

**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение «Детский сад
общеразвивающего вида №9 «Огонёк» г.Соль-Илецка**

**«Интерактивные игры по формированию основ финансовой
грамотности у детей дошкольного возраста»**

Подготовила воспитатель:
Новокрещенова И.Г

В детском саду мы используем разнообразные методы и приемы формирования у детей финансовой грамотности. Такие как, организация детской деятельности через сюжетные, ролевые и дидактические игры с экономическим содержанием, увлекательные ситуационные задачи, кроссворды, квест-игры, а также интерактивные игры. Интерактивная игра - это современный подход, это мультимедийные технологии и это интересно! Конечно 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! Педагоги могут использовать уже готовые разработанные интерактивные игры или же сами создать свои игры для обучения, закрепления уже полученных знаний или для командных соревнований по финансовой грамотности.

В старшей возрастной группе интерактивные игры можно использовать как обучающий материал при проведении занятий как в групповой форме, так и индивидуально.

Мы используем уже разработанные нами игры в программе Microsoft Power Point. С помощью подобных игр закрепляются и углубляются знания детей по финансовой грамотности. Дети учатся работать слаженно, дружно, обдумывать свои ответы. Мы используем ноутбук в группе для индивидуальной работы – за ноутбуком сидят 1- 2 ребенка, дети даже сами могут работать мышкой и сами справляются с заданием под контролем воспитателя, а для занятий мы используем проектор.

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.

Мы разработали интерактивные игры по финансовой грамотности: «Угадай профессии», «Разложи товар по полкам», «Создай свою рекламу», «Что можно купить за деньги, а что нельзя», «Разложи монеты», «Деньги, монеты, банкноты», «Разменяй монету», «Где хранятся деньги». Цель интерактивных финансовых игр – формирование и закрепление экономических знаний методом интерактивных игр.

Чтобы создать интерактивную игру по финансовой грамотности нам необходимо:

1. Создать в программе Power point пустой слайд
2. Добавить фон
3. Вставить анимированный персонаж
4. Озвучить его своим голосом(на диктофон мы записали голос и в онлайн программе на компьютере преобразовали в мультяшный)
6. Вставить озвученный аудио формат к анимированному персонажу
7. Далее вставить снова пустой слайд
8. Добавить фон например витрину спортивного магазина
9. На этот фон добавить картинки тележка, стеллаж для товаров, продавец
10. В тележку расположить нужные предметы. К каждому предмету, который должен быть на полке, прикрепляем триггер и задаём путь, по

которому должен двигаться данный предмет. Триггер заставляет передвигать предмет в заданном направлении

11. К каждому предмету прикрепляем звук, например, колокольчик.

12. Завершающий слайд - это анимированный персонаж со словами одобрения и похвалы детей за правильные ответы.

В своих интерактивных играх по финансовой грамотности мы используем анимированный персонаж- буратино , который говорит понятные детям задания. Мы считаем использование анимированного персонажа усилит эмоциональное восприятие и интерес детей к интерактивным играм по финансовой грамотности. Используя простые программы (Microsoft Office Power Point,), можно создать игру, задания и упражнения для детей.

Сегодня мы хотим вам представить игры, которые мы разработали и применяем в процессе формирования у детей финансовой грамотности как на занятиях так и в режимных моментах.

1.Игра «Классификация денег»

Цель игры познакомить с понятием «деньги», какие бывают деньги.

В этой игре буратино говорит детям задание.(включает голос)

Перед вами картинки денег разного достоинства (10,50,100 руб., монеты 1,10, копеек, 2,5,10 рублей и электронные деньги. В нижней части экрана картинки копилка, кошелек и банк. Ваша задача разложить деньги так чтобы они были в надежных условиях хранения.Ребенок должен собрать монеты в копилку, бумажные купюры в кошелек, пластиковые карты в банк.В эту игру могут играть 1,2-3 ребенка.

Если ребенок ошибается то игра сама подскажет правильное место

2.Игра «Что можно и нельзя купить»

Цель: Формирование понимания того, что не все покупается за деньги.

Дети из предложенных карточек должны выбрать в одну корзину то что можно купить за деньги, а в другую картину то, что нельзя купить.

Например можно купить мебель, одежду, дом, игрушки, но нельзя купить любовь, дружбу, чувство радости и хорошее настроение, реку.

3. Игра по теме «Реклама»

Цель : закрепление знаний детей о назначении рекламы

Например у кота матроскина большая ферма, на ферме много коров и они дают много молока. Ребятам надо помочь Матроскину, продать молоко и молочные продукты. Воспитатель задает вопрос: « С помощью чего мы сможем продать молочные продукты», после правильных ответов детей воспитатель предлагает создать макет рекламного щита. Какого из предложенных героев можно поместить на рекламный щит. Это шарик, дядя Федор, почтальон Печкин. Остальные герои они лишние из других мультфильм и отправляются в книгу.

Получается рекламный щит для кота Матроскина, с помощью которого он может продать молоко.

4.Игра «Разложи товар по полкам»

Цель: Формирование умений сгруппировать товар по их свойствам и назначению, например в отделе товаров для детей необходимо разложить игрушки на полке, в отделе товаров для спорта разложить спортивный товар на полку.

5.Игра «Что надо, что хочу»

Цель: Познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между понятиями «хочу» и «надо».

Правила игры: Определить, к какому понятию: «хочу» или «надо» относится предмет, изображенный на карточке, и расположить ее под соответствующий символ «!» (надо) или «?» (хочу).

В процессе применения интерактивных игр по финансовой грамотности нам стало понятно, что увеличилась возможность транслирования учебной информации в более интересной для детей форме. Благодаря смене изображений, возникновению и исчезновению картинок внимание детей удерживается дольше, а это в свою очередь влияет на положительную динамику в развитии детей. В ходе освоения интерактивной игры у дошкольника возникают новые знания и опыт, которые появляются вследствие игрового взаимодействия.