

Технологическая карта занятия по познавательному развитию в старшей группе старшего воспитателя Тверской А.Д.

<b>Тема занятия</b>	Путь денежной единицы от товара до современных денег. Составление алгоритма «движения денег».
<b>Культурная практика</b>	Игровая деятельность, познавательно-исследовательская деятельность, изобразительная деятельность, двигательная деятельность.
<b>Культурно-смысловой контекст</b>	Подготовка к обращению с деньгами, умению зарабатывать деньги, грамотно ими распоряжаться, ставить перед собой финансовые цели и находить правильное решение для их достижения.
<b>Цель:</b>	Формирование знания о товарах и деньгах как средстве купли-продажи через познавательно-исследовательскую деятельность.
<b>Задачи:</b>	
<b>Обучающие:</b>	Выяснить, что такое деньги, определить функции денег, исследовать причины возникновения денег.
<b>Развивающие:</b>	Учить вырабатывать свое мнение, аргументированно его выражать и уважать мнение товарищей. Учить применять полученные знания на примере конкретных жизненных ситуаций. Развивать умение сравнивать, классифицировать или обобщать предметы по необходимому признаку (цвету, форме, размеру, толщине) Выявлять и абстрагировать в предметах определенное свойство (цвет, форма, толщина, размер);
<b>Воспитательные:</b>	Пробуждать чувство взаимопомощи.
<b>Оборудование</b>	Для детей: монеты разного достоинства на каждого ребёнка, лупы, картинки монетного двора, магазина. Для педагогов: презентация к игре «Верю, не верю», презентация «Путешествие монетки».

Этапы	Деятельность педагога, приемы работы	Деятельность обучающихся	Планируемые результаты
<b>1. Введение в ситуацию</b>	Воспитатель рассказывает детям, что у каждого есть свои желания! Новая игра, велосипед, модное платье и т. д. А что нужно для того, чтобы приобрести то, что вы хотите? Ребята, может быть, кто-то из вас знает, как появились деньги, или есть какие-то предположения? Предлагаю вам заглянуть в копилку интересных фактов! Презентация к игре «Верю, не верю» Верите ли вы, что деньги были всегда? Верите ли вы, что в старину некоторые монеты можно было резать на части – чтобы дать сдачу или заплатить за товар?	Коммуникативная Познавательная Игровая	Дети формулируют «детскую» цель – хотим узнать, как появились деньги.
<b>2. Актуализация знаний</b>	Воспитатель предлагает взять и рассмотреть монеты, лежащие перед детьми. Акцентные вопросы: - Что лежит на подносе? - Какой они формы? Чем ещё они похожи? Правильно, это деньги России. - Одинаковые ли они по величине?	Коммуникативная Познавательная	Дети формулируют не менее 3 вариантов описания монет

	- Переверните монеты. Чем они ещё отличаются?		
<b>3.Затруднение в ситуации</b>	<p>Воспитатель рассказывает, что на электронную почту детского сада пришло письмо от Буратино с которым приключилась беда! Он продал свой букварь, чтобы сходить в театр кукол. А теперь жалеет об этом. Чтобы купить новый букварь, ему нужны деньги, которых у него нет. Просит вас о помощи.</p> <p>Акцентные вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, хотите помочь Буратино купить букварь?</li> <li>- А сможете?</li> <li>- Ребята, а у вас есть деньги?</li> <li>- Тогда получается вы не сможете купить букварь?</li> <li>- Смогли вы помочь Буратино купить букварь?</li> </ul> <p>Выявление причины затруднения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Почему?</li> </ul> <p>Причина затруднения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- У нас нет денег!</li> </ul>	Коммуникативная Игровая	<p>Формулируют причину затруднения (у детей нет денег, чтобы помочь Буратино купить букварь).</p> <p>Поставить перед собой не менее 1 способа преодоления затруднения (спросить у взрослого, «Где взять деньги»)</p>
<b>4.«Открытие» нового знания (способа действия)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- У кого мы можем спросить, где взять деньги? (Можем спросить у взрослого, продавца в магазине, попробовать догадаться сами)</li> <li>- А хотите узнать у меня?</li> </ul> <p>Дидактическая игра «Товарообмен»</p> <p>Презентация к игре «Путь монетки»</p> <p>На столе лежат картинки: монетный двор, магазин, банк, кошелек. Детям необходимо выложить алгоритм «пути монетки».</p>	Коммуникативная Игровая	Предлагают способ преодоления затруднения Заработать деньги для Буратино
<b>5.Включение нового знаний (способа действия) в систему знаний</b>	<p>Художественное творчество «Рисование монет»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- У вас на столах лежит все необходимые предметы, чтобы самим изготовить монеты.</li> </ul> <p>Дети садятся за столы и рисуют монеты по технике чеканки.</p> <p>Физминутка «Покупка»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, теперь у вас есть деньги, и вы сможете помочь Буратино купить букварь.</li> </ul>	Продуктивная	Правильно держат карандаш, удерживают монетку под листочком и тщательно, со всех сторон её прорисовывают.
<b>6. Осмысление</b>	<p>Беседа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Где вы сегодня побывали?</li> <li>- Смогли помочь Буратино?</li> <li>- Что для этого сделали?</li> <li>- Что хотите узнать о деньгах еще?</li> </ul>	Коммуникативная Рефлексивная	Дети формулируют условия, которое позволило достичь цели. Задают вопросы о деньгах для обсуждения на других занятиях по данной теме.

Заместитель заведующего \_\_\_\_\_ А.А.Агеева