

**Тимофеева Светлана Владимировна**

учитель

МБОУ «НОШ №2»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

## **ТЕХНОЛОГИИ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

***Аннотация:** в статье предложены пути повышения мотивации к обучению финансовой грамотности у детей. При этом учащиеся становятся активными участниками образовательного процесса. Описаны некоторые приемы работы геймификации и технологии проблемного диалога для достижения наилучшего результата при обучении финансовой грамотности во внеурочных занятиях начальной школы.*

***Ключевые слова:** инновационные технологии, геймификация, проблемный диалог, финансовая грамотность в начальной школе, социализация.*

Быть успешным в современном мире – обладать умениями и навыками в экономической сфере, быть финансово грамотным. Человек не сможет быть таким если необходимые умения и навыки не прививались ему с младшего школьного, а то и дошкольного возраста. Актуальность рассматриваемой темы была не раз уже доказана многими исследователями, финансистами, педагогами и т. д.

Как преподнести детям «сухой» мир финансовой терминологии, какими методами и приемами можно развить навыки и закрепить умения быть финансово грамотным?

Развитие и усвоение знаний, умений и навыков в младшем школьном возрасте успешнее всего осуществляется через игровую деятельность. Приемы инновационной технологии геймификация совместно с методами проблемного диалога помогают в развитии навыков и закреплении знаний в области финансовой грамотности.

Геймификация – применение подходов, характерных для игр, вне игровых процессов, повышает вовлеченность обучающихся в решение поставленных задач.

Технология Проблемного диалога (ПД) предполагает системно-деятельностный подход, помогает реализовать такую задачу ФГОС НОО, как воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики. Использование методов проблемного диалога подводит обучающихся к возможности самостоятельно открывать для себя правила или алгоритм действия, учитель координирует его действия.

Составление рабочей программы для обучающихся начальной школы «Я – финансист» стала первой ступенью [1, с. 5]. Программа направлена на развитие экономического образа мышления и воспитание грамотной личности обучающегося в области финансов, развитие познавательной и социальной активности обучающихся в сфере экономики. (я вошла в число победителей на республиканском конкурсе «Лучшая методическая разработка учебного курса «Основы финансовой грамотности» внеурочной деятельности» с данной программой). Отличительной особенностью программы является то, что в ней предусмотрены межпредметные связи с курсами математики, литературы, окружающего мира. На занятиях используются методы обучения проблемного диалога, проблемные вопросы, побуждающий диалог и координация действий учащихся. Обучающиеся отрабатывают полученные знания, обмениваются своими впечатлениями, мыслями и опытом.

Динамичность один из основных аспектов геймификации позволяет создать простые и понятные игровые сценарии и обеспечивает вовлеченность всех участников [3].

У детей младшего школьного возраста небольшой опыт в сфере финансов, им сложно придумать подходящий игровой сценарий самостоятельно. Поэтому в процессе вовлечения детей в игровой сценарий, широко использую специальный прием ПД «яркое пятно» [2, с. 50]. «Ярким пятном» служат фрагменты художественных фильмов, мультфильмов, сказок, литературных произведений

и т. д., например, при изучении темы «Семейный бюджет» «ярким пятном» выступает песня «Не прячьте ваши денежки...» из кинофильма-сказки «Приключения Буратино».

Каждая тема раскрывается в ключе короткого игрового сценария внутри которого для детей устанавливаются понятные правила, простые игровые действия и алгоритмы. Например, с темой «Деньги» дети знакомятся через игру-путешествие в страну Мультипультия с использованием различных механик геймификации:

сбор наборов (информации, знаний) детьми о деньгах. Дети делятся своими знаниями, выясняют, что без денег ничего нельзя купить;

сбор цепочек (последовательно выполняют действия, где каждое последующее невозможно выполнить без предыдущего).

сбор целого из частей (через игровые действия, дети демонстрируют отдельные моменты какого-то явления, обязательно с формулированием вывода или правила). Игра «Купи по списку», «Ярмарка» помогает детям сделать вывод, что отсутствие денег приводит к хаосу, бартер не очень удобен в постоянной жизни и деньги, как товар, значительно упрощают ситуацию.

Эстетика еще один аспект геймификации. Через знакомый материал, атрибутику и звуковые сопровождения создается общее игровое впечатление. На протяжении всей игры-путешествия детей «ведут» знакомые сказочные персонажи из мультфильмов: Муха-Цокотуха, паренек из мультфильма «Как старик корову продавал», Буратино, Лиса Алиса, Кот Базилио и др. В игровой ситуации дети знакомятся и или уточняют экономические термины «деньги», «ярмарка», «бартер» и т. п. Рассматриваем и учимся понимать различные мошеннические ситуации, чтобы избегать их в будущем.

При этом происходит детальная проработка кооперации и коллаборации внутри игры, социальное взаимодействие обучающихся между собой, для достижения целей игры.

Расширение игровых сценариев, позволяет обучающимся проявлять инициативность, лидерские качества и творчество. У ребенка появляется субъективная

позиция. Он становится не просто участником игрового процесса, но и его организатором. Например, при изучении темы «Семейный бюджет» дети часто изъявляют желание посчитать бюджет своей семьи, тем самым «примеряют» значимую социальную роль быть ответственным перед членами своей семьи. Дети составляют правила пользования карманными деньгами. Тема «Ценности материальные и духовные» систематизирует знания детей, что не все можно купить за деньги. Проявление инициативности ребенком поднимает «уровень его успехов», который фиксируется в «Дневнике успехов» ребенка ежедневно.

Все игровые ситуации проходят в игровых рамках или легендах, в которых дети либо применяют имеющиеся знания и умения, либо формируют новые. При создании сюжета используются чаще всего детские мультфильмы, сериалы, компьютерные игры, телешоу, либо путешествие в будущее.

Для формирования внутренней мотивации, осознания практической ценности знаний финансовой грамотности я использую модель геймификации «Окталисис» Ю Кая-Чоу, которая основывается на восьми ключевых стимулах играющего: эпичное значение и признание; развитие и достижения; развитие креативности; обладание и собственность; социальное влияние; нужда и нетерпение; любопытство и непредсказуемость связаны с желанием увидеть результат.

Стимулирование помогает поддерживать интерес к игровой ситуации. За свою активность детей в конце занятия награждаю специальной валютой «финансик», которые дети копят в специальных копилках, сделанные своими руками. Завершающая игра «Ярмарка» позволяет детям реализовать свои «финансики», где они приобретают на них товары, нужные им [3].

На занятиях по финансовой грамотности, в каждой игровой ситуации я нужно подводить детей главная цель не факт накопления богатства, а умение распоряжаться своими финансами, отделять материальные и духовные ценности.

На республиканских и муниципальных конкурсах, квестах по финансовой грамотности обучающиеся показывают блестящие знания,

Считаем, что выбор технологий геймификации и проблемного диалога при обучении финансовой грамотности в начальной школе полностью себя оправдал.

---

**Список литературы**

1. Корлюгова Ю.Н. Финансовая грамотность: учебная программа. 2–4 классы общеобразоват. орг. / Ю.Н. Корлюгова. – М.: Вита-Пресс, 2014. – 16 с.
2. Мельникова Е.Л. Проблемный урок, или Как открывать знания с учениками: пособие для учителя / Е.Л. Мельникова. – М., 2002. – 168 с.
3. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. – 2016. – №9. – С. 1159–1162. EDN VWERXH