

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



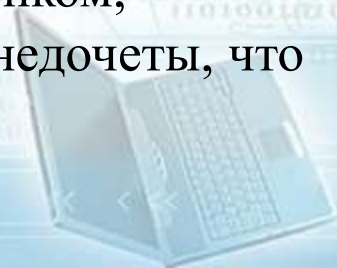
Зосим Карина Андреевна  
воспитатель  
МБДОУ «Детский сад №90  
«Цветик-семицветик»

Финансовая грамотность - это знание, позволяющее достичь финансового благополучия и оставаться на этом уровне всю свою жизнь.



## Преимущества созданных игр при помощи компьютера и построенные на взаимодействии с интерактивным оборудованием:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности;
- компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- компьютер является отличным средством для решения задач обучения;
- постановка проблемных задач, поощрение ребенка при правильном решении самим компьютером, является стимулом познавательной активности детей;
- компьютер предоставляет возможность реализации индивидуального подхода в работе с детьми дошкольного возраста. В процессе деятельности каждый ребенок выполняет задания своего уровня сложности работе и в своем темпе;
- компьютер очень "терпелив" во взаимоотношениях с ребенком, никогда не ругает его за ошибки, а ждет, пока он сам исправит недочеты, что создает в процессе обучения необходимую "ситуацию успеха".



# Информационные ресурсы:

Mimio



Powerpoint

МОИФИНАНСЫ.РФ



## Специальные педагогические требования для работы с ИКТ проектами:

- достаточный уровень освещенности и рабочего пространства;
- непрерывная продолжительность работы в программе для детей 5 лет не должна превышать 10 минут, для детей 6-7 лет - 15 минут;
- расстояние от глаз ребенка до доски должно позволяющее быть не менее процесса трех метров;
- во время работы с программой - обязательное присутствие педагога
- учёт возраста детей и их индивидуальных особенностей;
- картинки и иллюстрации, используемые для создания проектов, должны быть
- красочными и не размытыми;
- содержание игр и упражнений должно быть простым, интересным, доступным и эмоционально привлекательным для детей;
- игры и упражнения не должны вызывать чрезмерного возбуждения и утомления у детей;
- создавая игровые проекты, педагогу необходимо помнить, что занятия следует проводить в игровой форме.



# Задачи:

- знакомство дошкольников с денежной сферой жизни;
- раскрытие взаимосвязи понятий: подсказки труд – (как результат труда) деньги, подготовить к восприятию денег как жизненно необходимого, но ограниченного ресурса, труда как честного способа их заработать;
- формирование у детей начальных навыков обращения с деньгами, правильное отношение к финансовым ресурсам и их целевому предназначению;
- подготовка к принятию своих первых финансовых решений;
- заложить азы ответственного отношения к денежным ресурсам, управлению и контролю над ними, мотивацию к бережливости, накоплению, полезным тратам;
- обучению соотносить понятия надо, хочу и могу;
- обогащение словарного запаса и знакомства с понятиями – трудиться, работать, зарабатывать, деньги, доходы, покупать, тратить, расходовать, откладывать, копить, сберегать, одалживать, занимать, отдавать, возвращать, планировать, экономить.
- способствовать формированию гармоничной личности, осознающей нормы и ценности, определяющие основы финансово экономических отношений между людьми в обществе;
- подготовка детей к жизненному этапу, когда будут появляться карманные (личные) деньги.

## Видео игра «Моя первая копилка»



## Игра «хочу», «надо», «могу»



## Презентация «Путешествие в мир финансов»



## Видеоэкскурсия «Благотворительность и волонтерство»



# Игра «Три кота»





# Игра «Тайна потерянной копилки»

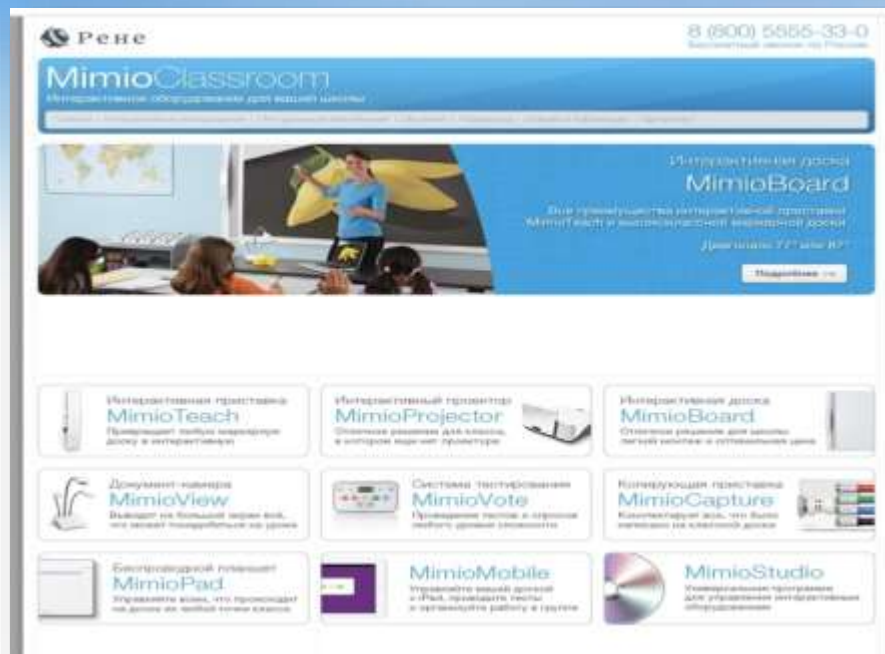


# Игра «Космический детектив: загадка семи банкнот»



Одной из эффективных интерактивных технологий является применение в образовательном процессе интерактивного программного обеспечения **Mimio**.

На российском рынке поставщик оборудования – фирма Рене.



## «Такие разные деньги»

- Совершенствовать знания изображения денежных знаков;
- Развивать зрительную память, внимание, прямую речь;
- Воспитывать интерес к изучению названий и изображений денег и стран.

## «Бюджет моей семьи»

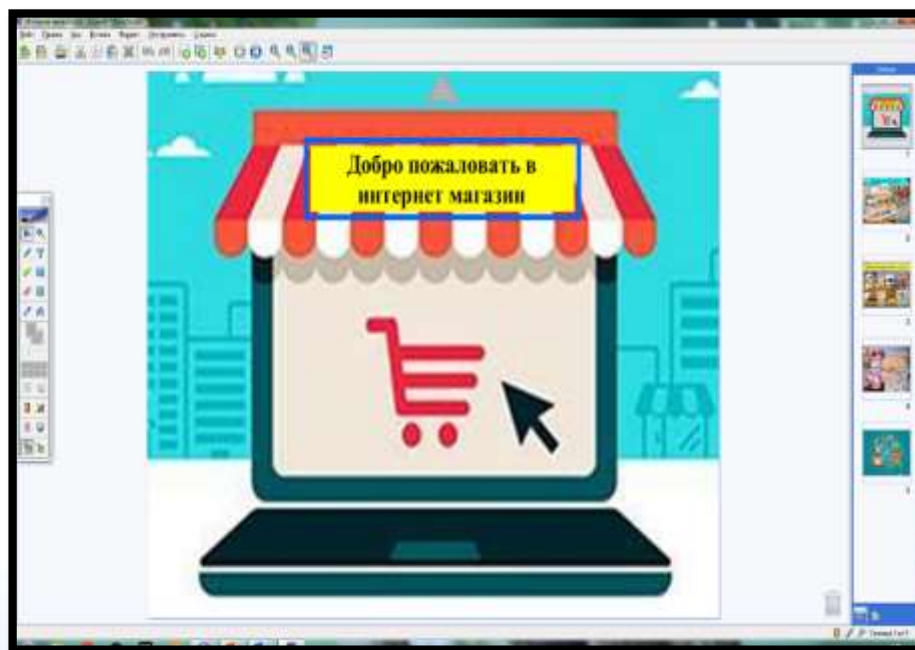
- Формировать знания и умения планирования расходов семьи
- Развивать навыки коммуникативного поведения при принятии коллективных решений в процессе обсуждения проблемы.
- Воспитывать организованность, бережливость, умение жить по средствам, ответственность перед другими членами семьи за принятое решение.



# Игра «Интернет магазин»

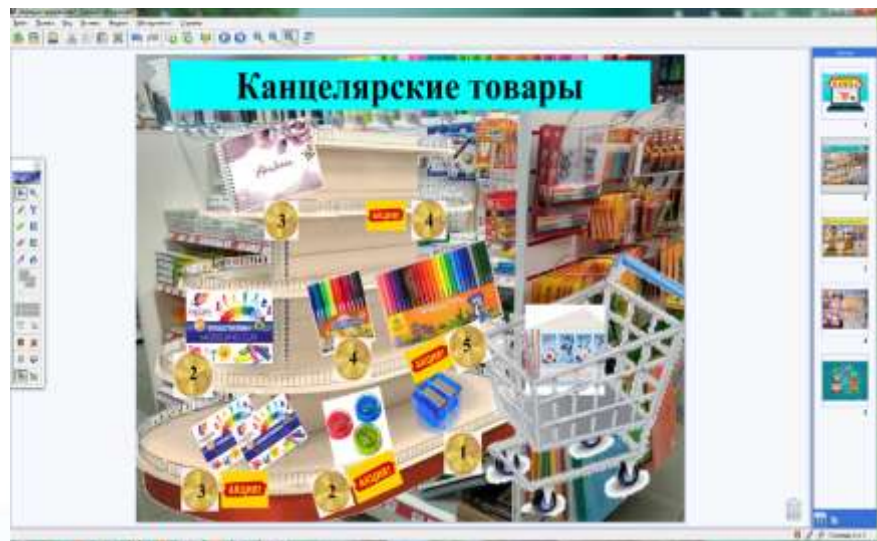
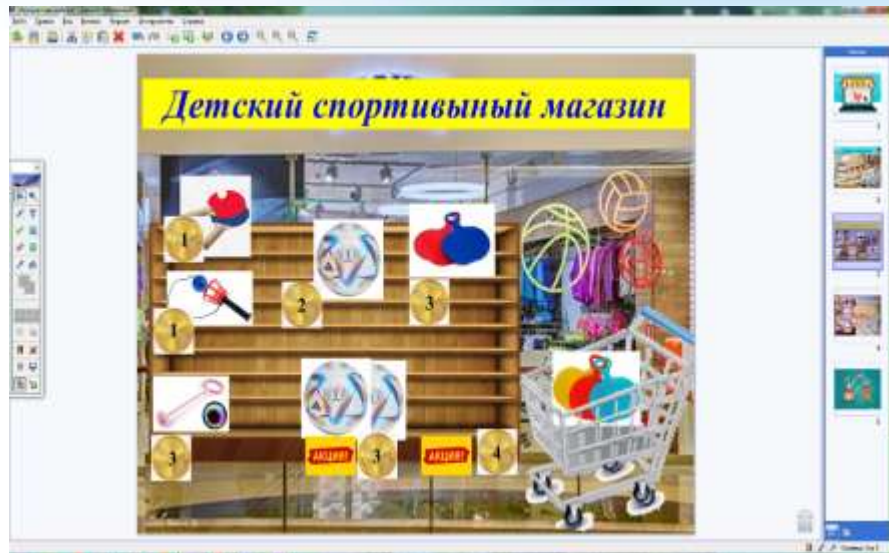
Задачи проекта:

- Способствовать правильному поведению в реальных жизненных ситуациях (покупка товаров);
- Развивать экономическое мышление и математические способности;
- Упражнять в количественном счете, умении сравнивать две группы предметов.



# Покупка товара по акции

Цель: познакомить детей с понятием «акция» (выгодная покупка), экономия бюджета.



## Готовые и разработанные ИКТ проекты включаются:

- в любой этап образовательной деятельности, как при объяснении нового, так и при закреплении уже полученного материала;
- в тематические досуги, развлечения;
- в итоговые мероприятия по пройденной теме недели или месяца;
- на родительских собраниях, семинарах.



**Спасибо за внимание!**

