

Повышение финансовой грамотности детей дошкольного возраста: опыт Алтайского края

*Наталья Владимировна Колпакова,
Барнаульский межрегиональный методический
центр по финансовой грамотности*



Актуальность финансовой грамотности для дошкольников

- Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (ред. от 21.01.2019) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»
- Программа дошкольного образования. «От рождения до школы». / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой.



Направления деятельности по повышению финансовой грамотности дошкольников



Методическое сопровождение педагогов МБДОУ «Детский сад «Сказка»

№	Форма и тема мероприятия
1.	Методическое совещание – «Финансовая грамотность как компетенция современного человека XXI века»
2.	Семинар - «Формирование финансовой грамотности у участников образовательных отношений»
3.	Методический практикум - «Анализ научных подходов в обучении дошкольников финансовой грамотности в соответствии с ФГОС ДО и пятого (инновационного) издания Программы «От рождения до школы»
4.	Практикум - «Оценка образовательных ресурсов по экономической грамотности дошкольников 5-7 лет»
5.	Практикум - «Сопровождение педагогов при подготовке и оформлении конкурсных материалов по формированию финансовой грамотности в ДОУ»
6.	Мастер-класс - «Развивающие игры по финансовой грамотности для дошкольников и их родителей»

Организация взаимодействия МБДОУ «Детский сад «Сказка» и МБОУ «Белокурихинская средняя общеобразовательная школа №1»

Совместный педагогический совет

Взаимопосещения занятий/уроков

Сотрудничество с волонтерским отрядом по финансовой грамотности

Анализ опубликованных УМК по финансовой грамотности для ДОО, программного обеспечения



Шатова А.Д. Тропинка в экономику. Программа. Методические рекомендации. Конспекты занятий с детьми 5–7 лет. М.: «Вентана-Граф», 2015.



Обучающий комплект «Азы финансовой культуры» из 12 книг, авторский коллектив: Семенкова Е.В., Стахович Л.В., Рыжановская Л.Ю. М.: ВИТА-ПРЕСС, 2019



Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности Примерная парциальная образовательная программа дошкольного образования для детей 5–7 лет (Авторы-составители: Шатова А.Д., Аксенова Ю.А., Кириллов И.Л., Давыдова В.Е., Мищенко И.С.)

Проектирование образовательной среды

Игровая деятельность

Проектная деятельность

Конструктивная деятельность

Творческая деятельность



Просветительская работа с родителями дошкольников

Электронный информационный курс «Формирование основ финансовой грамотности»

Тематические консультации (в т.ч. сетевые)

Совместное детско-взрослое взаимодействие

Практикумы, мастер-классы

Просветительская работа с родителями дошкольников

Формируем финансовую культуру в семье на примере героев мультфильмов

Дорогие мамы и папы, находясь дома вместе с детьми, предлагаем вам для семейного просмотра мультимедийные фильмы, которые научат детей обращаться с деньгами

Смешарики

В «Смешариках» есть несколько десятков трёхминутных мультфильмов по теме «Азбука финансовой грамотности». Вот некоторые из них: «Райский остров» и «Благородное дело» — про инвестирование. В одном из примеров герой сильно рискует деньгами в погоне за большой прибылью и теряет их. Из мультфильма ребёнок узнаёт о разных рисках вложения денег и кокосов.



«Золушка» — про кредит. Ниоша берёт кредит на дорогое платье. И только потом выясняет, что деньги нужно вернуть. Для этого приходится много работать.
«Золотое яблоко» — выпуск про планирование расходов. Главная мысль серии — в том, что необходимо внимательно думать, прежде чем что-то покупать.
«Кактус в мешке» — история про договор купли-продажи. Идея: нужно смотреть, что покупаешь, и читать документы, чтобы не быть обманутым. Если всё сделать правильно, то закон на твоей стороне.
«Чёрный день» — про накопления. У Смешариков отключили свет за неуплату. К счастью, у одного из героев были накопления — на всякий случай.

ИГРА «Финансовый квадрат»



Игра предназначена для детей старшего дошкольного, младшего школьного возраста и их родителей. Содержание игры направлено на формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с базовыми экономическими понятиями: «деньги», «монеты», «банковость», «электронные деньги», «валюта», «товар», «цена», «труд», «профессия», «банк», «банкомат», «совместный бюджет», «доходы», «обязательные расходы», «необязательные расходы» и др. Игра способствует развитию умения анализировать и классифицировать понятия по одному или нескольким признакам, осуществлять выбор и объяснять принятое решение. Игра может быть использована как родителями в целях финансового воспитания детей, так и педагогами в процессе организации игровой деятельности и учебно-воспитательного процесса в образовательной организации.

■ **Комплекты**
Набор игры включает по темам: «Личный бюджет» - 45 шт.

■ **Карты к теме «Личный бюджет»**
кошелёк, валют

■ **Карты к теме «Калькулятор»**
калькулятор,

■ **Карты к теме «Отдых, офис, туризм»**
карты, пин-код, почтение, моч

■ **Карты к теме «Стипендия, рас и обуви, расход оплата кому»**

■ **Количество игроков**
В игру могут играть в паре, в 4 и в игровую группу

■ **Подготовка**
Ведущий (взрослый) заранее раскладывает карты или остав показывает все

ИГРА «Я и мои потребности»



Игра предназначена для детей старшего дошкольного, младшего школьного возраста и их родителей. Содержание игры направлено на формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с понятиями: «личные потребности», «потребности семьи», «потребности материальные и духовные», «потребности и желания» и др. Игра способствует развитию аналитических способностей, проявлению умения соотносить личные потребности с потребностями семьи, с разными предметами и осуществлять выбор и объяснять принятое решение. Игра может быть использована как родителями в целях финансового воспитания детей, так и педагогами в процессе организации игровой деятельности и учебно-воспитательного процесса в образовательной организации.

Комплекты игры

Набор игры включает 3 игровых поля и 45 карт по темам: «Личные потребности», «Личные потребности мальчика», «Семейные потребности».

■ **Карты к теме «Личные потребности девочки»**: портрет девочки, средства для ухода за волосами, средства гигиены, одежда, игрушки, канцелярские товары, средства для развития, продукты питания, средства передвижения, сладости, спортивный инвентарь, сотовый телефон, фотоаппарат, компьютер, животное.

■ **Карты к теме «Личные потребности мальчика»**: портрет мальчика, средства гигиены, спортивный инвентарь, одежда и обувь, игрушки, развивающие игры, продукты питания, средства передвижения, канцелярские товары, сладости, сотовый телефон, фотоаппарат, компьютер, домашние питомцы, юнга.

■ **Карты к теме «Потребности семьи»**: портрет семьи, одежда и обувь, средства ухода за кожей, средства для плавания, продукты питания, средства для развития, транспортные средства, сотовый телефон, продукты питания, спортивный инвентарь, средства для семейного досуга, материал для рукоделия, библиотека для семейного чтения, посуда для семейных обедов и чаепития, ремонтно-строительный материал и инвентарь, продукты искусства и творчества.

■ **Количество игроков**
В игру могут играть индивидуально от 1 до 3 человек. Также возможна игра в паре, в этом случае за одним игровым полем играет 2 ребёнка и в игре участвует до 6 человек.

Правила игры

■ **Вариант 1. «Определи потребности»**
Ведущий (взрослый или ребёнок) раздаёт каждому участнику или паре игроков изображения мальчика, девочки и семьи, а также игровое поле, на котором они будут собирать карты на определённую тему: «Личные потребности девочки», «Личные потребности мальчика», «Потребности семьи». 42 карты перемешиваются и изображением вверх размещаются в центре стола.

Правила игры

Вариант 1. «Собери поле»

Ведущий берёт в случайном порядке карту и показывает игрокам. Игроки определяют подходит ли им карта к тематическому полю и если да, то подают сигнал: «Карте место». Забирая карту на свое поле, игрок объясняет свой выбор, например: «Я беру карту с изображением чека, потому что это имеет отношение к магазину». Выигрывает тот, кто быстрее всех соберёт свое игровое поле.

Вариант 2. «Найди связь»

Ведущий переворачивает поля игроков тематической картинкой вниз и раздаёт каждому игроку по 1 карте в случайном порядке, которую игрок размещает на своём игровом поле. Далее ведущий продолжает открывать по одной карте и показывать всем игрокам. Каждый игрок смотрит на карту, которую открывает ведущий, и быстро подают сигнал: «Карте место».

Ведущий берёт в случайном порядке карту и показывает участникам. Игроки определяют подходит ли им карта к тематическому полю и если да, то подают сигнал: «Моя потребность». Забирая карту на свое поле, игрок формулирует предложение и обосновывает свой выбор. Например: «Средства гигиены необходимы девочке для ухода за своим телом» или «Канцелярские товары нужны мальчику для проявления творчества». Выигрывает тот, кто первым соберёт на своём игровом поле 8 карт (помимо изображения, которое выдал ведущий в начале игры) и обосновал свой выбор.

■ **Вариант 2. «Потребности материальные и духовные»**
45 карт перемешиваются и изображением вверх размещаются в центре стола. Ведущий берёт в случайном порядке карту и показывает игрокам. Участники должны определить к какому виду потребностей может быть отнесено изображение и объяснить свой выбор. Например, карта «одевание питомца» участники могут отнести как к материальным потребностям (мы разводим собак, продаём их и увеличиваем семейный доход), а могут отнести к духовным (мы возим корм в питомник, кормим бездомных собак, чтобы улучшить их жизнь). Карта передается игроку только в том случае, если участник представил четкое обоснование. И так пока один из игроков не закроет свое поле из 9 карт.

■ **Вариант 3. «Потребности – желания»**
Картон с изображениями мальчика, девочки и семьи в игре не участвует и убирается ведущим из колоды заранее. 42 карты перемешиваются и изображением вверх размещаются в центре стола. Ведущий перемешивает все карты и по одной карте показывает игрокам, выкладывая ее на стол картинкой вверх.

Одной рукой игрок предлагает собрать на своем поле «Потребности», а другой – «Желания». Участники смотрят на карту, которую открывает ведущий и быстро подают сигнал «Потребности» или «Желание!». Например, когда игрок видит карту «продукты питания», он сообщает, что это потребность. А когда ведущий открывает карту «автомобиль», забирает должны участники, которые собирают поле «Желания».

По окончании игры взрослый помогает детям сделать вывод, чем отличаются потребности от желаний. Если игрок не вернул карточку карту, то она остается у ведущего или в общей колоде помещается вниз. Выигрывает тот, кто первым набрал на своем поле 9 карт.

Игра разработана по заказу КГБУ ДПО «Алтайский институт развития образования имени Андрея Митрофановича Топорова» совместно с АНО «Центр развития инновационных проектов в финансовой грамотности».

Серия «Игротека по финансовой грамотности»
6504049, Алтайский край, г. Барнаул, пр-т Социалистический, 60, каб. 301, лаборатория экономической педагогики
тел. 8(3852) 555-897 доб. 2508
info.educ-center@yandex.ru
Методическая поддержка: www.educ-center.ru

Авторский коллектив: Н.В. Колпакова, Т.Н. Райкова
Дизайн: С.В. Звонков

ор, то
кту,
ют»,
ор, то
своем

ок не
и не
сти со
время

стопа,
ли им
поле и
дается
игроку,

ия «АНО
ТИ»

301,