

**Отчёт об организационно-методической деятельности  
члена творческой группы «Формирование основ финансовой грамотности  
детей старшего дошкольного возраста»,  
воспитателя Петровской Елизаветы Григорьевны**

В целях успешной реализации инновационного проекта член творческой группы Петровская Е.Г. в течение 2022-2023 учебного года провела организационно-методические мероприятия с воспитателями старших и подготовительных групп по формированию основ финансовой грамотности.

**16.12.2022г. на педагогическом часе** Петровская Е.Г. провела с воспитателями **мастер-класс** на тему: «Создание интерактивных игр и упражнений по финансовой грамотности для детей 5-7 лет» по разработанному сценарию.

**Цель:** познакомить с новым сервисом, передать воспитателям алгоритм и практические приёмы создания игр и упражнений на платформе LearningApps.org.

В первой части Петровская Е.Г. познакомила воспитателей с сайтом <https://learningapps.org/watch?v=pxvmcw3pn23>, на котором можно создавать электронные интерактивные игры и упражнения для детей по финансовой грамотности. Показала ознакомительную презентацию и сделала обзорное сообщение о содержании и навигации сайта. Познакомила с шаблонами для создания игр и упражнений. Показала алгоритм работы на сайте, дала распечатанную инструкцию для этого. Показала пошагово практические приёмы создания упражнения по финансовой грамотности «Найди пару».

Во второй части воспитатели под руководством «мастера» работали на сайте в парах по инструкции над созданием нового упражнения по аналогу «Доходы-расходы», «Найди денежную пару». С заданием участники справились хорошо. Помогали друг другу, руководствуясь советами «мастера». При обмене мнениями о проведённом мероприятии воспитатели выразили желание продолжить встречи по освоению других интерактивных технологий.

**8.02.2023г. на педагогическом часе** Петровская Е.Г. провела с воспитателями **практикум** по теме: «Разработка интерактивных игр по финансовой грамотности в формате Power Point».

**Цель:** -учить работать в формате Power Point, использовать все сервисы программы: применять технологии по использованию цвета, графики, звука, современных средств видеотехники, учить моделировать различные ситуации.

1. В первой части педагог сделала сообщение с показом презентации о программе Power Point, о возможностях работы в ней. Программа предлагает широкий выбор встроенных шаблонов, готовых макетов и цветовых схем для оформления слайдов. Позволяет добавлять в презентации изображения, объекты инфографики (таблицы, графики, диаграммы), анимацию, 3D объекты, аудио- и видеофайлы, Web-объекты. Познакомила с терминами, которые используются в ИКТ-технологиях и сделала для воспитателей памятку. Показала на презентации, как вставить в презентацию триггеры и анимацию, настроить навигацию с помощью гиперссылок и собрать с нуля мини-игру при помощи стандартных инструментов PowerPoint.

2. В практической части педагог разобрала с воспитателями на слайдах пошаговую инструкцию. Объяснила знаковые моменты: обязательно необходимо создать банк нужных картинок на рабочем столе, отработать алгоритм создания слайдов.

3. Работа воспитателей в парах пошагово по инструкции вместе с педагогом по созданию игры «Что лишнее?»

Шаг 1. Создать пустой слайд.

Шаг 2. Дублируем созданный слайд и создаём второй слайд.

Шаг 3. Добавить на второй слайд фон какой нужно для игры.

Команда: вставка-рисунок-взять нужную картинку из папки и вставить на слайд

Шаг 4. Разместить объекты, которые надо распределить на слайде. Пока в любом порядке.

Шаг 5. Добавить и настроить триггеры и анимацию. Для этого выбираем объект, копируем вставляем копию на предполагаемое место. Затем выделяем первый объект, нажимаем «Добавить анимацию – другие объекты выхода – исчезновение» (запоминаем номер рисунка на области анимации). Затем нажимаем триггер, выбираем номер рисунка и ставим «по щелчку». Переходим к копии объекта, выделяем ее, ставим «Добавить анимацию – дополнительные параметры входа – появление». На области анимации запоминаем номер рисунка. Ставим триггер на этот рисунок «По предыдущему объекту»).

Шаг 6. Далее повторяем действия со всеми предметами по очереди, распределяя их в задуманные локации.

Шаг 7. Затем оформляем титульный и конечный слайд, как обычную презентацию, используя переходы между слайдами, чтобы раскрасить игру.

4. Рефлексия: Обсуждение созданных игр: что удалось, что не очень и что не получилось? Разобрать причины ошибок. Затем сравнили работу на двух сайтах. Где легче работать? Почему?

5. Далее педагог предложила вниманию участников практикума опыт работы педагога Рощиной Е.Л. ДОО г. Рязани «Авторские игры по финансовой грамотности для дошкольников», которые рекомендовала к использованию в работе. Все ссылки воспитатели скачали на свои ноутбуки.

<https://learningapps.org/watch?v=pag0jo27c23>

<https://learningapps.org/watch?v=pofuv8du523>

<https://learningapps.org/watch?v=p1gz6b25n23>

В итоге проведённых мероприятий воспитатели освоили технику создания интерактивных игр по другим направлениям, делятся своими наработками и активно используют их в работе.

Старший воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар  
«Детский сад № 85»

6.02.2025



А.К.Шурубова

**Сценарий мастер-класса на тему:**  
**«Создание интерактивных игр и упражнений по формированию основ финансовой грамотности дошкольников 5-7 лет»**

(в рамках реализации инновационного проекта КИП «Формирование основ финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста посредством игрового образовательного тренажёра»)

Воспитатель: Петровская Е.Г.  
16.12.2022г.

**Цель:**

-познакомить воспитателей с сервисом

<https://learningapps.org/watch?v=pxvmcw3pn23>, на котором можно создавать электронные интерактивные игры и упражнения для детей по финансовой грамоте  
-обучить воспитателей алгоритму и практическим приёмам создания игр и упражнений на платформе LearningApps.org

**Участники:** воспитатели старших и подготовительных групп, работа в парах

**Оборудование:** ноутбук на двоих, домашняя заготовка – ссылка с картинками: игрушки, деньги бумажные и монеты

**Ход мастер-класса**

**1. Презентация с комментариями о сервисе LearningApps.org и его возможностях.**

**Обзорное сообщение:** Создатели сервиса - Центр Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц –характеризуют этот сервис так: LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.

Сайт [LearningApps.org](https://learningapps.org) позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Имеет большие возможности, удобство навигации, простоту в использовании. Любой воспитатель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для его закрепления.

На сайте представлено более 30 различных интерактивных видов упражнений, 5 из них в форме игры для 2 – 4 участников. Есть русскоязычная версия сайта. Все задания выполнены в одном варианте. Можно получить ссылку для отправки по электронной почте или код для встраивания в сайт.

Сервис LearningApps - это конструктор интерактивных упражнений для образовательно-воспитательного процесса в разных режимах – «Пазлы», «Найди пару», «Найди соответствия», «Найди отличия», «Выбери правильный ответ».

Основная идея приложений сайта заключается в том, что дети могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной игровой форме. Условно все разновидности интерактивных модулей можно разделить на шаблоны и инструменты.

**Шаблоны.** Шаблоны предназначены для разработки упражнений и игр. Они предполагают наличие заданий, условий выполнения, правильных ответов и четко определенных действий со стороны ребёнка.

Шаблоны сгруппированы по структурно-функциональному признаку:

- Selection – упражнения на выбор правильного ответа.

- Assignment – задания на установление соответствия
- Sequence - на определение правильной последовательности

**Инструменты.** (для школы) Инструменты используются для подготовки и применения демонстрационного материала, для организации взаимодействия с учениками.

## 2. Работа воспитателей с сайтом по инструкции

### Пошаговая инструкция создания мультимедийного интерактивного приложения

- 1) В адресной строке набираем адрес <http://learningapps.org>
- 2) Нажимаем «Все упражнения», если хотим воспользоваться готовой разработкой. Нажимаем «Создать упражнения», если создаем свое упражнение. Рис 2. Создание упражнения
- 3) В данном примере рассматриваем алгоритм создания упражнения, поэтому выбираем вкладку «Создание упражнения», выбрав тип «Классификация». Рис 3. Выбор типа упражнения
- 4) Шаблон «Классификация» поможет создать от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам.
- 5) Далее необходимо заполнить «Название приложения».
- 6) Заполните вкладку «Постановка задачи», где нужно ввести задание для этого упражнения, которое будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым. Рис 4. Заполнение названия, постановки задачи, описание
- 7) Во вкладке «Описание» необходимо: на заднем фоне приложения 2-4 групп отобразить изображения или текст. Каждой группе можно назначить несколько элементов. Рис 5. Заполнение блока «Описание»

### 3. Создание интерактивных упражнений:

#### -«Доходы-расходы»

Задание: что ты отнесёшь к расходам, а что к доходам?

#### -«Найди денежную пару»

Задание: кликом выбрать купюру и наложить её на парную, они скрепятся.

Если ответ не верный денежные знаки пропадают. Играем дальше.

**4. Рефлексия:** обмен мнениями участников, самооценка и самоанализ по поводу деятельности на мастер-классе; показ своих упражнений друг другу.

**5. Домашнее задание:** отработать алгоритм и практические приёмы создания игры по инструкции и создать 1-2 игры по темам: «Деньги» и «Семейный бюджет».

**Результат:** освоение сайта для педагогов предоставило уникальную возможность освоить приёмы создания игр и разработать свои игры для закрепления знаний детей по финансовой грамотности.