



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра декоративно-прикладного искусства и реставрации живописи

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

(бакалаврская работа)

На тему: «Разработка и дизайн дидактических квест-игр по финансовой грамотности в дошкольном образовательном учреждении»

Исполнитель: Касаинова Валерия Владимировна

Руководитель: к.пед.н., доцент, Макухина Олена Владимировна

«К защите допускаю»
Заведующий кафедрой

к.пед.н., доцент,
Макухина Олена Владимировна

«16» июля 2025г.

Санкт-Петербург

2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....	8
1.1. Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста.....	8
1.2. Современные педагогические технологии. Сущность игровой педагогической технологии, ТРИЗ-технологии в образовательном процессе, их применение в процессе создания дидактических игр.....	21
1.3. Дидактическая игра как средство формирования познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, ключевые аспекты создания квест-игр по финансовой грамотности.....	34
ГЛАВА 2. ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ КОНЦЕПЦИИ И ДИЗАЙНА ДИДАКТИЧЕСКИХ КВЕСТ-ИГР ПО ОСНОВАМ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ.....	44
2.1. Обзор существующих методических материалов, дидактических игр по основам финансовой грамотности для детей дошкольного возраста.....	44
2.2. Разработка концепции квест-игр и дизайна раздаточных материалов по финансовой грамотности для дошкольников 5-7 летнего возраста на примере квест-игр «Бюджет семьи, доход, расход».....	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	68
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	72
ПРИЛОЖЕНИЯ А.....	74
ПРИЛОЖЕНИЯ Б.....	77
ПРИЛОЖЕНИЯ В.....	78
ПРИЛОЖЕНИЯ Г.....	79
ПРИЛОЖЕНИЯ Д.....	81
ПРИЛОЖЕНИЯ Е.....	83
ПРИЛОЖЕНИЯ Ж.....	88

ВВЕДЕНИЕ

Одним из принципов Федерального государственного стандарта является формирование общей культуры личности детей, в том числе развития их интеллектуальных качеств, инициативности, самостоятельности, ответственности, формирование предпосылок учебной деятельности. Относительно новое направление в педагогической деятельности дошкольного образования – это экономическое воспитание дошкольников. Современный мир диктует нам осознанно подходить к разрешению своих финансовых задач, принятию грамотных финансовых решений в повседневной жизни.

К сожалению, в настоящее время в нашей стране достаточно низкий уровень знаний по основам финансовой грамотности практически у всего взрослого населения, что является относительно новой и весьма актуальной проблемой для страны и общества в целом. Соответственно, нередко мы можем наблюдать негативные результаты потребления финансовых услуг. Только лишь малая часть жителей нашей страны владеет навыком разумно распоряжаться денежными средствами. Что же подразумевается под финансовой грамотностью в отдельно взятой семье? Это умение осознанно, ответственно вести учет доходов и расходов, планировать бюджет различных внутрисемейных мероприятий, иметь возможность долгосрочного планирования, инвестирования на протяжении всей жизни. Недостаток знаний и умений в этой области обуславливают важность приобретения их каждым человеком с самого раннего возраста. Правильное отношение к денежным средствам необходимо закладывать в детстве. Экономика и современный ребенок-дошкольник имеют в настоящее время тесную взаимосвязь.

Повсеместно ребенка окружает реклама, он посещает совместно с родителями магазины, с помощью родителей пользуется различными развлекательными и прочими услугами. Так или иначе ребенок знакомится с такими категориями, как «цена», «стоимость», «труд». По мере взросления

ребенок научается самостоятельно совершать покупки. Детей также, как и взрослых, волнуют денежные вопросы – ребенок нередко является слушателем или участником диалогов родителей, обсуждающих повышение цен или уровня заработной платы. Его речевой запас постепенно пополняется словами финансовой среды. Все вышеперечисленное и является первичным экономическим опытом для дошкольника.

В Прогнозе долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации до 2030 года обозначены направления и методы, которые помогут обеспечить стабильный рост уровня жизни граждан, укрепление национальной безопасности, а также стремительное развитие экономики и усиление позиций России на международной арене [49]. В этой связи оказывается особое внимание на задачи государственной политики, касающиеся социальной сферы, науки и технологий, а также на необходимость структурных изменений в экономике. Конкретные шаги и стратегические инициативы в этих областях будут способствовать созданию условий для устойчивого прогресса и улучшения качества жизни российской нации, что является ключевым элементом в поддержании стабильности и развития страны в условиях глобальных вызовов и изменений. Разработка и реализация таких мер позволят не только повысить благосостояние граждан, но и обеспечить развитие актуальных технологий, что в свою очередь, будет способствовать более глубокой интеграции России в мировое сообщество.

В связи с вышесказанным распоряжением Правительства Российской Федерации была утверждена Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 октября 2023 года №2958-р., в которой четко сформулированы термины, цитируем: "финансовая грамотность" - основные знания, умения и навыки, необходимые для принятия финансовых решений в целях достижения финансового благополучия и управления финансовыми рисками; "финансовая культура" — ценности, установки и поведенческие практики граждан в финансовой сфере, зависящие от

воспитания, уровня финансовой грамотности, опыта принятия финансовых решений, уровня развития финансового рынка и общественных институтов [50, с. 4].

Актуальность выпускной квалификационной работы обусловлена тем, что в настоящее время происходит активное включение основ экономического воспитания детей в образовательную программу дошкольных учреждений.

Применительно к ребенку, формируемые в дошкольном учреждении способности управления денежными средствами, являются способностями, непосредственно влияющими на его будущее материальное благосостояние за счет правильности принятия важных экономических решений. Поскольку ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игровая деятельность, то предпочтительней всего предлагать детям новые знания в игровой форме. Это позволит создать положительную мотивацию к изучению многих экономических явлений, процессов, развитию познавательного интереса к экономической науке. Разумеется, это не подразумевает получения дошкольником 5-7 летнего возраста полноценных объемных знаний, умений, навыков в области экономики, рационального использования денежных средств. Тем не менее, в вышеуказанном возрасте вполне возможно заложить индивидуально - психологические качества личности, как ответственность, воля, бережливость.

Теоретической базой исследования послужили работы отечественных специалистов по вопросам развития финансовой грамотности в дошкольном возрасте, таких как: Галкина Л.Н., Шатова А.Д., Люнфин О.Е., Липсиц И.В., Стахович Л.В., Семенкова Е.В., Аксенов А. П., Бейтман К.А., Крючкова Н.А., Блискавка Е.Н., Акулова Е.Ф., Курак Е.А., Поварницина Г.П., Киселева Ю.А. и многие другие. Кроме этого исследовалась и анализировалась Примерная парциальная образовательная программа дошкольного образования для детей 5-7 лет, предложенная Банком России, утвержденная Министерством образования и науки Российской Федерации [51].

В ходе анализа психологических и педагогических литературных источников по теме финансовой грамотности, методических рекомендаций, картотек методических разработок, сборников практических занятий, бесед по заданной теме в дошкольном образовании возникает необходимость разработки таких сюжетно-ролевых игр, в которых дошкольник 5-7 летнего возраста в доступной и интересной для него форме будет осваивать базовые экономические понятия, манипуляции с денежными средствами. В связи с актуальностью проблемы изучения основ финансовой грамотности в дошкольном образовательном учреждении и мною выявлено достаточное количество дидактических игр по данной теме, широко применяемых в дошкольном образовании по всей стране, и вместе с тем крайне скудное наличие качественных раздаточных дидактических материалов, наглядных пособий и игровых атрибутов. В связи с этим сформулируем тему своей работы: «Разработка и дизайн квест-игр и дидактического материала по основам финансовой грамотности в дошкольном образовательном учреждении».

Объектом работы является изучение дидактики – раздела педагогики, раскрывающего особенности разработки образовательного процесса и проектирования дидактических игр как средства обучения детей дошкольного возраста.

Предметом работы выступает процесс проектирования дизайна дидактических квест-игр по основам финансовой грамотности.

Цель работы — разработать дизайн квест-игр, по финансовой грамотности для детей 5-7 лет.

Для достижения цели работы необходимо решить следующие **задачи**:

1. Изучить возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста.

2. Изучить современные педагогические технологии в обучении детей в дошкольном образовательном учреждении, сущность игровых педагогических технологий в образовательном процессе.

3. Изучить теоретические основы создания дидактических игр как средства формирования познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

4. Произвести обзор имеющихся дидактических игр по финансовой грамотности для детей 5-7 летнего возраста.

5. Разработать дизайн дидактических квест-игр для детей 5-7 летнего возраста.

В ходе выполнения практической части выпускной квалификационной работы в качестве основы для создания собственного комплекта игр аналоговые полиграфические продукты и программы по финансовой грамотности дошкольников, а также использовались общенаучные методы познания: метод эмпирического исследования, метод стилистического анализа, метод синтеза и обобщения, метод индукции.

Практическая значимость работы состоит в том, что результат данной выпускной квалификационной работы представляет собой полиграфический продукт — макет комплекта дидактических квест-игр по финансовой грамотности для дошкольников 5-7 летнего возраста, который успешно может быть применен в любом дошкольном образовательном учреждении, как в государственном, так и в учреждении дополнительного образования.

Структура выпускной квалификационной работы включает в себя введение, содержательную часть, изложенную на страницах, включающую две главы, сопровождающиеся выводами, заключение, список литературы и источников, а также список приложений.

Во введении выявлены объект, предмет и цель исследования, перечислены задачи, необходимые для достижения поставленной цели. А также сформулирована актуальность исследования.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста

Прежде чем перейти непосредственно к изучению генезиса развития ребенка, следует изучить с научной точки зрения феномен «детство». Научные исследования активно стремятся проанализировать и разъяснить концепцию детства с разных сторон: философской, культурологической, психологической, педагогической, исторической, этнографической, социологической и экологической. Каждая из этих областей знаний вносит свой специфический вклад в понимание детства, создавая уникальную базу информации. В будущем это разнообразие знаний, вероятно, будет объединено, что в конечном итоге поможет лучше осознать этот период, играющий важную роль в истории человечества.

Дошкольное детство — уникальный самоценный период становления личности, имеющий ярко выраженную специфику возрастного развития, требующий особого психолого-педагогического сопровождения и условий [16]. Ребенок в дошкольном возрасте активно растет, обогащая свой личный опыт и жизненные впечатления, одновременно внося изменения в культуру и добавляя в нее элементы своей субкультуры, становясь участником различных видов деятельности. Дошкольник отражает наш взрослый мир со всеми его положительными и отрицательными сторонами. Это не простое копирование — это активный процесс восприятия и осмысления, который требует усилий как ума, так и чувств. Ребенок воспринимает мощный поток информации и обрабатывает все, что наблюдает и слышит вокруг себя. Понимание сути детства как явления и его внутренней ценности, то есть осознание цели, с которой каждому из нас даровано детство, является ключевой задачей для педагогов. Решение этой задачи позволяет найти смысл и индивидуальный подход в профессиональной педагогической деятельности, а также установить

приоритетные направления воспитания и развития детей дошкольного возраста, основанные на ценностях взаимодействия с ребенком. Ниже рассмотрим современные фундаментальные концепции детства, возникшие в педагогической науке в XX веке и объясняющие феномен детства.

Концепция Д. Б. Эльконина обобщает идеи Л. С. Выготского о формировании личности, ученый изучает сущность детства в контексте конкретно-исторических обстоятельств, которые воздействуют на развитие, закономерности, уникальные качества и природу изменений в детском возрасте. Анализируя детство как социально-психологический процесс в жизнедеятельности человека, ученый подчеркивает его как необходимое условие для того, чтобы индивид мог удовлетворять свои органические, социальные и духовные потребности. Огромная потенциальная мощь детства заключается в освоении ребенком человеческой культуры. Ребенок способен постигать культурные и практические аспекты человеческих взаимоотношений с окружающим миром только лишь через взаимодействие со взрослыми.

Концепция Д.И. Фельдштейна заключается в том, что детство рассматривается с функциональной, содержательной и сущностной точек зрения. Функция детства являет собой процесс созревания подрастающего поколения для воспроизводства будущего общества.

Сущностью детства является состояние, когда активно проявляющиеся биологические процессы, явления, связанные с возрастными изменениями ребенка, все больше «подчиняются» регулированию социального.

Содержательно детство — это постоянный физический рост и развитие познавательной активности, формирование психических процессов, освоение социокультурного пространства, ежедневное взаимодействие и выстраивание коммуникации со всеми участниками — детьми, взрослыми, определение в этом пространстве самого себя, собственной самоорганизации и саморегуляции в постоянно расширяющемся и усложняющемся контактировании ребенка с внешним миром.

Концепция Ш. А. Амонашвили интересна тем, что автор во главу угла ставит уникальную и неповторимую личность ребенка, которую необходимо развивать с учетом его индивидуальных генетически заложенных Природой способностей. Развивая ребенка в условиях доброжелательности, возможно приобрести в перспективе полезную для общества взрослую личность, которая будет для кого-то помощником, соратником, и таких людей будет большинство. По мнению ученого в этом и заключается суть особой миссии каждого ребенка для него самого и окружающих его людей.

Концепция детства философа, психолога, богослова, психолога и педагога В. В. Зеньковского, опубликованная в 1924 году не потеряла актуальности и в наше современное время.

«Основная наша ошибка в отношении детей, пишет В.В. Зеньковский, — заключается в том, что мы считаем детскую душу решительно и во всем схожей с нашей, исходим из мысли, что в детской душе имеют место те же психические движения, что и у нас, — только еще неразвитые, слабые. Детская душа с этой точки зрения — это душа взрослых в миниатюре, это ранняя стадия в ее развитии» [21, с.24]. Такой подход ученый считает исключительно биологическим и в связи с этим недостаточным для раскрытия всего потенциала периода детства, его своеобразия и задач. Функция детства, по мнению ученого, состоит в том, чтобы дать ребенку необходимое время для его игр, в которых одновременно нет прямого взаимодействия с действительностью, но и нет удаления от нее. Игра является наилучшей формой активности ребенка, в которой легче всего решаются задачи детства, формируется детская фантазия и воображение как части эмоциональной сферы ребенка.

Анализ современных научных концепций, касающихся восприятия детства как уникального периода человеческой жизни, поможет нам разобраться в разнообразии мнений и сформулировать собственную точку зрения по этому вопросу. Основываясь на теории Л. С. Выготского, можно сделать вывод, что процесс становления ребенка как активного участника своей

деятельности в раннем и дошкольном возрасте происходит от инстинктивного к осознанному поведению. В этом процессе обнаруживаются новые качества субъектности и формируются новые стратегии действия. По мере взросления ребенка постепенно происходит плавный переход от неосознанного инстинктивного поведения к осознанному через организованное обучение и активную деятельность.

Последователи идей Л. С. Выготского, среди которых А. Н. Леонтьев, А. В. Запорожец, П. И. Зинченко, П. Я. Гальперин и Л. И. Божович, рассматривают стремление ребенка к познанию окружающего мира и овладению им как главную движущую силу развития дошкольника как субъекта. В ходе исследования ребенка в контексте его активной деятельности акцент смещается на личные смыслы, которые вложены в деятельность: ее мотивы, структуру и процесс формирования предметного действия, включая как ориентировочную, так и исполнительную части. Таким образом, внимание исследователей концентрируется не только на внешних проявлениях деятельности, но и на внутренних психологических аспектах, которые влияют на развитие ребенка и его взаимодействие с окружающим миром.

С точки зрения Д. Б. Эльконина, процесс становления ребенка как активного участника деятельности происходит от понимания мотивационных аспектов к осваиванию операционных и технических. Это движение осуществляется от совместного со взрослым и другими детьми участия в деятельности к самостоятельной. Конкретные аспекты и структуры психической активности ребенка, который выступает как субъект практической деятельности, формируются в полном объеме через личный опыт — что является ключевым закономерным процессом в эволюции субъекта. Исследования, проведенные во второй половине XX века, однозначно подтвердили, что рассматривать детей дошкольного возраста как активных участников деятельности и поведения вполне обоснованно.

Петербургская научная школа под руководством А. М. Леушиной и В. И. Логиновой сыграла ключевую роль в изучении этой темы. В значительных

теоретических работах (например, В. И. Логинова, М. В. Крулехт и Е. Н. Герасимова) и множестве диссертаций (О. В. Акулова, Т. И. Бабаева, А. Г. Гогоберидзе, В. А. Деркунская, О. В. Солнцева, М. Н. Полякова и др.) было доказано, что при определенных педагогических условиях дети могут стать активными субъектами различных видов деятельности (игра, труд, искусство). Выявление активности ребенка связано с его самостоятельностью и креативностью в выборе содержания и методов деятельности, а также с положительными эмоциями в общении и стремлением к взаимодействию с другими детьми. Уникальные черты ребенка в дошкольном возрасте можно описать как активные. Дошкольника легко обозначить как практикующего: его познание окружающего мира происходит в основном через чувства и непосредственное взаимодействие. В этом контексте природа ребенка изначально субъектна, так как дошкольник представляет собой прежде всего деятельного субъекта, жаждущего самостоятельно обнаруживать и преобразовывать реальность. Это сочетание возможности выбора, основанного на развивающихся отношениях, и стремление все испробовать самостоятельно, в значительной степени определяет процесс развития ребенка как активного участника доступных ему видов деятельности.

Каков же портрет современного ребенка-дошкольника и какие ценности ему присущи? Известно, что основные ценностные ориентации современных детей старшего дошкольного возраста формируются под влиянием взрослых. Дети в возрасте от 5,5 до 7 лет, как правило, очень уверены в своих силах, стремятся быть независимыми от взрослых, самостоятельными, часто проявляют инициативу и очень свободолюбивы. Они способны к осознанию ответственности как за себя, так и за младших детей. У современных дошкольников наблюдается рост их субъектности, что делает важным для них наличие собственного мнения и оценки. Часто они активно пытаются выразить свои мысли с использованием доступных для них средств, даже в тех случаях, когда этого и не требуется. Ребенок этого возраста жаждет глубокого, содержательного общения, где он не только получает информацию, но и

участвует в диалоге, обменивается опытом, испытывает чувство принадлежности и получает обратную связь. Это особенно важно для формирования его самооценки, понимания социальных норм и развития эмоционального интеллекта. Ограничение доступа к такому качественному общению становится для ребенка серьезной проблемой, вызывающей острые переживания. Взаимоотношения детей, находящихся внутри какой-либо коллективной группы, складываются благодаря целому комплексу личных, познавательных мотивов, по-разному выявляющихся у детей. В детской коммуникации среди сверстников преимущественно оцениваются дружелюбие, открытость, щедрость, приветливость и пр., а также достижения в непосредственной деятельности. Наряду с этим, некоторые дети демонстрируют недостаточную способность ориентироваться в том наборе качеств, который способствует дружескому взаимодействию со сверстниками. Это, в свою очередь, не соответствует их потенциалу для социального развития в старшем дошкольном возрасте.

Итак, рассмотрим более подробно возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста.

В возрасте 5-6 лет в поведении ребенка происходят существенные изменения, он активно познает себя и других сверстников, окружающий его мир взрослых с наличием в нем определенных правил во взаимоотношениях людей, начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении. К этому возрасту уже четко сформирована возможность саморегуляции и самоконтроля — дети в состоянии выполнять малопривлекательную для них деятельность, например, убирать за собой игрушки, наводить порядок в комнате. Это происходит благодаря осознанию ребенком общепринятых правил поведения в социуме и обязательности их исполнения. Также в этом возрасте происходит усвоение детьми этических норм через изменение представлений о себе, которые заключаются в том, что ребенок желает наделять себя качествами, которыми он хотел бы обладать. Поскольку большую часть времени дети этого возраста проводят, как правило, в дошкольном учреждении

со сверстниками в играх и различной коммуникации, то оценочные суждения сверстников становятся для них крайне значимыми. Появляется избирательность в отношениях с ровесниками и первые зачатки дружественных связей. Также в этом возрасте начинает активно проявляться первичная гендерная самоидентификация. Постепенно у детей появляется осознание того, чем отличаются поведенческие проявления мальчиков в играх или ежедневных поступках, от поведенческих проявлений девочек. А также дошкольники учатся оценивать свои поступки, связанных с их половой принадлежностью, что приводит к формированию коммуникационных навыков и самооценки.

К старшему дошкольному возрасту усложняется также игровое пространство и игровые действия становятся более вариативными. Пополняется речевой запас — дети активно общаются друг с другом, с окружающими их взрослыми, с удовольствием рассказывают о себе и текущих или прошедших событиях, случившихся с ними, способны к эмоциональному сопереживанию. Совершенствуется также физическое развитие и крупная моторика. При этом можно наблюдать различие движений мальчиков и девочек. У мальчиков более резкие, с некоторой долей агрессии, у девочек более плавные мягкие, пластичные. Благодаря активному познавательному развитию и умению задавать вопросы взрослому, ребенок 5-6 лет уже имеет достаточный уровень знаний об окружающем мире. К примеру, ребенок хорошо знает не только основные цвета спектра, но может назвать производные оттенки одного цвета (светло-красный, темно-красный) или «сложные» цвета, такие как сиреневый, бирюзовый, бордовый, салатовый и пр. Кроме этого, дети шестого года жизни имеют представление о геометрической форме предметов, могут сопоставить эти предметы по величине, возрастанию либо убыванию. Ориентация в пространстве заметно улучшается. Внимание детей становится более устойчивым. Длительность малопривлекательных, но необходимых для них занятий со взрослым увеличивается до 25 минут. Объем памяти пока остается неизменным, но для наилучшего запоминания могут использоваться несложные приемы и средства.

В возрасте 5–6 лет у детей начинает преобладать наглядно-образное мышление, которое помогает им решать более сложные задачи с использованием обобщенных визуальных средств, таких как схемы и чертежи, а также общих представлений о свойствах различных объектов и явлений. Этот период можно охарактеризовать как время, когда ребенок начинает развивать активное (продуктивное) воображение, которое становится более независимым и начинает отделяться от практической деятельности, предшествуя ей. Образы, создаваемые воображением, становятся более точными, что позволяет ребенку четко различать реальное и вымышленное. Действия воображения, такие как создание и реализация замысла, изначально проявляются в игре, где сначала возникает идея и формируется сюжет. Постепенно дети учатся действовать в соответствии с заранее продуманным замыслом в таких видах деятельности, как конструирование и рисование.

На шестом году жизни речь детей становится более правильной и внятной, совершенствуются звуки, появляются в речи синонимы, антонимы, обобщающие слова, многозначные слова. Лексикон детей активно пополняется существительными, обозначающими различные учреждения (магазины, торговые центры, поликлиники и т.д.), профессии людей; пополняется глаголами, обозначающими действия людей, также прилагательными или наречиями, обозначающими качественные характеристики предметов или явлений. В процессе совместных игр друг с другом или занятий в дошкольном образовательном учреждении дети учатся правильной коммуникации, осваивают правила речевого этикета, часто в речи используют эпитеты и сравнения. В возрасте 5-6 лет ребенок уже отчетливо осознает последствия действий своих либо действий окружающих людей. Качественно меняются освоенные ранее трудовые действия. Также меняется скорость их выполнения - то, на что ранее требовалось большое количество времени, ребенок выполняет значительно быстрее. В ходе восприятия художественных произведений, включая музыку и изобразительное искусство, дети имеют возможность выбирать те произведения, персонажи или образы, которые им наиболее

симпатичны. Они обосновывают свои предпочтения, используя различные элементы эстетической оценки. Улучшается качество и музыкальной деятельности. Дети дают отличный эмоциональный отклик при знакомстве с понятными им по содержанию произведениями музыкального или изобразительного искусства. В творческих видах деятельности способности детей постепенно раскрываются все лучше, они начинают проявлять себя более осознанно [17].

Ребенок седьмого года жизни обладает довольно высоким и стойким уровнем самосознания, его поведение всё больше и больше формируется его пониманием добра и зла. Развитие моральных и нравственных представлений тесно связано с его способностью эмоционально оценивать свои поступки. Ребенок испытывает положительные эмоции, такие как радость и удовлетворение, когда действует правильно, а негативные, например, смущение и чувство вины, когда нарушает установленные нормы. Ближе к завершению дошкольного периода эмоциональная сфера претерпевает значительные трансформации. Эмоциональная сфера детей становится насыщеннее, чувства углубляются и обретают разнообразие. Одновременно с этим, проявления эмоций становятся более контролируемыми и осознанными. По окончании дошкольного детства формируются целостные эмоциональные образы, дающие возможность прогнозировать результаты собственных поступков. Это оказывает заметное влияние на эффективность произвольной регуляции поведения: ребенок способен не только воздерживаться от нежелательных действий или вести себя в рамках приличия, но и выполнять скучные для него задания, понимая, что результаты принесут пользу окружающим. В результате подобных изменений в эмоциональной сфере, поведение дошкольника теряет импульсивность и всё чаще ориентируется на интересы и нужды других. Более содержательным становится общение ребенка со взрослым. Он уже способен внимательно и заинтересованно слушать рассказы взрослого о жизненных событиях либо явлениях, кроме этого значимым становится общение со сверстниками, коммуникация выстраивается более избирательно и устойчиво,

возникают первые зачатки детской дружбы. В детском коллективе по-прежнему наблюдается как совместная деятельность, так и дух соперничества. Ребята, общаясь друг с другом, прежде всего стараются выделиться и показать свои лучшие стороны, привлекая внимание окружающих. При этом у них есть все шансы направить эту конкуренцию в положительное русло, сделав ее полезной и созидательной, избегая при этом деструктивных моделей поведения. К данному возрасту у детей формируются общие представления и понятия о своей гендерной идентичности. Они ощущают удовлетворение и испытывают чувство собственного достоинства в связи с этим, а также способны обосновывать преимущества своей гендерной принадлежности. Приблизительно к семи годам дети начинают видеть перспективы своего взросления, соотнося их с гендерной ролью. Они стремятся освоить определенные модели поведения, ориентированные на выполнение будущих социальных функций. К шести-семи годам ребенок демонстрирует уверенное владение навыками самообслуживания и культурой поддержания здоровья. В сюжетно-ролевых играх дети 6-7 лет демонстрируют понимание комплексных социальных явлений, воспроизводя такие ситуации, как появление младенца, бракосочетание, торжество, военные действия и другие. Игровая среда может включать множество очагов активности, где разворачиваются отдельные сюжетные ответвления. Ребята в этом возрасте умеют примерять на себя несколько ролей по очереди, легко переключаясь между ними. Они взаимодействуют с различными участниками игры, принимая на себя как ведущие, так и второстепенные функции.

Двигательная активность ребенка продолжает прогрессировать, он накапливает и независимо применяет свой двигательный опыт. Растет осознание себя, своих физических возможностей и внешности. Ходьба и бег становятся более отточенными, шаги — ритмичными, увеличивается их протяженность, движения рук и ног координируются. Ребенок умеет быстро передвигаться, ходить и бегать, способен сохранять правильную осанку в движении, уровень общей физической выносливости возрастает. Дети

самостоятельно инициируют активные игры и небольшие состязания с ровесниками. В период от 6 до 7 лет у детей расширяется и становится более глубоким понимание формы, цвета и размеров объектов. Ребенок теперь намеренно и систематически изучает внешние характеристики предметов. При этом он обращает внимание не на отдельные черты, а на совокупность признаков (цвет, форму, размер и прочее). К завершению дошкольного периода заметно возрастает стабильность произвольного внимания, что снижает отвлекаемость детей. Степень концентрации и продолжительность занятия ребенка зависят от того, насколько оно ему интересно. У мальчиков внимание менее стабильно. В возрасте 6-7 лет у детей увеличивается объем памяти, благодаря чему они спонтанно запоминают значительный объем сведений. Девочки демонстрируют больший объем и устойчивость памяти.

Детская фантазия в этом возрасте демонстрирует, с одной стороны, большую изобретательность и неординарность, а с другой — становится более упорядоченной и рациональной, отличаясь от спонтанных выдумок детей помладше [15]. Хотя восприятие реальности может подвергаться значительным преобразованиям, в результатах воображения все яснее проявляются объективные закономерности окружающего мира. К примеру, даже в самых невероятных рассказах дети стремятся выстраивать причинно-следственные отношения, а в самых нереалистичных рисунках — отображать перспективу. При разработке сценария игры, темы для рисунка, сочинении историй и прочего, дети 6-7 лет не только сохраняют исходную идею, но и способны ее продумывать до начала активных действий. Также в этом периоде жизни происходит дальнейшее совершенствование наглядно-образного мышления, благодаря которому дети способны решать более сложные задачи, применяя обобщенные визуальные инструменты (такие как схемы, графики, прочие наглядные пособия и дидактические игровые материалы) и общие знания о характеристиках разнообразных объектов и событий. Успешное выполнение действий по упорядочиванию и классификации во многом обусловлено тем, что к семи годам речь все активнее интегрируется в мыслительный процесс.

Применение ребенком (по примеру взрослых) слов для обозначения важных особенностей предметов и явлений ведет к формированию понятийного аппарата. На седьмом году жизни словарный запас детей становится еще более усовершенствованным, что позволяет им общаться с любым контингентом людей. В процессе диалога ребенок старается исчерпывающе отвечать на вопросы, сам задает вопросы, понятные собеседнику, согласует свои реплики с репликами других. Активно развивается и другая форма речи — монологическая. Дети способны последовательно и связно пересказывать или рассказывать. Важнейшим итогом развития речи на протяжении всего дошкольного детства является то, что к концу этого периода речь становится подлинным средством как общения, так и познавательной деятельности, а также планирования и регуляции поведения. К моменту завершения дошкольного возраста ребёнок обретает черты потенциального независимого читателя. Интерес к книгам, охватывающий их содержание, художественное оформление и структуру, является ключевым результатом становления дошкольника как читателя. Музыкально-эстетическая деятельность отличается значительной степенью самостоятельности. Расширение познавательных горизонтов стимулирует желание изучать различные формы и категории искусства (происхождение известных музыкальных произведений, биография и работа композиторов и артистов). Дети дошкольного возраста начинают проявлять склонность к посещению театральных представлений и осознавать значимость музыкальных произведений, возрастает уровень эмоциональной отзывчивости в ходе знакомства с различными музыкальными произведениями. В процессе творческой работы дети четко представляют себе желаемый результат и целенаправленно двигаются к его достижению, преодолевая возникающие трудности и оставаясь верными первоначальной задумке, которая приобретает перспективный характер. Они могут воплощать в жизнь любые интересующие их образы. Созданные произведения приобретают сходство с прототипом, становятся различимыми и содержат множество элементов. Навыки рисования, лепки и аппликации становятся более продвинутыми и

сложными. Ребята умеют создавать конструкции, опираясь на чертежи, изображения, установленные правила или личные задумки, используя различные стройматериалы и украшая постройки архитектурными элементами. Они также мастерят игрушки, способны складывать бумагу различными способами, и воплощают образы людей, зверей и персонажей книг, применяя природные материалы. Освоение композиции — ключевое достижение детей в художественно-творческой деятельности.

В заключение параграфа можно сделать вывод о том, что анализ подходов к изучению детства, возрастных особенностей дошкольников старшего возраста дал нам четкое понимание того, что важным аспектом познавательной активности ребенка 5-7 лет является ее связь с игрой. Игровая деятельность в этом возрасте является ведущей. Игра предоставляет уникальную возможность не только как способ развлечения, но и широкое поле для экспериментирования, исследования и самовыражения. В процессе игры дети могут взаимодействовать с окружающей средой, использовать различные материалы и инструменты, что способствует развитию их моторики, координации и сенсорного восприятия. Более того, через игру дети учатся работать в команде, делиться идеями и находить компромиссы, что является важным навыком для социальной жизни.

1.2. Современные педагогические технологии. Сущность игровой педагогической технологии и ТРИЗ-технологии и их применение в создании дидактических игр.

Современное общество предъявляет высокие требования к системе образования, особенно в контексте раннего развития детей. Дошкольный возраст является критически важным периодом в жизни человека, когда закладываются основы его личности, социальных навыков и когнитивных способностей. В этом контексте важным аспектом становится использование современных педагогических технологий, которые способны адаптироваться к

быстро меняющимся условиям жизни и образовательной среды. В последние годы наблюдается значительный интерес к внедрению инновационных подходов в дошкольное образование, что объясняется необходимостью подготовки детей к вызовам XXI века, включая развитие информационной грамотности, критического мышления и креативности.

Основные принципы современных педагогических технологий включают в себя индивидуализацию обучения, активное вовлечение детей в образовательный процесс, а также использование разнообразных методов и средств обучения, которые способствуют более глубокому усвоению знаний и развитию навыков. Эти принципы направлены на создание комфортной и стимулирующей образовательной среды, где каждый ребенок может проявить свои способности и интересы. Важно отметить, что современные педагогические технологии не являются универсальными и требуют гибкого подхода к каждому ребенку, учитывая его индивидуальные особенности и потребности.

Одним из наиболее значимых направлений в современном дошкольном образовании является использование информационных технологий. Век цифровых технологий открывает новые горизонты для обучения и развития детей. Интерактивные доски, образовательные приложения, мультимедийные ресурсы и другие инструменты становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Они позволяют не только сделать обучение более увлекательным и доступным, но и развивают у детей навыки работы с информацией, критического мышления и самостоятельности. Однако внедрение информационных технологий требует от педагогов не только технической грамотности, но и умения интегрировать эти технологии в образовательный процесс таким образом, чтобы они служили инструментом для достижения образовательных целей, а не отвлекали детей от учебной деятельности. Креативность и личностные качества детей также находятся в центре внимания современных педагогических технологий.

В условиях быстро меняющегося мира способность к креативному мышлению становится одной из ключевых компетенций, необходимых для успешной социализации и профессиональной реализации. Педагогические технологии, направленные на развитие креативности, включают в себя игровые методики, проектное обучение, исследовательские подходы и другие формы деятельности, которые способствуют формированию у детей уверенности в своих силах, инициативности и способности к сотрудничеству. Важно, чтобы педагоги создавали условия для свободного самовыражения детей, поощряли их идеи и инициативы, что в свою очередь способствует формированию их личностной идентичности и социальной адаптации.

Вовлечение родителей в образовательный процесс является еще одним важным аспектом, который не может быть проигнорирован в контексте современных педагогических технологий. Партнерство между педагогами и родителями создает условия для более эффективного обучения и развития детей. Современные технологии предоставляют новые возможности для взаимодействия с родителями: онлайн-платформы, социальные сети, мобильные приложения и другие инструменты позволяют родителям быть в курсе образовательного процесса, активно участвовать в жизни детского сада и поддерживать развитие своих детей в домашних условиях. Это взаимодействие не только укрепляет связь между семьей и образовательным учреждением, но и способствует созданию единого образовательного пространства, в котором ребенок может развиваться наиболее гармонично.

Наконец, оценка эффективности применения современных педагогических технологий в дошкольном образовании представляет собой важный аспект, который требует системного подхода. Необходимо разрабатывать критерии и методы оценки, которые позволят определить, насколько эффективно используются новые технологии в образовательном процессе, как они влияют на развитие детей и какие результаты достигаются. Оценка должна быть комплексной и учитывать как количественные, так и качественные показатели, что позволит получить полное представление о

результатах внедрения современных педагогических технологий и внести необходимые коррективы в образовательный процесс.

Рассмотрим подробнее сущность современных педагогических технологий, применяемых в дошкольном образовании. В условиях постоянного развития сферы образования, богатого опыта инновационных методик и достижений психолого-педагогической науки, возникает необходимость в их обобщении и упорядочении. Технологический подход, предполагающий адаптацию понятия "технология" к педагогической деятельности, становится одним из ключевых инструментов для решения этой задачи. Само слово «технология» происходит от греческих *techne* — искусство, мастерство и *logos* — наука, закон. Дословно технология — это наука о мастерстве. Касаясь образовательной сферы использование технологического подхода и самого термина «технология» — относительно новое явление в педагогической практике. По мнению Т.И. Шамовой и Т.М. Давыденко, образовательная технология представляет собой динамичную систему взаимодействия между учениками и педагогом, направленную на разработку (планирование), систематизацию, навигацию и регулирование учебного процесса для достижения определенных целей и задач, при этом обеспечивая благоприятную обстановку в процессе образовательной деятельности для всех его участников [47]. В настоящее время интерпретация понятия «педагогическая технология» может включать в себя следующие основные аспекты:

- научный, так как технология - это результат исследований и разработок, направленных на решение конкретной педагогической задачи, опирающийся на принципы педагогической науки и успешный опыт практической деятельности;
- процессуально-описательный, поскольку в любой технологии подразумевается описание содержания, совокупности целей и задач, алгоритма процессов, действий, методологических приемов для достижения желаемого результата;

- процессуально-действенный, так как технология сама по себе и есть процесс реализации деятельности объектов и субъектов, их целеполагания, организации и анализа результатов деятельности.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что педагогическая технология функционирует и в качестве самостоятельной науки (область педагогической теории), которая изучает наиболее оптимальный и эффективный способ обучения, имеет систему алгоритмов образовательного процесса. По мнению Г.К. Селевко и О.Ю. Соловьевой, каждая педагогическая технология применима к конкретной педагогической деятельности, цитирую: «Эта область деятельности, с одной стороны, включает в себя ряд составляющих ее деятельностей (и соответствующих технологий), с другой стороны, сама может быть включена как составная часть в деятельность (технология) более широкого (высокого) уровня» [40]. Ими отмечаются четыре соподчиненных класса образовательных технологий:

1. Метатехнологии — это общепедагогические, общедидактические, общевоспитательные технологии, охватывающие весь образовательный процесс на уровне страны, одного региона, образовательного учреждения (например, технология дошкольного образования в РФ).

2. Макротехнологии — процесс, охватывающий деятельность в рамках какой-либо образовательной области, направления воспитания и обучения, учебной дисциплины (например, педагогическая технология проблемного обучения, технология управления деятельностью коллектива).

3. Модульно-локальные технологии — это технологии осуществления отдельных модулей (частей) учебно-воспитательного процесса, направленные на решение частных методических или воспитательных задач (например, технология проведения занятия по ознакомлению с окружающим миром и т.д.)

4. Микротехнологии — это технологии, направленные на решение узких образовательных задач и относящиеся к индивидуальному взаимодействию (например, тренинговые технологии по коррекции отдельных качеств индивида).

Исходя из вышеперечисленного мы можем сформулировать следующее определение педагогической технологии — это целостная всесторонне разработанная и научно подтвержденная модель образовательной системы, охватывающая весь путь от концептуальной идеи (замысла) до ее практического применения в обучении, отражающая весь процесс обучения и воспитания и включающая в себя цели обучения, задачи, содержание, формы, методы обучения, т.е. весь методический инструментарий педагогического процесса [41]. Отечественная теория и практика реализации технологического подхода в образовательной деятельности подробно описана в научных трудах Ю.К. Бабанского, В.П. Беспалько, А.А. Вербицкого, П.Я. Гальперина, В.В. Серикова, В.А. Сластенина и многих других. Для понимания сущности педагогической технологии важно определить так называемую структуру педагогической технологии, для этого необходимо выделить ее компоненты:

- научная технологическая база, замысел, идеи, заложенные в ее фундамент;
- содержательная часть (цели, задачи обучения и воспитания);
- процессуальная часть (формы, методы, средства, условия организации учебно-воспитательного процесса, планируемые результаты);

Выявив понятие и структуру педагогической технологии, далее можно подробнее приступить к раскрытию сущности данного явления. Любая педагогическая технология должна быть методологически обоснованной. Т.И. Шамова выделяет следующие характеристики:

- технология разрабатывается под конкретный замысел педагога, в основе которого лежит методологическая позиция;
- технология разрабатывается согласно целевым установкам, имеет конкретную последовательность педагогических действий, операций, коммуникаций, приводящих к планируемому ожидаемому результату;
- функционирование технологии предусматривает грамотное взаимодействие педагога и воспитанников с учетом принципов индивидуализации и

дифференциации, в которой присутствует оптимальная реализация человеческих и технических возможностей;

- планирование должно включать в себя этапы каких-либо действий, воспроизводимых всеми детьми и любым педагогом с гарантией получения ожидаемых результатов образовательной деятельности в целом;

- неотъемлемой частью любой педагогической технологии является форма контроля, включающая в себя обязательную диагностику уровня усвоения того или иного учебного материала, реализуемого с помощью конкретной педагогической технологии, содержащую критерии, показатели и инструментарий для измерения результатов деятельности детей. Таким образом, учитывая вышесказанное, можно выделить следующие признаки педагогической технологии:

- диагностическое целеобразование;
- эффективность;
- оптимальность;
- алгоритмичность;
- целостность (системность);
- научность;
- новизна;
- интегративность (гибкость);
- корректируемость;
- интенсивность;
- воспроизводимость;

Значение педагогической технологии заключается в том, что присущие педагогической технологии признаки, становятся свойственны непосредственно нашей педагогической деятельности. Благодаря интеграции педагогических технологий в образовательный процесс, последний становится целесообразным, результативным, эффективным, научно обоснованным, управляемым, современным, гибким. Педагог, имеющий желание вести образовательную деятельность с подобными характеристиками, обязан вывести

свою деятельность на технологический уровень. Осваивая и интегрируя современные личностно ориентированные педагогические технологии, педагог достигает необходимого уровня технологической культуры, а вместе с тем повышает уровень своей педагогической компетенции. На сегодняшний день разработано множество педагогических технологий, но отсутствует единая система деления, классификации педагогических технологий: различные авторы предлагают разные основания. В связи с этим, ключевая задача педагогов дошкольного образования — определить наиболее эффективные методы и формы взаимодействия с детьми, а также инновационные образовательные технологии, способствующие всестороннему развитию ребенка и соответствующие его индивидуальным потребностям. Современные образовательные технологии, используемые в дошкольном образовании, ориентированы на достижение целей и задач, определенных государственными стандартами дошкольного образования. Ниже перечислим наиболее часто используемые в практике дошкольного образования современные педагогические технологии:

- здоровьесберегающие технологии;
- личностно-ориентированные технологии;
- технологии проектной деятельности;
- игровые технологии;
- технология исследовательской деятельности;
- личностно-ориентированные технологии;
- технологии ИКТ (информационно-коммуникационные технологии);
- технология портфолио дошкольника и воспитателя;
- технология «ТРИЗ» — теория решения изобретательских задач;
- технологии РППС (развивающей предметно-пространственной среды);

Опираясь на тему данной выпускной квалификационной работы подробнее раскроем суть игровой педагогической технологии, поскольку разработка дидактической квест-игры по финансовой грамотности является

составной частью обучающей программы по данной теме, которая представляет собой целый комплекс игр и игровых занятий с дошкольниками в течение всего учебного года, а также составной частью игровой технологии.

Игровая технология представляет собой единую систему, охватывающую конкретный этап обучения и объединенную общей темой, сценарием или героем. Она включает в себя следующие этапы:

- Игры и упражнения, направленные на развитие навыков определения ключевых признаков объектов, их сравнения и сопоставления.
- Наборы игр, ориентированных на объединение предметов в группы по заданным критериям.
- Серии игр, в ходе которых дети дошкольного возраста учатся различать реальные и вымышленные события.
- Серии игр, способствующих развитию самоконтроля, скорости реакции на слово педагога, фонематического слуха, находчивости и т.д.

Формирование игровых технологий из отдельных игр и элементов является задачей каждого педагога.

Игровой формат обучения призван заинтересовать и увлечь дошкольника, но не превратиться в простое развлечение. Для достижения этой цели важно, чтобы обучающие методики, включали в себя четкую и детально разработанную последовательность игровых заданий и разнообразных игр, ведущих к результату образовательного процесса. Это обеспечит педагогу уверенность в достижении гарантированного уровня усвоения материала ребенком. Несомненно, необходимо проводить с детьми педагогическую диагностику уровня усвоения обучающего материала, и применяемая педагогом технология должны включать в себя диагностический инструментарий для этого. Применение игровых технологий неразрывно связано с каждым аспектом воспитательно-образовательного процесса в дошкольном учреждении и способствует реализации ключевых целей и задач образовательной программы дошкольного учреждения. Рассмотрим кратко пример такой игровой технологии — Педагогическая технология интенсивного

развития интеллектуальных способностей В.В. Воскобовича [14]. Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

- Развитие познавательного интереса, стимулирование его любознательности и стремления к изучению нового.
- Развитие наблюдательности и формирование исследовательского взгляда на предметы и явления, окружающие его в повседневной жизни.
- Активизация воображения, раскрытие творческого потенциала и развитие мыслительных способностей, включая умение находить нестандартные решения (развитие креативности) и видеть привычные вещи в необычном свете.
- Обеспечение гармоничного развития как эмоционально-образной сферы, так и логического мышления.
- Формирование фундаментальных знаний об окружающем мире, математических представлений и развитие речевого аппарата.
- Развитие мелкой моторики в сочетании со стимуляцией всех психических процессов.

Особенностями данной игровой технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей являются следующие:

- Интеграция визуального мышления (через воображение и сказочные истории) с рациональным (через символику и алгоритмические решения). Большинство игр дополнены сказочной фабулой, в которой естественно сочетаются логические упражнения, направленные на сопоставление, разбор, систематизацию, синтез, осмысление математического содержания. Применение сказок играет существенную роль и в моральном становлении дошкольника, развитии у него целеустремленности и сопереживания. Ребенок погружается в гущу событий, переживая захватывающие и радостные сказочные приключения, преодолевая трудности вместе с персонажем и приводя его к успеху. Все сказки объединены общим сказочным миром (Фиолетовый Лес) и постоянными персонажами (Ворон Метр, Малыш Гео и другие). Последовательное усложнение развивающих вопросов и когнитивных задач в

каждой игре. Это позволяет применять одну и ту же игру для решения разнообразных задач образовательного процесса на протяжении длительного периода времени.

- Каждая игра сопровождается набором усложняющихся вопросов и познавательных задач. Благодаря этому, одна и та же игра может применяться для решения разнообразных образовательных целей на протяжении длительного периода.

Применение технологических инноваций в образовании обеспечивает не только прогресс в развитии детей дошкольного возраста, но и создает прочную основу для их будущих успехов в школьном обучении. Любой педагог, даже используя заимствованные методики, является создателем собственной технологии, привнося свои изменения либо дополнения в имеющийся в наличии у него методический материал. Разработка уникальных подходов немыслима без креативности. Для педагога, освоившего технологический уровень преподавания, ключевым ориентиром всегда будет являться динамично развивающийся процесс познания.

Далее хотелось бы обратить внимание на педагогическую технологию ТРИЗ, использование приемов которой на сегодняшний день является одним из эффективных способов формирования познавательной активности детей старшего дошкольного возраста в образовательном процессе [24]. ТРИЗ — теория решения изобретательских задач. Г.К. Селевко описывает ТРИЗ-технологию как систему развивающего обучения с 25 направленностью на развитие творческих качеств личности, которая входит в состав многих современных образовательных программ для дошкольных учреждений, включена в структуру нынешней педагогической науки [41]. ТРИЗ-педагогика основывается на проблемно-поисковом методе, что делает её близкой к концепции развивающего обучения. Таким образом, ТРИЗ можно рассматривать как одну из технологий, способствующих развитию воспитанников. В процессе обучения дети не только получают навыки и умения, но, что более важно, учатся самостоятельно добывать знания. Это

способствует формированию творческого подхода к различным видам деятельности, а также развитию таких важных когнитивных процессов, как мышление, воображение, внимание, память и воля [33]. При работе с детьми по методике ТРИЗ ключевым моментом является пробуждение у них интереса к образовательному процессу. Технология ТРИЗ помогает детям стать более креативными и любознательными. Она основана на самостоятельной исследовательской работе, в ходе которой дети проводят эксперименты. Это развивает их всесторонне: укрепляет волю, развивает эмоциональный интеллект и, что особенно важно, стимулирует умственное развитие. Благодаря экспериментам, дети учатся мыслить нестандартно, преодолевают стереотипы и зажимы в мышлении. Исследовательская деятельность помогает им развить богатое воображение, внимательность и наблюдательность. Более того, дети приобретают навыки анализа, умение логически рассуждать и делать выводы — ключевые компоненты познавательной активности. В итоге, ТРИЗ способствует формированию критического мышления и способности к самостоятельному познанию окружающего мира. Согласно данной педагогической технологии педагог использует проблемно-поисковый метод, т.е. не дает готовых ответов на вопросы, а задает наводящие вопросы, тем самым побуждает детей к рассуждению о проблеме или задаче, таким образом подводя их к поиску правильного ответа. Целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие таких свойств мышления дошкольников, как системность, подвижность, стремление к новизне, гибкость, развитие познавательных процессов и творческого воображения. Приемы ТРИЗ-технологии используются практически во всех областях общеобразовательной программы детского дошкольного учреждения, кроме того ТРИЗ — единственная технология, которая позволяет приобрести ребенком классификационные навыки. В процессе игр, основанных на ТРИЗ-технологии ребенок учится самостоятельно выбирать по какому признаку он классифицирует тот или иной объект или явление окружающего его мира. При этом у ребенка мысленно происходит процесс отсека неактуальной в

текущий момент информации, ярким примером игр ТРИЗ-технологии является одна из самых популярных игр «Да/Нет», которая позволяет быстро и качественно сузить поле поиска правильного ответа на основе отсека ненужной информации. Как мы уже сказали выше, что любая технология представляет собой некую алгоритмичность, взаимосвязанную этапность действий. Вследствие этого, ТРИЗ-технология не является исключением. В решении тризовских задач присутствуют этапы. Целью первого этапа является обучение ребенка нахождению сходства либо различия каких-либо противоречий, окружающих его повсюду. К примеру, что общего между цветком и деревом? Применительно к данной теме ВКР в процессе игры «Бюджет семьи, доход, расход» можно задать ребенку вопрос: в чем различие потребностей от желаний человека? Старт любой из двух игр начнется с предложенной педагогом проблемной ситуации, в которой дети самостоятельно будут принимать решения и пояснять их другим участникам. В комплектацию игр будут входить карточки с изображениями, которые необходимо классифицировать по предложенным категориям. Кроме этого на первом этапе именно этой игры детям можно предложить к обсуждению свойства предметов и явлений с ракурса экономических понятий «дорого» и «дешево».

Второй этап ТРИЗ-технологии заключается в том, чтобы ребенок обучился самостоятельно фантазировать, изобретать, принимать решения. К примеру, применительно к теме данной ВКР ребенку может быть предложено как разумно потратить деньги так, чтобы накопить на путешествие с родителями?

В заключении параграфа можно сделать вывод, что развитие креативности и личностных качеств детей с помощью современных педагогических технологий в целом, игровой и ТРИЗ-технологии в образовательном процессе в частности, является многогранным процессом, требующим комплексного подхода. В контексте данной выпускной квалификационной работы конечным результатом работы является разработка дизайна и создание комплекта двух дидактических игр по финансовой

грамотности для детей 5-7 лет, которые представляют собой составную часть игровой технологии, направленную на формирование простейших экономических знаний у детей. Включение в образовательный процесс игровой технологии и приемов ТРИЗ-технологий в квест-играх по финансовой грамотности, помимо получения детьми новых знаний, будет являться хорошим стимулом для развития креативности, устранения излишней стеснительности и скованности детей, будет способствовать активизации речевых навыков и общей инициативности, а также повышению уровня когнитивных функций. Кроме этого, в свою очередь, каждый педагог должен быть готов к экспериментам и нововведениям, использовать разнообразные методики и технологии, чтобы создать условия для полноценного развития каждого ребенка. В конечном итоге, цель дошкольного образования заключается не только в передаче знаний, но и в формировании гармоничной, творческой и уверенной в себе личности, готовой к вызовам современного мира.

1.3. Дидактическая игра как средство формирования познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, ключевые аспекты создания дидактических квест-игр по финансовой грамотности.

Первоначально следует рассмотреть, что такое дидактические игры и как они соотносятся с образовательным процессом. Дидактические игры — это специально организованные занятия, в которых игровая форма обучения используется для достижения образовательных целей. Они могут быть направлены на развитие различных навыков: логического мышления, памяти, внимания, а также коммуникативных умений. Дидактические игры занимают крайне важное место, если не одно из главных, в процессе обучения и воспитания детей, особенно в старшем дошкольном возрасте [20]. Они являются уникальным средством помощи не только в передаче знаний, но и в развитии различных сторон личности ребенка. Сложно переоценить важность

дидактических игр в формировании познавательной активности детей, поскольку они способствуют созданию благоприятных условий для самостоятельного, активного и творческого освоения знаний. Дидактические игры способны помогать детям не только в усвоении необходимой информации, но и формируют их взаимодействие с окружающим миром, развивают их внимание, память, фантазию, воображение и мышление в целом. Отличительная особенность дидактических игр заключается в том, что они превращают скучный для детей образовательный процесс в игру, в результате чего мотивация детей значительно возрастает. В старшем дошкольном возрасте дети способны довольно длительное время играть друг с другом. В играх дети не только приобретают полезные для жизни навыки или получают новую для них информацию, но и часто помогают друг другу, что является формированием чувства эмпатии и взаимовыручки. Коллективная игровая деятельность детей способствует умению работать в команде и общаться друг с другом. Дидактических игр различных тематик существует огромное многообразие, начиная от игр, посвященных развитию речевых навыков до игр, направленных на развитие творческих способностей, нестандартного мышления, воображения и фантазии. В современных реалиях креативные навыки особенно ценны.

К примеру одной из популярных и интересной для детей форм дидактической игры являются квест-игры [17]. Чаще всего они могут быть адаптированы под любую возрастную аудиторию. В процессе таких квест-игр группа детей, как правило, делится на команды, команд может быть несколько. Каждая команда выполняет свое задание, взамен получает «трофей». Тематика квест-игр может быть различной, интегрированной, включать в себя разные виды деятельности (познание, творчество, игра, общение), сам квест может содержать как поисковые задания (разгадать, найти, пояснить, провести анализ, сравнить), так и творческие задания (сочинить, изобразить, нарисовать).

Каждый педагог может преобразовывать правила игры, изменять цели или добавлять в них новые элементы, на свое усмотрение и в зависимости от

интересов детей и уровня их подготовки. Таким образом, это позволяет каждому ребенку чувствовать себя успешным и вовлеченным в процесс обучения. К примеру, группа детей проявляет активный интерес к определенной теме, педагог может организовать игру, основанную на данном интересе, что в значительной степени повысит мотивацию детей и сделает процесс обучения наиболее эффективным. По ходу игры дети следуют правилам, могут принимать самостоятельные решения, от которых зависит общий командный результат и успех на финише игры. Кроме прочего, любая увлекательная игра позволяет детям открыто проявлять свои эмоции, таким образом формируется эмоциональный интеллект. Знакомство детей друг с другом через проявление эмоций приводит их к осознанию того, что любые их действия всегда имеют обратный эффект и вызывают эмоциональный отклик.

При конструировании любой дидактической игры педагогу очень важно учесть ключевые моменты, от которых зависит успешность проведения игры. В первую очередь, игра должна соответствовать возрасту, быть детям интересной, учитывать их уровень интеллектуального развития [5]. Правила игры должны быть детям понятны и четко сформулированы, во избежание затруднительных ситуаций. Кроме этого, педагогу важно помнить, что дидактическая игра является не просто развлечением, а инструментом для передачи ребенку тех или иных знаний либо навыков. В нее могут быть интегрированы разные виды образовательных областей: познавательная, художественно-эстетическая, область речевого и физического развития. Используемые игровые материалы должны быть высокого эстетического качества, быть для детей привлекательными, и, что самое главное, безопасными и удобными в эксплуатации. Здесь важно отметить, что в современных реалиях дошкольного образования пренебрежение педагогом техники безопасности при проведении игровых занятий и прочей досуговой либо образовательной деятельности чревато последствиями вплоть до привлечения педагога к уголовной ответственности. В этом контексте компетенция педагога имеет немаловажное значение. Следующим ключевым моментом является то, что

дети способны не только к активному участию в игре, но и к соавторству. К примеру, на этапе организационного момента, педагог может познакомить детей с персонажем (либо игрушкой, если таковой уместен или присутствует по теме игры), который пришел к ним гости в детский сад, чтобы дети его чему-нибудь научили (на этом этапе как раз озвучиваются игровые цели и задачи). В этом случае дети могут придумать персонажу имя, либо какую-то сюжетную линию о его происхождении и т.д. Педагог здесь является идейным вдохновителем и сторонником проявления детских инициатив. Это способствует развитию творческой свободы самовыражения детей и самореализации. Проявление детской индивидуальности в играх должно приветствоваться педагогом, а также крайне важно, чтобы каждый ребенок имел возможность выбора той или иной игровой роли, поскольку у каждой роли свое собственное задание по интересам детей. В группе могут присутствовать дети с разными уровнями развития, и задача педагога — создать такие условия, при которых каждый ребенок смог бы проявить свои способности. Эффективным способом для этого является дифференциация заданий: одни дети могут выполнять более простые задания, в то время как другие — более сложные.

Подобная организация игры положительно влияет на развитие детской самостоятельности и уверенности в себе и своих силах, а также творческого подхода в решении игровых задач. В конце каждой дидактической игры обязательна рефлексия. Педагогу совместно с детьми следует обсудить результаты игры, следует задать детям вопросы о том, что нового они узнали, чему научились, что в игре понравилось либо не понравилось, вызвало какие-либо затруднения по ходу выполнения заданий. В результате заключительных обсуждений дети учатся не только осознавать свои достижения, но и анализировать неудачные результаты, если таковые имелись. А для педагога это наилучший способ сбора информации в целях коррекции дальнейшей работы с этой конкретной группой детей. Любое подобное обсуждение может быть инициировано как в форме произвольной беседы, так и в форме мини-

игры с вопросами от педагога и ответами детей. К примеру, одна из самых распространенных речевых игр «Да/Нет», где педагог задает вопросы, а дети дают только два соответствующих ответа. Причем вопросы и ответы могут иметь рифму, что придает определенную эстетику речевой игре, а также побуждает детей внимательно вслушиваться в речь педагога и анализировать заданный вопрос. Такая речевая мини-игра может быть вполне уместным и интересным завершением основной дидактической игры.

Не лишним стоит отметить, что роль педагога в процессе использования дидактических игр является ключевой. Педагог должен быть не только квалифицированным специалистом в своей области, но и обладать навыками организации игрового процесса, умением поддерживать интерес детей и создавать атмосферу сотрудничества и доверия. Важно, чтобы педагог умел правильно и понятно для детей задавать вопросы, разъяснять какие-либо незнакомые им слова или понятия. Это побуждает детей к размышлениям, обсуждениям и поиску решений, а также способствует к развитию речевых навыков, критического мышления и умения работать в команде, как уже сказано выше. При проведении дидактических игр важно учитывать, что дети лучше усваивают материал в процессе активной деятельности [31]. Поэтому необходимо организовать игры так, чтобы каждый ребенок имел возможность проявить себя, высказать свое мнение, задать вопросы и получить на них ответы. Это может быть достигнуто через групповую работу, где дети будут взаимодействовать друг с другом, обсуждать задания и находить решения вместе. Важно создать атмосферу доверия, где каждый ребенок будет чувствовать себя комфортно и уверенно, ведь именно в такой обстановке происходит наибольшее усвоение знаний.

Опираясь на тему данной выпускной квалификационной работы, можно сделать следующий вывод о том, что концепция собственных будущих дидактических квест-игр по финансовой грамотности «Бюджет семьи, доход и расход» учитывает все параметры создания, а именно:

- квест-игры представляют собой по сути специально организованные игровые занятия, имеющие общую глобальную образовательную цель – формирование базовых экономических знаний, понятие о бюджете семьи, доходах и расходах;
- сочетают в себе разные деятельности (игра, познание, общение);
- рассчитаны на возрастную аудиторию детей 5-7 лет, соответственно, учитывают возрастные возможности детей как 5-ти лет, так и возрастные возможности детей 7-ми лет;
- квест-игры содержат яркий демонстрационный материал — карточки с изображениями, знакомые и понятные для восприятия современными детьми;
- в процессе квест-игр смогут поучаствовать все дети группы, со стандартной списочной численностью до 25 человек, разделившись, при помощи педагога, на команды; каждый ребенок будет взаимодействовать как с педагогом, так и другими детьми, может быть соавтором игрового сюжета или предложенных педагогом игровых ситуаций, может выражать свое мнение и рассуждать об увиденном на изображении, то есть каждый ребенок так или иначе выполнит поисковое задание (найти нужную категорию, провести простейший анализ);
- в заявленных дидактических квест-играх прослеживается взаимосвязь с другой важной областью знаний, а именно — окружающим миром, его экономической частью;
- в процессе квест-игр, при пояснении изображения на карточках, дети смогут переживать различные эмоции, связанные с проецированием сюжета картинки на свою родную семью, а также связанные с успехом правильного ответа или неуспехом, получением или неполучением «награды» за ответы, что тоже является приобретенным опытом;
- поскольку концепция квест-игр предполагает наличие двух команд и, соответственно, заданий для одной либо другой команды, то у детей

будет возможность побывать в одной из двух команд, что лишний раз подчеркивает вариативность игр и дифференциацию заданий;

- по ходу одной из двух квест-игр детям предоставится возможность выбора потратить игровые «деньги» на себя либо на кого-то из своих близких, тем самым воспитывается чувство эмпатии ребенка;
- кроме этого, заявленные в выпускной квалификационной работе дидактические квест-игр являются связующим звеном между детским садом и домом, так как раскрывают детям сущность жизни каждой семьи и воспитывают правильное и бережное отношение к деньгам.

В заключение, подводя итог вышесказанному, создание любой дидактической игры для старших дошкольников в целом и разработка квест-игр по финансовой грамотности, в частности — это процесс, требующий внимательного и комплексного подхода. Можно сказать, что практически все дидактические игры представляют собой мощный инструмент для формирования познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста. Они не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют всестороннему развитию ребенка. Важно, чтобы педагоги и воспитатели осознавали ценность игр как метода обучения и активно использовали их в своей практике. Игра — это не только способ обучения, но и способ социализации, развития эмоциональной сферы и формирования личности ребенка. Поэтому разработка дизайна дидактических квест-игр по финансовой грамотности предполагает быть направлена на обеспечение всестороннего развития детей, их активного участия в образовательном процессе.

ГЛАВА 2. ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ И ДИЗАЙНА КВЕСТ-ИГР ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

2.1. Обзор существующих методических материалов по основам финансовой грамотности для детей дошкольного возраста.

Прежде чем приступить к разработке дизайн-проекта собственной серии квест-игр по заданной теме, нам необходимо проанализировать имеющиеся в информационном поле аналоговые пособия, программы, дидактические настольные игры в целях выявления достоинств, недостатков и прочих особенностей концепции игр, а также дизайна оформления игр. В текущий момент в помощь педагогу предлагается множество методических пособий, рабочих программ с методическими рекомендациями, одобренных Федеральным государственным стандартом дошкольного образования, сборников и картотек дидактических игр по экономическому воспитанию и финансовой грамотности дошкольников 5-7 летнего возраста [26]. Начнем обзор с пособия для педагогов, которое включает в себя рабочую программу «Финансовая грамота» с методическими рекомендациями и конспектами занятий для детей 5-7 лет, авторами которой являются Кинеева М.А., Кузина В.В. [25]. Данная программа содержит три блока по 10 тематических занятий. Первый блок программы «Деньги», освещает такие ключевые темы занятий, как «Что такое деньги и какие бывают», «Откуда появились деньги», «Как защищают деньги», «Как сохранить деньги», «Что можно купить на деньги», «Мировые деньги» и прочие вспомогательные темы. Вторым блоком программы — «Финансовые привычки», освещает ключевые темы «Потребности и желания», «Доходы и расходы», «Профессии», «Бюджет семьи», «Идем в магазин», «Банк» и вспомогательные темы. Третьим блоком — «Предпринимательство», включает в себя темы «Кто такой предприниматель», «Целевая аудитория», «Ресурсы», «Себестоимость». Данную программу рекомендуется использовать в работе в комплекте с дидактическим пособием для детей 5-7 лет, в котором в доступной форме с иллюстрациями и игровыми заданиями раскрывается каждая тема [см. приложение Б].

Подробнее рассмотрим книгу Блискавка Е.С. «Дети и деньги», в которой юный читатель знакомится с семьей Кузнецовых, их взаимодействиям с деньгами [9]. Книга предназначена для широкого круга читателей, включая педагогов дошкольного образования, также с большим количеством иллюстративного материала с простым и понятным для детского восприятия изобразительным решением и дидактическими игровыми заданиями [см. Приложение Б.1]. Эта книжное издание поможет ребенку понять сущность денег и их значимость, оценить стоимость работы, осознать ограниченность покупательских возможностей, а также даст ответы на другие непростые вопросы. Помимо этого, каждый родитель либо педагог поможет ребенку освоить навыки грамотного управления финансами, чтобы приблизить исполнение заветных желаний. Книга оформлена в мягких пастельных голубых, розовых, зеленых, охристых тонах, имеет качественную верстку, на страницах используются два типа шрифтов, шрифты без насечек, текст читаем. Заголовки и ключевые аспекты выделены цветом, на протяжении всей книги используемые в книге экономические понятия располагаются на плашках, для наилучшей фиксации в детской памяти. Книга богата иллюстративным материалом и инфографикой. Иллюстрации выполнены посредством растровой, векторной графики, а также вручную. Кроме этого в качестве иллюстраций используются фотографии каких-либо предметов или объектов. В целом дизайн страниц книги выглядит хоть и гармонично, вызывает приятные эмоции при первичном просмотре, побуждает к приобретению и последующему прочтению, но тем не менее нуждается в доработке. Главная претензия к иллюстрациям, у которых нет определенной стилистики, цветового решения, уровня яркости и контрастности, и техники исполнения. На наш взгляд книга в большей степени подойдет для самостоятельного изучения ее в домашних условиях совместно с родителями. Для педагога, работающего с группой детей, она может служить только лишь источником идей для составления занятий с дошкольниками.

Авторы-составители Поварницина Г.П., Киселева Ю.А. предлагают к изучению и реализации в работе свой собственный педагогический опыт — методическое пособие по финансовой грамотности [37]. Данное пособие, на наш взгляд, заслуживает отдельного внимания к его изучению и включает в себя непосредственно рабочую программу дополнительного образования по финансово-экономической грамотности дошкольника кружка «В гостях у Гнома Эконома». Кроме этого, в пособие входит насыщенный ресурсный материал и диагностический инструментарий, необходимый для полноценной работы с дошкольниками. В занимательной форме представлены занятия с детьми, освещающие базовые экономические понятия, показана роль денег в жизни человека, как их тратить грамотно, как защититься от мошенников и о многом другом. Программа кружка, представленная в пособии, составлена в соответствии с принципами ФГОС ДОО, цитирую: «полноценное проживание ребенком всех этапов детства, обогащение детского развития, учет индивидуальных возрастных особенностей детей, сотрудничество с семьей, поддержка детской инициативы». Разнообразные типы и формы организации детской деятельности служат средством реализации методов и приемов, предусмотренных программой. Среди них сюжетно-ролевые игры и дидактические игры с экономическим содержанием, непосредственная образовательная деятельность, изобразительная деятельность, загадки, кроссворды, ситуационные задачи. Кружковая деятельность помогает обнаружить уникальные таланты и особенности каждого ребенка 5-7 летнего возраста, обеспечивая условия для работы, основанной на увлеченности, и способствуя развитию творческого потенциала и чувству удовлетворения у каждого воспитанника. Программа построена по принципу от простого к сложному – от осознания собственного опыта – к пониманию экономических категорий, от таких простейших, как: «труд», «профессия», «потребность», «деньги» — к более сложным: «товарно-денежные отношения», «купля-продажа», «бюджет» и другое. Предложенная в пособии программа «В гостях у Гнома Эконома», рассчитана для детей 5-7 летнего возраста, срок реализации –

2 года. Она включает в себя тематическое планирование по финансово-экономическому воспитанию на период с сентября по май для детей старшей группы (5-6 лет) и детей подготовительной группы (6-7 лет). Занятия проводятся 1 раз в неделю, длительность занятий в старшей группе – 25 минут, в подготовительной группе — 30 минут. Диагностический инструментарий программы выделяет 3 уровня сформированности экономических знаний у старших дошкольников, содержит 6 серий заданий экономической тематики, по 6 заданий в каждой серии. Форма проведения диагностики — индивидуальная, педагогом предлагается каждому ребенку ответить на поставленные вопросы либо выполнить творческое задание. В первой серии заданий освещаются знания в области социально-экономической сферы, пример одного из заданий: из карточек с изображением различных предметов и явлений (вода, пища, одежда, игрушки и др.) педагог предлагает ребенку отобрать карточки с изображением тех предметов либо явлений, без которых человеческая жизнедеятельность невозможна, карточки необходимо сгруппировать по схожему признаку. Ресурсный материал пособия включает в себя финансово-экономическую азбуку и финансово-экономическую игротеку. Финансово-экономическая азбука предназначена в большей степени в помощь педагогу, объясняющему детям сложные экономические понятия в доступной для восприятия форме, например, цитирую: «деньги – это бумажки или монеты, которые выполняют роль общего обмена. Например, за деньги можно купить что угодно в магазине или сходить в кино. В разных странах разные деньги, в нашей стране деньги называются рублями. Часто говорят, деньги других стран — это валюта».

Финансово-экономическая игротека предлагает в помощь педагогу несколько дидактических игр «Различие в потребностях», настольная игра-ходилка (только описание игры, на основании которого возможно сконструировать готовое изделие на усмотрение каждого педагога) «По странам и континентам», сюжетно-ролевая игра «Супермаркет», «Знатоки финансовой грамотности», а также загадки, кроссворды, конкурсы, стихи,

считалки, потешки-дразнилки, пословицы, поговорки, скороговорки, простейшие логические задачи и задачи по математике, конспекты занятий.

В пособии также предлагается использование сказок в финансово-экономическом воспитании дошкольников. Поскольку практически любая сказка является эффективным средством обучения и развития личности, средством экономической компетентности и предпосылок экономического мышления дошкольников. Исследователями выделяется несколько групп сказок, отражающих финансово-экономические понятия:

- сказки о потребностях и возможностях их удовлетворения;
- сказки о труде людей;
- сказки о быте, традициях и особенностями ведения домашнего хозяйства;
- сказки о доходах и расходах; сказки, помогающие дошкольнику понять значение таких качеств личности, как «экономность», «предприимчивость», «расчетливость».

На примере сказок педагог может сформулировать перед детьми проблемную ситуацию, решением которой занимаются дети, что способствует развитию логического мышления, креативного мышления, развитию коммуникативно-познавательных навыков, а также умения у детей замечать простейшие экономические явления, экономические действия и давать нравственную оценку поступкам или действиям героев сказок. Существенный недостаток, на наш взгляд, вышеупомянутой программы - полное отсутствие демонстрационных материалов, вероятно, в силу того, что авторы-составители предоставили педагогам дополнительного образования самостоятельный выбор иллюстративного оформления занятий и игр.

Далее хочется обратить внимание на сайт о финансовой грамотности - fincult.info, созданный Центральным Банком Российской Федерации, где размещен целый комплекс обучающих материалов по теме финансового образования, в том числе для дошкольников старшего возраста [51]. На сайте представлена примерная парциальная программа «Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности»,

предназначена для детей 5-7 лет. Программа составлена по стандартной структуре, имеет три раздела: целевой, содержательный и организационный. Содержательный раздел программы освещает понятия «труд», «продукт труда (товар)», «деньги и цена (стоимость)», «реклама (правда, ложь, разум, чувства, возможности и желания)». В свободном доступе для скачивания опубликован сборник демонстрационных материалов на основе примерной парциальной образовательной программы дошкольного образования «Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности» и является дополнением к сборнику методических материалов по данной программе, которая также доступна к скачиванию. Сборник методических материалов дублирует программу в содержательной части, включает в себя занятия-беседы по темам программы, интерактивные занятия по мотивам сказок, подвижные игры, загадки, кукольный театр, викторины, простейшие математические задачи для дошкольников. Сборник демонстрационных материалов содержит набор карточек по разделам программы. С их помощью эффективно у детей закрепляются знания основ финансовой грамотности [см. Приложение В]. В отличие от вышеупомянутых нами методических пособий Программа Банка России предлагает достаточно удобную для педагога форму работы с детьми, когда учебный методический материал составлен комплектом – имеется как текстовая часть (конспекты занятий, беседы и пр.), так и наглядная часть – готовый иллюстративный материал с простым понятным для детей графическим изображением предметов или явлений. Данный сборник содержит 3 больших раздела и тематические подразделы. Первый раздел «Труд и продукт труда (товар)», второй раздел «Деньги и цена», третий раздел «Полезные экономические привычки и навыки в быту». Итак, рассмотрим первый раздел «Труд и продукт труда». Он представляет собой набор разнообразных карточек, различного формата, для последующей распечатки и, очевидно, классифицирования. Изображения на карточках выполнены посредством векторной графики, в стиле флэт-дизайн, на основе простейших геометрических форм. Цветовое решение -

приглушенные оттенки синего, голубого, охристых, коричневых, красных, зеленых цветов, без обводки. На наш взгляд дизайн скучноват для детского восприятия, изображения излишне плоские, не вызывающие эмоционального отклика [см. Приложение В.1]. А ведь именно он важен всегда в работе с детьми дошкольного возраста, иначе педагог рискует не получить от детей обратной связи и в целом интерес детей к предлагаемой деятельности будет снижен или вовсе утерян. В работе с детьми каждая секунда детского внимания крайне важна для педагога, который заинтересован в результате своей деятельности.

Второй раздел «Деньги и цена» совмещает в себе как фотографии, заимствованные из интернет-ресурсов, так и векторные изображения, но выполненные уже более объемно, цветовая палитра шире, чем в предыдущем разделе, цвета не дублируют друг друга. Изображения не имеют визуальной общей стилистики исполнения [см. Приложение В.3]. Поскольку раздел повествует об истории возникновения денег, то фотоизображения, включенные в этот раздел считаем вполне уместными, для общей наглядности [см. Приложение В.2].

Третий раздел «Полезные экономические навыки и привычки в быту» самый яркий и контрастный. Поскольку богато снабжен красочными рандомными изображениями, как векторными объемными, плоскими, так и растровыми с градиентом, без градиента, а также фотографиями. Цветовая палитра третьего раздела никак не пересекается с предыдущими разделами сборника [см. Приложение В.4]. Данный сборник демонстрационных наглядных материалов можно рекомендовать к использованию педагогами, так как основные темы и понятия вполне доступно для детей раскрыты, но дизайн самого сборника также нуждается в доработке.

Следующей позицией в обзоре материалов предлагается изучить серию настольных дидактических игр по экономическому воспитанию детей 4-8 лет, одобренных Федеральным Государственным Образовательным Стандартом и Федеральной Образовательной Программой, автором-составителем которых

является логопед Веренич Татьяна Витальевна, руководитель компании ООО «Малыш и К», сайт www.radugaigr.ru, г. Киров, Московская область. В этой серии подробнее остановимся на двух играх.

Первая настольная дидактическая игра-ходилка «Азбука финансовой грамотности о семейном бюджете» [см. Приложение Г]. Цель этой игры — знакомство детей с первичными экономическими знаниями, формирование у детей различия между желаниями и потребностями. Рекомендована к использованию на индивидуальных, подгрупповых и групповых занятиях с детьми в детских учреждениях дошкольного образования и начальной школе, а также дома, совместно с родителями. Игра укомплектована в картонную коробку, все содержимое коробки также выполнено из картона и бумаги. В состав комплекта игры входит:

- игровое поле;
- карточки с изображениями;
- фишки, кубик;
- изображения денег в виде монет разного достоинства;
- инструкция к игре;

Игра укомплектована в коробку синего цвета, на фасадной части коробки имеется изображение семьи из 4х человек, изображения атрибутов игры — карточек, фишек-монет с изображением денежного номинала [см. Приложение Г.1]. Название игры оформлено двумя видами шрифтов - цвет шрифтов красный в белой обводке и синий в цвет коробки, на белой плашке. Текст названия вполне читаем, не вызывает вопросов. Изображение семьи выполнено при помощи генерации в нейросетях с последующей доработкой дизайнера посредством растровой графики. Такой тип изображений персонажей весьма популярен и широко используется повсеместно, включая полиграфическую и медиапродукцию. К сожалению, ни на одном атрибуте игры это изображение не встречается. Цветовая палитра, использованная при создании дизайна данной игры (включая упаковку игры и ее раздаточную часть) довольно широкая, яркая, но без какого-либо явно преобладающего цветового колорита.

Игровое поле игры оформлено в форме квадрата 39*39 см, по периметру которого расположены цветные плашки - они изображают дни и недели одного месяца — финансовый цикл семьи, а также плашки с изображением шага хода. Игроки передвигаются по полю с помощью кубика и фишек в любом направлении, рассчитывая свои ходы таким образом, чтобы попасть в нужные ему поля, например, с изображением портмоне или монетки на выбор игрока.

Недостатком дизайна игрового поля, на наш взгляд, является отсутствие стрелок-указателей направления хода фишек, нет плашек «старта» и «финиша», что крайне важно для детей - они должны понимать начало, конец игры и направление движения [см. Приложение Г]. Учитывая, что возрастная аудитория имеет диапазон 4-8 лет. Если 8-летний ребенок способен догадаться, даже без помощи взрослого, в каком направлении ему предстоит двигаться, то 4х-летний ребенок вряд ли. Далее, карточки с изображениями доходов и расходов крайне мелких размеров 2*4 см, необходимо внимательно всматриваться в изображение [см. Приложение Г.2]. Для ребенка 4х-летнего возраста это представляет собой существенную трудность, требующую сосредоточения внимания, которого в этом возрасте у детей крайне малое количество. Карточки-монетки, диаметром 4 см, дублируют изображение реалистичных денег — 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей. Монетки вполне приемлемого размера для детей, удобны в использовании в игре [см. Приложение Г.2]. В инструкции указаны уровни сложности игры и ход игры для разного количества игроков и возрастных групп детей. Сама инструкция напечатана на простом листе формата А4, в черно-белой гамме, включая шрифты и инфографику крайне мелких размеров [см. Приложение Г.3]. На наш взгляд этот важный нюанс является очень существенным недостатком, особенно для людей с плохим зрением. Взрослому пользователю игры будет крайне неудобно читать сплошной текст целиком, без разделения на какие-либо важные составляющие текстовые блоки, всматриваться в мелкие черно-белые значки (инфографика), пытаться распознать их значения. Таким образом, по данной игре можно сделать вывод, что на брошюре с инструкцией с

необходимой подробной информацией, качественной версткой и колористическим решением, удобным для потребителя, производитель значительно сэкономил. В целом дизайн и комплектация игры нуждается в доработке, поскольку представлено не в самом удобном формате для использования педагогами в дошкольных образовательных учреждениях.

Вторая настольная дидактическая игра из этой же серии «Азбука финансовой грамотности о доходах и расходах» — это игра-лото [см. Приложение Д].

Она схожа по смыслу с предыдущей игрой о семейном бюджете, имеет аналогичные характеристики к использованию, но глубже раскрывает для детей понятия «доход», «расход» и движение денег в семейном бюджете. Игра укомплектована в картонную коробку желтого цвета с ярким дизайном. На фасаде коробки игры располагается главное изображение — открытый кошелек красного цвета с деньгами и стрелками, символизирующими, очевидно, движение денег в семейном бюджете - доходы и расходы. Изображение выполнено посредством векторной графики. Подобные изображения «бабушкиных пузатых» кошельков в настоящее время утратили свою актуальность, детям они могут быть незнакомы, в современной жизни такие кошельки в бытовой жизни семьи крайне редко встречаются. Далее, название игры оформлено аналогично предыдущей, двумя видами шрифтов, цвет шрифтов темно-синий в белой обводке и белый, на плашке голубого цвета, приближенного к бирюзовому. Текст названия вполне читаем, не вызывает вопросов.

В комплектацию игры входят 8 картонных листов, из которых пользователю необходимо вырезать по пунктирным линиям 45 карточек, размерами 9*9,5 см с изображениями «доходов» и «расходов» семьи [см. Приложение Д.1]. Также в игре имеются карточки лото - обобщающие категории расходов, 9 шт: ежемесячные расходы, сезонные расходы, расходы на будущее, непредвиденные расходы и тд. [см. Приложение Д.2]. Цель игры — первым подобрать к обобщающей карточке лото 4 подходящих карты.

Количество игроков от 1 до 9 человек. Имеется очередность ходов. Каждому игроку раздается по одной обобщающей карте лото, затем поочередно игроки вытягивают карты из общей стопки карт и раскладывают вокруг своей. Выбор свой дети обязательно поясняют. Если карточка не подходит к обобщающей карте-категории, то она кладется под низ общей стопки карт, ход переходит к следующему игроку. Каждая карта-категория имеет фоновый цвет, остальные карточки имеют соответствующие фоновому цвету карты-категории плашки, в помощь детям. Забегая в рассуждении вперед, можно задать здесь вопрос — насколько необходима такая цветовая индикация? Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карты в стопке. Кто быстрее соберет карты вокруг своей обобщающей, тот и победитель. В целом концепция этой игры не вызывает вопросов либо затруднений, в отличие от предыдущей. Все карточки имеют красочные детские иллюстрации, объекты на изображениях понятны для детского восприятия - это одно из достоинств данной игры. Объекты и иллюстрации на карточках не имеют определенной единой изобразительной стилистики, выполнены они посредством как векторной, так и растровой графики, что является недостатком с точки зрения создания единого дизайна полиграфического продукта. Кроме прочего, некоторые карточки с изображениями потеряли свою актуальность в настоящее время и, на наш взгляд, нуждаются в замене, например, карточка с изображением платы за детский сад — с 01.09.2024 года официально отменена родительская плата за присмотр и уход за детьми, посещающих государственные детские сады, независимо от их места жительства [см. Приложение Д.1]. Карточка с изображением оплаты поездки в транспорте также неактуальна — не существует в настоящее время таких проездных билетов времен СССР, современные дети вряд ли встретятся в реальной жизни с такими проездными документами [см. Приложение Д.1]. Карточка с изображением коммунальных платежей также нуждается в доработке, в современных жилищных комплексах, где наибольшее скопление жителей - обладателей семейной ипотеки, не установлены газовые плиты, вместо них варочные панели, работающие от

электричества [см. Приложение Д.1]. Редкий ребенок-дошкольник, проживающий с родителями в старом жилищном фонде, знаком в реальной жизни с устройством газовых плит. Карточка «Покупка товаров для школы и детского сада» также нуждается либо в замене объектов, либо в ее удалении из категории, поскольку школьная форма для девочек времен СССР (коричневое платье и белый фартук) также не присутствует в настоящее время в видимости детей-дошкольников, у которых имеются старшие сестры школьного возраста. Дети прекрасно видят в жизни современную школьную форму и способны сопоставить предлагаемое изображение с действительностью, а также любят задавать взрослому многочисленные вопросы по этому поводу. Карточка «Болезнь (траты на медикаменты)» показывает юному зрителю болеющего ребенка, а не сами лекарства. Также нуждается в доработке. Дети дошкольники понимают окружающий мир буквально в силу возрастных особенностей, а не метафорически.

Брошюра-инструкция к игре отсутствует в комплекте. Правила игры описываются на оборотной части дна коробки упаковки [см. Приложение Д]. Именно в этой версии игры данный нюанс, на наш взгляд, не является существенным недостатком, влияющим на качественное пользование, так как текст правил игры имеет небольшой объем, прост для понимания и не нуждается в отдельном выносе его в брошюру - инструкцию. Хотя безусловно, присутствие буклета с подробным описанием правил и соответствующей инфографикой безусловно явилось бы достоинством и украшением данного комплекта. Еще одним существенным, на наш взгляд, недостатком этой серии игр является рекомендации к использованию. Как выше уже упомянуто, автор рекомендует практическое применение этих игр на индивидуальных, подгрупповых и групповых занятиях. В формате кружковой деятельности, где численность детей в группе может варьироваться от 1 до 15 человек, организовать подобную игровую деятельность вполне возможно. Но на общегрупповых занятиях в процессе непосредственной образовательной

деятельности детей, где численность детей списочно 25 человек, применение этих игр крайне неудобно.

И тем не менее, поскольку обе игры все же существуют на рынке в свободной продаже, то, вероятно, активно используются потребителями так или иначе. Тогда логичнее было бы, на наш взгляд, интегрировать их в образовательный процесс последовательно. Сначала игра-лото «Азбука финансовой грамотности о доходах и расходах», а после игра-ходилка «Азбука финансовой грамотности о семейном бюджете». Так детям было бы легче, комплексно, освоить сложное понятие «семейный бюджет» и его составляющие.

В заключении параграфа вывод можно сделать следующий. В настоящее время достаточно большое количество разнообразного теоретического методического материала для педагогов по теме финансовой грамотности для дошкольников. Каждый педагог может на основе предложенных методик сконструировать свою собственную программу, в настоящее время именно так и происходит повсеместно в дошкольных учреждениях. Эта область познавательного развития детей-дошкольников, находится пока еще в процессе всестороннего изучения экспертами, педагогами дополнительного образования, педагогами-психологами, логопедами. К сожалению, наряду с этим присутствует острая нехватка качественного иллюстративного материала, дизайн настольных игр данной тематики требует доработки, для того, чтобы соответствовать текущей действительности, в которой пребывают современные дети дошкольного возраста.

2.2 Разработка концепции дизайна дидактических игр по основам финансовой грамотности.

В предыдущем параграфе мы рассмотрели и проанализировали имеющиеся в свободном доступе программы, настольные игры, методические пособия, демонстрационные материалы по финансовой грамотности

дошкольников, что позволило нам сформировать концепцию дизайна собственной серии квест-игр по финансовой грамотности.

Прежде всего, стоит вспомнить значение понятия «дизайн» - это процесс, направленный на создание эстетически привлекательных и функциональных объектов, пространств или систем. Это не просто украшение, а комплексное решение, объединяющее в себе искусство, науку и технологии [36]. Хороший дизайн учитывает потребности пользователя, контекст использования и долговечность создаваемого продукта. В данном случае целью разработки дизайна дидактических квест-игр по финансовой грамотности дошкольников является создание эстетически привлекательного макета полиграфического продукта, удобного в практическом применении педагогами в дошкольных образовательных учреждениях на всех видах занятий с детьми 5-7 летнего возраста — индивидуальных, подгрупповых и групповых, с любой численностью детей в группе, максимально до 25 человек. Итак, приступим к пояснению концепции игр по финансовой грамотности. За основу при проектировании дизайна дидактических квест-игр взята тема бюджета семьи, доходов и многообразия расходов. Данная тема является одной из самых популярных в любой имеющейся программе по финансово-экономическому воспитанию дошкольников. Поэтому с уверенностью можно утверждать, что практическое применение этой серии игр обязательно состоится, вне зависимости от типа выбранной педагогом образовательной программы. Поскольку тема сама по себе довольно обширная, принято было решение создать две взаимодополняющих друг друга игры в одном комплекте. Обе игры подразумевают создание двух команд. Каждая из команд выполняет свои игровые задания и получает за это поощрительные карточки. В конце обеих квест-игр подводятся итоги обеих команд и выявляется команда-победитель. Концепция любой командной игры подразумевает высокую мотивационную активность детей прийти к общему победному результату, который зависит от каждого члена команды. Каждый ребенок всей группы сможет проявить себя индивидуально, совершив какое-либо игровое действие или выразив свое

собственное суждение. Кроме того, перед нами стояла задача создать игру актуальной ко времени, с учетом особенностей восприятия окружающей действительности современными детьми 5-7 летнего возраста. Иными словами все изображения, используемые в раздаточных материалах квест-игр должны быть понятны и знакомы современным детям.

Рассмотрим подробнее первую дидактическую квест-игру «Бюджет семьи, доход и расход». Игра проводится в два этапа ведущим – педагогом, который в процессе помогает детям с пояснениями своих игровых действий. Команды выполняют игровые действия поочередно, каждый ребенок один за другим.

Цель игры — на первом этапе правильно распределить карточки с изображениями по предложенным экономическим категориям «Семейные потребности (нужды)» и «Семейные желания»; на втором этапе правильно распределить фишки (эквивалент денег) по уже разложенным изображениям.

Количество человек: любое, рассчитана на группу до 25 человек.

Задачи игры:

Познавательные — познакомить детей с экономическими понятиями: «потребность», «бюджет», «доход», «расход»; дать представление о сущности расходов, показать их многообразие, включая сезонность и непредвиденные жизненные ситуации, возникающие в любой семье; познакомить детей с составляющими семейного бюджета – заработная плата взрослых; познакомить детей с понятиями «крупные деньги», «средние деньги», «мелкие деньги», символично отражающие динамику количества денег в семье в течение определенного периода (одного месяца).

Обучающие — учить детей различать понятия «хочу» и «надо», учить разделять необходимые потребности семьи (нужды) от желаний; учить детей правильно распоряжаться условными деньгами-фишками как элементом абстрактно-символической среды;

Развивающие — развивать экономическое мышление, интерес к материально-предметному окружению; развивать интерес к экономической сфере

деятельности и желание принимать активное участие в планировании бюджета семьи; развивать способность к рациональному использованию доступных материальных средств и побуждать к деловой активности;

Воспитывающие — воспитывать чувство меры в своих желаниях; воспитывать чувство благодарности к тем, кто помогает в удовлетворении желаний и потребностей; воспитывать уважение к труду взрослых; воспитывать у детей эмпатию по отношению к родителям и другим членам семьи в процессе проявления своих желаний.

Комплектация игры:

- бумажные тейбл-тенты с категориями расходов «Семейные нужды», «Семейные желания»;
- карточки с изображениями потребностей и желаний всех членов семьи семьи, 17 шт., формата А5
- карточка-иллюстрация с изображением семьи (папа, мама, старший сын, младшая дочь), формата А5
- карточка с изображением копилки, формата А5
- круглые фишки 3х цветов (условные деньги), с изображением кошелька папы, кошелька мамы, купюр — 17 штук (в комплекте присутствуют 9 шт. запасных фишек).
- бонусные карточки с изображением звезды для поощрения правильных ответов команды.
- брошюра-инструкция к игре — 1 шт;
- коробка — 1 шт;

Подготовка к игре проводится ведущим — педагогом. Дети рассаживаются за столы и делятся с помощью ведущего на две команды поровну. Первой команде детей раздаются карточки с изображениями, второй команде раздаются фишки трех цветов с изображением кошелька папы — они символизируют крупные денежные расходы, кошелька мамы — средние денежные расходы, с изображением денежных банкнот — мелкие денежные расходы. Здесь следует дать пояснение: в игре намеренно не участвуют

изображения банкнот либо фишек с денежным номиналом. Во-первых, при создании самой идеи игры мы опираемся все же на меньший возраст аудитории, а это дети возраста 5-ти лет. В силу возрастных особенностей пятилетние дети способны решать простейшие математические задачи только в пределах чисел 1-10, а дети 7-ми летнего возраста способны выйти за пределы числа 10 и то, далеко не все. Поэтому, чтобы охватить возрастной диапазон 5-7 лет, выбрана наиболее удобная форма объяснения количества денег в бюджете семьи, а также механизм движения ролевых расходов — это фишки с изображением кошельков. Таким образом, мы по касательной освещаем для детей понятия «дорого» и «дешево», «крупные деньги», то есть большие расходы, которые возлагаются на папу, «средние деньги», то есть среднее количество расходов, которые могут возлагаться на маму, и «мелкие деньги» — символизируют общий семейный банк денег для некоторых мелких расходов. Во-вторых, поскольку игра рассчитана на максимальное количество детей в группе, то здесь необходимо учитывать тайминг непосредственно занятия, на котором предполагается проведение такой игры. Время занятия для данного возраста 25-30 минут. Кроме того, главным игровым действием в этой игре является все же распределение потребностей по категориям. Подробный ход игры описан в приложении [см. Приложение А]

Далее рассмотрим вторую игру «Разные расходы», которая является взаимодополняющей к первой игре. **Цель** игры — правильно распределить карточки по предложенным категориям.

Задачи игры:

- познакомить детей с многообразием расходов, их сезонностью и ситуативностью и периодичностью;
 - закрепить понятия «доход», «расход»;
- учить детей правильно определять категорию расходов. Количество игроков до 25 человек. Комплектация игры:

- Бумажные тейбл-тенты для категорий «Запланированные ежемесячные расходы», «Запланированные сезонные расходы», «Непредвиденные расходы», «Доходы» - 4 шт.
- Карточки-расходы с изображениями 23 шт., из которых 17 штук — карточки из предыдущей игры,
- Карточки «непредвиденных расходов» — 6 шт. («сгорел утюг», «сломалась стиральная машина», «сломалось авто папы», «порвалась обувь», «эвакуация папиного авто (штраф за парковку)», «приглашение на день рождения»), формата А5.
- Карточки с изображением ролевых кошельков — символическое изображение доходов (3 шт): заработная плата мамы, заработная плата папы, карточка с изображением копилки - общий семейный банк, формат А5.
- Бонусные звезды за правильные ответы

Более подробный ход игры описан в приложении [см. Приложение А.1]. Теперь перейдем непосредственно к разработке дизайн-проекта макета комплекта дидактических квест-игр по финансовой грамотности. Прежде всего, здесь хочется сразу отметить, что при создании дизайна игр, мы учитываем, что первостепенное значение имеют образовательные цели и задачи и сами игры являются, в первую очередь, все же обучающими, а не развлекательными. В связи с чем нам требовалось создать в меру яркий эргономичный дизайн, удобный и легкий для восприятия детьми старшего дошкольного возраста. Причем, основным ориентиром в данном случае являлась аудитория детей 5-ти лет. Комплект квест-игр должен быть создан в единообразном оформлении, адаптированном к выпуску в масштабах крупного тиража с оптимальной низкой итоговой стоимостью при производстве. Помимо этого, комплект игр предполагает последующую эксплуатацию педагогами дошкольных образовательных учреждений, в первую очередь, и в связи с чем, он должен быть максимально выгодным для приобретения в рознице именно для этой аудитории пользователей. Кроме того, множество дидактических материалов

по педагогической тематике реализуется через специализированные интернет-ресурсы, которые предоставляют продукцию для государственных детских образовательных учреждений, взаиморасчеты с которыми производятся в удобном для дошкольного образовательного учреждения формате. Поэтому наш конечный продукт должен быть привлекателен в том числе и для размещения в торговых каталогах данных интернет-ресурсов. В процессе выполнения дизайн-проекта квест-игр как способ создания графических изображений использовалась компьютерная графика, главный инструмент которой – компьютер и графический планшет. Итак, вернемся к вышеупомянутой комплектации квест-игр. В состав комплекта квест-игр входят карточки с изображениями, в количестве 27 штук. Рассмотрим их подробнее. Изображения на карточках являют собой предметы либо объекты, относящиеся к какой-либо из предложенных финансовой категории, по которым дети будут их классифицировать.

Цветовая палитра, используемая в создании всего дизайн-проекта квест-игр, довольно широкая, включает в себя все основные и дополнительные цвета [см. Приложение Е]. Разумеется, это связано с количеством и разнообразием объектов и предметов, изображенных на карточках. Более того, при выборе цвета изображаемого объекта мы старались приблизиться к некоторой реалистичности этого объекта, но наряду с этим не хотелось объект либо предмет изображать излишне жизненным, скучным для детского восприятия. Выбранная нами цветовая палитра комплекта квест-игр и всех раздаточных материалов, входящих в состав, имеет умеренную яркость, создает благоприятную и неагрессивную атмосферу в процессе игры, которая не утомляет глаза при длительном использовании. Это способствует лучшей фиксации детского внимания, не перегружая детскую психику и восприятие, не отвлекая от сути игры. В частности, это важно для детей, имеющих особенности психического развития, детей с синдромом гиперактивности и дефицита внимания (СДВГ), легковозбудимых детей с повышенной тревожностью. Таким образом, можно сказать, что цветовое решение всего

комплекта учитывает потребности разных детей, а сам комплект вполне способен претендовать на инклюзивность. Карточки с изображениями объектов и предметов имеют размер формата А5. На наш взгляд, это оптимальный для визуального восприятия детьми размер карточек, так как практически большинство из них демонстрируют пользователю одновременно несколько предметов или объектов [см. Приложение Е.1].

Карточки с 3-4 объектами либо предметами сгруппированы таким образом, чтобы изображаемые объекты не пересекались между собой, образуя сложную композиционную форму, не понятную детям 5-7 летнего возраста [см. Приложение Е.1]. Это художественное решение использовано нами намеренно, для того, чтобы каждый дошкольник, включая детей с ограниченными возможностями здоровья, с точностью и легкостью, за короткий промежуток времени смог идентифицировать изображаемые объекты на карточке, дать им пояснение и определить место карточки в предложенной категории. И тем не менее для того, чтобы изображения на карточках воспринимались целостно, как части одного комплекта квест-игр, имели единую визуальную стилистику, мы приняли решение расположить объекты либо предметы на произвольных пятнах контрастных цветов, что способствует наилучшей цветопередаче предмета или объекта, способствует усилению яркости изображения в целом, а также обеспечивает связку объектов либо предметов в единую композицию. На наш взгляд, этот художественный прием является эстетически правильным и интересным современным решением.

Наряду с этим, цветные заливки предметов и объектов, изображенные на карточках, выполнены таким образом, чтобы визуально колористическое решение карточки в целом выглядело гармонично, все цвета между собой сочетались, включая цвет фонового пятна, в присутствии оптимальной компоновки в заданном формате карточки. Все объекты и предметы на карточках представляют собой контурные изображения с простыми однородными цветовыми заливками, с минимальным использованием светотеневых акцентов, дающих зрителю ощущение объемности предмета.

Изображения выполнены в растровой графике, что на наш взгляд, делает изображаемый объект более «живым», мягким для детского восприятия. На наш взгляд, не всегда ровная четкая контурная линия, которая свойственна векторной графике, уместна при передаче того или иного изображаемого объекта либо предмета. К примеру, на карточке с изображением маминой сумки обводка по контуру выполнена вручную, таким образом мы показываем фактуру мягкого материала женской сумки [см. Приложение Е.1]. В то же время на карточке с изображением предметов из твердых материалов, имеющих четкие геометрические формы, обводка выполнена при помощи встроенной опции в программе Adobe Photoshop. То есть, обобщая вышесказанное можно сказать, что в дизайн-проекте мы старались соблюсти единство визуального языка, а это простой 2D рисунок с однородной заливкой и обводкой, расположенный на контрастном цветовом произвольном векторном пятне.

Далее, вернемся к названию дидактических квест-игр – «Бюджет семьи, доход и расход». Исходя из названия в комплектации игр участвует карточка с иллюстрацией семьи из 4-х человек: мама, папа, старший сын-школьник, младшая дочь дошкольного возраста [см. Приложение Е.1]. Это же изображение дублируется на фасадной части упаковки, а также на титуле в брошюре-инструкции. Обратим внимание, что дети в составе этой семьи разновозрастные неслучайно. Поскольку в одной из квест-игр предполагается упоминание экономического термина «потребности», то логично, что у каждого члена семьи свои собственные потребности, они же желания. Соответственно, эта демонстрационная карточка будет являться хорошим помощником педагогу во время диалога с детьми, а также детям в процессе их умозаключений, сопоставлений и классифицирования карточек с изображением детских желаний младших членов семьи. Внешний облик членов семьи на карточке является довольно сдержанным, скромным, поскольку замысел состоял в том, чтобы изобразить среднестатистическую семью, такую, которых большинство. Члены семьи «одеты» в простые и понятные для детей предметы одежды, цветовая гамма спокойных приглушенных оттенков красного, охристого,

серых, светло-бирюзовых. Мама выглядит довольно женственной и доброй, что непременно вызовет у детей приятные ассоциации со своей собственной мамой. В целом семья выглядит очень дружелюбной. Иллюстрация семьи выполнена также в растровой графике, с небольшим применением светотеневых акцентов на предметах одежды.

Следующей позицией в комплектации квест-игр рассмотрим бумажные тейбл-тенты с надписями «Семейные нужны», «Семейные желания», «Запланированные ежемесячные расходы», «Сезонные расходы», «Непредвиденные расходы», «Доходы» [см. Приложение Е.2]. Прежде, дадим пояснение определению тейбл-тент — (от англ. table tent — «настольный шалаш») — это конструкция небольших размеров, в виде домика, которая ставится на горизонтальную поверхность. На тейбл-тентах, как правило, размещаются либо рекламные изображения, либо любая другая важная информация. Применительно к нашим квест-играм подобная конструкция более чем удобна для всех участников квест-игр. Педагог может разместить тейбл-тенты на столах, стоящих напротив детской аудитории. А детям удобно будет подходить к столам и выполнять игровые действия, связанные с классифицированием демонстрационных карточек. Тейбл-тенты выполнены в единой стилистике, имеют яркий контрастное цветовое решение и удобный формат фасадной части – А5, размещаются вертикально на столе. Используемый материал – картон с применением постпечатной обработки – фальцовки – метода сгибания полиграфического изделия. Фальцовка обеспечивает прочность и долговечность изделия, а также предупреждает появление дефектов бумажных или картонных изделий, предупреждает ломку сгиба и осыпание типографской краски [23]. На фасадной части тейбл-тентов используются изображения взрослых членов семьи — мамы и папы, а также символические изображения расходов, которые участвуют в основных демонстрационных карточках. Все изображения также размещаются на фоновых контрастных векторных пятнах.

Отдельно следует сказать о шрифтах, используемых в дизайн-проекте квест-игр [38]. Изначально рассматривалось 3 вида шрифтов Nunito Extra Bold, Comic Sans MS, Baloo Cyrillic [см. Приложение Е]. Методом «примерки» к дизайн-проекту упаковочной коробки, выявилось и утвердилось два вида шрифтов, которые участвуют на всех комплектующих квест-игр. Это Baloo Cyrillic, предназначенный для фасадных надписей, и шрифт Calibri для второстепенных надписей, а также для текстовой части брошюры-инструкции.

Мягкие округлые формы этих шрифтов создают дружелюбный настрой, являются вполне читаемыми как для детей, умеющих читать, так и для педагогов, имеющих проблемы со зрением.

Далее в одной из игр принимают участие фишки, которые являются символическим эквивалентом денег [см. Приложение Е.3]. Фишки синего цвета с изображением кошелька папы имеют размер 45 мм, папин кошелек символизирует крупные расходы. Фишки зеленого цвета с изображением кошелька мамы имеют размер 45 мм, кошелек мамы символизирует средние расходы. Фишки голубого цвета с изображением копилки, размер 45 мм. Здесь уместно будет дать пояснение. В одной из квест-игр участвует демонстрационная карточка с изображением копилки, которая представляет зрителю совместные семейные сбережения, которые в игре являются эквивалентом дохода и классифицируются в соответствующую категорию. Во второй игре изображение копилки на фишках символизирует мелкие общие семейные расходы. Цвета фишек контрастны с изображением предметов, форма фишек удобная по размеру для эксплуатации детскими руками. Материал фишек – картон. Фишки скомпонованы в формат картонного листа А4 так, чтобы их можно было легко извлечь из листа. Для этого в полиграфии применяется метод постпечатной обработки — вырубка готовой формы с помощью специального штампа или ножа.

Далее в комплектацию квест-игр входит брошюра-инструкция [см. Приложение Е.4]. Данное изделие частично дублирует дизайн упаковки, на титульном листе размещена иллюстрация семьи и название квест-игр. В

брошюре подробно изложен состав каждой игры, с описанием названий карточек, тейбл-тентов, а также подготовки и хода игры с некоторыми рекомендациями для педагогов.

Изображение «Бонусная звездочка-смайл» желтого цвета за правильные ответы также скомпоновано в картонные листы А4 формата с применением метода вырубки по форме для легкого извлечения [см. Приложение Е.3].

Заключительной и ответственной частью дизайн-проекта является создание дизайна для упаковки изделия [см. Приложение Ж]. Основные требования к дизайну упаковки данного комплекта дидактических квест-игр – это яркость, привлекательность для будущих пользователей, наличие чистых цветов и понятных изображений на фасадной части коробки, все цвета гармонично сочетаемы между собой, удобное извлечение и хранение раздаточного материала, легко читаемая информационная текстовая часть. Для нашего комплекта дидактических квест-игр была выбрана самосборная коробка из картона, развертка коробки имеет размеры 315*225*45 мм, данный размер будущей коробки вполне удобен для хранения всего раздаточного материала. Коробка выполнена в синем цвете. На фасадной части центром композиции является семья, расположенная на векторном пятне на переднем плане. На заднем плане фасадной части коробки располагаются иллюстрации объектов и предметов из демонстрационных карточек, входящих в состав квест-игр. На фасадной части, кроме изображений, имеется общее название дидактических квест-игр и плашка с цифрой - обозначение возрастной аудитории, для которой предназначаются квест-игры. Боковые части коробки имеют надписи — названия обеих квест-игр, входящих в состав одного комплекта. На дне коробки располагается текстовая часть — приветственное слово от автора, а также дно коробки предназначено для размещения технической информации. Описание дизайн-проекта дидактических квест-игр по финансовой грамотности считаем завершенным.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках выпускной квалификационной перед нами стояла сложная задача — разработать дизайн макета полиграфического продукта в

образовательных целях, который должен быть эстетически привлекательным, а также функциональным для того, чтобы состоялось его практическое применение в дошкольном образовательном учреждении. Благодаря комплексному подходу к изучению всех аспектов разработки дидактических игр была изначально определена концепция квест-игр, основная идея которой состоит в том, чтобы создать полиграфический продукт, адаптированный к применению педагогами в дошкольном образовательном учреждении на занятиях с детьми с максимальной численностью до 25 человек.

Первая глава выпускной квалификационной работы была посвящена изучению сущности детства, а также подходам к изучению детства с научной точки зрения. Нам удалось выявить ряд возрастных особенностей детей 5-7 летнего возраста, таких как наличие более устойчивого произвольного внимания, что ведет к снижению отвлекаемости детей от образовательного процесса, способностей решать достаточно сложные задания с использованием обобщенных визуальных инструментов, таких как чертежи, схемы, графики и прочие наглядные пособия и дидактические игровые материалы, а также способностей к классифицированию предметов по каким-либо признакам и свойствам. Основные ценностные ориентации современных детей развиваются благодаря и под влиянием взрослых. Кроме этого, мы выявили, что в вышеуказанном возрасте речь детей претерпевает качественные изменения, словарный запас значительно обогащается. Это позволяет им высказывать свои суждения о чем-либо более содержательно и связно. К семи годам речь ребенка все активнее интегрируется в мыслительный процесс, что безусловно ведет к формированию понятийного аппарата. Применительно к теме данной выпускной квалификационной работы мы выявили, что благодаря вышеперечисленным характеристикам возрастных особенностей, ребенок возраста 5-7 лет способен освоить базовые экономические понятия, такие как «потребности», «расход», «доход», «деньги», отличить нужды от желаний, способен классифицировать разнообразные расходы в предложенные категории. Кроме этого, мы сформулировали вывод о том, что познавательная

активность детской аудитории 5-7 летнего возраста, получение каких-либо знаний, представлений, развитие огромного количества умений, навыков формируется посредством игровой деятельности. В этой же главе мы рассмотрели различные технологические подходы в современной педагогике, успешно применяемые на практике в дошкольном образовании, а также рассмотрели сущность создания дидактической игры на примере игровой технологии с применением приемов ТРИЗ — теории решения изобретательских задач, что способствовало пониманию ценности дидактической игры как мощного инструмента для формирования познавательной активности и наиболее эффективного метода обучения дошкольников, их социализации, посредством развития у них коммуникативных навыков, развития их эмоциональной сферы и в целом развития гармоничной личности. Весь вышеизученный материал позволил нам сформулировать собственную концепцию дидактических квест-игр, учитывала бы особенности детских интеллектуальных возможностей, а именно детской наблюдательности, памяти, внимания, восприятия окружающей действительности и уровня сформированности фундаментальных знаний об окружающем мире и уровня сформированности математических представлений.

Во второй главе выпускной квалификационной работы мы рассмотрели методические разработки и аналоговые дидактические игры по теме финансовой грамотности для дошкольников в аспекте двух составляющих: педагогической и дизайнерской при наличии демонстрационного материала. Кроме этого изучили аналоговые игры, выявили их особенности, достоинства и недостатки дизайна раздаточных материалов, входящих в состав игр. Одними из главных недостатков аналоговых методических разработок является полное отсутствие качественного раздаточного материала, либо возможность проведения педагогом игрового занятия только в мини-группах с малой численностью детей.

На основании вышеизученного мы сформулировали главный вывод о том, что концепция собственных квест-игр непременно должна учитывать

перспективу проведения любой из них в условиях полной списочной численности воспитанников в режиме пребывания в группе дошкольного образовательного учреждения, в противном случае практическое применение игр может не состояться. Таким образом, созданный нами дизайн-проект комплекта квест-игр по финансовой грамотности соответствует, во-первых, сущности дизайна как процесса, направленного на создание эстетически привлекательного и функционального полиграфического продукта. Во-вторых, в результате анализа всех аспектов создания дидактической игры нам удалось разработать серию двух взаимодополняющих квест-игр по финансовой грамотности для дошкольников, который будет успешно применен педагогами на игровых занятиях в условиях максимальной численности детей, до 25 человек. Разработанные нами квест-игры подразумевают создание педагогом двух команд, включают в себя понятные правила и ход игры как для педагога, так и для детей 5-7 лет. Дизайн-проект квест-игр по финансовой грамотности, на наш взгляд, оптимально отвечает всем требованиям к созданию детских полиграфических изделий, а именно обладает умеренно ярким дизайном, не отвлекающим от сути игры, благодаря использованию богатой цветовой палитры. Комплект содержит понятные для детского восприятия изображения на демонстрационных карточках удобного формата А5, бумажные конструкции «тейбл-тенты» с изображением категории расходов, потребностей и доходов, картонные карточки фишки - эквивалент денег, поощрительные карточки с изображением звезд-смайлов, брошюра-инструкция. Кроме этого комплект предполагает хранение и транспортировку в удобной упаковке — самосборной коробке из картона, дизайн которой также нами был разработан.

Таким образом, можно подытожить следующее: задачи, которые ставились перед нами в данной выпускной квалификационной работе были выполнены в полном объеме. Представленный макет полиграфического продукта может быть выпущен в промышленных тиражах и успешно реализован как в свободной розничной продаже, так и в специализированных

интернет-магазинах, предоставляющих продукцию и методическую литературу для дошкольных образовательных учреждений.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдуллина Н. Н. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста средствами дидактических игр // Проблемы педагогики. – 2016. – № 5 (16). – С. 40-42.
2. Абраменкова В. В. Игра формирует душу ребенка // Мир psychologie. – 2023. – № 4. – С. 45–48.
3. Аксенов А. П. Гид по финансовой грамотности. – М. : КНОРУС, ЦИПСИР, 2019. – 456 с.
4. Акулова Е. Ф. Дидактическая игра как эффективная форма создания социальной ситуации развития дошкольников // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2009. – № 98. – С. 9-16.
5. Акулова Е. Ф. Дидактическая игра как форма организации условий освоения понятийных отношений в старшем дошкольном возрасте: Автореф. канд. пед. наук. – М., 2018. – 21 с.
6. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. – М. : Юрайт, 2020. – 91 с.
7. Бахмутский А. Е. Педагогика. – СПб. : Питер пресс, 2018. – 304 с.
8. Бейтман К. А. Юный инвестор. Как быть финансово грамотным с детства. – М. : «Манн, Иванов и Фербер», 2020. – 316 с.
9. Блискавка Е. С. Дети и деньги. – М. : «Манн, Иванов и Фербер», 2019. – 121 с.
10. Богомолова Н. А., Лошкарева Н. А. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр математического содержания // Организация развития мыслительной деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста: теория и практика. – 2016. – С. 8-11.
11. Буторина Е. Искусство шрифта. Работы московских художников книги. – М. : Книга, 2018. – 186 с.
12. Веракса Н. Е., Комарова Т. С., Васильева М. А. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы». – М. : Мозаика-Синтез, 2014. – 326 с.

13. Водчиц С. С. Эстетика пропорций в дизайне. Система книжных пропорций. – М. : Техносфера, 2019. – 416 с.
14. Воскобович В. В., Харько Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». – М., 2003.
15. Галигузова Л. Н. Дошкольная педагогика: Учебник и практикум для академического бакалавриата. – Люберцы : Юрайт, 2019. – 284 с.
16. Гогоберидзе А. Г., Солнцева О. В. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. – СПб. : Питер, 2021. – 464 с.
17. Гогоберидзе А. Г. и др. Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие»: Учебно-методическое пособие. – 3-е изд., испр. и доп. – СПб. : ООО «Издательство «Детство-пресс», 2022. – 448 с. (Методический комплект программы «Детство»).
18. Горяев А. В. Финансовая грамота. – М. : Издательство CitiFoundation, «Российская Экономическая Школа», 2023. – 160 с.
19. Гуревич П. С. Психология и педагогика: Учебник для бакалавров. – Люберцы : Юрайт, 2020. – 479 с.
20. Елисеева Д. А., Бернацкая А. А. Дидактическая игра – как средство формирования познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста // Сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции. – 2018. – С. 14.
21. Зеньковский В. В. Психология детства. – Екатеринбург, 1995. – С. 24.
22. Игонина Л. А. Финансовая система России: анализ структурно-функциональных характеристик // Экономический анализ: теория и практика. – 2020. – № 3. – С. 14–21.
23. Каледина Н. Б. Основы полиграфического производства: учеб.-метод. пособие для студентов специальности 1-47 01 01 «Издательское дело». – Минск : БГТУ, 2011. – 158 с.

24. Кашкаров А. П. Развиваем нестандартное мышление: ТРИЗ для детей. – 2-е изд., испр. – М. : Солон-Пресс, 2019. – 116 с.
25. Кинеева М. А., Кузина В. В. Финансовая грамота: рабочая программа с методическими рекомендациями: пособие для педагогов ДОО. – 3-е изд., стер. – М. : Просвещение-Союз, 2025. – 64 с.: ил. – (Лидер детства).
26. Крючкова Н. А. Учебно-методическое пособие по повышению финансовой грамотности «Первые шаги по ступеням финансовой грамотности» (для дошкольников). – Калининград, 2019. – 126 с.
27. Курак Е. А. Экономическое воспитание дошкольников. – М. : Слово, 2022. – 165 с.
28. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. – М. : Юрайт, 2020. – 209 с.
29. Ландер А. Самоучитель Adobe InDesign CS5. – М. : БХВ-Петербург, 2011. – 809 с.
30. Липсиц И. А. Удивительные приключения в стране Экономика. – М. : Издательство «Вита-Пресс», 2018. – 120 с.
31. Мегедина Е. А. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр математического содержания, а также универсального дидактического материала // Фундаментальные и прикладные исследования: проблемы и результаты. – 2012. – № 1. – С. 79-87.
32. Меньшикова О. И. Экономика детям, большим и маленьким. – М. : ТЦ Сфера, 2023. – 157 с.
33. Микляева Н. В. Дошкольная педагогика. Теория воспитания. – М. : Academia, 2019. – 208 с.
34. Немцова Т. И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие. – М. : Форум, 2023. – 400 с.
35. Паатова М. В. Финансовая грамотность детей и молодежи как актуальная задача современного образования // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. – 2019. – № 2. – С. 45–52.

36. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. – М. : Юрайт, 2020. – 120 с.
37. Поварницина Г. П., Киселева Ю. А. Финансовая грамотность дошкольника: программа кружка, ресурсный и диагностический материал, занятия и игры. – Волгоград : Учитель, 2018. – 186 с.: ил., табл. – (Для воспитателей, ФГОС ДО, ДОО).
38. Рудер, Э. Типографика : руководство по оформлению : [перевод с немецкого] / Э. Рудер ; [послесл. и коммент. М. Жукова]. — Москва : Книга, 1982. — 286 с. : ил.; 24x24 см. — (Каталог изо-документов ЭК РГБ).
39. Рысбаева Г. А. и др. Дидактическая игра как средство формирования познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста // Проблемы современной науки и образования. – 2016. – № 8 (50).
40. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
41. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: [в 2 т.]. Т. 2 / Г. К. Селевко. – Москва : НИИ школьных технологий, 2006. – 815 с. : ил., табл. – (Энциклопедия образовательных технологий). – Предм. указ.: с. 768–797. – Имен. указ.: с. 798–803.
42. Смирнова Н. А. Финансовая грамотность для детей и подростков. – М. : Финансист, 2022. – 60 с.
43. Смоленцева А. А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику. – СПб. : Питер, 2021. – 130 с.
44. Струмпэ А. Ю. Дизайн-проектирование. – М. : Феникс, 2022. – 239 с.
45. Трифонова Е. В. Развитие игры детей 5-7 лет. ФГОС. – М. : ТЦ Сфера, 2019. – 208 с.
46. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна. 2-е изд. Как удержать внимание. – СПб. : Питер, 2021. – 265 с.
47. Шамова Т. И., Давыденко Т. М., Шибанова Г. Н. Управление образовательными системами: учебное пособие для вузов по специальностям

«Педагогика и психология», «Педагогика»: допущено Министерством образования РФ / Международная академия наук [МАН] педагогического образования. – 4-е изд., стер. – Москва : [б. и.], 2007. – 384 с. : табл. – (Высшее профессиональное образование. Педагогические специальности).

48. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. – М. : Педагогика, 2021. – 368 с.

49. Прогноз долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2030 года, разработанный Минэкономразвития России в соответствии с Указом Президента РФ от 7 мая 2012 года № 596 «О долгосрочной государственной экономической политике».

50. Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 октября 2023 года № 2958-р.

51. Финансовая грамотность: сайт о финансовой грамотности Банка России. – URL: <https://fincult.info/> (дата обращения: 20.03.2025г.).

ПРИЛОЖЕНИЕ А Правила квест-игры «Бюджет семьи, доход и расход»

Ход игры:

1. Организационный момент. Педагогом проводится вступительная беседа, которая может включать в себя чтение стихотворения:

Сыночек маму провожает, за покупкой отправляет,
Денежку одну дает, ей наказывает: «Вот!
Пять рублей ты возьми и подарки мне купи:
Поезд, мячик и альбом, а еще купи потом
Тортик мне и лимонад. Всем подаркам буду рад!»

Далее следует обсуждение стихотворения, чему оно учит (мальчик не знает цену деньгам, у него много желаний). По завершении дети могут посмотреть фрагмент мультфильма «Простоквашино», где Кот Матроскин говорил: «А я ничего покупать не буду, я экономить буду». Беседа на тему понятия «экономить» (т.е. не тратить лишнего, делать разумные покупки).

2. Переход к игре. Педагог делит группу детей на 2 команды (дети могут самостоятельно сообща придумать название командам). После этого педагог показывает карточку с изображением семьи, проводит беседу о членах семьи, совместно с детьми может придумать легенду о профессиях мамы и папы и рассказать из чего складывается бюджет (зарплата – деньги за работу, это оплата труда за месяц в среднем, работа – это труд мамы и папы)

1 этап игры. На столах перед детьми ставятся тейбл-тенты с надписями «Семейные потребности (нужды)» и «Семейные желания». Первой команде раздаются карточки с изображениями (17 штук) и карточка «Копилка», либо дети могут самостоятельно брать карточки из общей стопки у ведущего, по одной, поочередно. Организация этого игрового этапа вариативна, на усмотрение педагога. Затем каждый ребенок должен пояснить изображение на карточке и определить ее место в категории. Если ребенок с ответом справился, то он получает бонусную звездочку. Если с ответом не справился, то не получает. В процессе педагог помогает детям с пояснениями. Этап игры продолжается до окончания раскладки карточек по обеим категориям. Карточка

«Копилка» относится к категории «Семейные желания», поскольку, как правило, в любой семье именно на желания и копят.

2 этап игры. Второй команде раздаются фишки с изображением «Папин кошелек», символизирующий крупные расходы, фишки с изображением «Мамин кошелек», символизирующий средние расходы и фишки с изображением купюр, символизирующие общие мелкие денежные расходы. Аналогично предыдущему этапу дети должны правильно распорядиться фишками и разложить их сверху на карточки. Первыми в этом этапе начинают игровые действия дети, у которых фишки «Папин кошелек», закрывающие основные потребности. Дети с помощью педагога либо самостоятельно поясняют свой выбор карточки. Продолжают этап дети, у которых фишки с номиналом «Мамин кошелек», последними раскладываются фишки «Купюры». За правильный выбор эта команда также получает бонусную звездочку. Кроме этого, в игре присутствует карточка «Копилка», в которую дети также могут положить фишку «Мамин кошелек» или «Купюры» и получить за нее 2 бонусные звезды.

Итог игры: Педагог производит подсчет бонусных звездочек у команд. Победитель – команда, собравшая большее количество звезд.

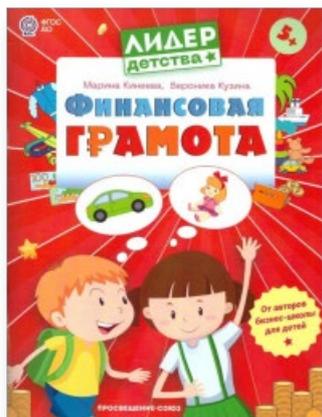
Приложение А.1 Правила дидактической квест-игры «Разные расходы»

Ход игры:

Подготовка к игре проводится ведущим – педагогом. Дети рассаживаются за столы. Перед ними на заблаговременно подготовленных столиках тейбл-тенты, обозначающие категории «Запланированные ежемесячные расходы», «Запланированные сезонные расходы», «Непредвиденные расходы», «Доходы». Ведущий (педагог) проводит вступительную беседу о видах расходах детям и их значении в жизни каждой семьи. Далее аналогично предыдущей игре делит группу детей на 2 команды. Дети из обеих команд играют по очереди. Педагог предлагает первому игроку из первой команды взять одну карточку из общей стопки, пояснить ее изображение и положить на стол, рядом с тейбл-тентом с соответствующей категорией. За правильный ответ ребенок получает одну бонусную звезду. За неправильный ответ бонусных звезд ребенок не получает. Затем аналогично поступает игрок из второй команды. Игра продолжается, пока не закончатся все карточки. Таким образом в игре участвуют все дети группы, вне зависимости от количества человек.

Итог игры: Педагог выполняет подсчет звезд у команд. Победитель – команда с большим количеством звезд.

**ПРИЛОЖЕНИЕ Б Дизайн дидактического пособия
по финансовой грамоте, авторы Кинеева А., Кузина В.**



Приложение Б.1 Дизайн книги «Дети и деньги»,

автор Е. Блискавка



Дизайн

ПРИЛОЖЕНИЕ В
обложки Сборника

демонстрационных материалов Банка России

**Приложение В.1 Дизайн первого раздела
«Труд и продукт труда (товар)»**



**Приложение В.2 Дизайн второго раздела
«Деньги и цена»**



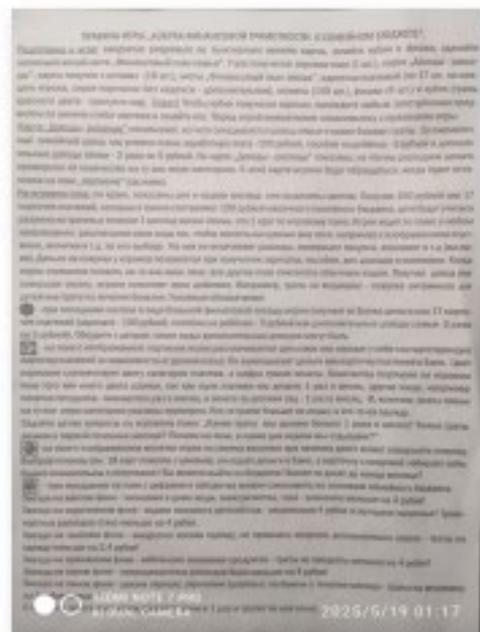
Приложение Г.1 Дизайн фасада упаковки игры-ходилки «Азбука финансовой грамотности о семейном бюджете»



Приложение Г.2 Дизайн комплектующих игры-ходилки «Азбука финансовой грамотности о семейном бюджете»



**Приложение Г.3 Инструкция к игре-ходилке
«Азбука финансовой грамотности о семейном бюджете»**



ПРИЛОЖЕНИЕ Д Дизайн упаковки игры «Доходы и расходы»



Приложение Д.1 Дизайн карточек игры «Доходы и расходы»



К О П И Я



ПРИЛОЖЕНИЕ Е Цветовое и шрифтовое решение



**Приложение Е.1 Примеры дизайна карточек
дидактических квест-игр, формат А5.**



**Приложение Е.2 Дизайн бумажных тейбл-тенгов —
категорий расходов, формат фасада А5**



**Приложение Е.3 Дизайн фишек и бонусной звезды
дидактических квест-игр, размер 45 мм.**



**Приложение Е.4 Дизайн обложки и одного разворота
брошюры-инструкции к квест-играм, формат А5**



Общая комплектация квест-игр:

- Бумажные тейбл-тенты для категорий: «Сезонные расходы», «Ежемесячные запланированные расходы», «Непредвиденные расходы», «Доходы» — 4 шт.;
- Бумажные тейбл-тенты для категорий: «Семейные нужды», «Семейные желания» — 2 шт.;
- Демонстрационные карточки расходов — 23 шт.;
- Демонстрационная карточка семьи — 1 шт.;
- Демонстрационные карточки доходов: «кошелёк папы», «кошелёк мамы», «копилка» — 3 шт.;
- Фишки (условные деньги) — 17 шт.;
- Карточки «Бонусные звёзды» — 30 шт.;
- Правила — 1 шт.;
- Коробка — 1 шт.

3

Правила квест-игры 1

Бюджет семьи: «Семейные нужды и желания»

Цель игры:

На первом этапе правильно распределить карточки с изображениями по предложенным экономическим категориям «Семейные потребности (нужды)» и «Семейные желания»; на втором этапе правильно распределить фишки (эквивалент денег) по уже разложенным изображениям.

Подготовка к игре:

Количество человек любое, рассчитано на группу до 25 человек. Педагог рассаживает детей за столы и делит на две команды поровну.

Первой команде детей раздаются карточки с изображениями расходов (необходимых нужд и желаний) — 17 штук.

Второй команде детей раздаются фишки с изображением:

- кошелёк папы — они символизируют крупные денежные расходы;
- кошелёк мамы — средние денежные расходы;
- денежные банкноты — мелкие денежные расходы.

Напротив раскладки детей организуются столы для размещения тейбл-тентов с категориями «Семейные нужды» и «Семейные желания» таким образом, чтобы места хватило для раскладки карточек расходов.

4

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж Дизайн упаковки дидактических квест-игр, размеры коробки 315*225*45 мм

