

Формирование финансовой грамотности на уроках в начальной школе с применением игровых технологий

Ильинова Оксана Александровна

учитель начальных классов высшей квалификационной категории

АНОО «Лицей Интеллект»

Г. о. Балашиха Московской области

15-16 февраля 2023 г.

Формирование финансовой грамотности на уроках в начальной школе с применением игровых технологий

В соответствии с Дорожной картой мероприятий по включению финансовой грамотности в программы Российских образовательных организаций в настоящее время в начальной школе вводится обучение младших школьников финансовой грамотности. По результатам международных исследований PISA знание и понимание финансовых понятий и финансовых рисков, а также навыки, мотивацию и уверенность, необходимые для принятия эффективных решений в разнообразных финансовых ситуациях остаются у Российских школьников на низком уровне. Диагностика опыта ведения семейного бюджета учащимися 4 классов показывает, что 35% учащихся знакомы с практикой ведения семейного бюджета родителями, а 45% вообще не знают, ведется ли учет доходов и расходов в семье, 26% уверены, что учет средств дома не ведется. Поэтому сегодня экономическая подготовка стала необходимым элементом подготовки к любой целесообразной деятельности.

Каким же образом организовать экономическое образование младших школьников и не увеличивать учебную нагрузку?

Выходом из данного противоречия является применение игровых технологий. Использование игровых технологий в обучении школьников финансовой грамотности актуальна, потому что:

- финансовая игра является наиболее подходящей формой познания младшими школьниками себя и мира финансовых отношений, пробы своих сил в различных социальных ролях в игровом финансовом взаимодействии;
- дидактический потенциал игровых технологий, особенности содержания финансовых игр позволяют использовать их в обучении финансовой грамотности школьников в рамках различных учебных предметов, не выделяя в отдельный учебный курс, что особенно актуально в условиях действующих учебных планов школ.

Роль игровых технологий при формировании финансовой грамотности

- Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению финансовой грамотности младших школьников. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.
- Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи
- учебная деятельность подчиняется правилам игры
- учебный материал используется в качестве её средства
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом



По характеру педагогического процесса игры бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие
- познавательные, воспитательные, развивающие, творческие
- коммуникативные, диагностические, профориентационные

По характеру игровой методики игры делятся на:

- предметные
 - сюжетные
 - ролевые
 - деловые
 - имитационные
- 

Требования к играм в образовании, обеспечивающие их привлекательность

- 1. В игре должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
- 2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
- 3. Возможность действия для каждого ученика.
- 4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих, должен быть риск неудачи.
- 5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
- 6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.
- 7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания
- планирования
- реализации цели
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект
- возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими
- игровые действия как средства реализации этих ролей
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Примеры применения игровых технологий для формирования финансовых компетенций в урочной деятельности

Математика

Главный прием – контекстная задача.

Цель игры - «жизненно-имитационная» ситуация для описания или разрешения которой учащиеся используют различные предметные знания и способы деятельности.

Примеры задач:

- Миша хочет обновить свой компьютер, для этого ему необходимо накопить определенную сумму денег Известна сумма карманных денег, которые дают родители Мише, заработная плата курьера, различные кредитные предложения банков. Необходимо рассчитать оптимальный вариант накопления денег для обновления
- Ученик 4 класса Коля П. ездит в школу на автобусе. Цена билета – 20 рублей. У Васи есть проездной билет на целый месяц. Его цена – 150 рублей. Сколько денег Вася экономит на каждой поездке в автобусе, пользуясь проездным билетом? Сколько денег экономит Вася ежемесячно?
- Представьте, что вы зашли в магазин канцтоваров. Перед вами два ластика - обычный за 10 рублей и с изображением мультяшного героя за 20 рублей. Какой ластик вы предпочтете купить? Свой ответ поясните.
- «Фантастические гипотезы». Как изменится бюджет семьи, если из крана на кухне полился апельсиновый сок, если потребность семьи в апельсиновом соке - 2 литра по цене 80 рублей, а потребность воды- 10 литров по цене 18 рублей.

Игра «Летний отдых»

В этом году семья Поповых решила поехать отдыхать на базу отдыха. Папа работает водителем на машине, мама учитель в школе, дети - Маша и Даша ученики 6 и 9 классов. В интернете Поповы нашли несколько подходящих баз отдыха. В базу отдыха «Сосновый бор» стоимость путевки составила: взрослым-1500 р. в сутки, детям - скидка в 15%, в «Станица» стоимость взрослого – 1800 р. и 20% скидка детям, а в «Хуторок» : 1900 р. взрослому и скидки: если один ребенок 15%, если двое- 30%. По приезду, они обнаружили, что на базе отдыха работает отдел проката вещей. Семья решила воспользоваться отделом по прокату. Оказалось, что нужно заплатить за прокат и отдельную сумму за оформление заказа. Ниже была вывешена таблица, по которой нужно рассчитываться.

- Какая база отдыха для семьи Поповых будет самая выгодная?
- Сколько заплатили за прокат велосипеда, если его взяли на 12 дней? За прокат мяча на 5 дней?

№	Название	Цена проката за один день
1	Стоимость проката велосипеда	48 р.
2	Стоимость проката мяча	25 р.
3	Стоимость проката лошади с упряжкой	68 р.
4	Стоимость проката лодки	45 р.

Литературное чтение

Главный прием - игровые сценки

Цель игры: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать информацию и интерпретировать её для формирования финансовых компетенций учащихся.

Тема урока	Тема финансовой грамотности младших школьников	Литературное произведение
Знакомство с творчеством А. Толстого	Почему нужно хорошо уметь считать. Что такое деньги?	А. Толстой «Золотой ключик, или Приключение Буратино»
Знакомство с творчеством современных детских писателей	Что такое хозяйство? Что такое спрос и предложение.	Э. Успенский «Дядя Федор, пес и кот»
Знакомство с творчеством современных детских писателей	Семейный бюджет	Э. Успенский «Семейный бюджет крокодила Гены»
Знакомство с творчеством А. Пушкина	Экономика в семье: «хочу» и «надо»	А. С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»
Знакомство с фольклором	Какие бывают потребности?	«Дудочка и кувшинчик»
Знакомство с фольклором	Что такое натуральный обмен?	«Мена»
Знакомство с фольклором	Что важнее: заработать много денег или бережно расходовать имеющиеся?	«Волшебное кольцо»
Знакомство с фольклором	Какой должна быть цена?	«Как старик корову продавал»

Окружающий мир

Главный прием - сюжетно - ролевые игры

Темы уроков окружающего мира	Цель уроков с использованием игровой технологии для формирования финансовых компетенций младших школьников
Раздел программы «Гражданин и государство» Урок – игра «Мы ребята, деловые!»	- формирование у детей первичных экономических представлений; - развитие экономического воспитания, социально-личностных качеств и ценностных ориентиров, необходимых для рационального поведения в сфере экономики.
Экскурсия в супермаркет «Пятерочка»	-знакомство детей со стоимостью товаров ежедневного пользования, таких как хлеб, молоко, мясо и прочие. Это необходимо для того, чтобы ребенок понимал, что для нормальной жизни каждый день требуется минимальная сумма денежных средств.

Домашняя бухгалтерия. Потребительская корзина	-ознакомление детей со следующими понятиями: «бюджет», «доходы», «расходы»; -развитие интереса к экономической сфере жизнедеятельности и желание принимать активное участие в обсуждении бюджета семьи.
Потребительская корзина.	-знакомство с понятием «деньги» и их значении; развитие умения правильно расходовать деньги; -формирование умения учитывать важность и необходимость покупки.
Денежная валюта разных стран	-изучение вопросов истории возникновения денег и их прогрессивной роли в мировой экономике для расширения кругозора учащихся; -формирование познавательного интереса учащихся к развитию международной и российской денежной системы в условиях рыночной экономики; -развитие творческой активности учащихся в процессе изучения сложных исторических и экономических понятий через нестандартные формы.
Деловая игра «Купи щенка»	Деловая игра позволит им почувствовать особую ответственность за принимаемые решения, возможность управлять финансами.

Пример урока по формированию финансовой грамотности: деловая игра «Купи щенка»

Урок окружающего мира в 4 классе (3 группы по 5-10 человек)

- ***Цель игры:*** выяснить, сколько стоит содержание собаки определённой породы

Задачи игры:

- Сформировать представление о жизни домашних животных – собак: происхождение, порода, питание, условия содержания, аксессуары.
- Развивать исследовательские способности с учётом финансового планирования.

Планируемые результаты:

- **Личностные:**
- сформировать представление о финансовых затратах на приобретение и содержание домашнего питомца;
- сформировать осознанное желание ребенка и родителей завести домашнего питомца.

Метапредметные:

познавательные:

- научить осуществлять поиск и выделение необходимой информации в дополнительной литературе (о породах собак, их особенностях, условиях содержания и питания;
- сформировать умения осуществлять сравнение и выделять общее и различное;
- повысить финансовую грамотность детей и родителей в вопросах воспитания и бережного отношения детей к животным;

регулятивные:

- научить понимать задачи проекта и стремиться их выполнить;
- научить планировать свои действия в соответствии с поставленными задачами;

коммуникативные:

- воспитывать инициативу, планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками (распределение ролей);
- научить работать с соседом, пробовать проверять часть работы;
- научить работать в группах;
- научить формировать собственное мнение и позицию;
- научить видеть разницу двух заявленных точек зрения и понимать необходимость присоединиться к одной из них.

Предметные:

- расширить знания о роли собаки в жизни человека;
- научить ответственному отношению к домашним любимцам.

Содержание игры:

1. Организационный момент.

После приветствия учитель может начать работу с классом с последовательных шагов:

- формирование групп (3 группы)
- объяснение актуальности темы
- необходимость делать записи в процессе занятия, т.к. эти записи понадобятся для закрепления материала в процессе практикума.

2. Актуализация знаний “Разговор с детьми о животных”

- Учитель: есть ли у вас животные дома? какие? как вы думаете почему эти животные живут рядом с человеком? почему человек выбирает именно этих животных?
- Дети общаются в группах и дают ответы.
- Учитель: предлагает поговорить о собаках, даёт высказаться детям, у которых дома живёт собака (рассказать о породе, возрасте, привычках).
- Дети рассказывают о своих любимцах.
- Учитель: объясните высказывание «Собака – друг человека».
- Учитель: предлагаю послушать рассказ, как собака стала другом человека. Учитель сообщает о том, что существуют памятники собакам.

3. Постановка игровой ситуации “Выбор породы собаки”

Учитель: на доске вы видите слово “Бюджет” и слова “план, доход, расход”. Попробуйте самостоятельно за 1 минуту составить определение семейного бюджета, используя слова – подсказки. Учитель выслушивает ответы и дает правильный ответ: “Запишем в тетради верное определение”.

- Учитель: на доске мы видим знаки вопроса около слов “Доход” и “Расход” – что это значит? Правильно, это значит, что мы должны будем рассмотреть вопрос о структуре, содержании и источниках наших семейных доходов и расходов.
- Учитель: назовите породы собак, которые вы знаете, что вы знаете о этих породах (разницу и сходство).
- На доске видеоряд фотографий собак разных пород.
- Учитель: договоритесь, пожалуйста, в группе, какую из этих собак хотели бы вы купить. Выполняем задание за одну минуту.
- Группы выполняют задание.
- Учитель опрашивает по результатам выполнения задания представителей разных групп.

4. Практическая работа “Расходы на собаку”

- Учитель: какие затраты нас ждут при приобретении щенка?
- Дети рассуждают вместе с учителем: порода, паспорт, питание, уход, лечение, дрессировка, аксессуары.

5. “Расчет содержания собаки вашей породы”

Дети переходят к выполнению расчетов стоимости содержания собаки определенной породы.

6. “Выполнение шаблона стендового доклада”

Дети продумывают формат, наполнение стендового доклада и готовятся к защите. Дети группой представляют свой проект в течение пяти минут. Каждый из участников группы делает вывод: может ли он содержать собаку этой породы.

- **Учитель вместе с учениками подводит итог:** прежде чем завести домашнего любимца нужно взвесить свои силы, наличие свободного времени, жилищные условия и финансовые возможности.

Заключение

Вы ищете ответы на следующие вопросы:

- Как научить ребенка обращаться с деньгами?
- Как воспитать ребенка, чтобы он не залезал в долги?
- Как обсуждать денежные вопросы?
- Как противостоять агрессивной рекламе, которая формирует жизненные ценности Вашего ребенка?
- Как правильно выдавать карманные деньги?
- Как научить ребёнка грамотно обращаться с деньгами?
- Как сформировать предпринимательское мышление?

Тогда игровые технологии станут одной из уникальных форм обучения, которые позволяют получить ответы на все вопросы и сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала финансовой грамотности младших школьников.



Спасибо за внимание!