**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**МАКЕТ "ЛЕНТА ВРЕМЕНИ"**

 **Составители:** Старший воспитатель Шведова О.В.

 Воспитатель Иванова Н.Г.

 Воспитатель Билебрух Л.Д.

**г.п. Междуреченский, 2021г.**

**Аннотация**

 Представляем вашему вниманию Макет "Лента времени". Разработанный с требованиями ФГОС ДО, по программе «Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности» для детей 5-7 лет.

 В методической разработке рассматриваются современные научные и практические подходы по реализации основной образовательной программы дошкольного образования в части экономического воспитания дошкольников 5-7 лет (старшая и подготовительная группы).

 Методическая разработка адресована воспитателям образовательных организаций, реализующих образовательные программы дошкольного образования, и всем, кто занимается вопросами формирования финансовой культуры детей дошкольного возраста, с целью методической поддержки в организации образовательной деятельности по указанному направлению.

 Макет "Лента времени" так же может использоваться детьми во время сюжетно - ролевой игры.

 Макет состоит из крутящегося круга, разделенного на четыре секции, в которых прослеживаются разные эпохи времени: первая секция представляет собой эпоху "Древние люди"; вторая секция представляет эпоху "Торговли" и "Кузнечное дело"; третья секция представляет эпоху "Магазины"; четвертая эпоха - "Сбербанк".

 Макет "Лента времени" может изменяться и дополняться сюжетами.

**Методическая разработка**

**ИГРА** «**ДРЕВНИЕ ЛЮДИ**»

**Цель:** Закрепить знания детей о жизни первобытных людей.

**Задачи:** Учить детей входить в ситуацию жизни и опыта **древних людей**, строить жилища, учить различать животных по голосам, имитировать их походку, повадки, выражать умение максимально проявлять самостоятельность и творчество.

Развивать познавательный интерес. Воспитывать коммуникативные навыки.

**Материал:** Пещера, первобытные люди, рыба, животные, костер

**Сюжетная линия:**

 Первобытные **люди жили в пещерах**, их называли пещерными людьми. Пещеры - это пустоты в горах, которые использовались для жилья. **Древние люди собирали семена,** орехи, ягоды, ловили рыбу, охотились на животных.

 Самым главным и опасным делом для **древних людей была охота.** Охота обычно была делом мужчин. Они охотились на мамонтов — гигантских слонов, покрытых шерстью. Они всё делали вместе - охотились, воспитывали детей, строили жилища, поддерживали огонь.

 Жизнь **древних** детей во многом зависела от огня. Сначала **люди наблюдали**, как во время грозы загорались деревья. Они брали горящие ветки и с их помощью обогревались в пещерах. Затем **люди** сами научились добывать огонь. Он добывался трением или высекался, когда **люди** били камень о камень.

 **Древние люди** научились шить одежду. Они шили её из шкур мамонта. **Древние люди** любили изображать на стенах пещер или камнях, деревьях людей, животных, сцены из своей жизни. Рисунки на стенах пещер дошли до наших дней. Они называются наскальной живописью.

 **Древние люди** старались всё делать вместе - и охотиться и отдыхать.

**ИГРА «КАК ЛЮДИ НАУЧИЛИСЬ ТОРГОВАТЬ?»**

**Цель:** Повысить интерес детей к истории торговли.

**Задачи:** Познакомиться с историей торговли через профессиональные термины. Привить любовь к истории. Расширять кругозор. Развитие логического мышления. Сплочение коллектива.

**Сюжетная линия:**

 В начале цивилизации у людей не было денег. Они обменивались друг с другом предметами - товаром.  Охотник, имеющий больше животного меха, чем он мог бы использовать сам, менялся им с соседом, поймавшим больше рыбы, чем необходимо было тому для еды.   Это называется бартером.

 Шло время, люди догадались использовать для постоянного обмена то, что было ценного в качестве своего рода денег. Крупный рогатый скот был одной из самых ранних форм денег. Люди, которые имели много коров, считались очень богатыми.

 Позже зерно и соль стали общей формой денег. У них было преимущество, потому что их можно было взвесить.

 Самое большое распространение в южных странах в качестве денег получили раковины каури. В них нередко просверливали отверстия, и ракушки нанизывали на шнур для удобства переноски – так получались ожерелья-кошельки.

 В течение долгого времени люди искали лучшие способы для торговли товарами.  Купцы и путешественники обнаружили, что металл, особенно золото и серебро, одинаково высоко ценился в разных странах. И стали использовать его для торговли и обмена. В Древней Греции стали активно чеканить монеты – выдавливать из пластин серебра специальными штампами одинаковые кусочки. Они имели разную форму и стоимость, т.е. на разные монеты можно было купить разное количество товара.

**ИГРА "КУЗНЕЧНОЕ МАСТЕРСТВО В СТАРИНУ"**

**Цель:** Обогащать знания о профессии кузнеца.

**Задачи:** Познакомить детей с профессией кузнеца. Показать атрибуты и инвентарь, необходимые для работы кузнецу. Вызвать у детей интерес к профессии кузнеца. Дать понятие о необходимости данной профессии.

**Материал:** кузнец, кузница, ковка, куёт, наковальня, молот, очаг, гвоздильная, клещи.

ТСО: презентация Профессия «Кузнец»

**Сюжетная линия: Кузнец** – мастер, который занимается обработкой металла и изготовлением металлических изделий. Основным материалом для работы кузнеца являются чугун, железо, бронза, сталь и свинец. Также кузнец может использовать в своей работе такие драгоценные металлы как серебро и золото. Местом работы кузнеца была кузница. Название профессии произошло от древнерусского православного слова kovati (ковать, бить, рубить, резать), так как изначально кузнеца называли не иначе как ковач. И только позднее мастеров стали называть не по производимым им действиям, а по месту работы (кузня).

**ИГРА "МАГАЗИН"**

**Цель:** Формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.

**Задачи:** Приучать детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет; выполнять соответствующие игровые действия, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры, подводить детей к самостоятельному созданию игровых замыслов; обогащать словарный запас.

Развивать умение использовать ролевую речь, устанавливать ролевые отношения, вести ролевой диалог; развивать интерес к игре; учить объединятся в группы в игре; знакомить детей с правилами поведения в магазине.

**Сюжетная линия:** покупатели покупают товар, продавец подсчитывает стоимость товара, кассир принимает плату за товар.

**Оборудование:** деньги, товар, кассовый аппарат.

**ИГРА «СБЕРБАНК»**

**Цель:** Познакомить детей с работой терминала, банковскими операциями и профессиями людей работающих в Сбербанке.

**Задачи:** Формировать знания о банковских операциях (снятия наличных, перевод денежных средств, оплата разных услуг). Познакомить с профессиями людей работающих в сбербанке (операционист, консультант). Воспитывать в совместной игре доброжелательные отношения друг к другу.

**Сюжетная линия**

 Клиент приходит в Сбербанк; выбирает услугу; берёт талончик к выбранному специалисту: У кассира-операциониста оплачивает квитанции и получает чек; У кредитного специалиста – подаёт заявку на кредит и получает деньги; У консультанта – через банкомат оплачивает квитанцию или снимает деньги с карточки.

**Игровая среда и атрибуты:** Клиент: талон, карточка Сбербанка, деньги, квитанция. Кассир - операционист: стойка-стол; терминал; компьютер. Консультант: банкомат специалист.