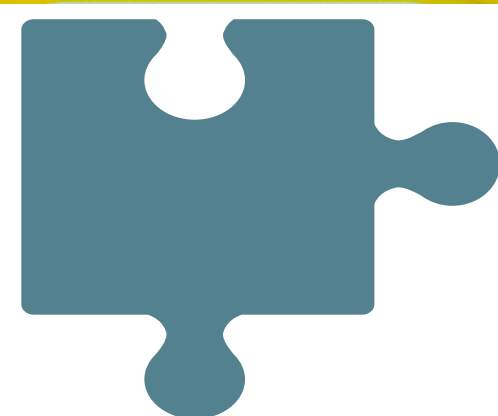
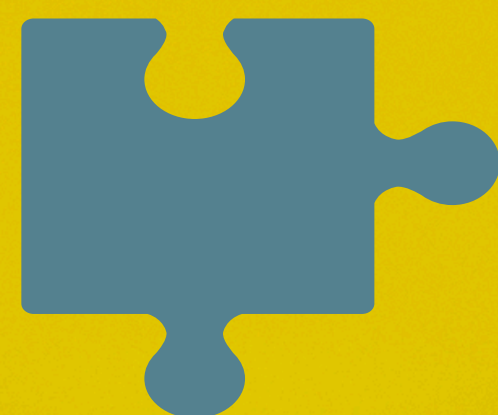
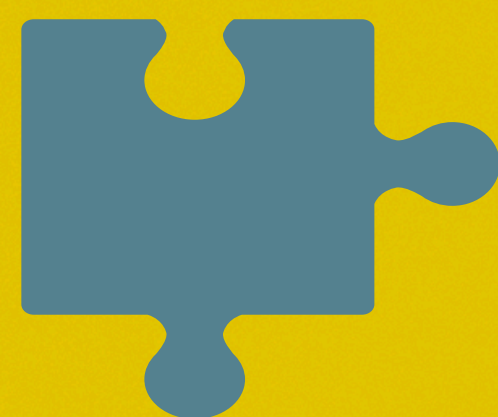
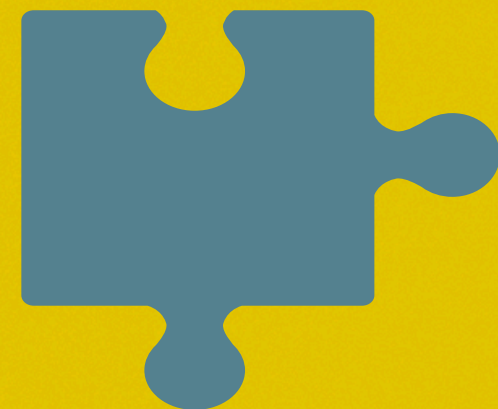

СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ОНЛАЙН ИГР ДЕТЯМ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

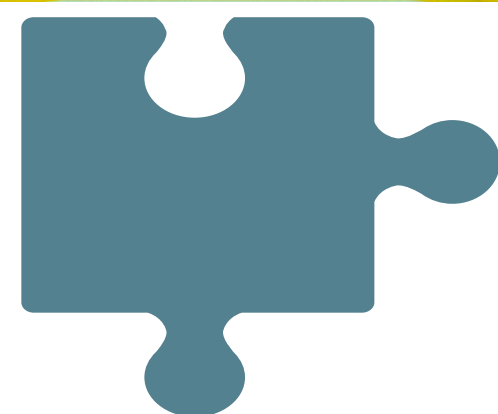
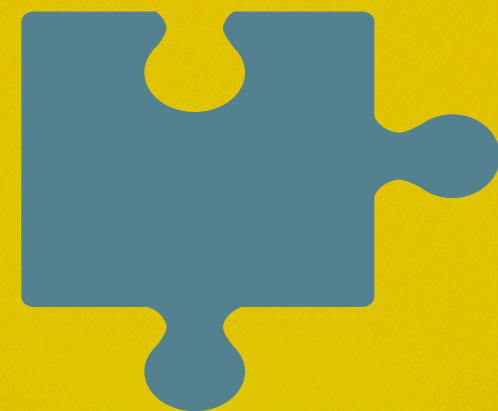
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ВОСПИТЫВАЕТ, РАЗВИВАЕТ В РЕБЕНКЕ ИНТЕЛЛЕКТ И ФАНТАЗИЮ - СЛОВОМ, ВСЕ , ЧТО СОСТАВЛЯЕТ БОГАТСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ. ТАК, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА СПОСОБСТВУЕТ:



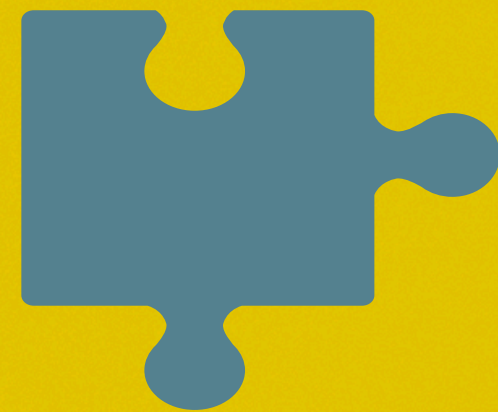
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ВОСПИТЫВАЕТ, РАЗВИВАЕТ В РЕБЕНКЕ ИНТЕЛЛЕКТ И ФАНТАЗИЮ - СЛОВОМ, ВСЕ , ЧТО СОСТАВЛЯЕТ БОГАТСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ. ТАК, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА СПОСОБСТВУЕТ:



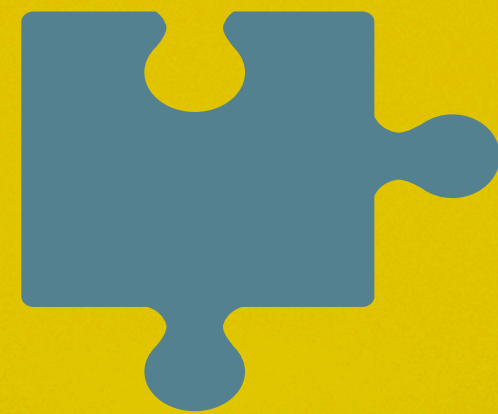
Развитию познавательных способностей



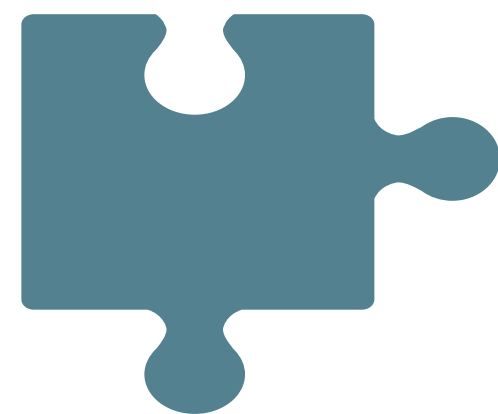
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ВОСПИТЫВАЕТ, РАЗВИВАЕТ В РЕБЕНКЕ ИНТЕЛЛЕКТ И ФАНТАЗИЮ - СЛОВОМ, ВСЕ , ЧТО СОСТАВЛЯЕТ БОГАТСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ. ТАК, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА СПОСОБСТВУЕТ:



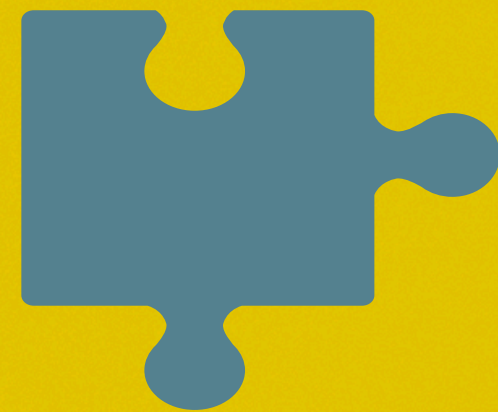
Развитию познавательных способностей



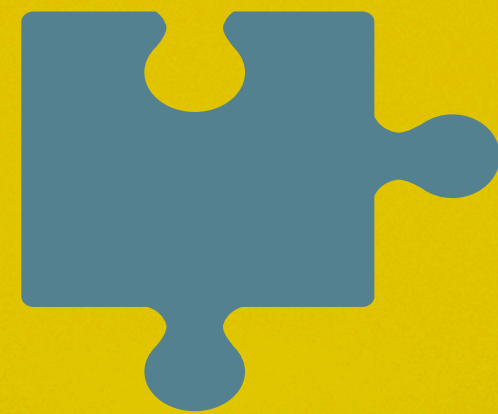
Получению новых знаний



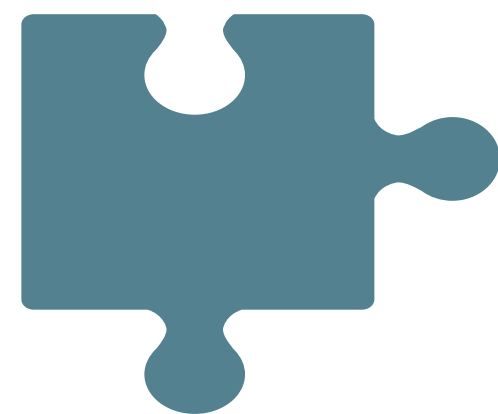
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ВОСПИТЫВАЕТ, РАЗВИВАЕТ В РЕБЕНКЕ ИНТЕЛЛЕКТ И ФАНТАЗИЮ - СЛОВОМ, ВСЕ , ЧТО СОСТАВЛЯЕТ БОГАТСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ. ТАК, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА СПОСОБСТВУЕТ:



Развитию познавательных способностей



Получению новых знаний



Их обобщению и закреплению



**Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»
направлен на создание и внедрение в образовательных
организациях цифровой образовательной среды, а также
обеспечение реализации цифровой трансформации
системы образования.**

**Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»
направлен на создание и внедрение в образовательных
организациях цифровой образовательной среды, а также
обеспечение реализации цифровой трансформации
системы образования.**

ЗА СЧЕТ МЕРОПРИЯТИЙ ПРОЕКТА К КОНЦУ 2024 ГОДА БУДУТ ДОСТИГНУТЫ СЛЕДУЮЩИЕ ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ПОКАЗАТЕЛИ:

22 010

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ОРГАНИЗАЦИЙ, оснащенных
оборудованием для внедрения
цифровой образовательной среды

340

ЦЕНТРОВ цифрового
образования детей «ИТ-КУБ»

602 700

ПЕДАГОГОВ, подключенных
к платформе цифровой
образовательной среды

45%

педагогов
из не менее чем

30%

школ
будут использовать сервисы

федеральной информационно-
сервисной платформы цифровой
образовательной среды

52

КОМПЛЕКТА

верифицированного цифрового
образовательного контента,
соответствующего ФГОС общего
образования

40%

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ОРГАНИЗАЦИЙ

из числа субъектов Российской
Федерации, участвующих
в эксперименте по модернизации
начального общего, основного
общего и среднего общего
образования, будут оснащены
компьютерным, мультимедийным,
презентационным оборудованием
и программным обеспечением

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ ПРЕСЛЕДУЕТ ДВЕ ГЛАВНЫЕ ЦЕЛИ:

**ПЕРВАЯ - ЭТО
ОБЕСПЕЧЕНИЕ КАЧЕСТВА
ОБРАЗОВАНИЯ
ПОСРЕДСТВОМ
ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ**

**ВТОРАЯ -
ВОСПИТАНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ,
РАЗНОСТОРОННЕ
РАЗВИТОЙ, КРЕАТИВНОЙ
ЛИЧНОСТИ И
ПОДГОТОВКА
ДОШКОЛЬНИКА К
ЦИФРОВЫМ РЕАЛИЯМ
НАШЕЙ СЕГОДНЯШНЕЙ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ.**

**ЦЕЛЬ: АКТИВИЗИРОВАТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ДИДАКТИЧЕСКИХ ОНЛАЙН ИГР В НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**



ЗАДАЧИ:



**Рассмотреть проблему
цифровизации образования**



**Создать и использовать в
работе онлайн
дидактические игры**



**Создать сборник
дидактических игр по
финансовой грамотности**

АКТУАЛЬНОСТЬЮ ДАННОЙ РАБОТЫ ЯВЛЯЕТСЯ ЦИФРОВИЗАЦИЯ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ, ПУТЕМ СОЗДАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ОНЛАЙН ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.



**НОВИЗНА СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА
ОНЛАЙН ПЛАТФОРМАХ ПРЕДПОЛАГАЕТ ВЫБОР
РАЗЛИЧНЫХ ТЕМ ДЛЯ УСВОЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ
ДОШКОЛЬНИКАМИ. ПЕДАГОГ САМ ВЫБИРАЕТ ЕМУ
УДОБНЫЙ САЙТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР, ПРИ ЭТОМ
ИСПОЛЬЗУЯ ГОТОВЫЕ УДОБНЫЕ ШАБЛОНЫ ДЛЯ
СОЗДАНИЯ ИГР.**



**НОВИЗНА СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА
ОНЛАЙН ПЛАТФОРМАХ ПРЕДПОЛАГАЕТ ВЫБОР
РАЗЛИЧНЫХ ТЕМ ДЛЯ УСВОЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ
ДОШКОЛЬНИКАМИ. ПЕДАГОГ САМ ВЫБИРАЕТ ЕМУ
УДОБНЫЙ САЙТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР, ПРИ ЭТОМ
ИСПОЛЬЗУЯ ГОТОВЫЕ УДОБНЫЕ ШАБЛОНЫ ДЛЯ
СОЗДАНИЯ ИГР.**

**НОВИЗНА СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА
ОНЛАЙН ПЛАТФОРМАХ ПРЕДПОЛАГАЕТ ВЫБОР
РАЗЛИЧНЫХ ТЕМ ДЛЯ УСВОЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ
ДОШКОЛЬНИКАМИ. ПЕДАГОГ САМ ВЫБИРАЕТ ЕМУ
УДОБНЫЙ САЙТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР, ПРИ ЭТОМ
ИСПОЛЬЗУЯ ГОТОВЫЕ УДОБНЫЕ ШАБЛОНЫ ДЛЯ
СОЗДАНИЯ ИГР.**



Wordwall



Joyteka

**НОВИЗНА СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА
ОНЛАЙН ПЛАТФОРМАХ ПРЕДПОЛАГАЕТ ВЫБОР
РАЗЛИЧНЫХ ТЕМ ДЛЯ УСВОЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ
ДОШКОЛЬНИКАМИ. ПЕДАГОГ САМ ВЫБИРАЕТ ЕМУ
УДОБНЫЙ САЙТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР, ПРИ ЭТОМ
ИСПОЛЬЗУЯ ГОТОВЫЕ УДОБНЫЕ ШАБЛОНЫ ДЛЯ
СОЗДАНИЯ ИГР.**



Wordwall



Joyteka



➤ **Частичное отсутствие подручных средств при работе с детьми подтолкнуло к созданию дидактических онлайн игр.**
Компьютерные игры способствуют психомоторному развитию ребенка, помогают фиксировать, наблюдать, планировать свои действия, принимать «гибкие когнитивные решения»

0:21

Отправить ответы

➤ **Частичное отсутствие подручных средств при работе с детьми подтолкнуло к созданию дидактических онлайн игр.**
Компьютерные игры способствуют психомоторному развитию ребенка, помогают фиксировать, наблюдать, планировать свои действия, принимать «гибкие когнитивные решения»

0:21







Отправить ответы







➤ **Частичное отсутствие подручных средств при работе с детьми подтолкнуло к созданию дидактических онлайн игр.**
Компьютерные игры способствуют психомоторному развитию ребенка, помогают фиксировать, наблюдать, планировать свои действия, принимать «гибкие когнитивные решения»

0:21

Отправить ответы

➤ **Изучение столь интересного для детей темы как финансовая грамотность и использование онлайн платформ дает детям мотивацию, любознательность и большой энтузиазм для изучения информации. При проведении НОД по рабочей программе «Финансовая грамотность» для детей 5-7 лет, создается сборник онлайн дидактических игр по финансовой грамотности. На данный момент в сборнике 20 игр.**

1. Кны тугу илигинэн уэлээн тааарарый?	2. Идэ5э наадалаах мал, тэрил	3. Тугу атылаахха себуй, тугу кыайан атыласпатыт?
https://learningapps.org/watch?v=py467ks8522	https://learningapps.org/watch?v=pymvibr3c22	https://learningapps.org/watch?v=pidpbe4f523
		
		

4. Баба санаа эбэгэр наадалаах мал	5. Идэ тугааах енете, продуктата	6. Харчы хайдах уларыйбытай?
https://learningapps.org/watch?v=pyx8hj4zt23	https://learningapps.org/watch?v=pau2xci9n23	https://learningapps.org/watch?v=pu7izm1zc22
		
		

-
- **Игры были созданы с помощью онлайн платформы learningapps.org. Для дальнейших перспектив к созданию онлайн игр, можно выделить такие моменты как создание онлайн игр в других онлайн платформах таких как worldwall.net, joyteka.com. Создать оффлайн игры независимо от подключения на интернет станет плюсом.**
 - **К созданным играм при помощи ИКТ можно создать офлайн презентации с помощью Microsoft - PowerPoint, Keynote, или же создать информационный материал на онлайн платформах. Плюсы создания информации на сайте дает доступ подключиться к ним независимо от место нахождения и не имея внешнего носителя.**
-



➤ Среди новых подходов выделяют педоцентристскую концепцию, в которой главная роль отводится учению - деятельности ребенка. Д. Дьюи предлагал строить процесс обучения, исходя из потребностей, интересов и способностей ребенка, стремясь развивать умственные способности и разнообразные умения детей. Основываясь на педоцентристскую концепцию, детей можно вовлекать на создание игр вместе с воспитателем или с родителями. Такой подход даст детям развитие памяти, внимания, интерес к изучению финансовой грамотности, основы пользования цифровыми технологиями для создания дидактических игр.



Мастер класс по созданию дидактической игры на learning apps



<https://youtu.be/CJ8THcTltPc?si=o9YoIN3sruF7nmo8>

Экономическое воспитание ДОШКОЛЬНИКОВ:

формирование предпосылок
финансовой грамотности

Примерная парциальная образовательная
программа дошкольного образования

Для детей 5–7 лет



Банк России



Министерство
образования
и науки Российской Федерации

