

Представление опыта работы по теме «Использование интерактивных технологий в процессе экономического воспитания старших дошкольников»

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

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 и

- технологии, построенные на взаимодействии с компьютером и посредством компьютера

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 занятия современные, интересные и привычные для обучающихся **цифровые образовательные ресурсы**: мобильные приложения, анимированные презентации, онлайн игры, интерактивные мультфильмы, цифровые учебные пособия.

Дети любят мультфильмы и онлайн игры, выбор полезного контента позволяет совместить развлечение с обучением.

В этом нам помогает мультимедийное устройство «АЛМА. Финансовая грамотность». Программное обеспечение мультимедийного устройства «Алма» содержит 10 уникальных интерактивных игр и программ, помогающих детям в игровой форме получить базовую финансовую грамотность, познакомиться с номиналами, научиться работать с суммами и многое другое.

5 обучающих мультфильмов увлекательно и понятно расскажут об экономике, а так же откуда берутся деньги и куда они уходят, как их честно заработать и т.д.

В своей работе мы активно используем видеоматериалы по финансовой грамотности: презентации, видео уроки, виртуальные туры и экскурсии (анимированные презентации «История возникновения денег», «Купюры и монеты», «Как печатаются деньги», видео уроки «Клуб деловых детей на YouTube и delovie_deti@tvclass.ru», «Виртуальный тур на Монетный Двор Санкт-Петербурга», и другие).

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

ООО «АйТи Агентство ОСЗ» (www.oc3.ru) по заказу Минфина России в рамках проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» разработала ряд мобильных приложений для изучения финансовой грамотности. Например, мобильное приложение «Монеткины» поможет ребенку планировать доходы и расходы, предоставит информацию об экономических процессах, научит правильно воспринимать рекламу.

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/.деньги>». У Банка России есть свой сайт «Финансовая культура». На портале специалисты разбирают простым языком финансовые ситуации, с которыми может столкнуться каждый, представлены разделы и для взрослых, и для детей. Например, игра «Спаси копилки детей от злого колдуна» научит детей обращаться с карманными деньгами, планировать расходы, избегать необдуманных рисков и сохранять 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.

На сайте «Интерактивные системы. Финансовая грамотность» представлены интерактивные образовательные игры, созданные специально для детей. Каждая игра разработана на определенный возраст, с учетом знаний и навыков, которыми уже обладают участники: «Дорогой или дешевый?», «Что можно купить за деньги?», «Путешествие по городу профессий», «Где можно увидеть рекламу?», «Создатели рекламы» и др.

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

Из выше перечисленных видов я бы хотела подробнее рассказать об использовании интерактивных компьютерных игр и показать наиболее интересные на мой взгляд разработки.

Интерактивная игра - это современный подход, это мультимедийные технологии и это интересно! Интерактивные игры и занятия становятся все более популярным инструментом для развития детей дошкольного возраста.

Естественно, что интерактивные компьютерные игры не могут полностью заменить традиционных форм обучения дошкольников по финансовой грамотности. Но, как показывает практика, использовать их как дополнительную форму обучения очень даже эффективно!

Нами при работе с детьми старшего дошкольного возраста была использована разработка Всероссийского образовательного портала СОВА. (<https://systemekb.ru>). Каждая игра разработана под определенный возраст, с учетом тех знаний и навыков, которыми уже обладают детки той или иной возрастной категории. Заходя в раздел каждой игры, вы можете ознакомиться с ее содержанием, узнать на что направлена данная игра, кто ее разработал, а также рекомендуемый возраст детей, для которых она создавалась.

Всероссийский образовательный портал СОВА предлагает огромный список интерактивных игр на любой вкус, созданных педагогами детских садов различной направленности и учителями начальных школ.

Игры для интерактивной доски позволяют деткам: 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); налаживать коммуникацию в группе.

Сегодня купить интерактивные игры 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. 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 интерактивную игру.

Также на сайте Финансовая культура (<https://fincult.info/game/>) есть разработанная готовая компьютерная игра Тайна потерянной копилки - это веб-игра для детей от 6 лет, но будет интересна также подросткам и взрослым. 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.

В подготовительной к школе группе мы используем уже разработанные нами игры в простой программе Microsoft Power Point. Здесь игру можно провести в виде командных соревнований между двумя группами ДООУ или поделив группу на 2 подгруппы. С помощью подобных игр закрепляются и углубляются знания детей по финансовой грамотности. Дети учатся работать слаженно, дружно, обдумывать свои ответы.

Методически грамотное использование мультипликационных фильмов на занятиях по 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 постановки проектной задачи они могут использоваться для создания проблемной ситуации, мотивации к изучению нового материала.

Использование интерактивных игр при формировании финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста имеет свои плюсы и минусы. Поэтому они должны нести лишь дополнительную роль в обучении дошкольников. Интерактивные игры разнообразят процесс обучения и вовлекут детей в мир финансов. А для педагогов появилась уникальная возможность разработать свои игры для более углубленного изучения темы.

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.

Конечно, самый важный и лучший способ научить ребёнка — это личный пример 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. Чем лучше он знаком с денежно-экономическими отношениями, тем успешнее может быть его жизнь.

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.