

Волк Елена Арсеньевна

Государственное учреждение образования «Детский сад № 23 г. Лиды»,
г. Лиды, Республика Беларусь, detsad23@edu-lida.gov.by

ТЕХНОЛОГИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ И ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В статье представлена педагогическая технология формирования основ финансовой грамотности у детей 5—7 лет через систему сюжетно-ролевых игр и интегративный проект «Город мастеров». Технология сочетает игровое моделирование экономических отношений через систему сюжетно-ролевых игр и проектную деятельность, способствуя развитию экономического мышления у детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: финансовая грамотность; экономическая социализация; сюжетно-ролевая игра; игровое моделирование; проектная деятельность.

Volk Elena Arsenievna

State Educational Institution “Kindergarten No. 23, Lida”, Lida, Republic of Belarus, detsad23@edu-lida.gov.by

TECHNOLOGY FOR FINANCIAL LITERACY IN OLDER PRESCHOOLERS BY MEANS OF GAME MODELING AND PROJECT ACTIVITIES

The article presents a pedagogical technology for forming the basics of financial literacy in children aged 5—7 through a system of role-playing games and the integrative project “City of Masters”. The technology combines game modeling of economic relations through a system of role-playing games and project activities, contributing to the development of economic thinking in preschool children.

Key words: financial literacy; economic socialization; plot-role-playing game; game simulation; project activities.

Введение. Современный этап развития общества предъявляет новые требования к системе дошкольного образования, актуализируя задачу раннего формирования социально-адаптивных компетенций, среди которых основы финансовой грамотности занимают важнейшее место. При этом анализ педагогической практики выявляет некоторый дефицит методико-педагогических инструментов, позволяющих системно подойти к экономической социализации ребёнка-дошкольника. Некоторые существующие подходы зачастую ограничиваются дидактическими играми по счёту или беседами о профессиях, не обеспечивая погружения в логику экономических отношений. С целью восполнения данного пробела разработана авторская педагогическая система, целью которой является целостное формирование у старших дошкольников основ финансовой грамотности через последовательное моделирование экономических отношений в ведущих видах деятельности. Задачами разработанной педагогической системы стали: формирование системы базовых экономических представлений; развитие навыков рационального финансового поведения; воспитание ценностного отношения к труду, ресурсам и разумному потреблению; создание условия для социального развития через присвоение экономических ролей.

Основная часть. Разработанная педагогическая система опирается на синтез ключевых положений нескольких научных подходов, что обеспечивает её концептуальную целостность и эффективность:

1. Культурно-исторический и деятельностный подход (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин) [1], где игра рассматривается как ведущая деятельность дошкольного возраста, в которой происходит интeриоризация социальных смыслов и оперирование знаковыми системами. В контексте системы сюжетно-ролевая игра становится симулятором социально-экономических отношений, где такие абстракции, как «стоимость», «обмен», «зарплата», обретают конкретное, чувственно воспринимаемое содержание. Ребёнок, принимая роль покупателя или банкира, действует в соответствии с заданной социальной логикой, что ведёт к усвоению не только внешних действий, но и скрытых за ними культурных норм.

2. Теория поэтапного формирования умственных действий (П. Я. Гальперин) [2], когда последовательность игр выстроена в соответствии с принципом постепенного усложнения ориентировочной основы действия. От внешних, развёрнутых действий с предметами-заместителями (деньги-фишки, товары-муляжи) в игре «Супермаркет» дети переходят к действиям в умственном плане, оперируя понятиями «смета», «бюджет», «накопление» в играх «Строительная компания» и «Банк».

3. Компетентностный и средовой подходы, в которых формируемые основы финансовой грамотности трактуются как ключевая интегративная компетенция, проявляющаяся в способности решать практические задачи в экономической сфере. Педагогическая система предполагает активное проектирование развивающей предметно-пространственной среды, которая не просто обеспечивает игру, а провоцирует экономически осмысленную деятельность, становясь «третьим педагогом» [3].

4. Принцип культуросообразности и национально-культурной идентификации, где все элементы педагогической системы (игровые сюжеты, атрибуты, наименования) адаптированы к реалиям Республики Беларусь. Это не формальный, а содержательный принцип: понимание экономики начинается с узнаваемых образов родного города, местных предприятий, национальной валюты, что способствует формированию экономического патриотизма — осознания себя частью национальной хозяйственной системы.

Программа реализуется через два содержательно-деятельностных блока, каждый из которых использует специфические методы и приёмы [4].

Блок 1. Когнитивно-моделирующий, содержащий систему сюжетно-ролевых игр, каждая из которых представляет собой тематический модуль, раскрывающий определённый аспект экономики. Модули реализуются последовательно в течение учебного года:

«Супермаркет “Белый аист”» (модуль «Потребление и обмен»), целью которого является моделирование базовой операции купли-продажи и формирования понятия ценности. Создаётся игровая зона с кассой, сканером, тележками, муляжами продуктов (йогурт «Беллакт», конфеты «Коммунарка») и ценниками. Вводится роль «товароведа», который расставляет товары и следит за сроками «годности». Создаются проблемные ситуации, например: «В магазин поступила партия молока «Молочный мир» со скидкой, потому что срок годности истекает через 3 дня. Как нам сообщить об этом покупателям? Стоит ли покупать такой товар?». Это стимулирует обсуждение факторов ценообразования и понятия «выгодная покупка».

«Банк для кукол» (модуль «Сбережение и финансовые услуги»), целью которого является формирование представлений о функциях банка как института и безналичных форм расчёта. Организуется «офис» с терминалом для «карточек», бланками «договоров», сейфом. Дети открывают «счета» на имя своих кукол, вносят «первый взнос», получают «карту». Моделируется конкретная ситуация, например: «Кукле Кате нужно накопить на новую коляску. Она решила откладывать в копилку по 1 рублю каждый день. Нарисуй график-копилку, сколько дней ей потребуется, если коляска стоит 2 рубля?». Так в игровую форму впадают элементы планирования.

«Семейная ферма “Белорусский лён”» (модуль «Производство и труд»), целью которого является визуализация цепочки создания стоимости и зависимости дохода от трудового вклада. В «огороде» (ящик с песком или землёй) дети «сажают» семена (палочки), «ухаживают» (поливают, «пропалывают»), «собирают урожай» (пучки соломы), «продают» его на «льнозавод». Моделируется конкретная ситуация, например: «Одна бригада работала аккуратно и собрала 10 пучков, другая – торопилась и собрала 5». Какую зарплату получат бригады?». Обсуждение подводит к пониманию качества труда.

«Почта “Белпочта”» (модуль «Услуги и тарифы»), целью которого является формирование представлений о платных услугах, их разнообразии и документальном оформлении. Организуется операционный зал с весами, бланками для заказных писем, ячеек для посылок. Дети отправляют рисунки-«письма» в другой группу, заполняют «бланк перевода» для куклы. Моделируется конкретная ситуация, например: «Нужно отправить хрупкую вазу бабушке в Гродно. Какую услугу выберем: простая посылка или с объявленной ценностью? Почему она дороже?». Это знакомит с дифференциацией услуг.

«Кафе “Смачна есці”» (модуль «Предпринимательство и сервис»), целью которого является моделирование работы комплексного предприятия, объединяющего производство, обслуживание, маркетинг и финансы. Например, дети разрабатывают меню с ценами на драники, колдуны, компот, назначают роли (шеф-повар, официант, кассир, маркетолог). Моделируется конкретная ситуация: «Сегодня «День белорусской кухни» — скидка на все национальные блюда. Замените ценники на драники. Как мы привлечём гостей?». Таким образом происходит отработка навыков пересчёта, рекламы.

«Строительная компания “Минск-Сити”» (Модуль «Проектный бюджет и инвестиции»), целью которого является освоение основ долгосрочного финансового планирования и коллективного финансирования проекта. По «проекту» (схеме из кубиков) дети рассчитывают «смету»: количество кубиков (кирпичей) × «цену» за штуку. «Инвестором» может выступить «Банк», выдавая «кредит». Моделируется конкретная ситуация, например: «Мы заложили 100 кубиков по 1 рублю. На стройке сломались 5. Как решить данную ситуацию: не достроить здание или взять дополнительный кредит в банке?». Возникает дилемма, требующая коллективного решения.

«Ярмарка народных промыслов» (Модуль «Рынок и конкуренция»), целью которого является интеграция полученных знаний в условиях свободного ценообразования, торга и маркетинга. Дети изготавливают товары (соломенные пауки, глиняные свистульки), назначают цену, готовят рекламные кричалки. Моделируется ситуация, например: «У тебя осталось три птички-свистульки, а ярмарка скоро закрывается. Как быстрее их продать: снизить цену, сделать скидку при покупке двух штук или громче кричать рекламу?». Это пик развития экономического мышления и коммуникативной гибкости.

Блок 2. Интегративный проект «Город мастеров: наша экономика». Данный проект является кульминационным, синтезирующим этапом технологии, реализуемым в конце учебного года. Его суть — переход от моделирования отдельных экономических аспектов к конструированию целостной игровой экономической экосистемы.

Целью проекта является создание силами детей функционирующего макета города, где представлены и взаимодействуют все смоделированные ранее экономические субъекты. Данный проект включает следующие этапы реализации:

1. Предпроектный (мотивационный), который предполагает просмотр видео о городах, чтение книг, возникновение идеи: «А давайте построим свой город, где всё как у взрослых?».

2. Планировочный (организационный), где происходит коллективное обсуждение структуры города. Формирование творческих групп-«ведомств»: «Департамент строительства», «Банк развития», «Центр услуг». Каждая группа получает техническое задание: что построить, какой бюджет выделен.

3. Конструкторско-исполнительный (основной), самый продолжительный этап. Дети создают макеты зданий из бросового материала, разрабатывают атрибуты, утверждают «уставы» предприятий. Ключевой процесс — межгрупповая кооперация: «Стройке» нужен «кредит» у «Банка», «Магазину» — договор на «поставку продуктов» с «Фермой». Возникает необходимость в переговорах, составлении простейших договоров (рисунок-схема). Педагог выступает модератором.

4. Функционально-игровой (апробационный). Неделя «жизни» города, где дети живут в нём в режиме сквозной сюжетно-ролевой игры. Они «трудятся» на своих предприятиях, получают «зарплату», тратят её, пользуются услугами. Важно, что экономические связи между предприятиями реально работают: например, «зарплата», выданная «Банком» «строителям», позже будет потрачена теми в «Кафе» и «Супермаркете».

5. Рефлексивно-презентационный (заключительный) с подготовкой итоговой презентации (выставка макета, фотоотчёт, выступление представителей каждого «ведомства»). Организуется итоговая беседа: «Что было самым сложным в управлении городом?», «Почему важно, чтобы все предприятия работали?». Проект завершается созданием «Книги города» с детскими рисунками и комментариями.

Успешная реализация программы требует от педагога перехода от традиционной обучающей к фасилитирующей позиции. Педагог выступает создателем проблемно-обогащённой среды, где главная задача — не дать готовый сценарий, а насытить среду стимулами, провоцирующими экономически осмысленные действия (недостаток ресурсов, поломка «кассы», появление «акции»). Педагог, как носитель культурного образца, в момент, когда дети «застревают» в игре, мягко вводит новую социальную норму или экономический термин, воплощая её в игровом действии (например, в роли опытного «клиента банка» демонстрирует заполнение заявки на кредит). Педагог, как рефлексивный модератор, организует и направляет пост-игровые обсуждения, помогая детям вербализовать свой опыт, связать игровые действия с реальными экономическими понятиями.

Оценка результатов реализации программы осуществляется через наблюдение, анализ продуктов деятельности и беседы по следующим критериям: сформированность представлений (может объяснить, что такое цена, бюджет, зарплата, сбережения); умение применять знания (составляет список покупок в рамках заданной суммы, сравнивает цены, делает простой выбор); проявление бережливости, ответственности, понимания связи труда и благосостояния; умение договариваться о правилах игры, распределении ролей и ресурсов, разрешать конфликты интересов.

Представленная педагогическая программа предлагает системный ответ на вызовы экономической социализации детей старшего дошкольного возраста. Её практическая ценность заключается в предоставлении чёткого, структурированного, но гибкого инструментария.

Программа, объединяющая блок игрового моделирования и блок социального проектирования, обеспечивает постепенное и целостное формирование предпосылок финансовой грамотности. Подбор конкретных методов и приёмов для каждого модуля (проблемные ситуации, составление договоров, переговоры) позволяет перевести абстрактные экономические понятия в практическую плоскость детской деятельности. Национально-культурная адаптация содержания и методических примеров усиливает личностную значимость усваиваемых норм и моделей поведения. Программа способствует развитию комплекса ключевых компетенций: экономического мышления, коммуникации, кооперации и базовых навыков проектной деятельности.

Заключение. Внедрение данной педагогической программы в практику работы учреждений дошкольного образования представляется своевременным и перспективным направлением, способствующим повышению качества образовательного процесса и успешной экономической социализации детей старшего дошкольного возраста.

Список цитируемых источников

1. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — 2-е изд. — М. : Владос, 1999. — 360 с.
2. Гальперин, П. Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка / П. Я. Гальперин. — М. : МГУ, 1985. — 45 с.
3. Косенюк, Р. Формирование финансовой грамотности у дошкольников: мировой опыт и возможность его применения в Республике Беларусь / Р. Косенюк // Банковский вестник. — 2024. — № 6/731. — С. 59.
4. Косенюк, Р. Матрица финансовых компетенций воспитанников учреждений дошкольного образования Республики Беларусь / Р. Косенюк // Банковский вестник. — 2024. — № 10/735. — С. 52.