

УДК 378.1

А. А. Шевченко,факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. экон. наук, доц. Е. В. Коваленко

Значение игры в изучении финансовой грамотности младшими школьниками

Аннотация. В статье рассмотрено значение игры как метода и формы в изучении финансовой грамотности младшими школьниками. Исследуя некоторые из учебных образовательных технологий, автор выделяет игровую как эффективную для данной возрастной группы.

Ключевые слова: игровой метод, развитие, познание, анализ, финансовая грамотность.

Требования времени и современная реальность привели к неизбежному переходу школьной программы от факультативных и экспериментальных курсов по основам финансово-экономических знаний к конкретному предмету «Финансовая грамотность». Начинать обучение этому предмету необходимо с начальной ступени основной школы [5]. Приобщить детей к предмету, но при этом не нагружать сложными терминами можно в игровой форме. Игра предполагает использование такого методического инструментария, который мотивирует, стимулирует и активизирует познавательный процесс. Педагоги отмечают, что учебная деятельность будет успешной и результативной лишь тогда, когда она делается с удовольствием в игре.

Теоретической базой исследования был анализ высказываний ученых, психологов, философов прошлого века и сегодняшнего дня о значимости игры в жизни детей. Педагог В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. <...> Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [4, с. 98]. Родоначалник «теории деятельности» С. Л. Рубинштейн высказывается о практической стороне в развитии детей: «Игра — это школа жизни и практика развития детей» [2, с. 656]. Профессор, психолог Ю. Б. Гиппенрейтер в своей работе «Как учиться с интересом» исходит от того, что учить и учиться надо играя, а эмоциональный след от занятий с учителем или родителем — важный. «Игра — если вы улыбаетесь. А если вы скучно командуете, то это не игра» [1, с. 19].

Следовательно, без игры не может быть познания и развития. Именно в игре возникает потребность ребенка самому узнавать мир.

В игре закладываются трудовые навыки взрослого человека. Играя, дети получают возможность учиться, развиваться. Позитивная мотивация — одна из составляющих игры. Ученые считают, что игра много значит в воспитании и обучении детей и влияет на их психическое развитие. Игру применяют для обучения, и результаты от такого метода получаются выше, чем при других методах учебной работы [3, с. 10]. Игровые технологии предполагают большим спектром методов и приемов в организации учебного процесса.

В программе курса финансовой грамотности в начальной школе запланировано: 2–3-й классы — всего 16 ч. (из них 16 — игровые), 4-й класс — всего 16 ч. (из них 12 — игровые). Модуль по финансовой грамотности в 1-м классе включает в себя тематические разовые игровые мероприятия.

Игровые формы обучения в образовательных программах многообразны. Эффективным приемом учебного процесса выступает игровая ситуация.

Цель исследования — результат итогового занятия по теме «Семейный бюджет»: применение полученных знаний, умений для решения вопросов в области семейного бюджета. На итоговом занятии задания выполняли 21 учащийся. Все задания имеют свою цель и разный уровень сложности. Ситуации были представлены простым и понятным языком. Измерительный материал в тематическом блоке «Семейный бюджет» взят из кодификатора измерительных материалов по финансовой грамотности для учащихся начальной школы и является инструментарием качества знаний.

Из 21 учащегося с заданием справились 17 (80,9 %), базовый уровень младшего школьника освоен на 80,9 %.

Ученики освоили базовый уровень по данной теме: научились выполнять простые действия

с числами, умеют находить ответы на вопросы, которые касаются финансовых проблем. Дети показали умение рассчитать расходы и доходы семейного бюджета. Играя, дети осваивают и закрепляют базовые знания. Учатся управлять собственным бюджетом, делают накопления,

знают, как потратить деньги, сравнивают цены и планируют покупки, т. е. приобретают навыки перехода от учебно-познавательных задач к заданиям реальных жизненных ситуаций. Игра стимулирует любопытство и интерес к финансовым знаниям.

1. *Гиппенрейтер Ю. Б.* Как учиться с интересом. — М. : АСТ, 2016. — 121 с.
2. *Рубинштейн С. Л.* Основы общей психологии. — СПб. : Питер, 2018. — 713 с.
3. *Сергеева И. С., Гайнуллова Ф. С.* Теория игры и игровые технологии в учебно-воспитательном процессе : учеб.-метод. пособие. — СПб. : Учебный центр «Перспектива», 2014. — 116 с.
4. *Сухомлинский В. Ю.* Сердце отдаю детям. — Киев : Радянська школа, 1974. — 288 с.
5. Финансовая грамотность младших школьников: дискуссии о понятии / Е. М. Плеханова, И. В. Рогач, О. Б. Лобанова, Ю. А. Безруких // Современные проблемы науки и образования : электрон. науч. журн. — 2020. — № 5. — URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=30146> (дата обращения: 26.10.2022).