

Интерактивная игра «Финотека»

Номинация: Методическая разработка интерактивной развивающей игры для детей дошкольного возраста по финансовой грамотности

Автор:
Козлова Светлана Николаевна

Введение

Современные дети ежедневно «заходят» в виртуальное пространство. Каждый дошкольник имеет: компьютер, планшет или телефон. Замечено, что игра воспринимается лучше, если это не надоевшая игра с бумажными карточками, а ожившие и передвигающиеся картинки. На современном этапе развития информационных технологий средства ИКТ все более активно внедряются в процесс образования. Интерактивные игры могут стать помощником в организации познавательного развития. Дети становятся не только активными, но и заинтересованными участниками образовательного процесса, что способствует отличной результативности обучения. Во время выполнения игровых упражнений у детей активизируется зрительная, моторная и слуховая память. Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность - инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Также дети воспринимают информацию с помощью движения объектов.

Грамотность в сфере финансов, так же, как и любая другая, воспитывается в течение продолжительного периода времени на основе принципа «от простого к сложному». В процессе многократного повторения и закрепления, направленного на практическое применение знаний и навыков, ребёнок делает первые шаги во взрослую жизнь, учится и приобретает опыт. Для того чтобы он не растерялся и стал в будущем финансово благополучным человеком, ему необходимы знания по финансовой грамотности. Для педагога становится актуально найти новые формы и методы обучения детей, основной вид деятельности которых – игра, поэтому интерактивная дидактическая игра по финансовой грамотности – это эффективный метод закрепления полученных ранее знаний.

Такие игры можно провести в виде командных соревнований между двумя группами ДОУ или поделив группу на 2 подгруппы, а можно играть индивидуально.

Цель: формирование и закрепление знаний по финансовой грамотности методом интерактивных игр.

Задачи:

Образовательные:

- Закрепить ранее полученные знания по вопросам финансовой грамотности;

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес детей к вопросам финансовой грамотности и применению этих знаний на практике, словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи.
- Развивать зрительное восприятие.

Воспитательные:

- Воспитывать внимательность, умение точно следовать инструкции при работе с ИКТ, коммуникативные навыки при работе в командах.
- Формировать у детей положительное отношение к финансовой грамотности, интерес к экономике;

В работе с интерактивной игрой «Финотека» предполагается использование следующих методов и приемов: игровые (сюрпризность, эмоциональность, изменение местонахождения и т.д), словесные (вопросы, беседа, обсуждение, пояснение, инструкция, нахождение нужного слова, использование пословиц и т.д), наглядные (картинки, аудиозаписи), практические (выполнение заданий на сортировку, подбор, нахождение пар).

Игра создана с помощью сервиса для создания интерактивных упражнений LearningApps.

Для ее демонстрации необходимо подключение к сети Интернет, оборудование (компьютер, ноутбук, мультимедийный проектор, интерактивная доска – для групповой/подгрупповой демонстрации, планшет, сотовый телефон – для индивидуального (домашнего) просмотра.

Перейти к игре можно по ссылке или QR – коду.

Игра «Финотека» предполагает предоставление выбора очередности заданий.

Задания самостоятельны и могут быть проиграны по отдельности.

После ознакомительного проигрывания, можно организовать игру – соревнование.

В игру включены задания: на сортировку «Что можно купить на деньги, а что нельзя», «Отгадай загадку», на нахождение персонажа по аудио высказыванию «Мульт – пульти», на поиск пары «Народная мудрость» (Приложение 1).

Инструкции и подсказки озвучены, варианты ответов имеют аудио и буквенную подсказку.

Верные и неверные ответы обозначаются соответствующими смайликами.

Продвижение по заданию, проверка ответа осуществляется с помощью стрелочки справа внизу.

Возврат к списку заданий – стрелочкой слева вверху. (Приложение 2).

Методические источники:

1. Долганова, Е. Г. Интерактивные игры как средство познания финансовой грамотности детьми старшего дошкольного возраста / Е. Г. Долганова, М. Н. Капитонова, О. Ю. Шишкина. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2021. — № 9 (46). — С. 17-21. — URL: <https://moluch.ru/th/1/archive/207/6608/> (дата обращения: 20.01.2024).

2. Как использовать LearningApps — сервис для создания интерактивных упражнений - URL: <https://skillbox.ru/media/education/kak-ispolzovat-learningapps-servis-dlya-sozdaniya-interaktivnykh-uprazhneniy/> (дата обращения: 15.01.2024)

3. Сервис для создания интерактивных упражнений: <https://learningapps.org/tutorial.php>

Заключение

Интерактивная дидактическая игра по финансовой грамотности «Финотека» – эффективна для закрепления полученных ранее знаний.

Игру можно провести в виде командных соревнований между двумя группами ДОУ или поделив группу на 2 подгруппы, а можно играть индивидуально.

Дети активные, заинтересованные участники образовательного процесса, что способствует отличной результативности обучения.

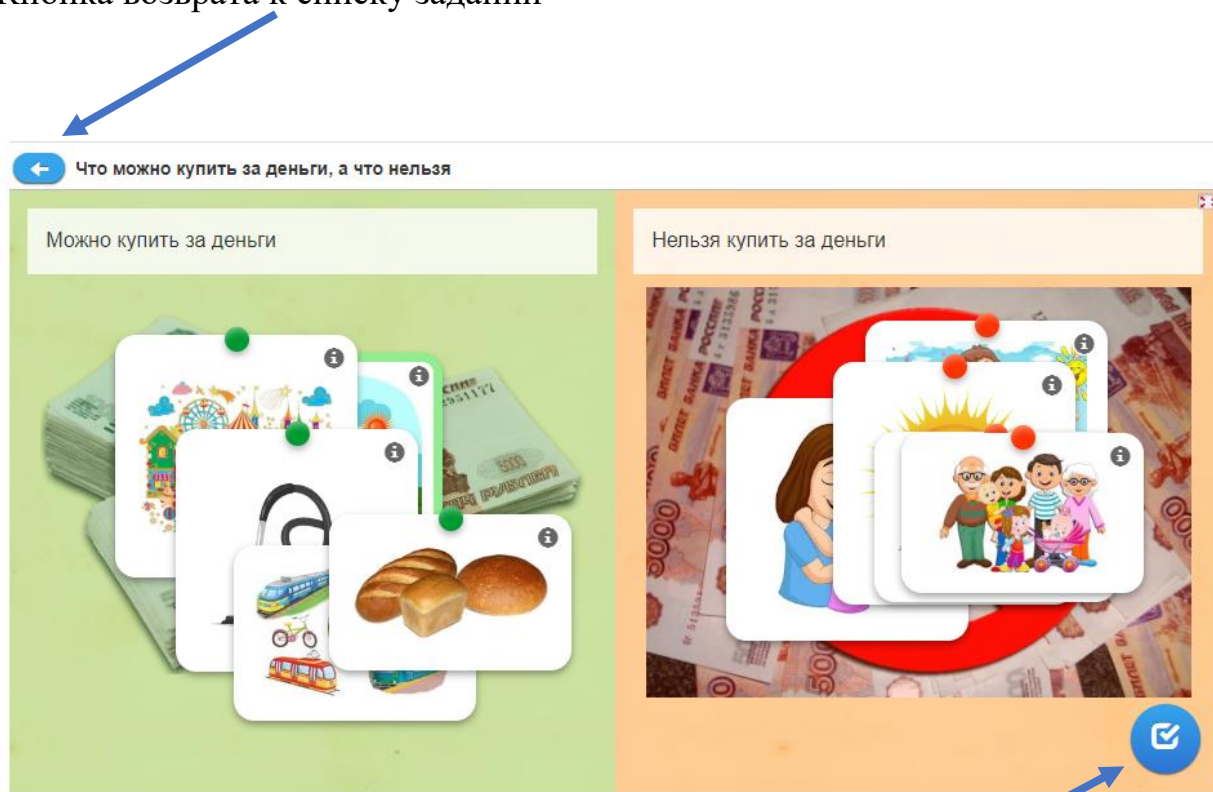
Ссылка на игру:



Страница выбора очередности заданий



Кнопка возврата к списку заданий



Кнопка проверки ответа



Кнопка передвижения по заданию