

ЭЛЕКТРОННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС

«ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРОТЕКА»

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРОТЕКА



Электронный образовательный ресурс «Экономическая игротека» выполнен с помощью программного обеспечения SMART Notebook и представляет собой сборник интерактивных игр и упражнений, направленных на воспитание основ экономической культуры у детей старшего дошкольного возраста.

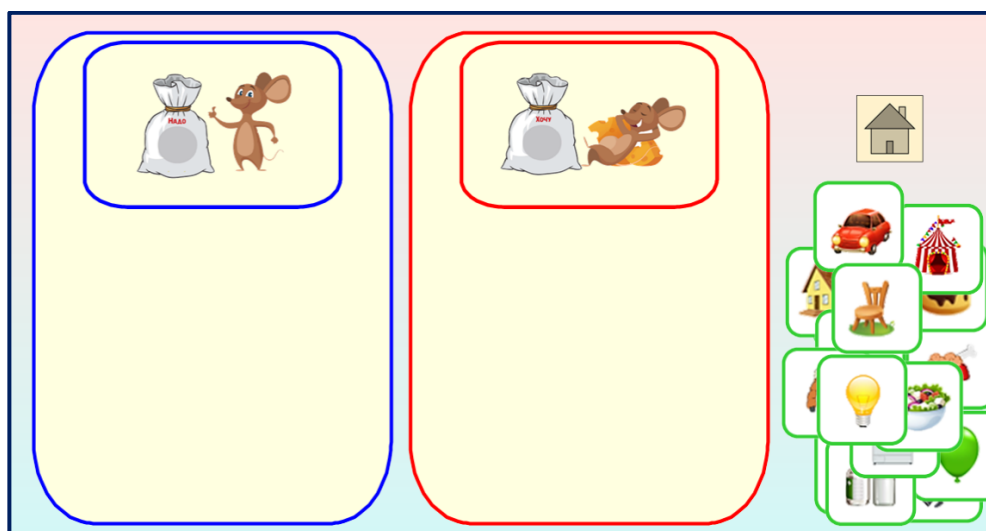


ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАДО – ХОЧУ»

Цель: развивать умение определять назначение вещей в жизни человека; познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями; учить определять разницу между «хочу» и «надо», дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

Игровая задача: помочь Мышонку определить, какие предметы могут удовлетворить его потребности, а какие не являются жизненно необходимыми.

Игровые действия: перетаскать изображения предметов на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.

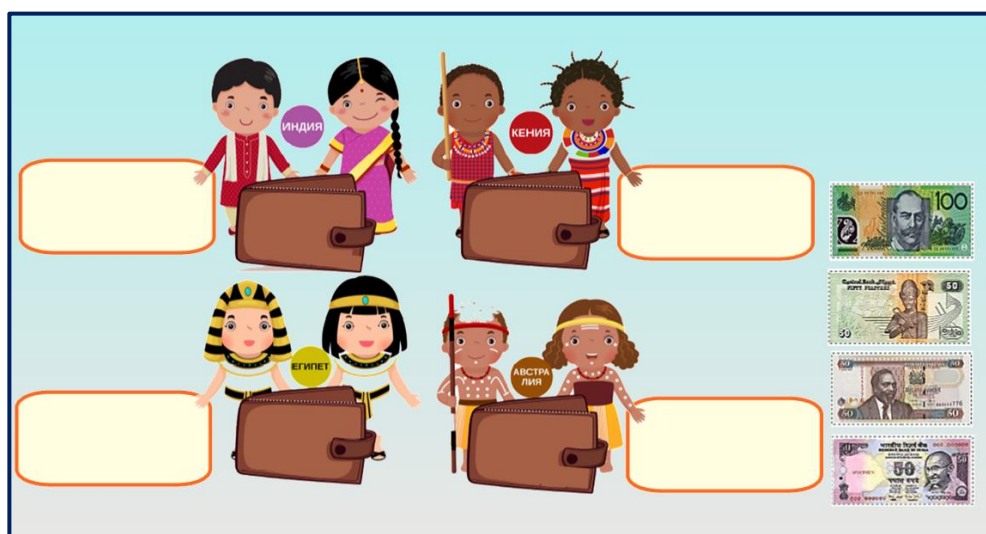


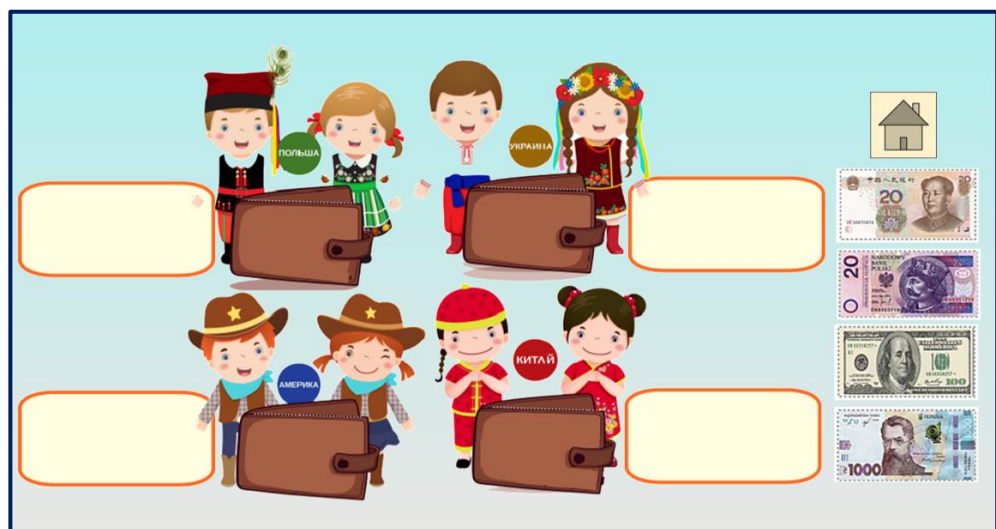
ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ВАЛЮТА»

Цель: познакомить с валютой как денежной единицей страны, с деньгами разных стран.

Игровая задача: помочь жителям разных стран найти свои деньги.

Игровые действия: перетащить изображения денег на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.



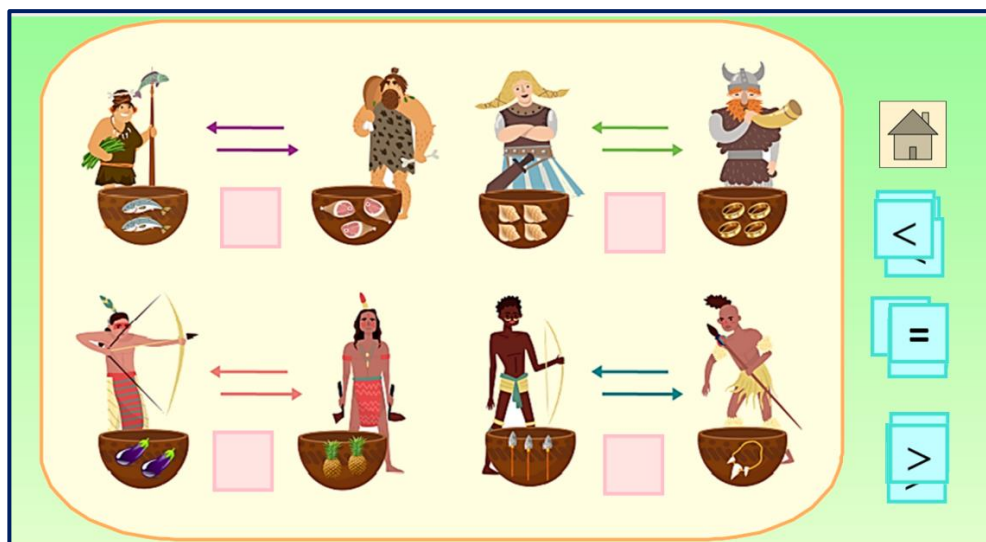


ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ «БАРТЕР»

Цель: формировать представления детей о бартере, о равноценных товарах; формировать опыт применения сформированных элементарных математических представлений для решения проблемных ситуаций в разных видах деятельности, упражнять в умении устанавливать связи и отношения между числами.

Игровая задача: определить, равноценный ли обмен осуществляют участники обмена - бартера.

Игровые действия: перетащить изображения знаков «больше», «меньше», «равно» на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение знака вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.

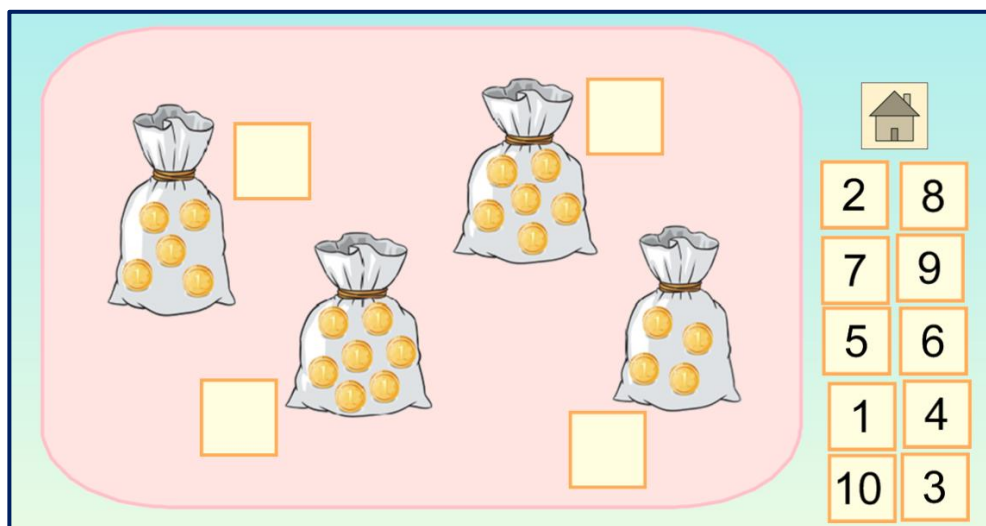


ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПОСЧИТАЙ МОНЕТЫ»

Цель: закреплять умение определять количественный состав множества, обозначать число цифрой.

Игровая задача: посчитать количество монет в каждом мешке, обозначить это количество соответствующей цифрой.

Игровые действия: перетащить изображения цифр на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение цифры вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.

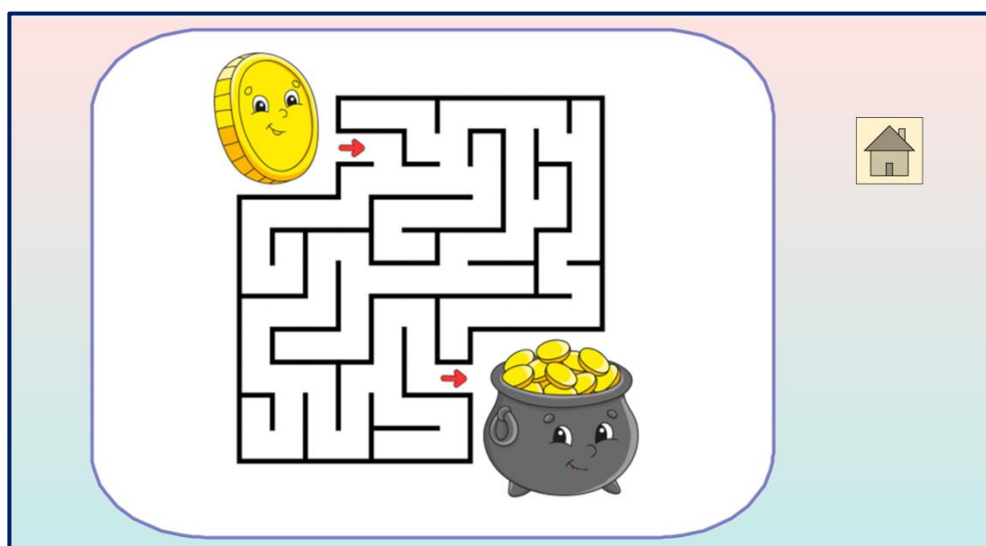


ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЛАБИРИНТ»

Цель: формировать представления о накоплении денежных средств.

Игровая задача: провести Монетку в копилку.

Игровые действия: с помощью инструмента «Цветной карандаш» провести в лабиринте дорогу Монетки к копилке.

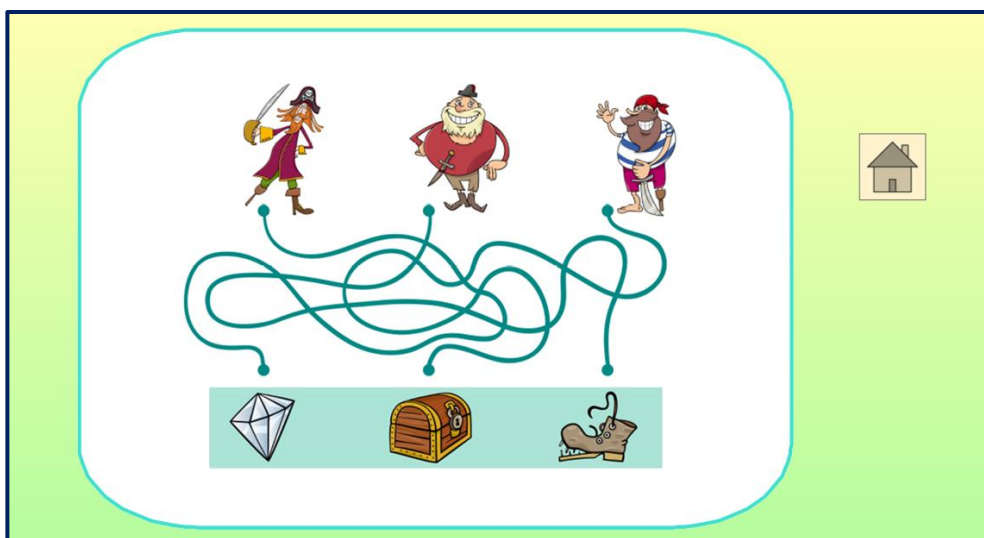


ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПИРАТЫ И СОКРОВИЩА»

Цель: развивать внимание, воображение, речь детей.

Игровая задача: определить, какое сокровище достанется каждому пирату, и рассказать о том, как это сокровище будет пират использовать.

Игровые действия: с помощью инструмента «Цветной карандаш» помочь пиратам найти свои сокровища.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МАГАЗИН ИГРУШЕК»

Цель: формировать умение ориентироваться в цене товаров; закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество; упражнять в установлении равенства и неравенства между числами и его обозначении знаками «больше», «меньше», «равно»; развивать самостоятельность в выборе решения.

Игровая задача: определить, на покупку каких игрушек у покупателя хватит денег.

Игровые действия: перетащить изображения знаков «больше», «меньше», «равно» на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение знака вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.



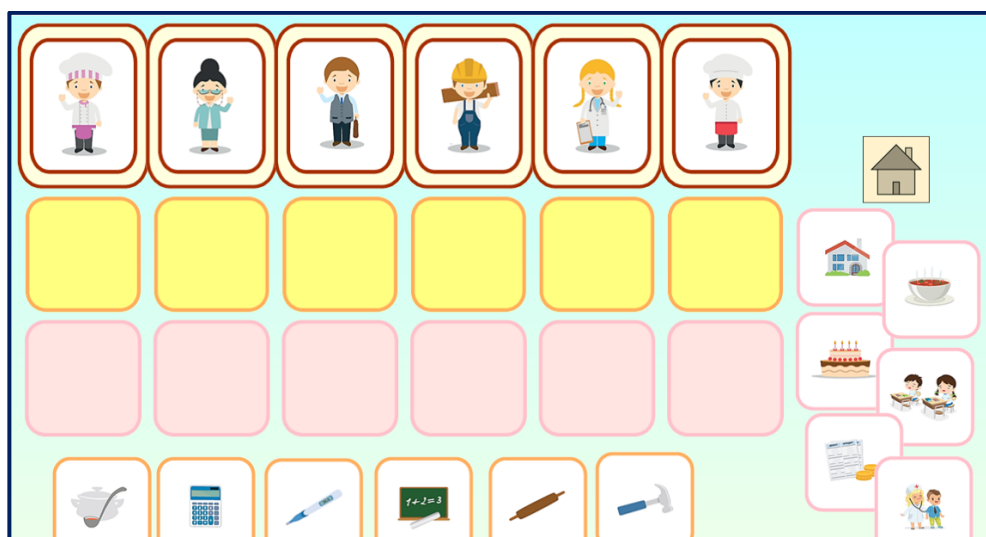
 5 2 	 2 	 6 	 5 3 	    
 3 2 	 1 3 	 5 5 	 2 2 	

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПРОФЕССИИ»

Цель: расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; учить детей устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека; формировать представления о понятиях «орудие труда», «продукт труда»; воспитывать интерес к людям разных профессий, уважение к труду взрослых.

Игровая задача: подобрать людям разных профессий орудия труда и определить продукт их трудовой деятельности.

Игровые действия: перетаскать изображения предметов на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию.

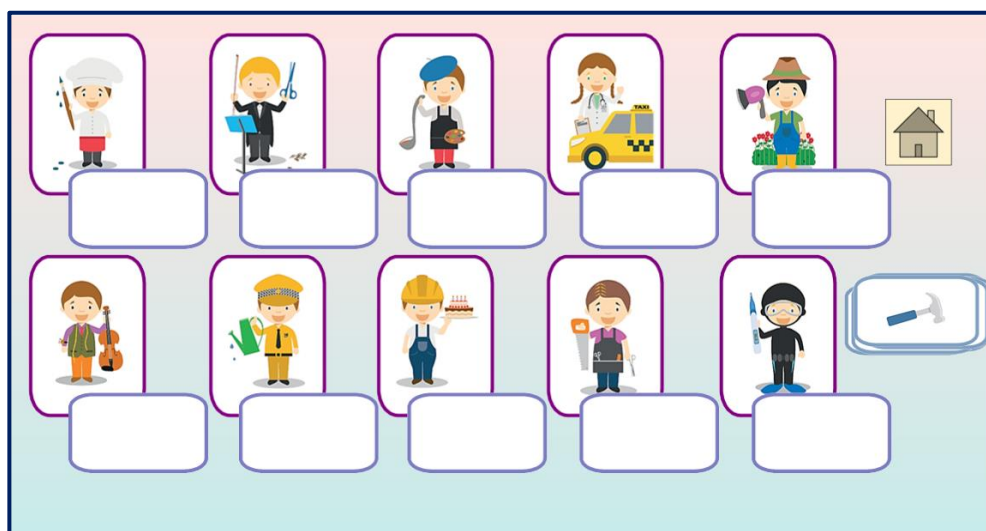


ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ИСПРАВЬ ОШИБКИ»

Цель: закреплять представления детей об орудиях труда людей разных профессий; развивать внимание.

Игровая задача: исправить ошибки художника, подобрав людям разных профессий нужное орудие труда.

Игровые действия: перетащить изображения предметов на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.

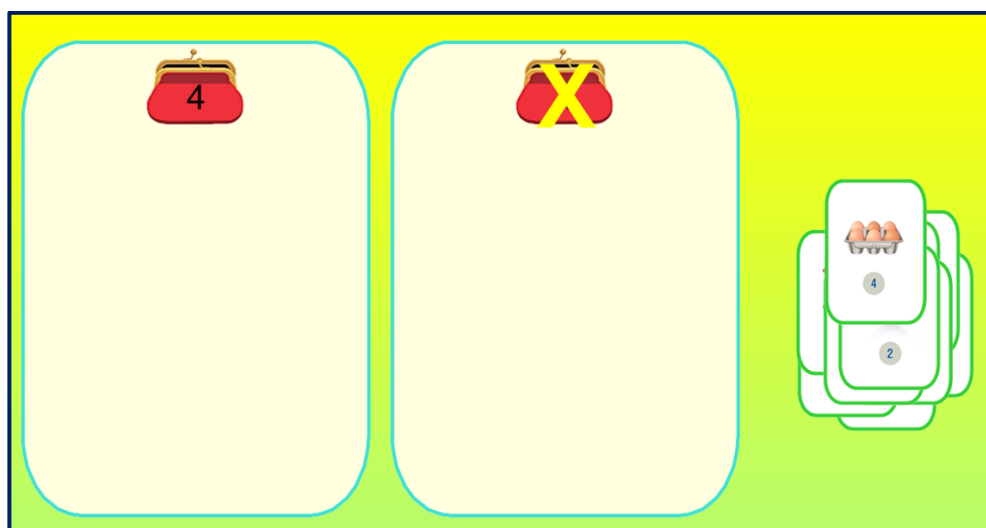


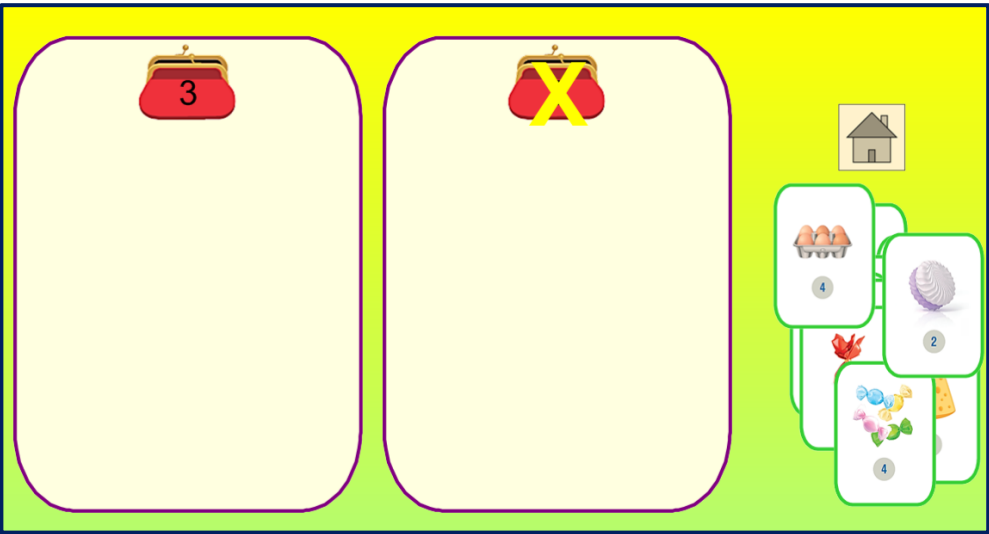
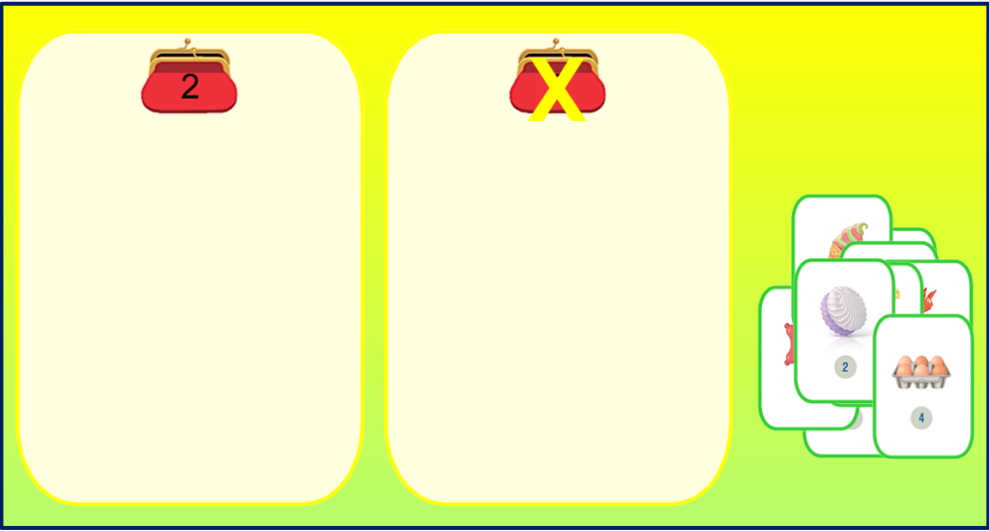
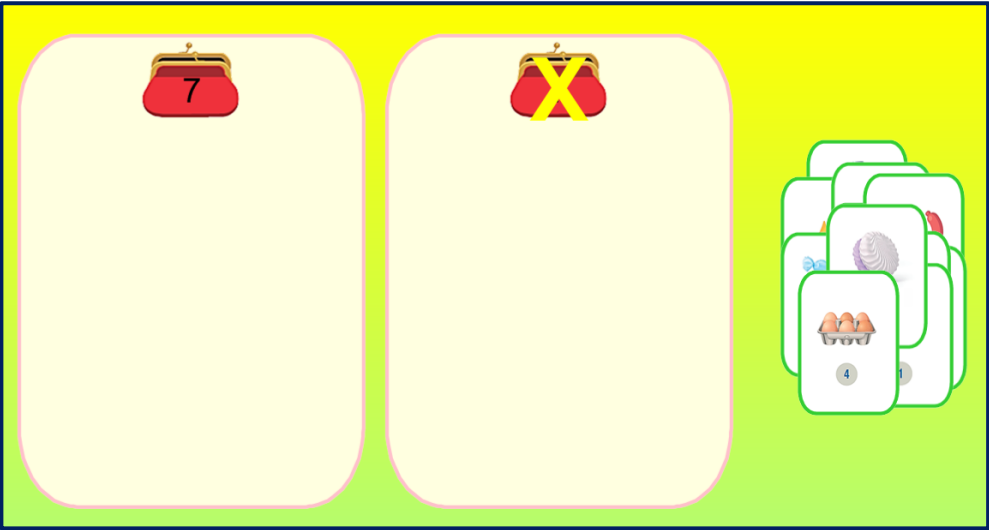
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОКУПКИ»

Цель: формировать умение ориентироваться в цене товаров, навыки финансового планирования; закреплять знание цифр; упражнять в установлении равенства и неравенства между числами, в употреблении слов «дороже», «дешевле»; развивать логическое и математическое мышление, самостоятельность в выборе решения.

Игровая задача: определить, какие продукты сможет купить покупатель на имеющуюся у него сумму денег.

Игровые действия: перетаскать изображения предметов на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.



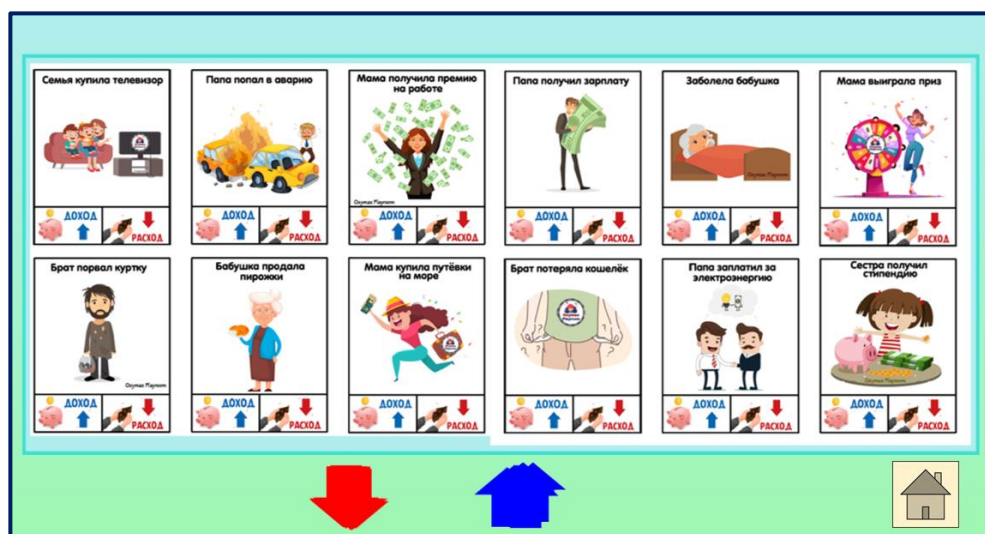


ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ДОХОДЫ И РАСХОДЫ»

Цель: расширять представления детей о составляющих семейного бюджета (зарплата, стипендия, пенсия), о доходах и расходах, об основных и дополнительных доходах; формировать основы экономической культуры дошкольников; воспитывать уважение к людям труда.

Игровая задача: определить, что в семейном бюджете является доходом, а что – расходом.

Игровые действия: перетащить синие и красные стрелки на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора стрелка вернется на стартовую позицию, т.е. ее нельзя будет разместить в выбранной области.

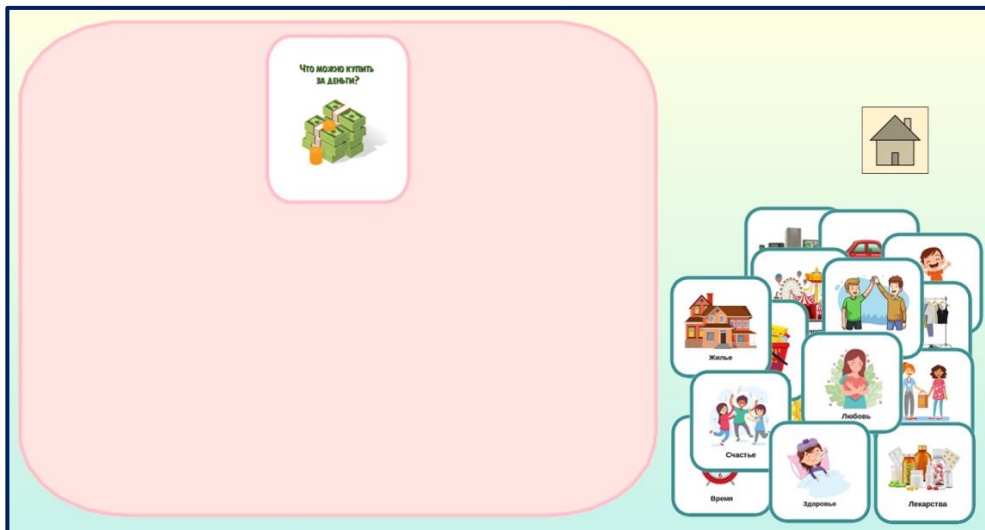


ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧТО МОЖНО КУПИТЬ ЗА ДЕНЬГИ?»

Цель: уточнять представления детей о том, что можно и что нельзя купить.

Игровая задача: выбрать предметы и услуги, которые можно купить за деньги; аргументировать свой выбор.

Игровые действия: перетащить изображения предметов и явлений на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧТО НЕЛЬЗЯ КУПИТЬ ЗА ДЕНЬГИ?»

Цель: уточнять представления детей о том, что можно и что нельзя купить.

Игровая задача: выбрать то, что нельзя купить за деньги; аргументировать свой выбор.

Игровые действия: перетащить изображения предметов и явлений на нужную область игрового поля; в случае неправильного выбора изображение вернется на стартовую позицию, т.е. его нельзя будет разместить в выбранной области.

