

Шаульская Наталья Евгеньевна

воспитатель

Власюк Наталья Сергеевна

воспитатель

МБОУ «Начальная школа – Д/С №8»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРОВОЙ ИНТЕРАКТИВ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ НАЧАЛЬНЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ 4–5 ЛЕТ

***Аннотация:** в статье представлен практический опыт работы воспитателя по внедрению элементов финансовой грамотности в образовательный процесс средней группы. Авторы раскрывают возможности интерактивных и социогровых методов в формировании у детей 4–5 лет первичных экономических представлений. Описываются конкретные игровые ситуации и интерактивные приемы, адаптированные для данного возраста.*

***Ключевые слова:** финансовая грамотность, экономическое воспитание, средний дошкольный возраст, средняя группа, интерактивная игра, социализация.*

Введение.

Современное общество требует от человека адаптации к социально-экономическим условиям, поэтому основы экономического воспитания закладываются уже в дошкольном возрасте. Согласно ФГОС ДО, формирование финансовой грамотности направлено на социализацию ребенка и развитие его познавательной активности. В среднем дошкольном возрасте (4–5 лет) дети начинают активно замечать финансовую сторону жизни: видят, как родители расплачиваются картой или наличными, понимают, что товары в магазине не бесплатны.

Однако экономические понятия слишком абстрактны для детей 4–5 лет. Единственным эффективным способом их освоения является интерактивная

игра. Интерактивный подход позволяет моделировать реальные жизненные ситуации, в которых ребенок становится активным участником экономических отношений, учится делать выбор и рассуждать.

Практические методы финансового просвещения в средней группе

В работе со средней группой важно избегать сложных терминов. Обучение строится на базе игровых интерактивных ситуаций, направленных на решение конкретных задач.

1. Интерактивная дилемма «Хочу и Надо».

Одна из главных задач в 4–5 лет – научить ребенка различать капризы («хочу») и жизненно важные потребности («надо»).

Пример из практики: Дидактическая игра с использованием интерактивного панно «Корзина желаний». Детям дается игровая задача – помочь сказочному герою (например, Буратино) собраться в путешествие. На столе разложены карточки (хлеб, лекарства, новая машинка, теплая куртка, мороженое, вода). Дети в мини-группах обсуждают и прикрепляют на панно в раздел «Надо» только то, без чего нельзя обойтись, а в раздел «Хочу» – то, без чего можно прожить. Метод учит аргументировать свою позицию и договариваться.

2. Моделирование сюжетно-интерактивной игры «Супермаркет».

В отличие от классической сюжетно-ролевой игры, интерактивный формат включает в себя изменяющиеся условия и решение логических задач.

Пример из практики: вводятся условные деньги – «рубрики» (фишки или карточки с разным количеством точек). Каждому ребенку выдается кошелек с ограниченным бюджетом (например, 3 «рубрика»). На прилавке выставлены товары со «стоимостью» (ценники с точками). Задача ребенка – соотнести количество точек на ценнике со своими возможностями и выбрать товар, на который хватает средств. Если фишек не хватает, дети учатся кооперироваться: «Давай объединим наши рубрики и купим один большой конструктор на двоих».

3. Использование ИКТ-путешествий.

Компьютер или планшет используются для закрепления понятий «история денег» или «где живут деньги».

Пример из практики: Виртуальное путешествие «Откуда пришли деньги?». Дети помогают древнему человеку обменивать товары (рыбу на топор, шкуру на зерно), нажимая на экран и выстраивая логические цепочки обмена. Это наглядно объясняет, почему в итоге появились монеты и купюры.

Результаты работы.

Внедрение интерактивных экономических игр в средней группе показало позитивную динамику:

- дети начали понимать разницу между понятиями «потребность» и «желание»;
- сформировалось бережное отношение к игрушкам, книгам и личным вещам (как к ценностям, созданным трудом взрослых);
- дошкольники освоили первичные правила поведения в магазине и культуру диалога при совершении покупок.

Заключение.

Формирование финансовой грамотности у детей среднего дошкольного возраста посредством интерактивных методов – это не обучение экономике, а прежде всего воспитание правильного отношения к труду, вещам и деньгам как к ресурсу. Интерактивная игра делает этот процесс доступным, веселым и практически ориентированным, что полностью соответствует психологическим особенностям детей 4–5 лет.

Список литературы

1. Шатова, А. Д. Тропинка в экономику. Программа для детей 5–7 лет / А. Д. Шатова. – Москва : Вентана-Граф, 2017. – 128 с.
2. Смоленцева, А. А. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику / А. А. Смоленцева. – Санкт-Петербург : Детство-Пресс, 2018. – 160 с.