

Сюжетно – ролевая игра как средство формирования функциональной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Педагог: Сабитов Гульфия Фаритовна

Одна из важнейших задач современного образования – формирование функционально грамотных людей. Эта задача является актуальной и для дошкольного образования, поскольку подготовка к школе требует формирования важнейших компетенций уже в предшкольный период воспитания. Актуальность данной проблемы стимулирует постоянный поиск новых идей и технологий, позволяющих оптимизировать образовательную деятельность с современным ребёнком.

Функциональная грамотность рассматривается, как способность использовать все постоянно приобретаемые в жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах деятельности, в общении и социальных отношениях.

Функциональная грамотность, как средство раскрытия учебных навыков и возможностей должна быть знакома детям уже в 6-7 лет. Именно в этом возрасте создается базовая основа чтения, письма, математики.

Мы стараемся, чтобы каждая образовательная область участвовала в развитии всех видов функциональной грамотности (грамотность в чтении и письме, грамотность в естественных науках, математическая грамотность, компьютерная грамотность, грамотность в вопросах семейной жизни, грамотность в вопросах здоровья, юридическая грамотность).

Грамотность в сфере финансов, так же как и любая другая, воспитывается в течение продолжительного периода времени на основе принципа «от простого к сложному». Дискуссионным остаётся вопрос: как приобщить детей к **финансовой грамотности**, не перегружая их сложными терминами?

А ответ прост: только в игре, ведь это ведущая деятельность ребенка.

Большую роль играют **сюжетно-ролевые игры**. Так, играя в профессии, дети постигают смысл труда, воспроизводят трудовые процессы взрослых и одновременно «обучаются» экономике. В сюжетно-ролевых играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др.

В процессе сюжетно-ролевой игры устанавливается адекватная возрасту ситуация общения. Речевое общение протекает в форме диалога. Педагог формулирует чёткие, экономически грамотные вопросы, а дети учатся ясно высказывать свои предположения. Развивается речь объяснительная и речь-доказательство.

Соединение учебно-игровой и реальной деятельности наиболее эффективно для усвоения дошкольниками сложных экономических знаний.

Например, в игре «**Продуктовый магазин**» обыгрывается ситуация, когда покупатели приходят в магазин, рассматривают товары. Происходит диалог между покупателем и продавцом о цене товара, количестве покупок, о сдаче.

В ходе такой игры важно периодически создавать для детей проблемную ситуацию, требующую выбора. Например, потратить в магазине все имеющиеся деньги или отложить часть, и постепенно накопить на более крупную покупку? Потратить определённую сумму на лекарства или на новую одежду? И т. п.

В игре «**Пекарня**» дети решают выпекать кондитерские изделия, чтобы можно было угощать гостей, а часть продукции использовать для реализации. Но пекарню надо сначала построить. Где взять деньги на строительство? Решают взять кредит в банке. Понимают важное условие: в определённый срок деньги необходимо вернуть обратно в банк. Обыгрывают строительство пекарни, играют в пекарню, выпекают кондитерские изделия, угощают гостей, затем реализовывают продукцию, появляются деньги, теперь можно вернуть деньги обратно в банк.

Пониманию многих экономических явлений, развитию познавательного интереса к экономике, созданию положительной мотивации к её изучению в значительной степени способствует **сказка**.

В своей работе мы используем народные и авторские сказки:

1. Чтение и обсуждение сказок о потребностях и возможностях.

Народных: «Жадная старуха», «Иван-царевич и серый волк», «Как коза избушку построила».

Авторских: А.С.Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке», К.И.Чуковский «Телефон».

2. Чтение и обсуждение сказок о труде.

Народных: «Терем-теремок», «Хаврошечка», «Морозко», «Мужик и медведь» и др.

Авторских: А.С.Пушкин «Сказка о попе и о работнике его Балде», К.Д.Ушинский «Петушок и бобовое зернышко», К.И.Чуковский «Федорино горе».

3. Чтение и обсуждение сказок о бартере.

Народных: «Лисичка со скалочкой», «Мена», «Выгодное дело».

Авторских: В.Катаев «Дудочка и кувшинчик».

4. Чтение и обсуждение сказок о деньгах.

Авторских: К.И.Чуковский «Муха-Цокотуха», Г. -Х. Андерсен «Огниво».

5. Чтение и обсуждение сказок о рекламе.

Народных: «Лиса и козел».

Авторских: Г. -Х. Андерсен «Новое платье короля», Ш.Перро «Кот в сапогах», С.Михалков «Как старик корову продавал»

6. Чтение и обсуждение сказок о купле-продаже.

Народных: «Мальчик с пальчик», «Чудесная рубашка».

Авторских: С.Т.Аксаков «Аленький цветочек»

Процесс познания экономики не прост, но с помощью сказок мы можем рассмотреть различные экономические понятия.

В какой сказке мастерство героя-строителя спасло жизнь ему и его друзьям? («**Три поросёнка**»).

В какой сказке умение делать рекламу помогла главному герою

отблагодарить за доброту? («Кот в сапогах»).

В какой сказке сдобное изделие рационального использования продуктов купился на лесть? («Колобок»).

Герои, какой сказки благодаря рациональному разделению труда имели выгоду в совместном сосуществовании? («Теремок»).

Дети всегда с интересом и энтузиазмом воспринимают проблемные ситуации на основе известных сказок.

Интересно проходила игра «Салон красоты».

Крёстная фея открыла для Золушки собственный салон красоты. Принц приказал слугам разнести весть об этом по всему королевству. Одни громко рассказывали о салоне на улицах и площадях, зазывая посетителей, другие разместили объявление в газете. Сама Золушка разослала всем своим знакомым открытки-приглашения, где указывались услуги и цены.

Вопросы к детям:

Как жители королевства узнали о новом салоне?

Что такое реклама? (это информация о товарах, которая помогает продавцу найти покупателя, а покупателю сделать нужную ему покупку).

В игре с элементами проблемного обучения «Советы покупателю» мы предлагали детям различные экономические ситуации и просили их разрешить.

Ситуация 1. Когда выгоднее покупать шубу: зимой или летом? Почему?

Ситуация 2. На рынок привезли яблоки. Продавцу Свете яблоки доставили свежие, большие, с красными боками, а продавцу Косте яблоки привезли маленькие, сморщенные. Цена на них одинаковая. У кого яблоки купят быстрее?

С целью обогащения игр, позволяющих решить вопросы о **грамотности семейной жизни** мы разыгрываем такие сюжетны, как «Приезд бабушки», «Юбилей мамы», «У нас гости», «Семейные праздники», «Мама готовит обед», «Папа чинит мебель», «Уборка в доме». В ходе таких игр уточняются представления детей об особенностях семейной жизни, о взаимоотношениях поколений, о традициях и обычаях в семье. В игровых действиях дети воспроизводят поведение, чувства, переживания своих близких так, как они себе их представляют, отображают различные жизненные ситуации. В ходе игр «Семья», «Дочки-матери» усваиваются термины родства, формируются представления о составе семьи, о взаимоотношениях и взаимопомощи в семье. Ребята, копируя образец игрового поведения воспитателя, стараются в игре следовать идеальной модели семьи, все члены которой уважают друг друга, во всем стараются помочь, говорят между собой вежливо.

Как же сюжетно – ролевые игры помогают в формировании **математической грамотности**? Сюжетно – ролевые игры дают возможность использовать, закреплять и уточнять математические представления, полученные в процессе накопления жизненного опыта. Во время сервировки

стола для кукол дети считают посуду; муляжи конфет, фруктов и овощей пригодятся для закрепления представлений о счёте, величине, форме, группировке предметов. С помощью кукольной одежды закрепляется представление о цвете, размере. Изготовление билетов с изображением геометрических фигур закрепляет счёт, ориентировку в пространстве. Различные виды конструкторов, макеты домов, схемы построек способствуют формированию знаний об объёмных геометрических фигурах. С помощью «Денег» закрепляется состав числа.

Во время проведения **подготовки к обучению грамоте** так же стараемся использовать сюжетно – ролевые игры, ведь они имеют решающее значение для развития воображения. Игровые действия происходят в мнимой, вымышленной ситуации. К таким сюжетно – ролевым играм относятся лингвистические сказки. Обычно они содержат проблемные ситуации, которые формируют у детей умение находить правильные решения проблем. Вот некоторые сказки, которые мы применяем в практике: «Гласные – согласные», «В лес за пропавшими буквами», «Проделки деда Буквоеда», «Судья – Ударение». Дети вместе со звуками гуляют в лесу, встречаются, теряются, ходят в гости. В играх решаются разные речевые секреты, дети узнают о своеобразии связей между буквами, звуками, о важных правилах.

Таким образом, использование сюжетно – ролевых игр прямо или косвенно ведёт к формированию основ функциональной грамотности будущего школьника.
