

Петрова Нина Петровна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №19»

г. Канаш, Чувашская Республика

**ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ
4–5 ЛЕТ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

***Аннотация:** в статье обосновывается роль игрового интерактива в формировании начальных представлений о финансовой грамотности у детей 4–5 лет. Раскрываются психологические предпосылки обращения к игре, содержание доступных возрасту экологических понятий, формы игрового взаимодействия (сюжетно-ролевые, дидактические, театральные игры, проблемные ситуации, проекты). Определяются педагогические условия эффективности работы и ожидаемые результаты.*

***Ключевые слова:** игровой интерактив, финансовая грамотность, начальные экономические представления, семейный бюджет, партнерство с семьей, бережливость.*

Финансовая грамотность все чаще рассматривается как базовая компетенция, формирование которой начинается задолго до школы. Дети 4–5 лет уже включены в экономическую повседневность семьи: они ходят с родителями в магазин, слышат разговоры о деньгах, наблюдают, как деньги обмениваются на товары. Наиболее адекватным инструментом такого сопровождения в дошкольном возрасте выступает игровой интерактив, поскольку игра является ведущей деятельностью ребенка и естественной формой познания мира.

Возраст 4–5 лет – период интенсивного развития наглядно-образного мышления, воображения, произвольности поведения. Ребенок еще не способен усваивать абстрактные экономические категории: понятия «бюджет», «доход», «расход» остаются для него пустыми звуками. Но та же информация, облегченная в форму игрового действия – покупки, обмена, накопления, – становится понятной и лично значимой.

Согласно Л. С. Выготскому, игра является источником развития и создает зону ближайшего развития ребенка. Д. Б. Эльконин подчеркивал, что в сюжетно-ролевой игре ребенок моделирует социальные отношения взрослых, осваивая их смыслы. Именно эта способность игры делает ее незаменимым средством раннего экономического воспитания.

Работа с дошкольниками данного возраста не предполагает освоения сложных не предполагает освоения сложных экономических категорий. Речь идет о формировании элементарных, доступных пониманию представлений: труд как источник средств; деньги как средство обмена; различие «хочу» и «надо»; бережливость; простейшие правила покупки; семейный бюджет в доступном понимании.

Сюжетно-ролевые игры.

Классические игры «Магазин», «Супермаркет», «Кафе», «Банк», «Аптека» наполняются экономическим содержанием: дети используют муляжи денег, кассу, ценники, кошелек, распределяются роли продавца, кассира, покупателя. В ходе игры возникают ситуации выбора, подсчета, обмена, отказа от лишнего.

Дидактические игры.

Игры «что можно купить за деньги?», «Дорого-дешево», «Разложи товары по полкам», «Собери монеты в копилку», «Найди пару: товар-цена» формируют базовые понятия в увлекательной форме.

Проблемно-игровые ситуации.

Педагог моделирует ситуацию выбора: «Кукла хочет две игрушки, но денег хватает только на одну. Как поступить?», «Что подарить бабушке, если у нас мало монет?», «Как накопить на подарок маме?». Такие задачи побуждают детей рассуждать, сравнивать, аргументировать и принимать самостоятельное решение в безопасной игровой среде.

Театрализованные игры и литературные сюжеты.

Многие сказки содержат экономический подтекст: «Муха-Цокотуха», «Три поросенка», «Золотая антилопа», «Колосок». Инсценировка этих

историй позволяет через образы и эмоции осваивать сложные морально-экономические категории.

Проектная деятельность.

Краткосрочные проекты («Наша копилка», «Ярмарка игрушек», «Обмен без денег») объединяют игру, практическую деятельность и обсуждение, создавая целостный образовательный опыт.

При систематической работе к концу 5 года жизни ребенок:

- понимает, что деньги-результат труда взрослых;
- знает, что товары в магазине приобретаются за деньги;
- на доступном уровне различают «хочу» и «надо»;
- проявляется бережное отношение к вещам, игрушкам, деньгам;
- умеет участвовать в простых сюжетно-ролевых играх экономического содержания;
- проявляется интерес к труду взрослых и элементарным экономическим отношениям.

Игровой интерактив является психологически обоснованным, педагогически целесообразным и практически результативным средством формирования начальных представлений о финансовой грамотности у детей 4–5 лет. Он позволяет без принуждения, через естественную для дошкольника деятельность, заложить основы экономического мышления, бережливости и ответственного к ресурсам. Грамотно организованная игровая среда и партнерская позиция взрослого превращают знакомство с миром финансов в увлекательное открытие, которое становится фундаментом дальнейшего экономического образования личности.

Список литературы

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – Москва, 1966. – С. 62–67.
2. Нефёдова, М. А. Программа по финансовой грамотности «Юный финансист» для детей 4–5 лет / М. А. Нефёдова. – URL: <https://infourok.ru/programma-po-finansovoj-gramotnosti-yunyj-finansist-8052172.html>. – Текст : электронный.

3. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва : Владос, 1999.