



**Дружи  
с финансами**  
НАЦИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ  
ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ГРАЖДАН

[вашифинансы.рф](http://вашифинансы.рф)

# ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ: ПРИНЦИПЫ И ОПЫТ

**ЛАВРЕНОВА ЕКАТЕРИНА**



## **ОТЛИЧИЯ ОБУЧЕНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ОТ ДРУГИХ КУРСОВ ШКОЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

- 1. Отсутствие большого опыта обучения финансовой грамотности в нашей стране, следовательно большая свобода в выборе методики обучения;**
- 2. Имеет возможность использования наиболее интересных способов обучения, что обусловлено жизненным содержанием курсов / модулей / тем;**
- 3. Имеет межпредметный характер, что позволяет использовать потенциал разных наук;**
- 4. Широта возможностей обучения финансовой грамотности:**
  - А) как самостоятельного курса**
  - Б) как модуль или тема в составе общеобязательных предметов (обществознание, математика, ОБЖ)**
  - В) в программе воспитания и социализации как образовательное событие**

## СТРУКТУРА СОДЕРЖАНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Понятия и знания финансовой сферы

Ценности и поведенческие установки на грамотное финансовое поведение

Предметные финансовые умения

Компетенции, обеспечивающие грамотное решение практических жизненных задач

Система ориентировки  
в  
финансовом  
пространстве

Система способов  
действия в  
финансовом  
пространстве

## ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ

- Обучающиеся выступают в качестве субъекта деятельности (учебной, практической)
- Обучающиеся вводятся в проблемные финансовые ситуации
- Обучающиеся включаются в решение практических финансовых задач
- Учитель выступает в роли организатора учебной деятельности, в роли финансового консультанта, эксперта
- Преимущественно используются интерактивное обучение
- Коллективная и групповая учебная и практическая деятельность должна быть подкреплена индивидуальной самостоятельной учебной и практической деятельностью (умения и компетенции должны быть интериоризированы)

## ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

### Основания:

Системно-деятельностный подход



- образовательная деятельность
- учебная деятельность (УД).

**Интерактивное обучение** – это способ организации **УД**, в основе которого лежит построение активного взаимодействия субъектов УД, включенных в решение учебно-практических, учебно-познавательных и учебно-проектных задач (в некот. сл. учебно-управленческой).



## КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ

Кейс-технология – это технология обучения, которая строится на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у учащихся новых качеств (способов деятельности) и умений через включение в решение практических задач.

### Например:

Представьте, что вы уже окончили институт, начали работать и хотели бы купить свое жилье. Но у вас в наличии только 200 тыс. р. Квартира, которую вы присмотрели, стоит 2 млн р. Что будете делать, чтобы решить данную проблему без обращения к родителям и друзьям, самостоятельно?

Представьте, что вам уже 30 лет, вы работаете по трудовому договору и получаете заработную плату 20 тыс.р. Именно сейчас вы решили определиться со своими пенсионными накоплениями и способом их управления. Какую стратегию увеличения своих доходов на пенсии вы сейчас разрабатываете, чтобы после выхода на пенсию иметь достаточный

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

По характеру педагогической деятельности и ее целям:

- 1) Обучающие (оформление договора вклада)
- 2) Тренинговые (выбор страховой компании)
- 3) Обобщающие (разработка долгосрочного финансового плана)
- 4) Контролирующие (презентация проектов собственного бизнеса)

По игровой технологии:

- 1) Настольные (игра «Не в деньгах счастье»)
- 2) Интеллектуальные (Что? Где? Когда?)
- 3) Деловые (например, разработка идеальной модели пенсионной системы)
- 4) Имитационно-ролевые (взаимодействие с различными финансовыми организациями в меняющихся условиях)
- 5) Коммуникативные



## **ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСКОЙ МАСТЕРСКОЙ**

**Мастерская** – это технология, при которой учитель – мастер вводит своих учеников в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой ученик может проявить себя как творец.

### **Особенности:**

- знания не даются (не предъявляются в готовом виде), а выстраиваются самими учениками в паре или группе с опорой на свой личный опыт, или новые знания ими добываются самостоятельно;
- учитель – мастер направляет, предоставляет ученикам необходимый материал в виде заданий и возможных способов их выполнения;
- Должен быть материализованный конечный продукт учебной деятельности (плакат, фильм, сказка, рассказ, манифест, театральная постановка и др.)



**Дружи  
с финансами**

НАЦИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ  
ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ГРАЖДАН

[вашифинансы.рф](http://вашифинансы.рф)

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

