



АССОЦИАЦИЯ
РАЗВИТИЯ
ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ

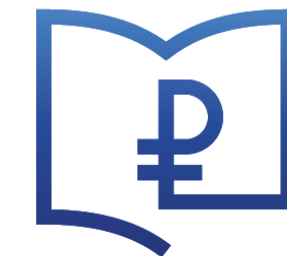
Проведение игровых занятий по тематике финансовой грамотности в ДОУ

Андреева Ольга Сергеевна
Федеральный эксперт АРФГ (г. Москва),
К.ф.н, доцент ИГН МГПУ,
Спикер Всероссийского общества «Знание»

18 сентября 2025 Г.



Для чего необходимо повышать финансовую грамотность дошкольников?



Финансовая грамотность – результат процесса финансового образования, который, в свою очередь, определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и для достижения финансового благосостояния.

Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2024–2030 годы, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 октября 2023 года No 2958–р



Игра на опознавание банкнот и их номинала



Методика обучения и финансовой грамотности строится на системно–деятельностном подходе. Наиболее эффективными образовательными технологиями являются игровые

Игровое обучение – форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально–оценочной деятельности. В настоящее время часто называется эдьютейментом (англ. edutainment), которым означают всевозможные формы образования без принуждения, образовательные развлечения (включая образование посредством развлечения)

Интеллектуальная игра – вид игры, основывающийся на применении играющими своего интеллекта и/или эрудиции; индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления (часто – в условиях ограниченного времени и соревнования).

Геймификация (игрофикация) – внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учебу и повседневную жизнь.

Игры в ДОУ

Визуальное сравнение, отделение непохожего, опознание знакомого, актуализация информации

1



2



3 В игре ребенок реализует себя:
новые роли, реализация возможностей, свобода выбора, анализ в дружественной обстановке

Классификации игр

По источнику создаваемого мира



01. Литературные

один или несколько литературных источников, использование сюжетов литературных произведений



03. Реальные

действие происходит в текущем мире и имеет современный характер



02. Исторические

основанные на событиях в истории и могут стать элементом реконструкции и инсценировки прошлого



04. Фантастические

задаются особые условия или сюжетом герои переносятся на другие планеты и в другие миры, это может быть и стиль фэнтези

Классификации игр



РиД:
ГОВОРИМ
О ФИНАНСАХ



01

Предметные

настольно–печатные
настольно–предметные (шашки, шахматы,
домино, Го и т.д.)
пространственные

02

Словесные

загадки,
логические задачи (и загадки–истории),
игры в слова («Эрудит», «Балда»,
«Города», «Да и Нет» и пр.),
ребусы, кроссворды, викторины

03

Компьютерные

– прямая последовательность действий,
– закольцованная последовательность,
– выбор действий

По степени творчества

- ❖ театральные или сценарные (более жесткий сценарий, известен сюжет)
- ❖ свободные (нет заранее разработанного сюжета – только прописана начальная ситуация)

ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

СЦЕНАРИИ ОБУЧАЮЩИХ СКАЗОК

Издание содержит 10 сценариев интерактивных мини-спектаклей, знакомящих детей старшего дошкольного возраста с основами финансовой грамотности, и рекомендации по их постановке. Цикл обучающих сказок призван выработать у детей начальные навыки обращения с деньгами, умение рассуждать, сравнивать, выражать свои мысли, соотносить «хочу» и «могу».



ИГРЫ в ДОУ



По месту проведения:



01

Настольные
(простые
технические
требования,
отсутствие
предварительной
подготовки)



02

Кабинетные
(проводятся в
помещении,
необходимо
наличие ведущих),



В игре
новые роли,
реализация
возможностей,
свобода выбора,
анализ в
дружественной
обстановке



03

Полигонные
(проводятся в
течение
нескольких дней
на местности)

Игра– путешествие



01

«Игра–путешествие» может быть проведена в обычной ситуации работы с картой в разных предметных областях, также организована в более широком масштабе класса с созданием на стенах элементов карт и маршрутов или же быть реализована за пределами образовательной организации.



Сторителлинг

Миша – копилка



01. Структура



Необходимо соблюдать структуру истории:

1. Завязка (знакомство с героем)
2. Интрига (проблема героя, о которой повествует история)
3. Развитие событий
4. Кульминация
5. Развязка
6. Мораль (вывод, основная идея) – не обязательно в самой истории, мораль является предметом обсуждения, формирования вывода.



02. Специфика



Сама история должна быть:

- Простой / подходящей под возрастные особенности детей
- Неожиданной / не самоочевидной
- Конкретной, реалистичной
- Эмоциональной / вызывающей эмоцию
- Правдоподобной



Пример сторителлинга



РиД:
ГОВОРИМ
О ФИНАНСАХ



01

По мотивам просмотренного мультфильма «Новое Простоквашино», серия «Золотая карта» педагог придумывает несколько историй. Но дает группам только завязку и интригу, а все остальные компоненты истории дети должны придумать сами. Возраст детей – 6–7 лет.

02

Однажды Печкин увидел рекламу электросамоката в интернете и решил, что пора переходить на новые технологии, тем более, что в Простоквашино совсем недавно сделали асфальтовые дорожки, очень удобно и почту развозить, и по своим делам ездить.

Печкин пришел к Дяде Федору за советом, где лучше купить такой электросамокат. Дети поддерживают одну из точек зрения и приводят свои аргументы.



Обмен валюты



Практическое задание

Ребята к нам за помощью обратился Незнайка, ему нужно понять сколько нужно обменять денег для путешествия.

Поможем ему?

Задание: Незнайка отправляется в путешествие из Цветочного в Солнечный город для того, чтобы купить для друзей 1 сладкий арбуз у Соломки.

Валюта Цветочного – кружочки

Валюта Солнечного города – квадратики.

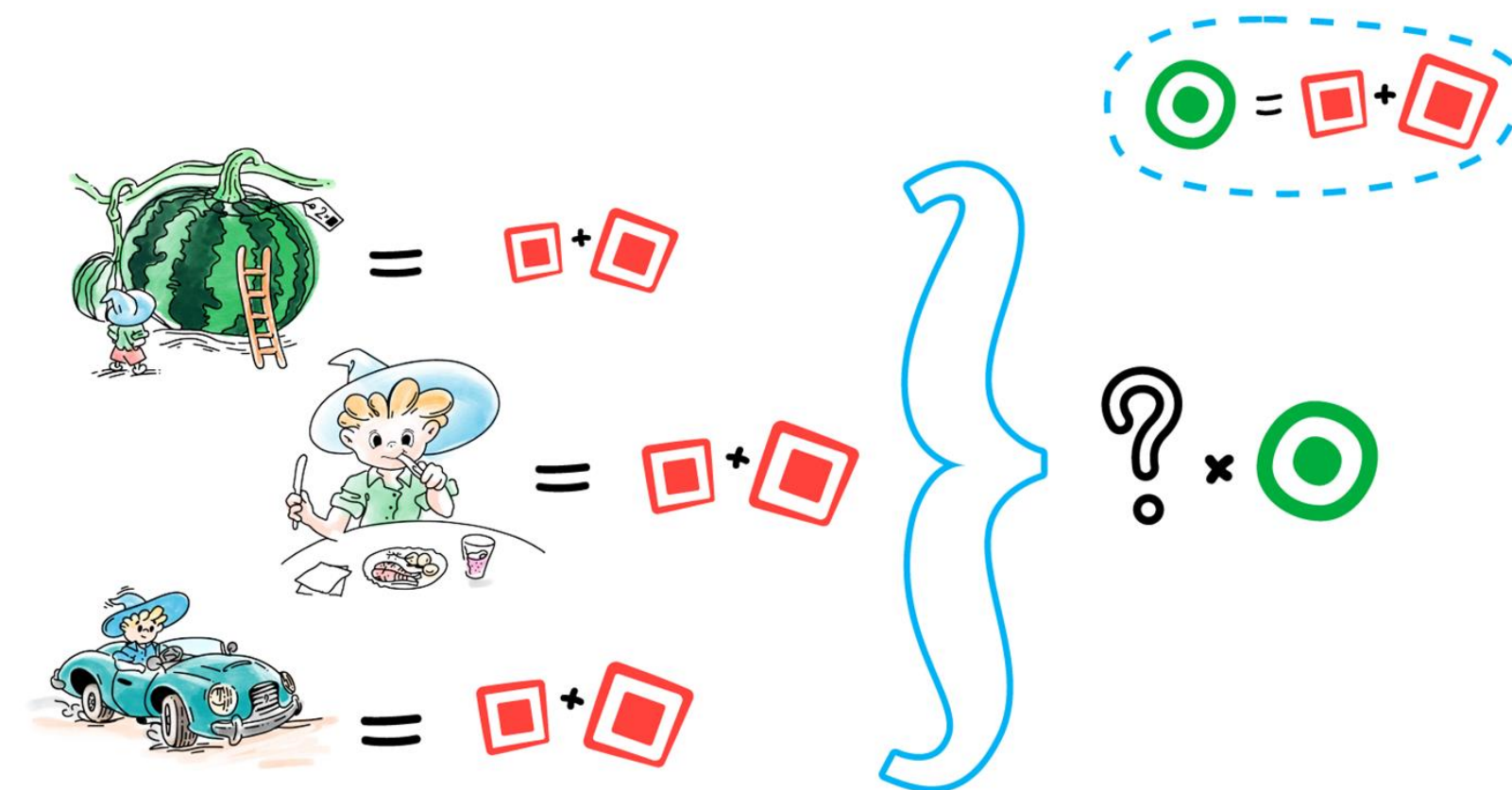
Центральный банк Цветочного города установил валютный курс: за один кружочек дают 2 квадратика.

Сколько Незнайке нужно поменять кружочков на квадратики, чтобы он смог оплатить проезд на машине Шпунтика стоимостью 2 квадратика, купить 1 арбуз у Соломки – 2 квадратика, обед в кафе Синеглазки – 2 квадратика.

Подумайте, сколько кружочков нужно обменять на квадратики, чтобы

Незнайка смог оплатить всё необходимое в Солнечном городе.

Ответ детей: 6 квадратиков – это три кружочка



Умная раскраска



РиД:
ГОВОРИМ
О ФИНАНСАХ



Использование простых инструментов для закрепления знаний

Идём к
финансовой
мечте!



УМНЫЕ ПОКУПКИ



РАСКРАСКА ДЛЯ ДЕТЕЙ

Выбери на полках продукты из списка,
раскрась их и Петю.



Игра «Хочу» и «Надо»



Цель: научить детей разделять понятия «возможности» и «желания», реальные потребности и возникающие желания.

Материал: листы с надписями: «Хочу» «Надо», карточки с возможными желаниями предварительно необходимо распечатать, вырезать).

Ход игры. Дети получают листы (можно работать в парах) и распределяют карточки на листы в разделы «хочу» и «надо»

По завершении игры воспитатель обсуждает с ребятами сделанный выбор.

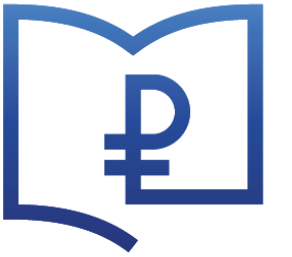
01

02

03



Финграмотность в мультфильмах



Богатый бобрёнок



Смешарики. ПИН-КОД



Фиксики



Золотая антилопа



Приключения Фунтика



Волшебный магазин

Работа по мультфильму



Ребята, предлагаю вам посмотреть мультфильм «Простоквашино: Карманные деньги» и вместе с героями Котом Матроскиным, Шариком и дядей Федором проверить предположения и узнать, как правильно распоряжаться карманными деньгами:

https://vkvideo.ru/video-73154028_456244220

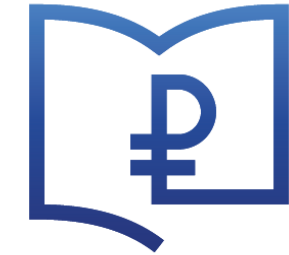
Ведущий: задает вопросы ребятам по мультфильму:

Подтвердились ли наши предположения? (да)

Как вы поняли, что такое карманные деньги? (сумма, которую дают родители на твои собственные нужды)

Для чего родители\близкие родственники выдают детям карманные деньги? (вспомнить слова героев мультфильма)

Расширить кругозор



Рекомендации
родителям по
книгам, аудио и
видео ресурсам, с
помощью которых
можно поддерживать
знания детей и
углублять их.



Конкурс



В рамках конкурса

01

Всероссийский конкурс методических разработок волонтеров финансового просвещения по реализации лучших практик просветительской работы среди детско-родительской аудитории «Родители и дети: смело говорим о финансах»

02

Цель конкурса
Выявление и распространение лучших практик просветительской работы среди детско-родительской аудитории, популяризация финансово-грамотного поведения и повышение уровня финансовой культуры населения.

03

В Конкурсе могут принять участие методисты, педагоги, волонтеры, зарегистрированные в АРФГ в качестве волонтеров финансового просвещения на территории Российской Федерации

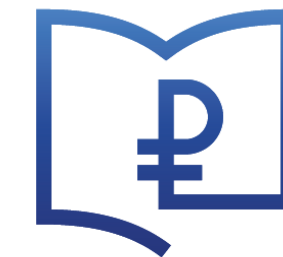


- ❖ номинации:
 - ❖ 4.1.1. Методическая разработка сценария просветительского мероприятия для детской –родительской аудитории.
 - ❖ 4.1.2. Методическая разработка сценария игрового мероприятия для детской – родительской аудитории.
 - ❖ 4.1.3. Методическая разработка просветительских материалов для детской – родительской аудитории (аудио-визуальный формат).

 - ❖ Для участия в Конкурсе участникам необходимо направить заявку в электронном виде на адрес ridfinance@yandex.ru и прикрепить конкурсные материалы.
- Сроки Основные сроки проведения Конкурса
- ❖ сбор заявок – с 01 сентября 2025 года по 31 октября 2025 года;
 - ❖ экспертиза конкурсных материалов – с 1 ноября по 20 ноября 2025 года;
 - ❖ подведение итогов Конкурса – до 5 декабря 2025 года.



**РиД:
ГОВОРИМ
О ФИНАНСАХ**



Андреева ОС

Федеральный
эксперт АРФГ

email

`ridfinance@yandex.ru`

ВК

`rid_govorim_o_finansah`

<https://fincubator.ru/projects-arfg/rid/>