**Использование технологий интерактивного обучения и цифровых образовательных ресурсов в формировании основ финансовой грамотности старших дошкольников**

 Егорова Я.В., воспитатель

 Каширцева Т.В., воспитатель

 МБДОУ «Центр развития ребёнка

 - детский сад № 126 «Дружные ребята»

«Человек образованный - тот, кто знает,

где найти то, чего он не знает».

(Георг Зиммель)

В современном мире, когда информация добывается достаточно легко и устаревает очень быстро, на первый план выходит не наличие фактических знаний, а умение их получать, создавать, обрабатывать и использовать для решения различных задач. При реализации Программы по формированию основ финансовой грамотности старших дошкольников высокую эффективность показали технологии активного и интерактивного обучения (проектная деятельность,« Сторителлинг», «Творческие мастерские», «Кейсы», «Станционные игры» и др.), а также цифровые образовательные ресурсы (интерактивные мультфильмы, онлайн игры и мобильные приложения, виртуальные экскурсии, электронные книги, и др.).

Проектная деятельность позволяет детям самостоятельно или совместно со взрослыми открывать новый практический опыт, добывать его экспериментальным, поисковым путем, анализировать его и преобразовывать.

В ходе реализации проектов дошкольники осваивают и закрепляют новые экономические понятия,расширяют представления о мире личных и семейных финансов, знакомятся с новыми профессиями и содержанием их деятельности, расширяют знания о рациональном и повторном использовании некоторых вещей, получают начальные представления о назначении финансовых организаций. В нашем детском саду были представлены следующие проекты: «Мамины помощники», «Региональный компонент: предприятия Курганской области», «Наши добрые дела», «Семейный бюджет», «Профессии моих родителей», «Умный дом» и др.

Ситуационные беседы и Ситуационные задачи – варианты интерактивного обучения, где главным элементом является проблемный вопрос, который должен быть сформулирован так, чтобы ребенку захотелось обязательно найти ответ на него. Например, «Незапланированные покупки: как их избежать?», «Как накопить на мечту?», « Как выбрать подарок другу?», «Зачем нам экономить свет и воду?», «Осторожно, мошенники!».

В своей работе мы часто используем такой прием как «Сторителлинг» -«искусство увлекательного рассказа», цель которого захватить внимание детей с начала истории, удерживать его в течение всего повествования, донести основную мысль истории. Дошкольники любят путаницы, приключения, детективные расследования, загадочные происшествия.Особый интерес вызывают истории, которые произошли с такими же детьми, как они. Вот пример такой истории: «…Дети украшали приемную к Новому году и решили изготовить гирлянду из цветной бумаги. Сделали замеры, приготовили бумагу, приступили к работе. Им хотелось побыстрей повесить гирлянду... Но, когда они закончили, оказалось, что гирлянда очень короткая. Как такое могло случиться?» …Здесь дети выдвигают свои версии. Оказалось, что при изготовлении гирлянды материал расходовался неэкономно, и деталей для гирлянды не хватило. Таким образом, дети сами приходят к выводу о необходимости экономного использования бумаги. Так закладываются основы экономического сознания.

Большой популярностью у детей пользуется «Станционная игра» – игра, которая предполагает наличие несколько станций (локаций), с заданиями, которые выполняются за определенный промежуток и оцениваются модераторами игры. В «Станционную игру» могут быть включены разные типы заданий: решить кроссворд, отгадать ребус, найти соответствия, выполнить счет и др. Одним из преимуществ данной технологии является то, что в процессе игровой деятельности не только актуализируются экономические знания, но и развиваются коммуникативные навыки, тренируются личностные качества, расширяется кругозор.

Кейс-технологии помогают понять, что чаще всего не бывает одного-единственного верного решения, дети учатся находить и обосновывать свои решения. Интерактивная технология включает реальные или вымышленные ситуации, направленные на формирование личностных качеств, способов деятельности, умений. Можно использовать готовые кейсы из учебной литературы, ситуации из СМИ и Интернета, вымышленные ситуации.

При проведении «творческих мастерских» необходимо обратить внимание на то, что знания не предоставляются в готовом виде, а выстраиваются самими участниками в паре или группе с опорой на свой личный опыт, или новые знания ими добываются самостоятельно. Само понятие «мастерская», пришло в педагогику из сферы творчества, изначально подразумевает место, где создается что-то новое. В каждой «Мастерской» обязательно есть мастер-педагог, который включает участников в процесс творческой познавательной деятельности, помогает им совершить открытие, дарит радость создания нового, самостоятельно полученного знания. Конечным продуктом может стать схема, таблица, плакат, компьютерная презентация видеоролик или пост для размещения в соцсетях, памятка, стикер, граффити, сказка, коллаж, рассказ, история, социальная реклама или манифест.

В нашем детском саду на каждый из 4 тематических блоков Программы разработаны «Творческие мастерские» для старших и подготовительных групп. Вот некоторые темы: «Творческая мастерская: изготовление продуктов-муляжей из мягкого пластилина или из соленого теста для кондитерской», «Копилки из подручных материалов», «Схема доходов и расходов», альбом «Деньги разных стран», «Эскиз банкомата», «Дизайн купюры «Заозерный». Для педагогов были проведены «Творческие мастерские»: «Изготовление дидактических и настольных игр по экономике», «Экономика это интересно!», «Осторожно, мошенники! - изготовление памятки для определения подлинности купюры», «Изготовление стикеров «Правила экономии в быту» и др.

 В современном обществе появляются новые пространства жизни — виртуальное, мультимедийное, цифровое. Таким образом, педагогу сегодня необходимо встраивать в структуру занятия современные, интересные и привычные для обучающихся цифровые образовательные ресурсы: мобильные приложения, анимированные презентации, онлайн игры, интерактивные мультфильмы, цифровые учебные пособия.

 В настоящее время актуальным и перспективным направлением в педагогической практике является использование «CINEMA – технологии», которая помогает воспринимать обучающимся реальное представление о сложном мире с помощью кинематографических произведений.

В рамках Проекта повышения финансовой грамотности населения Минфином России было создано три типа видеоматериалов: анимированные презентации, короткометражные художественные фильмы и мультипликационные фильмы.

Дети любят мультфильмы и онлайн игры, выбор полезного контента позволяет совместить развлечение с обучением. Для родителей была предложена подборка мультфильмов для дошкольников: «Смешарики. Азбука финансовой грамотности», «Богатый бобренок», «Фиксики. Как делают деньги», «Как старик корову продавал», мультсериал «Навигатум»: «Профессия Ветеринар», «Детский стоматолог» и другие.

Методически грамотное использование мультипликационных фильмов на занятиях по финансовой грамотности может стать действенным педагогическим инструментом для достижения планируемых результатов обучения. Мультфильмы и анимированные презентации хорошо встраиваются в эти виды занятий, поддерживая их. На занятиях постановки проектной задачи они могут использоваться для создания проблемной ситуации, мотивации к изучению нового материала.

В своей работе мы активно используем видеоматериалы по финансовой грамотности: презентации, видео уроки, виртуальные туры и экскурсии (анимированные презентации «История возникновения денег», «Купюры и монеты», «Как печатаются деньги», видео уроки «Клуб деловых детей на YouTube и delovie\_deti@tvclass.ru., «Виртуальный тур на Монетный Двор Санкт-Петербурга», Видео экскурсии на ЗАО «Молоко Зауралья», ОАО «Синтез», ООО «Хлебокомбинат №1» и другие).

Мобильные приложения - это достаточно новый педагогический

инструмент, который уже набирает популярность среди дошкольников и

педагогов благодаря своим возможностям обеспечивать интерактивные

форматы обучения финансовой грамотности. ООО «АйТи Агентство ОС3» (www.oc3.ru) по заказу Минфина России в рамках проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» разработала ряд мобильных приложений для изучения финансовой грамотности. Например, мобильное приложение «Монеткины» поможет ребенку планировать доходы и расходы, предоставит информацию об экономических процессах, научит правильно воспринимать рекламу.

Чтобы сделать изучение финансовых вопросов интересными для ребенка, можно воспользоваться ресурсами, учебными материалами, созданными в рамках проекта Минфина России и расположенными в библиотеке на портале

[https://vashifinancy.ru/.деньги»](https://vashifinancy.ru/.%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C%D0%B3%D0%B8). У Банка России есть свой сайт «Финансовая культура». На портале специалисты разбирают простым языком финансовые ситуации, с которыми может столкнуться каждый, представлены разделы и для взрослых, и для детей. Например, игра «Спаси копилки детей от злого колдуна» научит детей обращаться с карманными деньгами, планировать расходы, избегать необдуманных рисков и сохранять свои накопления.

Игра «Финзнайка» предлагает повысить уровень финансовой грамотности, сформировать интерес к финансово грамотному поведению. Рассматриваются такие темы как деньги, бюджет, банки, валюта, бизнес и страхование.

На сайте «Интерактивные системы. Финансовая грамотность» представлены интерактивные образовательные игры, созданные специально для детей. Каждая игра разработана на определенный возраст, с учетом знаний и навыков, которыми уже обладают участники: «Дорогой или дешевый?», «Что можно купить за деньги?», «Путешествие по городу профессий», «Где можно увидеть рекламу?», «Создатели рекламы» и др.

Интерактивные методы обучения, цифровые образовательные ресурсы разнообразят процесс изучения финансовой грамотности, сделают мир экономики более понятным для детей. Дети учатся на простом языке говорить о сложных экономических понятиях, проигрывать реальные жизненные ситуации, самостоятельно искать и обрабатывать информацию, работать с различными источниками.