскрыть значение внешнего вида помещений и разнообразие оформления интерьеров; показать вариативность решения  экономических задач (постройка домов, мостов, театра и т.п.); развивать навыки совместной работы (работа в команде); обобщать  представления детей об этапах трудового процесса;  воспитывать чувство ответственности за дело,радость достижения цели. | Сюжетно-ролевая игра | « Мы  играем. ..»,с.102. |

Используемая литература:

* Албу, 3. Воспитываем бережливых. Дошкольное воспитание - 1989,- №6 (Опыт работы д/с №71 Норильска по воспитанию бережливости и хозяйственности»),
* Играем в экономику. Комплексные занятия, сюжетно- ролевые и дидактические игры. Автор-составитель Л.Г.Киреева - Волгоград: Учитель, 20008.
* Скоролупова О.А., Логинова Л.В. Играем?.. Играем!!! Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста.- М ., 2005.

Смоленцева А.А. В. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику,- СПб, 2001.