

**Представление опыта работы по теме «Формирование азов финансовой грамотности у старших дошкольников посредством включения в образовательный процесс интерактивных технологий»**

(в рамках проведения районного методического объединения воспитателей Советского района по предоставлению передового педагогического опыта МАДОУ д/с «Улыбка» п. Малиновский по теме «реализация программы «Азбука финансов»)

Чернышева А.В., воспитатель  
МАДОУ д/сад «Улыбка» п. Малиновский

Добрый день, уважаемые коллеги. Разрешите представить вашему вниманию опыт работы по формированию азов финансовой грамотности у старших дошкольников посредством включения в образовательный процесс интерактивных технологий.

Не секрет, что мы много говорим о важности раннего развития ребенка, в том числе в условиях дошкольной образовательной организации.

Возникают вопросы: всегда лишь обилие знаний помогает ребенку социализироваться в будущем? И почему так бывает, что во взрослой жизни эти люди не всегда успешны и востребованы? Для чего нужно в условиях дошкольной организации формировать финансово грамотного человека?

Приобщение ребенка к миру экономической действительности – одна из сложных и в то же время важных проблем. Нынешним дошкольникам предстоит жить в XXI веке – веке сложных социальных и экономических отношений. Это потребует от них умения правильно ориентироваться в различных жизненных ситуациях, самостоятельно, творчески действовать, а значит – строить свою жизнь более организованно, разумно, интересно.

Раннее разумное экономическое воспитание служит основой правильного миропонимания и организации эффективного взаимодействия ребенка с окружающим миром. Осуществляя экономическое воспитание в дошкольном возрасте, мы решаем задачи всестороннего развития личности.

В современном мире, когда информация добывается достаточно легко и устаревает очень быстро, на первый план выходит не наличие фактических знаний, а умение их получать, создавать, обрабатывать и использовать для решения различных задач.

В нашем дошкольном учреждении при реализации Программы по формированию основ финансовой грамотности старших дошкольников, в рамках инновационной площадки, высокую эффективность показали технологии активного и интерактивного обучения, а также цифровые образовательные ресурсы.

Использование интерактивных технологий позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок принимает активное участие в данной деятельности.

Термин «интерактивные технологии» может рассматриваться в двух значениях:

- организованное взаимодействие непосредственно между детьми и педагогом без использования компьютера (проектная деятельность, «Сторителлинг», «Творческие мастерские», «Кейсы», «Станционные игры» и др.);
- технологии, построенные на взаимодействии с компьютером и посредством компьютера (интерактивные мультфильмы, онлайн игры и мобильные приложения, виртуальные экскурсии, электронные книги, и др.).

Проектная деятельность позволяет детям самостоятельно или совместно со взрослыми открывать новый практический опыт, добывать его экспериментальным, поисковым путем, анализировать его и преобразовывать.

В ходе реализации проектов дошкольники осваивают и закрепляют новые экономические понятия, расширяют представления о мире личных и семейных финансов, знакомятся с новыми профессиями и содержанием их деятельности, расширяют знания о рациональном и повторном использовании некоторых вещей, получают начальные представления о назначении финансовых организаций. В нашем детском саду были представлены следующие проекты: «Мамины помощники», «Региональный компонент: предприятия Курганской области», «Наши добрые дела», «Семейный бюджет», «Профессии моих родителей», «Умный дом» и др.

Ситуационные беседы и Ситуационные задачи – варианты интерактивного обучения, где главным элементом является проблемный вопрос, который должен быть сформулирован так, чтобы ребенку захотелось обязательно найти ответ на него. Например, «Незапланированные покупки: как их избежать?», «Как накопить на мечту?», «Как выбрать подарок другу?», «Зачем нам экономить свет и воду?», «Осторожно, мошенники!».

В своей работе мы часто используем такой прием как «Сторителлинг» - «искусство увлекательного рассказа», цель которого захватить внимание детей с начала истории, удерживать его в течение всего повествования, донести основную мысль истории. Дошкольники любят путаницы, приключения, детективные расследования, загадочные происшествия. Особый интерес вызывают истории, которые произошли с такими же детьми, как они. Вот пример такой истории: «...Дети украшали приемную к Новому году и решили изготовить гирлянду из цветной бумаги. Сделали замеры, приготовили бумагу, приступили к работе. Им хотелось побыстрее повесить гирлянду... Но, когда они закончили, оказалось, что гирлянда очень короткая. Как такое могло случиться?» ...Здесь дети выдвигают

свои версии. Оказалось, что при изготовлении гирлянды материал расходовался неэкономно, и деталей для гирлянды не хватило. Таким образом, дети сами приходят к выводу о необходимости экономного использования бумаги. Так закладываются основы экономического сознания.

Большой популярностью у детей пользуется «Станционная игра» – игра, которая предполагает наличие несколько станций (локаций), с заданиями, которые выполняются за определенный промежуток и оцениваются модераторами игры. В «Станционную игру» могут быть включены разные типы заданий: решить кроссворд, отгадать ребус, найти соответствия, выполнить счет и др. Одним из преимуществ данной технологии является то, что в процессе игровой деятельности не только актуализируются экономические знания, но и развиваются коммуникативные навыки, тренируются личностные качества, расширяется кругозор.

Кейс-технологии помогают понять, что чаще всего не бывает одного-единственного верного решения, дети учатся находить и обосновывать свои решения. Интерактивная технология включает реальные или вымышленные ситуации, направленные на формирование личностных качеств, способов деятельности, умений. Можно использовать готовые кейсы из учебной литературы, ситуации из СМИ и Интернета, вымышленные ситуации.

При проведении «творческих мастерских» необходимо обратить внимание на то, что знания не предоставляются в готовом виде, а выстраиваются самими участниками в паре или группе с опорой на свой личный опыт, или новые знания ими добываются самостоятельно. Само понятие «мастерская», пришло в педагогику из сферы творчества, изначально подразумевает место, где создается что-то новое. В каждой «Мастерской» обязательно есть мастер-педагог, который включает участников в процесс творческой познавательной деятельности, помогает им совершить открытие, дарит радость создания нового, самостоятельно полученного знания. Конечным продуктом может стать схема, таблица, плакат, компьютерная презентация видеоролик или пост для размещения в соцсетях, памятка, стикер, граффити, сказка, коллаж, рассказ, история, социальная реклама или манифест.

В нашем детском саду на каждый из 4 тематических блоков Программы разработаны «Творческие мастерские» для старших и подготовительных групп. Вот некоторые темы: «Творческая мастерская: изготовление продуктов-муляжей из мягкого пластилина или из соленого теста для кондитерской», «Копилки из подручных материалов», «Схема доходов и расходов», альбом «Деньги разных стран», «Эскиз банкомата», «Дизайн купюры «Заозерный». Для педагогов были проведены «Творческие мастерские»: «Изготовление дидактических и настольных игр по экономике», «Экономика это интересно!», «Осторожно, мошенники! -

изготовление памятки для определения подлинности купюры», «Изготовление стикеров «Правила экономии в быту» и др.

### **Подробнее остановимся на втором направлении интерактивного обучения.**

В современном обществе появляются новые пространства жизни — виртуальное, мультимедийное, цифровое. Таким образом, педагогу сегодня необходимо встраивать в структуру обучения современные, интересные и в то же время уже привычные для воспитанников **цифровые образовательные ресурсы**.

В настоящее время актуальным и перспективным направлением в педагогической практике является создание интерактивной среды. Идет активная практика внедрения в образовательный процесс интерактивного оборудования. Тем самым, обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим.

Большой популярностью у детей старшего дошкольного возраста пользуются интерактивные игры.

Интерактивная игра - это современный подход, это мультимедийные технологии и это интересно!

Использование интерактивных игр по финансовой грамотности детей наравне с традиционными методами обучения повышает эффективность образования и воспитания детей, а так же усиливает уровень восприятия информации и развивает творческие способности.

Естественно, что интерактивные компьютерные игры не могут полностью заменить традиционных форм обучения дошкольников, но, как показывает практика, использовать их как дополнительную форму обучения, при формировании основ финансовой грамотности, очень даже эффективно!

Игры для интерактивной доски позволяют детям: узнавать много новой полезной информации; развиваться в разнообразных направлениях; отрабатывать сразу несколько навыков (работа с интерактивным оборудованием, оттачивание непосредственно знаний по выбранной теме, умение работать в команде); а так же, налаживать коммуникацию в группе.

Сегодня купить интерактивные игры экономического содержания не составляет никакого труда - масса компаний предлагают данный продукт. Но насколько эффективно данные занятия показывают себя в образовательном процессе — это вопрос. Практически все интерактивные игры, занятия и уроки выполнены, как простейшие флеш-игры. И дети, сыграв в них всего пару раз, запоминают сюжет и наизусть выучивают все ответы к заданиям. Тем самым занятие теряет свой образовательный посыл, а детям становится не интересно. Второй вопрос — это само наполнение таких интерактивных уроков. Как правило, компании разработчики сами придумывают задания, не всегда соблюдая существующие образовательные стандарты, а иной раз вообще игнорируя их.

Поэтому в своей работе мы применяем собственные интерактивные игры, созданные в различных редакторах: Microsoft Power Point, LearningApps.org, Wordwall.Net и др. а так же широко используем разработки Всероссийского образовательного портала СОВА, который предлагает огромный список интерактивных игр на любой вкус, созданных педагогами детских садов различной направленности и учителями начальных школ.

На портале СОВА все игры, занятия и уроки созданы практикующими педагогами и методистами в строгом соответствии с ФГОС. Ко всем интерактивным играм прописаны уникальные методики и рекомендации по использованию данного контента в образовательном процессе детей дошкольного или школьного возраста. Все игры, созданные воспитателями в интерактивном редакторе СОВА, имеют возможность редактирования. То есть, при необходимости, есть возможность изменить игру под собственные нужды. При помощи редактора, очень легко поменять задание уже готовой интерактивной игры. Или используя огромную базу интегрированных в редактор изображений создать собственную игру.

В процессе применения интерактивных игр можно выделить следующие преимущества для развития ребенка:

- Во время игры повышается мотивация обучения детей;
- За счет управления мышью, работой с клавиатурой и интерактивным стилусом (интерактивная ручка), развивается мелкая моторика детей;
- За счет системы поощрений, возможности исправить недочеты самостоятельно повышается самооценка ребенка;
- Формируется навык самостоятельной деятельности;
- Детям, которые пока не владеют навыками чтения и письма, восприятие образной информации становится более понятной;
- Учебные задания дают возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана. В результате этого у детей формируется рефлексия.

Ещё одно преимущество использования интерактивной доски при обучении в детском саду – возможность совершать виртуальные путешествия, , например, совершить «Виртуальный тур на Монетный Двор Санкт-Петербурга» или виртуальные экскурсии на различные предприятия.

Но прогресс не стоит на месте, и привычные многим интерактивные доски все больше отходят на второй план. На смену им приходят куда совершенные интерактивные решения с максимально высоким уровнем функциональности и простым интерфейсом, такие как мультимедийное устройство «АЛМА. Финансовый гений». Методический комплекс «АЛМА Финансовая грамотность» сочетает в себе классические дидактические игры и современное программное обеспечение. Десять уникальных интерактивных игр и программ, помогают детям в игровой форме получить базовую финансовую грамотность, познакомиться с миром финансов с момента появления первых денег и до современных методов расчета. Дети в

игровой форме попробуют себя в разных ролях и даже могут стать настоящими предпринимателями. Каждый обучающий раздел подкрепляется анимационным фильмом.

Думаю, никому не секрет, что дети очень любят мультфильмы и онлайн игры. Поэтому выбор полезного контента позволяет совместить развлечение с обучением.

Методически грамотное использование мультипликационных фильмов на занятиях по формированию основ финансовой грамотности может стать действенным педагогическим инструментом для достижения планируемых результатов обучения. Мультфильмы и анимированные презентации хорошо встраиваются в эти виды занятий, поддерживая их. На занятиях они могут использоваться для создания проблемной ситуации, а так же мотивации к изучению нового материала.

Достаточно новый педагогический инструмент, который уже набирает популярность среди педагогов благодаря своим возможностям обеспечивать интерактивные форматы обучения финансовой грамотности – это **мобильные приложения**.

Чтобы сделать изучение финансовых вопросов интересными для ребенка, можно воспользоваться ресурсами, учебными материалами, созданными в рамках проекта Минфина России и расположенными в библиотеке на портале <https://vashifinancy.ru/дети>.

У Банка России есть свой сайт «Финансовая культура». На портале специалисты разбирают простым языком финансовые ситуации, с которыми может столкнуться каждый, представлены разделы как для взрослых, так и для детей. Например, веб-игра «Тайна потерянной копилки». Цель игры — рассказать ребёнку, как грамотно обращаться с деньгами, планировать и копить на свои цели, а также избегать рисков. Чтобы дети лучше понимали тему и были вовлечены в неё, обучение проходит в формате захватывающей игры: ребёнку нужно спасти накопления героев от мошенников и злого колдуна.. В данной игре дети, выполняя задания и проходя квесты, учатся правильно копить и тратить деньги, узнают как избегать мошенников и сохранять свои накопления в безопасности, учатся приумножать свои накопления.

Игра «Финзнайка» предлагает повысить уровень финансовой грамотности, сформировать интерес к финансово грамотному поведению. Рассматриваются такие темы как деньги, бюджет, банки, валюта, бизнес и страхование.

Главная задача педагогов методически обоснованно включать мобильные приложения в образовательный процесс.

Интерактивные методы обучения, цифровые образовательные ресурсы разнообразят процесс изучения финансовой грамотности, делают мир экономики

более понятным для детей. Дети учатся на простом языке говорить о сложных экономических понятиях, проигрывать реальные жизненные ситуации, самостоятельно искать и обрабатывать информацию, работать с различными источниками.

В заключении хотелось бы отметить, что, конечно же, самый важный и лучший способ научить ребёнка финансовой грамотности — это личный пример его родителей. Но если некоторые темы у взрослых «западают», то можно использовать интерактивные технологии, которые помогут ребёнку в игровой форме полноценно проработать каждую тему.

Таким образом, в наше время обучать ребёнка основам финансовой грамотности — это как учить навыкам самовыживания. И важно делать это уже в дошкольном возрасте, чтобы на выходе он не просто знал способы обращения с деньгами, но и активно мог их применять.

Заложив прочную основу понимания мира денег, ребенок обретет ясный взгляд на свои потребности и сможет по достоинству оценить труд родителей, а также будет защищен от негативного влияния в будущем.

Спасибо за внимание.