

## **Инновационная деятельность по формированию основ финансово-экономической грамотности детей 5- 7 лет в дошкольном образовании**

Нормативно-правовую базу организации инновационной работы по финансово-экономической грамотности дошкольников составляют нормативные правовые акты, в том числе:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об Образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24.07.1998г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013 -2020 годы, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 22.11.2012 № 2148-р;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования». Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2013 г. № 1014;
- Приказ министерства образования и науки Российской Федерации от 28.12.2010 № 2106 «Об утверждении федеральных требований к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников»;
- СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.09.2017 № 2039-р Стратегия повышения финансовой грамотности в РФ на 2017-2023.

Региональная программа Хабаровского края "Повышение финансово-экономической грамотности населения Хабаровского края на период до 2023 года" (Распоряжение Правительства Хабаровского края от 16.03.2021 г. № 158-рп (в ред. от 28.10.2021 г. № 1059-рп)

## **Технологии, методы и формы организации образовательной деятельности в ДОО по формированию основ финансовой грамотности**

Реализуя в ДОО рабочие Программы по формированию основ финансовой грамотности педагогам необходимо использовать формы и методы, которые позволяют детям стать активными участниками учебного процесса. В процессе организации образовательной деятельности рекомендуется использовать как традиционные, классические формы (игра, беседа, чтение, экскурсии, наблюдения и др.), так и современные (проектная деятельность,

ситуационные задачи, мастерские, викторины и конкурсы, театрализованные постановки и др.). Все формы носят интегративный характер, позволяют развивать разные виды деятельности дошкольников.

**1. Игра.** Ребёнок осваивает и познаёт мир через игру, поэтому обучение, осуществляемое с помощью игры, для дошкольника естественно. Использование игры эффективно при организации коммуникативной, познавательной, двигательной деятельности. Это одна из самых предпочтительных форм для формирования основ финансовой грамотности. Тематика таких игр может быть очень разнообразной: «Что нельзя купить?»,

«Сделал дело – гуляй смело», «Наши цели», «Занять и одолжить», «Копим и сберегаем», игра-праздник «Русская ярмарка», «Где что купить?», «Выбираем самое важное», «Денежкин домик», «Как потопашь, так и полопашь», «Что создается трудом», игра-соревнование «Мои домашние обязанности»,

«Супермаркет», «Кому что нужно для работы» и пр.

Закрепление навыков составления и решения задач по схеме-формуле  $C = I + П$  происходит в процессе организации сюжетно-дидактических и ролевых игр, таких как «Прачечная», «Супермаркет», «Бюро добрых услуг», «Универсальный магазин», «Пирожковая», «Няня», «Банк» и др., в ходе которых дети назначают цену изготовленных товаров и услуг с учетом издержек и прибыли.

В содержание игры включаются приобретенные детьми знания и умения.

Необходимыми условиями возникновения такой игры являются:

- достаточный уровень сформированных у детей основных программных знаний и умений;
- оснащение ролевой игры атрибутами, активизирующими применение полученных знаний и умений (числовыми и цифровыми карточками, условными мерками и т.д.);
- умение детей использовать эти атрибуты в игре (на счетах откладывать количество «купленных» в «магазине» предметов; «рассчитываться» за «покупки» «деньгами» в виде числовых или цифровых карточек, отмерять нужное «покупателю» количество мерок крупы и т.д.).

Развитие ребенка эффективнее проводить через игру, ненавязчиво, так как именно в играх приходит опыт понимания общественной жизни. Возрастает и чувство собственного достоинства. В игре проявляются и через нее формируются все стороны интеллектуальной и психической жизни ребенка. Через те роли, которые ребенок выполняет в игре, обогащается и его личность. С помощью игры можно ставить детей в такие условия, в которых они могли бы свободно проявлять свою инициативу, самостоятельность, развивать организаторские навыки, стремиться к достижению цели.

Поэтому очень важно использовать и Метод проблемных ситуаций.

## 2. Метод проблемных ситуаций.

Погружение в проблемную ситуацию – один из видов практического применения интерактивных форм обучения, метод интенсификации обучения, реализуемый как развернутый поиск постановки и решения проблемы, включающий в себя все этапы, сочетающий в себе ряд более компактных интерактивных форм, коллективно-распределенную и индивидуальную деятельность, занимающий от одного до нескольких дней.

Формы организации проблемного обучения: проблемный вопрос («Как вы думаете, почему всем зайчатам хватит конфет в магазине?»), проблемная задача («Папа дяди Фёдора сегодня получил зарплату, и вся семья решила пойти в магазин, но денег выделили только на одну крупную покупку. Маме нужна стиральная машина, папе нужна зимняя резина на машину (зима же приближается), дяде Фёдору нужен сноуборд. На какую покупку лучше потратить деньги?»).

Ситуационная задача представляет один из видов интерактивного обучения, методический приём, включающий совокупность условий, направленных на решение практически значимой ситуации, и способствующий развитию мотивации к познавательной деятельности. Решение ситуационных проблемных задач способствует формированию умения объяснять явления действительности, ориентироваться в мире ценностей. Чтобы заинтересовать дошкольника, задача должна быть актуальной и представлять реальную ситуацию, которая стимулирует проявление разнообразных эмоций (сочувствие, удивление, радость, гнев и пр.) Главным элементом задачи является проблемный вопрос, который должен быть сформулирован таким образом, чтобы ребёнку захотелось найти на него ответ.

3. Формирование предпосылок финансовой грамотности в рамках **трудовой деятельности**. Финансовое образование строго настаивает на качественном труде, т.к. от этого зависит выгода от товара. В этом понимании воспитатель может брать на себя роль «Купца» и оценивать товар за его качество. Для изготовления товара на продажу можно организовать

«Мастерскую», «Фабрику игрушек», «Дом моделей», «Ателье маленькой модницы», «Строительную компанию» и пр.

4. **Мастерская** в первую очередь является формой организации продуктивной деятельности, однако в силу ярко выраженного

интегративного характера позволяет развивать двигательную (мелкую моторику), социально-коммуникативную, познавательно-исследовательскую, трудовую деятельность,

Игра. Метод проблемных ситуаций, в рамках трудовой деятельности знакомство с профессиями.

речевое и физическое развитие. Такая работа может стать более эффективной, если привлекать к участию в ней родителей.

#### **5. Формы реализации продуктов труда.**

Где продают и покупают товары? Как стимулировать продажу? Это вопросы, касающиеся маркетинговой деятельности, направленной на реализацию продукции и удовлетворение потребности людей. Старшие дошкольники знакомятся с разными формами сбыта продукции. Организовываются сюжетные и сюжетно-дидактические игры: «Супермаркет», «МОЛЛ», «Рынок», «Ярмарка», «Аукцион», «Лесной рынок» (с включением проблемных ситуаций «Где купить мёд?», «Удачная покупка», «Выгодный заказ» и пр.). (А.А. Смоленцева «Введение в мир экономики или Как мы играли в экономику»).

В этом направлении проводится и деятельность по созданию рекламы: «Если это ваш бизнес, то важно выгодно продать товар»; «Знаешь, что еще привлекает внимание покупателей? Реклама». Реклама может быть любой – и кричалкой, и песней, и танцем.

Тут же дети знакомятся с тем, откуда берётся реклама? (Рекламные агентства.) Её цель? Кто принимает участие в создании рекламы? (Писатели, художники, артисты, животные, дети.)

**6. Беседы-обсуждения, чтение** (художественная литература, поговорки, пословицы), художественные приемы (загадки) могут быть использованы при реализации всех образовательных областей. Чтение является основной формой восприятия художественной литературы. Беседы-обсуждения – одна из форм работы с детьми, которая помогает детям закрепить знания по разным темам. Примерные темы: труд – основа жизни; работать и зарабатывать; как придумали деньги; какие бывают деньги; как они выглядят и откуда берутся; как деньги попадают к нам в дом; как складывается стоимость товара; реклама; долги; тратим разумно; экономим; все по плану; жадность и пр.

**7. Проектное обучение** – организация проектной деятельности воспитанников, тип деятельности, нацеленный на создание будущей новой системы (вещи, инструмента или организации работ) для решения какой-либо практически значимой задачи (проблемы), оканчивающийся созданием продукта (вещи, инструмента или организации работ). Предъявляемым результатом проектной деятельности является подробное описание решения какой-либо задачи или проблемы.

В организации проектной деятельности важны два аспекта: проектно-целевой и процессуальный. Первый аспект – образ нового продукта (вещи, инструмента, организации работ), необходимого для решения

проблемы.

Второй аспект – планирование, организация и осуществление деятельности от идеи до материального воплощения.

В ходе проектной деятельности дошкольники учатся на практике применять знания из одной или нескольких образовательных областей.

Проектная деятельность позволяет детям самостоятельно или совместно со взрослыми открывать новый практический опыт, добывать его экспериментальным, поисковым путем, анализировать его и преобразовывать. С помощью проектов дошкольники осваивают новые понятия и представления о мире личных и семейных финансов. Примерные темы проектов, позволяющих формировать основы финансовой грамотности дошкольника: «Почему полезно и почётно трудиться?», «Труд – Наше богатство», «Что такое Экономика?»,

«В гости к Гному-Эконому», «Зачем человеку деньги?», «Почему нужно быть бережливым?».

**8. Технология «Ситуация месяца»** (Гришаевой Н.П.) позволяет заложить базовые модели социальных ролей (я – член коллектива, я – горожанин (житель села), я – житель земного шара, я – часть мироздания, я мальчик или девочка, я – член семьи, я – россиянин) именно в тот сензитивный период дошкольного детства, когда они только начинают осваиваться самими детьми. Включает диагностику знаний и умений детей в начале «Ситуации», использование на занятиях наглядного материала, активизацию прошлого опыта детей в различной форме: викторины; беседы; драматизацию и др.

Заключительные праздники по ситуации месяца позволяют проявлять те социальные навыки и жизненный опыт, которые дети приобрели в течение месяца. На празднике дети могут спонтанно выражать себя, реализуя свои потребности и способности без утомительных репетиций. Такие темы, как «Мой дом – детский сад», «Таинственный остров», «Я живу в Совгавани», могут быть адаптированы для изучения основ финансовой грамотности.

**9. Викторины и конкурсы** можно рассматривать как своеобразные формы познавательной деятельности с использованием информационно-развлекательного содержания. Происходит интеграция образовательных областей: художественно-эстетическое развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое и физическое развитие. Примерами викторины могут быть: «Разумные траты сказочных героев», «Угадай профессию», «Угадай вид труда» и пр.

**10. Театрализованные интерактивные мини-постановки** – один из самых эффективных методов обучения, лучшая среда для раскрытия и роста творческих способностей, обогащения внутреннего мира ребёнка, возможность обсуждения и советов. Обучающие сказки имеют особое значение для социализации и развития дошкольника. Эта форма может успешно использоваться для закрепления пройденных понятий: работать и зарабатывать, деньги, желания и потребности, тратить, расходовать, экономить, беречь, откладывать, копить, сберегать, план,

планировать, занимать, долг и пр. Участие детей в театрализованных постановках позволяет осуществлять образование и развитие по всем направлениям: социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое и физическое.

#### **11. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Г.С. Альтшуллера.**

Умелое использование воспитателем приемов и методов данной технологии позволяет развить у дошкольников творческое воображение, диалектическое мышление, учит их мыслить системно с пониманием происходящих процессов. Исходным положением ТРИЗовской концепции по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную Программу и ее эффективность. ТРИЗовские игры: «Хорошо – плохо», «Чем былчем стал», «Раньше – позже», «Робинзон Крузо», «Аукцион» и т. д.

#### **12. Моделирование.**

Одним из наиболее перспективных методов освоения финансовой грамотности является моделирование, поскольку мышление старшего дошкольника отличается предметной образностью и наглядной конкретностью. Этот метод открывает перед педагогом ряд дополнительных возможностей в интеллектуальном развитии ребенка, в том числе и в ознакомлении с окружающим миром. Использование моделирования в формировании ОФГ (предметные модели – изображение орудий труда при знакомстве с профессиями, изображение денег и т.д.; предметно-схематические модели по Т.А. Ткаченко; графические модели – мнемотаблицы для составления описательных рассказов о профессии).

**13. Технология «Клубный час»** заключается в том, что дети могут в течение одного часа перемещаться по всему зданию (или участку), соблюдая определенные правила поведения и выполняя финансовые задания (трудовая деятельность для ярмарки, выполнение трудовых заданий, игровая деятельность на тему экономики и финансов (настольно-печатные, дидактические, сюжетно-ролевые игры – разновозрастное общение), чтение, пересказ, изобразительная деятельность (раскрасить, обвести и т.д.), конструирование по чертежу Банка, банкомата и т.д., нахождение в песочницах монет, мастер-классы, в конце обязательный рефлексивный круг (Где был? Что запомнилось? Хочешь ли ещё сюда прийти? и т.д.). Проведению «Клубного

часа» предшествует подготовительная работа, прежде всего среди родителей и педагогов.

**14. Технологии Н.А. Коротковой «Путешествие по карте-панно «Река времени» и «Путешествие по карте».** По карте панно можно проследить историю денег, торговли, профессий, а по географической карте отправиться в разные страны и познакомиться там с финансовой жизнью, деньгами, финансовыми привычками и т.д.

**15. Технология Интеллект-карты Тони Бьюзена.** Основной темой карты может быть: «Семейный бюджет», «Деньги», «Все работы хороши» и пр. Метод мыслительных (ментальных) карт Тони Бьюзена – это удобная и эффективная техника визуализации мыслительной деятельности и альтернативной записи, зарисовывания. Мысли, изложенные на бумаге графическим способом, представляют определённую схему действий, упрощают процесс запоминания.

#### **16. Коллекционирование.**

Собирая, ребёнок занимается познавательно-исследовательской деятельностью, у него возникает желание больше узнать о предметах (коллекции «Кошелечки», «Деньги», «Копилки», «Орудия труда» и т.д.). Учитывая ситуативность и неустойчивость интересов дошкольников, необходимо поддерживать интерес к созданию коллекции и к уже действующей коллекции: вместе с ребёнком рассматривать её, организовывать поиск информации, составлять рассказы и сказки о предметах, использовать экспонаты в играх, занятиях, театрализованных постановках, зарисовывать.

Периодически коллекцию можно «переоформлять» - классифицировать по разным признакам. У детей необходимо воспитывать бережное отношение к коллекции. Рассказы о предметах коллекции позволяют детям обратить внимание на необычный вид и назначение, на «говорящие» детали.

#### **17. Создание мультфильмов в ДОУ.**

С появлением современных технологий увлекательный мир анимации стал доступен для всех, в том числе и для дошкольников. Во многих садах сейчас активно внедряется создание мультфильмов (из рисунков, пластилиновых, из лего-конструктора и т.д.) Современные мульти-студии позволяют детям освоить азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающих режиссеров. При грамотном педагогическом подходе интерес к мультфильмам можно использовать и как средство формирования ОФГ – создавать мультфильмы по придуманным стихам и сказкам или по сказкам, предложенным в методической литературе.

#### **18. Фильмы познавательного содержания и мультфильмы.**

Дошкольный возраст – это период, в котором преобладает наглядно-образное мышление. Воспитатель, сопровождая рассказ демонстрацией динамических процессов, способствует более прочному усвоению знаний воспитанниками, мотивируя их на поиск новой информации. Можно использовать в работе цикл фильмов «Азбука финансовой грамотности» со Смешариками или «Рассказы тётушки Совы», «Фиксики» и др.

#### **19. Виртуальные прогулки и экскурсии в детском саду.**

Одно из актуальных направлений внедрения ИКТ в образовательный процесс ДОО – мультимедийные презентационные технологии. Использование презентационных средств позволяет внести эффект наглядности в занятия и помогает ребёнку усвоить материал быстрее, акцентировать внимание на значимых моментах излагаемой информации; создавать наглядные образы в виде схем, рисунков, графических

композиций.

В работе по формированию ОФГ используются в основном экскурсии на экономические объекты (заводы, магазины, хозяйства, шахты, биржи, банки) и культурно-художественные (музеи, учебные заведения).

Наглядный материал в слайд-шоу позволяют выстроить объяснение логично, научно, при этом включается зрительная, слуховая и моторная память воспитанников.

С помощью виртуальных экскурсий можно побывать в любой точке нашего земного шара и не один раз. Провести экскурсию можно разными способами:

- фотопутешествие (с каким-либо героем);  
**видеоэкскурсия, проводимая ребёнком, членами его**