

**Федорова Ольга Викторовна**

воспитатель

**Кочукова Елена Вячеславовна**

воспитатель

МАДОУ «Д/С №129»

г. Череповец, Вологодская область

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР ПО ФОРМИРОВАНИЮ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

*Аннотация:* сформировать у детей элементарные экономические представления, необходимые в жизни, – основная цель изучения финансовой грамотности в дошкольном возрасте. Большинство современных детей не знают цену деньгам, не ценят и не берегут свои вещи, игрушки, требуют дорогие подарки. Многие родители ищут помощи в решении этих проблем у педагогов дошкольных образовательных организаций, которые могут в этом помочь и детям, и их родителям через включение в воспитательно-образовательный процесс программы по изучению основ формирования финансовой грамотности дошкольников. При этом использование только традиционных методов обучения неэффективно. Необходимы современные образовательные технологии, одной из которых является интерактивная игра.

*Ключевые слова:* финансовая грамотность, интерактивная игра, формирование и закрепление знаний.

Цель интерактивной игры – формирование и закрепление знаний. С помощью интерактивных игр можно составлять наглядные задания на различные темы по формированию основ финансовой грамотности: деньги, потребности, бюджет семьи и т. д. Отличительной чертой интерактивных игр является то, что они повышают мотивацию у детей к процессу познания, создают благоприятный эмоциональный фон. Применение интерактивных игр на занятиях вызывает у дошколь-

ников стремление к поиску правильного решения, к размышлению. Многофункциональность интерактивных игр заключается так же в том, что её можно использовать не только на занятии, а также в свободной деятельности дошкольников. Проигрывать игру можно как индивидуально, так и со всей группой.

Создание интерактивной игры – это очень увлекательный процесс. Подбор картинок, заданий по теме игры, включение героя в игру, его озвучка, неожиданное появление на экране, и не только как статичная картинка, но и «оживление его» с помощью известных детям мультфильмов, когда идёт нарезка материала (выбор фрагмента мультфильма) – все части этой работы. А огромные возможности программы Power Point помогают всё собрать в единое целое. И данная программа удобна тем, что не требует подключения к интернету.

Представляем наш опыт работы по формированию основ финансовой грамотности на занятиях по развитию элементарных математических представлений у детей старшей группы по теме «Деньги» с использованием интерактивной игры «Задачки от кота Матроскина». Герой книги Эдуарда Успенского «Дядя Фёдор, пёс и кот» кот Матроскин – практичный и хозяйственный, в игре знакомит детей с понятием «деньги», даёт представление о том, что деньги бывают разного достоинства, что их можно копить, экономить, разменивать, знакомит с понятиями «цена товара», «дороже – дешевле», откуда берутся деньги и зачем они нужны, а также в игре закрепляются математические представления.

Данная игра состоит из 13 слайдов, каждый из которых отдельное самостоятельное задание. Начинается игра с фрагмента мультфильма «Трое из Простоквашино», где друзья решают, откуда взять деньги на покупку коровы. Это небольшое видео даёт детям представление, что деньги можно заработать (а дети не работают), занять у соседей, но при этом их надо потом отдать, что – то продать ненужное, которого у детей нет, а можно найти клад. Действие игры продолжается после того, как клад был найден.

Далее дети знакомятся с тем, что деньги бывают разными: металлическими и бумажными, и называются рублями. Металлические – это монеты, а бумажные – купюры и закрепляют пространственные представления «справа – слева»,

совершенствуют умение различать и называть знакомые геометрические и объёмные фигуры. В следующем задании знакомим с монетами достоинством 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей и раскладываем монеты – рубли от самой маленькой до самой большой. Затем с Шариком идём в магазин покупать товар, определяем какой товар дороже, какой дешевле, при этом повторяем количественный состав числа в пределах 5 из единиц.

И как же в игре без почтальона Печкина! На следующем слайде Матроскин даёт детям задание определить форму копилки дяди Фёдора и Печкина, посчитать количество монет в них (счёт в пределах 10) и обозначить полученное число монет цифрой. Далее более сложное задание: разменять монету достоинством 5 рублей не только по 1 рублю, но и по-другому ( $1 + 1 + 1 + 2$ ,  $1 + 2 + 2$ ).

В игре также есть задание по повторению порядкового счёта в пределах 5, где дети определяют место друзей кота Матроскина (пса Шарика, дяди Фёдора, галчонка, почтальона Печкина и коровы Мурки) и раздают монеты: первому 2 рубля, третьему 1 рубль и т. д.). И, конечно же, задание на сообразительность. Кот Матроскин, даря копейки, просит детей определить, сколько рублей получилось.

Интерактивная игра «Задачки от кота Матроскина» может использоваться не только на занятиях по формированию элементарных математических представлений, но и в индивидуальной работе с детьми старшей группы. А кот Матроскин продолжает знакомить детей с финансовыми понятиями, например, с такими как «бюджет семьи».

Таким образом, интерактивная игра – это современный метод обучения, которая вызывает у детей особый интерес и помогает лучше усвоить и закрепить материал по формированию основ финансовой грамотности.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 129»

Вологодская область, г. Череповец, ул. К. Беляева, 57 (8202)264730

### Задачи от кота Матроскина

интерактивная игра  
по финансовой грамотности  
для детей старшего дошкольного возраста



Авторы:  
Кочукова Е. В.  
Федорова О. В.  
Сухарева В. А.

Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

### *Список литературы*

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (старший дошкольный возраст, 5–6 лет).
2. Программа по формированию основ финансовой грамотности в дошкольном образовательном учреждении.
3. Роль интерактивных игр в развитии дошкольников [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3BLZQ5> (дата обращения: 13.06.2024).