

Представление опыта работы по теме « Формирование 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 функционально грамотного человека?

Именно в дошкольном возрасте создается базовая основа чтения, письма, математики и это является той благодатной почвой, которая впоследствии помогает будущему школьнику использовать эти знания для решения различных жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

На сегодняшний день нет единого определения функциональной грамотности, т.к. все очень быстро меняется, поэтому многие ученые приводят все новые и новые формулировки, стараясь наиболее полно описать функциональную грамотность современного человека.

Если говорить о функциональной грамотности в пласте дошкольного образования, можно выделить четыре основных направления: формирование финансовой и математической грамотности, формирование естественнонаучных представлений и основ экологической грамотности, формирование социально-коммуникативной грамотности, формирование речевой активности дошкольников.

Сегодня мы остановимся на.....

Хотелось бы остановиться на формировании финансовой грамотности.

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

Интерактивное обучение – обучение с хорошо организованной обратной связью участников образовательного процесса, с двухсторонним обменом информацией между ними.

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.

В настоящее время актуальным и перспективным направлением в педагогической практике является использование «CINEMA – технологии», которая помогает воспринимать обучающимся реальное представление о сложном мире с помощью кинематографических произведений.

В рамках Проекта повышения финансовой грамотности населения Минфином России было создано три типа видеоматериалов: анимированные презентации, короткометражные художественные фильмы и мультипликационные фильмы.

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 также от куда берутся деньги и куда они уходят, как их честно заработать и т.д.

В нашем дошкольном учреждении созданы все условия для формирования ранней финансовой грамотности воспитанников. Для успешного осуществления педагогического процесса предусмотрено отдельное помещение, где установлен масштабный экономический методический комплекс «Финансовая грамотность Детям от 3 до 10 лет». Это инновационный развивающий проект, разработанный специалистами компании АЛМА специально для использования в детский садах и начальной школе. Интерактивные программы помогают детям в игровой форме познакомиться со сложными понятиями микро- и макро- экономики, узнать откуда берутся деньги, каким образом их можно заработать, хранить и преумножать и т.д. В комплект комплекса входит: терминал АЛМА Банк (интерактивный терминал банкомата с диагональю экрана 25 дюймов, поддержкой одновременной работы до 8 детей); уникальное программное обеспечение (интерактивные игры и программы на тему финансовой грамотности); видеоматериалы; дополнительная атрибутика (детский киоск АЛМА «Магазин» с кассой, тележкой и продуктами, макеты денег и пластиковых карт, копилки, кошельки, наборы для игр в группе, а также дипломы о прохождении курса «Финансовая грамотность» для всех детей).

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», Видео экскурсии на ЗАО «Молоко Зауралья», ОАО «Синтез», ООО «Хлебокомбинат №1» 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.os3.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 играх 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 как 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 здесь была 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.

Данные игры использовались как вспомогательный обучающий материал, а также при индивидуальной работе с детьми.

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 ДОО 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.

Для родителей была предложена подборка мультфильмов для дошкольников: «Смешарики. Албука финансовой грамотности», «Богатый бобренок», «Фиксики. Как делают деньги», «Как старик корову продавал», мультсериал «Навигатум»: «Профессия Ветеринар», «Детский стоматолог» и другие.

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, сделают 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.

Мобильные приложения - это

ООО «АйТи Агентство ОСЗ» (www.os3.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.

Внедрение компьютерных технологий в новой и занимательной для дошкольников форме, помогает решать задачи речевого, математического, экологического, эстетического развития, а также помогает развивать память, воображение, творческие способности, навыки ориентации в пространстве, логическое и абстрактное мышление. Использование интерактивной модели обучения исключает доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи.

Использование интерактивных технологий в воспитательно-образовательном процессе ДОУ предполагает наличие интерактивного оборудования. Это компьютеры, интерактивные доски, мультимедийное оборудование и многое другое. Помимо оснащённости учреждения данным оборудованием необходимы также подготовленные педагогические кадры, способные сочетать традиционные методы обучения и современные интерактивные технологии.

Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности.

В нашем дошкольном учреждении используют разнообразные методы и приемы формирования у детей финансовой грамотности. Такие как, организации детской деятельности через сюжетные, ролевые и дидактические игры с экономическим содержанием, увлекательные ситуационные задачи, загадки, кроссворды, квест-игры, интерактивные игры, игры-путешествия и т.д.

Для достижения любых образовательных результатов целесообразно использование образовательных технологий и активного, и интерактивного обучения. Активные или практические методы обучения направлены на активацию мышления, пробуждают активность у учащихся, что обеспечивает принудительную и устойчивую вовлеченность в процесс обучения; взаимодействие между учениками и преподавателем, что благоприятно сказывается на мотивации и выработке

позитивных эмоций при успешно выполненной деятельности. Интерактивные методы направлены на решение следующих задач:

- создание комфортных условий для учащихся;
- обучение коммуникации и взаимодействию, командной работе;
- формирование профессиональной компетенции и мнения;
- преодоление конфликтов и разногласий во время процесса обучения.

Одной из педагогических технологий интерактивного обучения, направленных на достижение результатов образования, является игровая технология в образовательном процессе.

Из выше перечисленных видов я бы хотела подробнее рассказать об использовании интерактивных компьютерных играх 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 как 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!

В настоящее время стремительного развития информационно-коммуникационных технологий назрела необходимость модернизации содержания и структуры всех сфер дошкольного образования. Это нашло отражение в новых образовательных Стандартах. Именно требования Федеральных Государственных Образовательных Стандартов, их введение и стало стимулом к внедрению интерактивного обучения и интерактивных технологий в работу дошкольных учреждений. Обучение, основанное на активном взаимодействии с педагогом.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- 1) *пассивная* - ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит)
- 2) *активная* - ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания)
- 3) *интерактивная* - inter (взаимный), act (действовать).

Современный ребенок – это житель XXI века, на которого оказывают влияние признаки настоящего времени, и, прежде всего, проникновение в повседневную жизнь информационных технологий, глубина распространения которых непрерывно увеличивается, а динамика внедрения ускоряется с течением времени. С самого рождения дети сталкиваются с современными высокотехнологичными достижениями.