

УДК 373.3

<https://doi.org/10.25587/2587-5604-2025-4-20-30>

Оригинальная научная статья

Внедрение игровых технологий в образовательный процесс: формирование финансовой грамотности в начальной школе

А. Е. БогомазоваИнститут развития образования Республики Башкортостан,
г. Уфа, Российская Федерация

✉ Ann-sun@list.ru

Аннотация

Использование игровых технологий в начальной школе для формирования финансовой грамотности позволяет развить практические навыки взаимодействия ученика с финансовой сферой уже с возраста «младший школьник». Поэтому целью работы является изучение особенностей использования игровых технологий при формировании финансовой грамотности на занятиях в начальной школе. Задачи исследования: изучение и анализ теоретических, нормативно-правовых и методологических материалов, способствующих решению организационных, тематических, предметных и методологических особенностей, в том числе игровых технологий. В процессе анализа теоретических и нормативно-правовых материалов автор уточняет варианты формирования финансовой грамотности на уроках и во внеурочной деятельности, в том числе с использованием игровых технологий, а также направления и темы, относящиеся к финансовой грамотности и соответствующие единой рамке финансовой компетенции для начальной школы. В результате изучения, анализа и сравнения методических материалов автор предложил электронные источники, которые возможно применить как на уроках, так и во внеурочной деятельности в рамках формирования финансовой грамотности в начальной школе средствами игровых технологий; определил главное отличие педагогических/дидактических игр от обычных; выявил структуру дидактических игр и т.д. Таким образом, систематическое использование игровых технологий при формировании финансовой грамотности в начальной школе в рамках описанных предметов и внеурочных занятий позволяет развить практические навыки взаимодействия ученика с финансовой сферой. Основываясь на результатах исследования, в перспективе разработать как специальных уроков «Математика» и «Окружающий мир», так и отдельных внеурочных курсов по формированию финансовой грамотности средствами игровых технологий.

Ключевые слова: финансовая грамотность, младшие школьники, игровые технологии, внеурочная деятельность, финансовая грамотность на уроке, единая рамка компетенций, сюжетная игра, ролевая игра, предметная игра, педагогическая игра, структура дидактической игры.

Финансирование. Исследование не имело финансовой поддержки.

Для цитирования: Богомазова А. Е. Внедрение игровых технологий в образовательный процесс: формирование финансовой грамотности в начальной школе. *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Vestnik of North-Eastern Federal University. Серия «Педагогика. Психология. Философия». Pedagogics. Psychology. Philosophy»*; 2025: 40 (4): С. 20-30. DOI: 10.25587/2587-5604-2025-4-20-30

Original article

The introduction of gaming technologies in the educational process: the formation of financial literacy in primary schools

Anna E. Bogomazova

Institute of Educational Development of the Republic of Bashkortostan,
Ufa, Russian Federation

✉ Ann-sun@list.ru

Abstract

The use of gaming technology in primary schools to form financial literacy allows students to develop practical skills in interacting with the financial sector from the age of “junior school student”. Therefore, the purpose of the work is to study the features of the use of gaming technologies in the formation of financial literacy in primary school classes. The objectives of the research include the study of theoretical, regulatory and methodological materials that will allow us to determine the organizational, thematic, subject and methodological features of the formation of financial literacy in younger schoolchildren, including using gaming technologies. In the process of analyzing theoretical and regulatory materials, the author clarifies the options for the formation of financial literacy in the classroom and in extracurricular activities, including using gaming technologies, as well as areas and topics related to financial literacy and corresponding to a single framework of financial competence for elementary schools. As a result of studying, analyzing and comparing methodological materials, the author proposed electronic sources that can be used both in the classroom and in extracurricular activities in the framework of financial literacy in primary schools using game technologies; identified the main difference between pedagogical /didactic games from ordinary ones; described the structure of didactic games in their independent development; and also identified more effective gaming technologies that are suitable for working directly in primary school. Thus, the systematic use of gaming technologies in the formation of financial literacy in primary schools within the framework of the described subjects and extracurricular activities allows students to develop practical skills in interacting with the financial sector. Based on the results of the research, in the future, the development of both special lessons on “Mathematics” and “The surrounding world” and individual extracurricular courses on the formation of financial literacy using gaming technologies.

Keywords: financial literacy, primary school students, game technologies, extracurricular activities, financial literacy in the classroom, unified competence framework, story game, role-playing game, subject game, pedagogical game, didactic game structure

Funding. No funding was received for writing this manuscript.

For citation: Bogomazova A. E. The introduction of gaming technologies in the educational process: of financial literacy in primary schools. *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Vestnik of North-Eastern Federal University. Серия «Педагогика. Психология. Философия». Pedagogics. Psychology. Philosophy*; 2025; 40 (4). Pp. 20-30. DOI: 10.25587/2587-5604-2025-4- 20-30

Введение

Использование игровых технологий на уроке не только повышает мотивацию детей к обучению, но и позволяет реализовать образовательные цели занятия. При этом в контексте развития функциональной грамотности обучающихся, этот метод является одним из ведущих способов проработки знаний и навыков через проигрывание жизненных ситуаций. Яркими примерами жизненных ситуаций, используемых в работе с младшими школьниками, являются: посещение супермаркетов, расчет бюджета семьи, поход в центр развлечений. Все эти ситуации разрабатываются в рамках различных предметов, при этом, как мы видим, помимо математической, читательской и естественно-научной грамотностей, здесь еще формируется и финансовая грамотность, как одна из важных жизненных компетенций современного человека.

Однако не все учителя-практики готовы использовать в своей работе игровые технологии при формировании финансовой грамотности младших школьников. Одной из ключевых преград для эффективного внедрения финансовой грамотности в школах, наряду с недостатком практики и общим низким уровнем финансовой культуры в обществе, является неготовность учителей (недостаток компетенций, отсутствие качественных методик и материалов, фрагментарность обучения).

Так, по результатам проведенного вебинара «Игровые технологии, варианты формирования финансовой грамотности в начальной школе» от 26 сентября 2025 года на цифровой площадке «Институт развития образования Республики Башкортостан», количество просмотров составило 463 за 4 дня. Поэтому мы ставим перед собой цель: изучить особенности использования игровых технологий при формировании финансовой грамотности на занятиях в начальной школе. Задачами исследования становятся: изучение теоретических, нормативно-правовых и методологических материалов, которые позволят определить организационные, тематические, предметные и методологические особенности формирования финансовой грамотности младших школьников средствами игровых технологий.

Материалы и методы

Основным документом, формирующим финансовую грамотность в России, является «Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года», утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 24 октября 2023 года № 2958-р, которая направлена на обучение обучающихся всех уровней финансовой грамотности и культуры, ответственного финансового поведения.

Документ позволяет глубже изучать начатую работу, описанную в «Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 годы». Основной целью обновленной версии Стратегии является формирование ключевых элементов финансовой культуры, способствующих финансовому благополучию личности, семьи и общества.

Рассматриваемая стратегия выстроена в рамках реализации Указа Президента РФ от 21.07.2020 г. «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». В её правовой основе заложены нормативные статьи Конституции, ряда федеральных законов («О стратегии планирования в РФ», «О защите прав потребителя» «Об образовании в РФ» и др.) и нормативно правовых актов. Согласно разделу IV, указанной Стратегии «Ожидаемые результаты реализации Стратегии, ключевые характеристики финансовой грамотности и финансовой культуры», в Единую рамку компетенций по финансовой грамотности включены знания и навыки для всех возрастов (от детей до взрослых), охватывающие четыре области (деньги и операции, планирование, риски, финансовая среда). Впоследствии было зарегистрировано Письмо Минпросвещения России от 20.02.2024 г. № 03-208 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по обеспечению общеобразовательными организациями достижения результатов реализации основных образовательных программ по финансовой грамотности на уровне начального общего и основного общего образования»). Данное Письмо было направлено в школы для конкретизации преподавания финансовой грамотности, определяя, как и где в учебном процессе (в рамках таких предметов, как математика, обществознание) можно интегрировать эти занятия, чтобы достичь планируемых результатов.

Также организация и проведение занятий по финансовой грамотности в начальной школе в рамках предметных линий «Математика» и «Окружающий мир» строятся согласно Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования (ФГОС НОО) пп. 7 п. 43.4 и пп. 9 п. 43.5.

Следует отметить, что эффективность и качество занятий финансовой грамотности зависят от использования педагогом современных методов и технологий. Изучением игровых технологий в образовании занимались многие ученые: Л. С. Выготский, Э. Л. Деси, А. Н. Леонтьев, Р. М. Райан, Г. К. Селевко [1], Д. Б. Эльконин и др. Также ряд ученых по результатам своих исследований опубликовали методические материалы по использованию игровых технологий в образовательной деятельности (Т. В. Емельянова [2], Г. А. Медяник, Е. А. Казанцева [3], И. В. Гороховская [4], М. Ю. Парамонова [5], Ф. С. Гайнуллова, И. С. Сергеева [6]).

На сегодня в педагогической практике формируется отдельное направление по использованию в учебном процессе игровых технологий при формировании финансовой грамотности. Так, еще в 2017 году по заказу Министерства финансов Российской Федерации было разработано «Методическое руководство для педагогов. Игровые формы просветительских мероприятий по финансовой грамотности» [7]. Такие методики превращают сложные темы в увлекательные «жизненные ситуации», позволяя ученикам применять знания на практике, развивают ответственность и самостоятельность в финансовых вопросах.

В 2018 году А. Н. Павлова, О. В. Кузнецова, О. В. Личутина в своей работе рассматривают современные подходы к методам и технологиям применения игр (ролевые, кейс-технологии, интерактивные модели обучения и др.). Интерактивное обучение направлено на практическое развитие компетенций обучающихся через совместную работу над реальными или вымышленными ситуациями, обмен знаниями и решение проблем, что повышает их познавательный интерес [8].

При этом они подчеркивают, что педагогу-игротехнику финансовой грамотности надо учитывать социальную направленность при формировании опыта существования в мире денег, что в корне отличается от учебной деятельности в рамках отдельного учебного предмета или изучения конкретного научного направления. Авторы отмечают, что в основе работы педагога-игротехника лежит творческий поиск эффективного решения для каждой конкретной ситуации. В описанной работе за основу берется игра «морской бой», эту игру реализуют на всех ступенях школьного образования, подбирая уровень сложности заданий в зависимости от возрастных возможностей.

Н. С. Клемешова и Г. Д. Григорьевская отмечают, что эффективней всего в начальной школе использовать игровые технологии при «формировании финансовой грамотности в рамках внеурочной деятельности, т. к. такой вид деятельности больше подходит для реализации творческих занятий» [9].

Ученые Д. А. Ирдинкина, А. С. Степанова, Е. В. Савенкова и Д. Ю. Туркенич [10] предлагают при формировании финансовой грамотности в среднем звене образовательной организации в рамках воспитательной деятельности между параллельными классами использовать деловую игру, в основе которой лежит командная работа по открытию и развитию учениками своего предприятия.

В свою очередь С. М. Потাপенко и И. В. Данилова [11] для формирования финансовой грамотности в начальной школе с использованием игровых технологий предлагают проект, основой которого является проектирование заданий внеурочного курса «Основы финансовой грамотности» для 1-4 классов, взаимосвязанных с темами уроков в предметах «Литературное чтение», «Русский язык», «Окружающий мир», «Математика». При этом внеурочные занятия построены на использовании различных игровых технологий, как отмечают авторы, в результате реализации проекта наблюдается высокая эффективность в формировании не только финансовой грамотности, но и социального поведения.

Как мы видим, из исследуемых научных работ, формирование финансовой грамотности младших школьников с использованием игровых технологий в основном происходит в рамках внеурочных занятий и воспитательных мероприятий. Однако после опубликования в 2024 году Письма Министерства Просвещения России от 20.02.2024 г. № 03-208 появляются работы, где авторы затрагивают особенности использования игровых технологий при формировании финансовой грамотности на уроках математики (Т. Е. Аксенова [12]) и окружающего мира (Н. М. Жданова, Е. А. Спирина [13]).

В исследовании использовали методы анализа, сравнения, синтеза:

- проанализировали стратегию повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года, методические материалы, указанные в Письме Министерства Просвещения России от 20.02.2024 г. № 03-208 в рамках начальной школы, ФГОС НОО и Письма Министерства Просвещения России №ТВ-1290/3 от 05.07.2022 г., определив тем самым место реализации занятий по финансовой грамотности в образовательном процессе и их тематические рамки;

- выбрали и сравнили исследовательские материалы по использованию игровых технологий при формировании финансовой грамотности в образовательных организациях (А. Н. Павлова, О. В. Кузнецова, О. В. Личутина, Н. С. Клемешова, Г. Д. Григорьевская, Ирдинкина, А. С. Степанова, Е. В. Савенкова, Д. Ю. Туркенич, С. М. Потапенко, И. В. Данилова, Т. Е. Аксенова, Н. М. Жданова, Е. А. Спирина), определив тем самым эффективные методы игровых технологий для начальной школы;

- проанализировали (Г. К. Селевко) и конкретизировали выбранные игровые технологии в контексте методических материалов (Т. В. Емельянова, Е. А. Казанцева, И. В. Горюховская, М. Ю. Парамонова, Ф. С. Гайнуллова, И. С. Сергеева, Методическое руководство Минфина России);

- полученные данные анализа и сравнения мы синтезировали и отразили в нашей работе.

Результаты и обсуждение

На данный момент с учетом нормативно-правовых документов, учителя начальных классов формируют финансовую грамотность учеников начальной школы в двух направлениях: в рамках урока и в рамках внеурочных занятий. Отметим, что эти два направления реализуются одновременно и взаимодополняемы.

В рамках уроков финансовая грамотность формируется на таких предметах «Математика» и «Окружающий мир». Согласно Письму Министерства Просвещения № 03-208 от 20.02.2024 г., в первом классе по предмету «Математика» идет ознакомление с деньгами. Со второго по четвертый класс уже используются направления и темы из Единой рамки компетенций по финансовой грамотности. В рамках финансовой грамотности для начальной школы, особенно во втором классе, изучается тема «Цены на товары и услуги» как часть направления «Деньги и операции с ними». Школьники учатся понимать, что такое цена, как она формируется, соотносить цену, количество и стоимость, а также применять эти знания для решения практических задач, например, при покупках, работая с прайс-листами и таблицами. В третьем классе тема «Платежи и покупки» формирует умение ориентироваться в ценах на товары и услуги. Описанные темы имеют отражение и в четвертом классе, углубляя знания младшего школьника через сравнение и сопоставление цен, стоимости, количества, объема и качество приобретаемых товаров и услуг.

По предмету «Окружающий мир» уже с первого класса используются направления и темы Единой рамки компетенций по финансовой грамотности. Так, с первого по четвертые классы в рамках предметного содержания безопасность в сети Интернет разрабаты-

ваются направление «Деньги и операции с ними» и тема «Цифровая среда». В результате с первого по четвертый класс происходит освоение знаний о цифровых инструментах, правилах поведения в Интернете и защите персональных данных в цифровой среде. При этом в третьем классе младшие школьники еще осваивают направление «Планирование и управление личными финансами» и «Доходы и расходы семейного и личного бюджета».

Изучая Федеральные рабочие программы по описанным выше предметным линиям, мы видим, что в них отсутствуют отдельные темы по формированию финансовой грамотности. Все это указывает на то, что на уроках формирование финансовой грамотности происходит через реализацию специальных заданий или посредством проведения определенным образом одного из этапов урока. В рамках применения игровых технологий при формировании финансовой грамотности возможно использование, при помощи проектора, интерактивных игр, где поэтапное решение заданий приводит к ознакомлению с компонентами финансовой грамотности и оттачиванию финансовых навыков. Так, на официальной странице Уфимского регионального методического центра (УРМЦ) по финансовой грамотности в разделе Материалы – Игротека (<https://d.vlfn.ru/simulators>) возможно найти специальные Интерактивные тренажеры, которые возможно использовать в урочной деятельности.

Также учителя получают возможность создавать интерактивные обучающие материалы с помощью инструментов презентаций, чтобы вовлечь учеников в активный процесс обучения через игру, что повышает их интерес, понимание и запоминание материала. Это позволяет перейти от пассивного слушания к активному познанию, развивая при этом у детей творческое мышление. Сегодня педагоги могут активно использовать разработки и материалы Банка России (<https://doligra.ru/>), Сбербанка (<https://vbudushee.ru/library/igry-i-igrovye-zanyatiya-po-finansovoy-gramotnosti>) и т.д. для формирования финансовой грамотности, включая учебные программы, методические пособия, видеолекции, материалы, целые мультипликационные серии, которые помогают освоить управление личными финансами,

Адреса ссылок на различные электронные ресурсы с игровыми технологиями, помогающие формировать финансовую грамотность, можно найти на официальном сайте УРМЦ по финансовой грамотности в разделе Материалы – Игротека. Еще одним ресурсом, в помощь учителю, является «Банк методических разработок» (<https://fmc.hse.ru/methbank>), расположенный на сайте Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» в разделе Центр «Федеральный методический центр по финансовой грамотности системы общего и среднего профессионального образования». Здесь выложены материалы, разработанные по определенным темам финансовой грамотности в соответствии с уровнем образования.

Согласно Федеральной образовательной программе начального общего образования и Письму Министерства просвещения России №ТВ-1290/3 от 05.07.2022 г. «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Информационно-методическим письмом об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования»), финансовая грамотность формируется в рамках внеурочной деятельности как компонент функциональной грамотности.

Согласно ФГОС, с сентября 2022 года ученикам российских школ начали преподавать финансовую грамотность, которая может быть организована как отдельный дополнительный курс, не обязательный для всех школ, но важный для углубленного изучения и практического применения навыков управления финансами, например, через программы допол-

нительного образования, проектную работу и участие в онлайн-уроках, что соответствует общей цели повышения финансовой грамотности школьников через систему общего и дополнительного образования к 2030 году.

На сайте Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» в разделе Центр «Федеральный методический центр по финансовой грамотности системы общего и среднего профессионального образования» в разделе Учебно-методические материалы для общеобразовательных организаций (<https://fmc.hse.ru/methodology>) приводятся уроки финансовой грамотности. В отличие от урока, внеурочные занятия позволяют реализовать игровые технологии в более активной форме и более продолжительно по времени, отводя на дидактическую игру все занятие.

Теперь перейдем к основам использования игровых технологий в учебном процессе младших школьников. Как отмечает И. В. Гороховская, только «с конца XX века появляются исследования, в которых реализован возрастной подход к игровой деятельности, изучаются специфические особенности игр детей школьного возраста, дается обоснование роли игры в развитии младших школьников, подростков, старшеклассников» [4, с. 14].

К особенностям игровой деятельности младших школьников, автор относит высокую двигательную активность, быстроту реакции, яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Таким образом, мы считаем, что к таким видам относятся предметные, сюжетные и ролевые игры, имеющие правила с возможным переходом на другой этап игры.

Предметные игры, согласно Педагогическому словарю Г. М. Коджаспировой, это «детские игры с предметами, в которой ребенок учится их использовать по прямому назначению» [14]. Также механизмом такой игры могут стать задания на выполнения определенных условий, относящихся к предмету или группе предметов, например, сравнение предметов, классификация предметов по определенной категории (цвет, размер, вес, материал), определение предмета по описанию и т.д. Такой вариант образовательной игры больше всего подходит для первого класса, когда дети начинают знакомство с деньгами и их функциями через счет.

Сюжетные и ролевые игры имеют одну общую основу, поэтому так сложно найти четкое определение для каждого из понятий, хотя часто эти два понятия используют в общей связки «сюжетно-ролевые игры». В своей работе, мы за основу этих понятий, возьмем определение Э. Берна, который указывает, «что ролевая игра – это построение определенных ситуаций, возникших в конкретном месте и назначенном времени» [15].

Рассматривая данное определение, мы видим три составляющие: ситуация, место и время, сочетание которых по сути формируют сюжет, так согласно Большой российской энциклопедии «сюжет (от франц. *sujet*, букв. – предмет) – это развитие событий, изображенных в литературном произведении в их временной последовательности...» [16], хотя само определение дается в отношении понятия «ролевая игра». Отсюда следует, что и в ролевой игре, и в сюжетной игре присутствует определенный сюжет / сценарий и действующие герои, но цели этих игр будут отличаться. В сюжетной игре, с точки зрения образовательного процесса, акцент делается на обыгрывание определенных ситуаций, которые дают определенные знания, и герои этих ситуаций могут меняться, главным является проработка самой ситуации. А вот в ролевой игре – сюжет может меняться, а герой или точнее определенная роль, которую играет герой, должен быть в рамках характеристики этой роли, тем самым создавая знания о социальных ролях профессий, характерах людей, определенных видов настроения и т.д. Таким образом, получается, что сюжетно-ролевые игры ограничены и сюжетом, и ролью, чаще всего такой вид игр используется в дошкольном образовании.

В школьном образовании такой вариант возможен в рамках первого класса, затем в последующих классах происходит усложнение и переход на другие ролевые и сюжетные игры.

Формирование финансовой грамотности младших школьников проводится с помощью таких игр, как обыгрывание товарно-денежных отношений в магазине и на рынке; обмен услуг на деньги в салонах, парикмахерских, медицинских центрах и т.д.; создание ситуаций, возникающих в семье, связанные с её расходами и доходами; посещение банка. Следовательно, основные роли, относящиеся к сфере финансов, которые возможно реализовать в контексте начальной школы – это продавец, покупатель, работник, банковский работник, член семьи. Все остальные дополнительные роли возникают в ходе обыгрываемой ситуации.

В то же самое время необходимо понимать разницу между детской и образовательно-но игрой. Г. К. Селевко указывает, что «в отличие от игры вообще Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью» [1].

Структура дидактической игры, по Т. В. Емельяновой, включает ключевые компоненты, необходимые для достижения педагогических целей: педагогические и игровые цели (что учим и как играем), содержание и сюжет (тема и сценарий), правила и средства (условия игры и материалы), игровые действия (что делают участники), оценка и результат (подведение итогов и достижение результата). Эти элементы взаимосвязаны и помогают педагогу управлять процессом обучения, делая его увлекательным и эффективным для детей [2].

На первом этапе необходимо определиться с педагогической и игровой целями, которые напрямую зависят от темы урока или внеурочного занятия. Все остальные компоненты структуры подчиняются выбранным целям, формируя саму дидактическую игру. Завершающие этапы должны определить – достигнуты ли педагогические цели через оценку и результат игры. Как один из вариантов Г. К. Селевко предлагает «ретроспективное обсуждение, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия» [1].

Отметим, что ключевой ролью во внедрении игровых технологий в процесс обучения является постоянное и периодическое их использование, т. к. это решает проблему чрезмерной эмоциональности детей на новых, необычных занятиях, систематическое использование образовательных игр на уроках переводит фокус детей с самого процесса игры на осмысление заданий и решение проблем, при этом развивая как когнитивные навыки (внимание, память, логику), так и социальные умения (общение, сотрудничество, самоконтроль, справедливость). Игровые технологии превращают обучение в активный и мотивированный процесс, где ученики через экспериментирование и совместную работу достигают образовательных целей.

Заключение

В результате проведенного теоретического анализа научной литературы мы пришли к выводу, что использование игровых технологий при формировании финансовой грамотности становится отдельным научным направлением и уже сейчас существуют положительные результаты внедрения игровых технологий в учебно-воспитательный процесс, в том числе во внеурочной деятельности.

Исследование нормативно-правовых документов выявило организационные, тематические и предметные рамки финансовой грамотности, определяемые такими документами,

как Стратегии повышения финансовой грамотности до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ № 2958-р), ФГОС и программы Банка России / Минобрнауки, устанавливая цели (к 2030 году все школьники и студенты должны владеть базовыми знаниями), ключевые предметные области (деньги, планирование, риски, финансовая среда) и организационные условия для внедрения в образовании.

Изучение методических материалов позволило нам:

во-первых, осветить адреса электронных источников, где учителя начальных классов могут найти учебные материалы и методические разработки, позволяющие формировать финансовую грамотность младших школьников в урочной и внеурочной деятельности посредством игровых технологий;

во-вторых, конкретизировать особенности использования игровых технологий на уроке и во внеурочной деятельности;

в-третьих, определить игровые методики, которые больше подходят при работе с младшими школьниками;

в-четвертых, уточнить особенности педагогической игры и её структуру, что поможет учителю при самостоятельной разработке дидактической игры.

Таким образом, систематическое использование игровых технологий при формировании финансовой грамотности в начальной школе, в рамках описанных предметов и внеурочных занятий, позволяет развить практические навыки взаимодействия ученика с финансовой сферой.

Л и т е р а т у р а

1. Селевко Г. К. *Энциклопедия образовательных технологий*: в 2-х томах. Т-1. Москва: Народное образование; 2005: 556.

2. Емельянова Т. В. *Игровые технологии в образовании: электронное учебно-методическое пособие*. Тольятти: ТГУ; 2015: 87

3. Казанцева Е. А. *Игровые технологии в образовании: учебное пособие*. Курган: КГУ; 2021: 112

4. Гороховская И. В. *Педагогическая игротка: методические рекомендации по использованию игр во внеурочной деятельности школьников*. Вологда: ВПК; 2012: 68

5. *Методические рекомендации по созданию и совершенствованию современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций и различных видах детской деятельности* / Руководитель проекта Парамонова М. Ю.: Москва: МПГУ; 2023: URL: <https://irzar.ru/wp-content/uploads/2023/11/prilozhenie-1.pdf> (Дата обращения: 20.10.2025)

6. Гайнуллова Ф. С., Сергеева И. С. *Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: ФГОС в школе: методические рекомендации*. Москва: Компания КноРус; 2016: 112

7. *Методическое руководство для педагогов. Игровые формы просветительских мероприятий по финансовой грамотности* / по заказу Минфина России в рамках контракта № FEFLP/QCBS-4.4: Москва: ПАКК; 2017: URL: <https://severartek.ru/events/Методруководство%20игровые%20формы.pdf> (Дата обращения: 21.10.2025 г.)

8. Павлова А.Н., Кузнецова О. В., Личутина О. В. Использование игровых технологий при обучении финансовой грамотности школьников. *Современные наукоемкие технологии. Региональное приложение*. 2018; 2 (54): 136-143

9. Клемешова Н. С., Григорьевская Г. Д. Использование игровых технологий в формировании основ финансовой грамотности у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности. *Молодой ученый*. 2022; 49 (444): 191-193

10. Ирдинкина Д. А., Степанова А. С., Савенкова Е. В., Туркенич Д. Ю. Специфика использования игр на занятиях по финансовой грамотности в общеобразовательной организации. *Наука и школа*. 2023; (1): 230-238. DOI 10.31862/1819-463X-2023-1-230-238.

11. Потапенко С. М., Данилова И. В. Методика формирования и развития финансовой грамотности как компонента функциональной грамотности младших школьников. *Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования»*. 2023; 2 (18): 56-64

12. Аксёнова Т. Е. Развитие финансовой грамотности на уроках математики в начальной школе. *Вестник науки*. 2025; 2 (83): 233-238
13. Жданова, Н. М., Спирина Е. А. Формирование когнитивного компонента финансовой грамотности младших школьников на уроках окружающего мира. *Учёные записки Шадринского государственного педагогического университета*. 2025; 2 (8): URL: <https://uzshspu.ru/journal/article/view/280> (Дата обращения: 29.10.2025).
14. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. *Педагогический словарь*. Москва: Издательский центр «Академия»; 2000: 176
15. Капралова М. С., Галицкий А. С. Ролевая игра в формировании диалогической речи. *Аллея Науки*. 2024; 1 (88): 706-714
16. *Большая российская энциклопедия 2004-2017* URL: <https://old.bigenc.ru/literature/text/4177483> (Дата обращения: 29.10.2025).

References

1. Selevko G.K. *Encyclopedia of educational technologies*: in 2 volumes. Vol. 1. Moscow: Narodnoe obrazovanie. 2005:556 (in Russian).
2. Yemelyanova T.V. *Game technologies in education: an electronic educational and methodical manual*. Tolyatti: TSU; 2015:87 (in Russian).
3. Kazantseva E.A. *Game technologies in education: a textbook*. Kurgan: KSU; 2021:112 (in Russian).
4. Gorokhovskaya I.V. *Pedagogical game library: methodological recommendations on the use of games in extracurricular activities of schoolchildren*. Vologda: VPC; 2012:68 (in Russian).
5. *Methodological recommendations for the creation and improvement of modern gaming technologies in the educational practice of preschool educational organizations and various types of children's activities*. Project manager Paramonova M. Yu.: Moscow: Moscow State University; 2023. Available at: <https://irzar.ru/wp-content/uploads/2023/11/prilozhenie-1.pdf> (accessed: 20 October 2025) (in Russian).
6. Gainullova F.S., Sergeeva I.S. *Game technologies in the education of preschoolers and younger schoolchildren: FGOS at school: methodological recommendations*. Moscow: KnoRus Company; 2016:112 (in Russian).
7. *Methodical guidance for teachers. Game forms of educational events on financial literacy / commissioned by the Ministry of Finance of the Russian Federation under contract no. FEFLP/QCBS-4.4*: Moscow: PAKK; 2017. Available at: <https://severartek.ru/events/Методруководство%20игровые%20формы.pdf> (accessed: 21 October 2025) (in Russian).
8. Pavlova A., Kuznetsova O., Lichutina O. Use of game technologies at training of financial literacy of schoolboys. *Modern High Technologies. Regional Application*. 2018; 54(2):136–43 (in Russian).
9. Klemeshova N.S., Grigorevskaya G.D. The use of gaming technologies in the formation of the foundations of financial literacy in primary school-age children in extracurricular activities. *Young Scientist*. 2022;49(444):191–193 (in Russian).
10. Irdinkina D.A., Savenkova E.V., Stepanova A.S., Turkenich D.Yu. The specifics of using games in financial literacy training in a general education organization. *Science and School*. 2023;(1):230–238 (in Russian). DOI 10.31862/1819-463X-2023-1-230-238.
11. Potapenko S.M., Danilova I.V. Methodology of the formation and development of financial literacy as a component of functional literacy of primary school pupils. *Kaliningradskij Vestnik Obrazovaniya*. 2023;2(18):56–64 (in Russian).
12. Akseanova T.E Development of financial literacy in mathematics lessons in primary school. *Vestnik nauki*. 2025;2(83):233–238 (in Russian).
13. Zhdanov N.M., Spirina E.A. Formation of the cognitive component of financial literacy in primary schoolchildren at the lessons “The World Around Us”. *Scientific notes of Shadrinsk State Pedagogical University*. 2025;2(8). Available at: <https://uzshspu.ru/journal/article/view/280> (accessed: 29 October 2025) (in Russian).
14. Kojaspirova G.M., Kojaspirov A.Y. *Pedagogical dictionary*. Moscow: Publishing center “Akademiya”; 2000:176 (in Russian).
15. Kapralova M.S., Galitsky A.S. Role-playing in the formation of dialogic speech. *Alley Science*. 2024;1(88):706–714 (in Russian).
16. *Big Russian Encyclopedia 2004–2017*. Available at: <https://old.bigenc.ru/literature/text/4177483> (accessed: 29 October 2025) (in Russian).

Сведения об авторе

БОГОМАЗОВА Анна Евгеньевна – преподаватель Уфимского регионального методического центра по финансовой грамотности, старший преподаватель кафедры дошкольного и начального образования, ГАУ ДПО «Институт развития образования Республики Башкортостан», г. Уфа, Российская Федерация, ORCID: 0000-0002-1781-4137, e-mail: Ann-sun@list.ru

Information about the author

BOGOMAZOVA Anna Evgenievna – Lecturer, Ufa Regional Methodological Center for Financial Literacy; Senior Lecturer, Department of Preschool and Primary Education, Institute for Educational Development of the Republic of Bashkortostan, Ufa, Russian Federation, ORCID: 0000-0002-1781-4137.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interests

The author declares no conflict of interest.

Поступила в редакцию / Submitted 10.11.25

Поступила после рецензирования / Revised 12.12.25

Принята к публикации / Accepted 15.12.25