

## **Методические рекомендации для педагогов при обучении финансовой грамотности обучающихся общеобразовательных организаций городского округа Судак**

Для достижения образовательных результатов целесообразно использование образовательных технологий активного и интерактивного обучения. Активные или практические методы обучения направлены на активацию мышления, пробуждают активность у учащихся, что обеспечивает:

- принудительную и устойчивую вовлеченность в процесс обучения;
- стимулирование учебной деятельности;
- взаимодействие между учениками и преподавателем;
- самостоятельное принятие учащимся решений, что благоприятно сказывается на мотивации и выработке позитивных эмоций при успешно выполненной деятельности.

Интерактивный подход в обучении активно используется в педагогике в настоящее время.

Интерактивные методы направлены на решение следующих задач:

- создание комфортных условий для учащихся;
- обучение коммуникации и взаимодействию, командной работе;
- формирование профессиональной компетенции и мнения;
- преодоление конфликтов и разногласий во время процесса обучения.

Одной из педагогических технологий интерактивного обучения, направленных на достижение результатов образования, является игровая технология в образовательном процессе.

**Игра** – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Учебная игра** – это образовательная технология, основанная на моделировании конкретных ситуаций, через проживание которых учащиеся осваивают определенные педагогом (модератором) способы деятельности.

**Учебная игра по финансовой грамотности** – это игра, в которой моделируются ситуации в сфере личных финансов и взаимоотношений людей с финансовыми, государственными и иными организациями с целью формирования или развития у игрока финансовых компетенций.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает большую группу методов и приемов организации учебного процесса в форме педагогических игр. Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Игра как дидактическое средство способствует формированию положительного отношения к педагогу, к предмету. Игра стимулирует познавательный интерес, потребность участия в образовательном процессе, общении и совместной деятельности.

Главным преимуществом игровых технологий является то, что в процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки обучающихся. Применение игровых технологий при изучении финансовой грамотности способствует финансовой адаптации и социализации школьников, развитию их собственного

желания к ответственному финансовому поведению, вовлечению в социальную активность, формированию навыков самоконтроля финансового поведения.

### ***Применение игровых технологий в образовательной деятельности.***

Подбор педагогической игры осуществляется в зависимости от цели и имеющихся условий игровой технологии и/или конкретной игры. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся, их возрастных и психологических особенностей.

Можно выделить следующие требования к подбору игр:

- Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
- Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
- Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Так, например, для обучающихся начальной школы можно организовать ролевую игру «Ярмарка» по обмену игрушками, книгами при изучении темы «Как появились деньги». Обучающиеся основной школы активно включаются в станционные игры по финансовой грамотности, где можно подготовить задания по решению задач, разгадыванию финансовых ребусов и кроссвордов, финансовые викторины и др. Для обучающихся старших классов можно предложить обобщающие учебные игры, например, презентация проектов бизнес-идей.

В зависимости от целей учебной деятельности игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии (например, при разработке бизнес-проектов можно организовать игру по представлению бизнес-идеи);
- в качестве урока или его части (введение, изучение нового материала, контроль);
- как технология внеклассной работы (например, школьный чемпионат по финансовой грамотности).

Проектирование занятия с применением игровых технологий включает в себя следующие этапы:

#### 1. Постановка целей образовательной деятельности

Цель образовательной деятельности – формирование (развитие) у учащихся каких-либо социальных новообразований.

- установок на грамотное финансовое поведение
- предметных умений в области финансовой грамотности

- финансовых понятий и знаний
- компетенций финансовой грамотности
- метапредметных умений.

2. Подбор под цели и имеющиеся условия игровой технологии и/или конкретной игры.

3. Проработка содержания и организации игры.

4. Подготовка необходимых ресурсов.

5. Проведение игры.

6. Рефлексия.

*Методист Методической службы*

*МБОУ ДОД «Судакский ЦДЮТ»*

*городского округа Судак*

*Борблик О.В.*