

DOI: 10.12731/2658-4034-2025-16-1-679

EDN: VXPTLR

УДК 373.24



Научная статья | Общая педагогика, история педагогики и образования

КВЕСТ-ИГРА КАК СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Н.В. Лиханова

Аннотация

Обоснование. Статья посвящена актуальной проблеме формирования у дошкольников основ финансовой грамотности, которая является неотъемлемой частью Федеральной образовательной программы дошкольного образования. Формирование основ финансовой грамотности детей дошкольного возраста направлено на приобретение финансово-экономических знаний и формирования у них трудовых и нравственных качеств личности: бережливости, экономности, деловитости, рациональности и развития критического мышления.

Цель. Изучение возможности использования современной интерактивной технологии квест-игра как платформы для формирования финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста. Автор концентрирует свое внимание на внедрение квест-технологии в образовательный процесс дошкольного образования как современную интерактивную технологию, направленной на реализацию поставленной цели.

Материалы и методы. В качестве основных подходов, позволяющих достигнуть максимального положительного результата приняты системно-деятельностный и личностно-ориентированный, поскольку они позволяют рассматривать образовательный процесс в контексте с ФГОС ДО. Личностно-ориентированный подход нацелен на создание условий развития личности в процессе реализации квест-игр в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями детей, развития их

способностей и творческого потенциала. Системно-деятельностный подход ориентирован на создание гибкой системы условий развития ребенка, помогающей его позитивной социализации и развития инициативы.

Результаты. Подтверждение выдвинутой гипотезы об эффективности внедрения современной интерактивной технологии квест-игра в образовательный процесс по формированию финансовой грамотности дошкольников. В ходе исследуемой современной интерактивной технологии было выявлено: 1) Активизация познавательной деятельности детей и совершенствование коммуникативных качеств личности. 2) Появление интереса к трудовой деятельности через ознакомление с разными видами профессий. 3) Желание бережно относиться не только к игрушкам, но и к предметам окружения. 4) Творчески подходить к решению игровых задач.

Ключевые слова: дошкольник; квест-игра; ФГОС ДО; финансовая грамотность; ФОП ДО

Для цитирования. Лиханова, Н. В. (2025). Квест-игра как современная интерактивная технология по формированию основ финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста. *Russian Journal of Education and Psychology*, 16(1), 284–306. <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2025-16-1-679>

Original article | General Pedagogy, History of Pedagogy and Education

A QUEST GAME AS A MODERN INTERACTIVE TECHNOLOGY FOR THE FORMATION OF THE FOUNDATIONS OF FINANCIAL LITERACY FOR OLDER PRESCHOOL CHILDREN

N.V. Likhanova

Abstract

Background. The article is devoted to the urgent problem of forming the basics of financial literacy in preschool children, which is an integral part of the Federal educational program of preschool education. Formation of the basics of financial literacy of preschool children is aimed at the ac-

quisition of financial and economic knowledge and formation of labor and moral qualities of personality: thrift, frugality, business, rationality and development of critical thinking.

Purpose. The article is devoted to the urgent problem of forming the basics of financial literacy in preschool children, which is an integral part of the Federal educational program of preschool education. Formation of the basics of financial literacy of preschool children is aimed at the acquisition of financial and economic knowledge and formation of labor and moral qualities of personality: thrift, frugality, business, rationality and development of critical thinking.

Materials and methods. The system-activity and personality-oriented approaches were adopted as the main approaches to achieve the maximum positive result, as they allow us to consider the educational process in the context of the Federal State Educational Standards for Preschool Education. Personality-oriented approach is aimed at creating conditions for personal development in the process of realization of quest games in accordance with age and individual characteristics of children, development of their abilities and creative potential. The system-activity approach is focused on creating a flexible system of conditions for the child's development, helping his/her positive socialization and development of initiative.

Results. Confirmation of the put forward hypothesis about the effectiveness of the introduction of modern interactive technology quest-game in the educational process of formation of financial literacy of preschool children. During the researched modern interactive technology was revealed: 1) Activation of children's cognitive activity and improvement of communicative qualities of personality. 2) The emergence of interest in labor activity through familiarization with different types of professions. 3) The desire to treat not only toys, but also objects of the environment with care. 4) Creativity in solving game tasks.

Keywords: preschooler; quest game; federal state educational standard for preschool education; financial literacy; federal educational program for preschool education

For citation. Likhanova, N. V. (2025). A quest game as a modern interactive technology for the formation of financial literacy basics in senior preschool children. *Russian Journal of Education and Psychology*, 16(1), 284–306. <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2025-16-1-679>

Введение

В связи с появлением новых финансовых продуктов на экономическом рынке и их стремительным развитием, финансовая грамотность в современном мире представляет собой важнейшую компетенцию, которая так же жизненно важна для каждого современного человека, как и умение писать и читать. Опираясь на исследования Аналитического центра НАФИ, проводимые с 2018 года по настоящее время, уровень финансово грамотного населения постепенно растет, а доля россиян с низким уровнем финансовой грамотности с каждым годом снижается [1], что подтверждается эффективностью реализации Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 годы, утвержденной Правительством в 2017 году. Количество россиян с высоким и средним уровнем финансовой грамотности составляет 70%, а с низким всего 30% [17]. Актуальность данной темы обусловлена значимостью экономического воспитания, которое является одним из компонентов успешной социализации дошкольников в современном обществе. Внедрение компонентов финансовой грамотности в систему дошкольной образовательной организации важно, так как необходимо воспитать дошкольника социально адаптированной личностью, умеющей ценить результаты труда взрослых, особенно близких ему людей, непосредственно проявляющих заботу о нем, ценить блага детства и быть разумным потребителем этих благ.

Отметим, что с 1 сентября 2022 года все образовательные программы были приведены в соответствие с Федеральной образовательной программой дошкольного образования (далее-ФОП ДО), где в образовательной области социально-коммуникативное развитие отражена работа по формированию финансовой грамотности у дошкольников в виде обогащения представлений детей о труде взрослых, знакомства с современными профессиями, производства и потребления товаров и услуг, о денежных отношениях и представлениях о реальной стоимости и цене [19]. Поэтому в процессе формирования основ финансовой грамотности дошкольников необходим подбор тех методов и форм обучения, которые смогут

эффективно повлиять на результат усвоения дошкольником предложенного материала.

Материалы и методы

В последнее время в дошкольной педагогике поднимаются вопросы современного интерактивного образования, целью которого является поиск решений в содействии самореализации личности дошкольника в педагогическом процессе; развитию потребности в самостоятельной творческой и исследовательской естественно-научной деятельности и оснащения его необходимыми методологическими умениями и навыками. Опираясь на ФГОС ДО, методы и технологии, используемые в процессе образовательной деятельности должны быть нацелены на развитие всесторонне-развитой личности [18]. Выбирая из общего количества современных интерактивных методов, нами была выбрана технология «Квест» (от англ. Quest-«поиск, предмет поисков, поиск приключений»), которая позволяет дошкольнику вести исследовательскую работу. Квест - это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в следствии которого путешествие к намеченной цели проходит через преодоление некоторых трудностей. Рассмотрим данную современную технологию как возможность формирования финансовой грамотности дошкольников. И выдвинем гипотезу о том, что квест-игра является эффективным современным средством формирования финансовой грамотности дошкольников.

С первыми экономическими понятиями ребенок знакомится в семье, когда вместе с родителями ходит в магазин. Ребенок видит, как проходит процесс купли-продажи, сталкивается с понятиями реклама, деньги, банковская карта. Все эти финансово-экономические понятия, которые ребенку дошкольного возраста сложно понять, нужно преподнести в более доступной для него форме. С этой целью в настоящее время дошкольными образовательными организациями реализуется работа по формированию финансовой грамотности дошкольников. На уровне дошкольного образования вопросы финансовой грамотности дошкольников на данный мо-

мент отражены в педагогических наследиях А.Д. Шатовой, которая рассматривает финансовую грамотность в контексте сочетания знаний, умений и поведенческих моделей, которые так важны для успешного принятия финансовых решений [24]. По мнению автора, в дошкольниках нужно формировать те качества личности, которые по мере взросления помогут им правильно вести свой бюджет. Сторонником А.Д. Шатовой в формировании финансовой грамотности в современном дошкольнике становится А.А. Смоленцева, которая предлагает знакомить детей с миром финансов, связав их с формированием математических понятий [15]. Анализируя различные мнения исследователей в области экономического воспитания детей, современная дошкольная педагогика предлагает различные методы и технологии для формирования финансовой грамотности дошкольника.

Опираясь на психолого-педагогические особенности детей, отметим исследования Обуховой Л.Ф., которая утверждает, что игра для ребенка становится не только основным видом деятельности, но и ведущим. Именно она оказывает огромное влияние на его развитие, формируя его интеллектуальные и моральные качества личности [8]. Игра в дошкольном возрасте является самостоятельным видом деятельности, в процессе которой дошкольники впервые вступают в общение со сверстниками. Своего «рассвета» она достигает в возрасте ребенка 5-6 лет, обретая форму сюжетно-ролевой игры. А высокий уровень развития игры и сюжетно-ролевой игры, в частности, делает процесс социализации эффективным. Если мы говорим о формировании финансовой грамотности детей в старшем дошкольном возрасте, то подразумеваем формирование у них правильной модели финансового поведения и воспитания определенных ценностей и успешной социализации. Поэтому такая форма как игра для дошкольников наиболее применительна в изучении финансовой грамотности. Так как именно игра является формой осуществления дошкольником реального мира, где, подражая взрослым, ребенок «отрабатывает» формы поведения социума. При помощи игры дошкольники отображают накопленный опыт, углу-

бляют и закрепляют свои представления о происходящих событиях. Опираясь на педагогические труды Радченко Е.В., в процессе игры у детей развиваются такие важные качества личности как самоконтроль и самодисциплина, формируются навыки социального взаимодействия и коммуникации, волевые качества личности, важные для формирования личной зрелости в старшем возрасте [13]. В процессе игровой деятельности, дошкольники учатся адаптироваться к различным социальным ситуациям, находить для себя максимально эффективные решения и стратегии поведения, необходимые им в дальнейшей жизни. Игра является той движимой силой, которая развивает ребенка и дает ему сформировать личностные качества.

Стоит отметить, что именно сюжетно-ролевая игра является тем инструментом, при помощи которой ребенок может создать и проиграть жизненную ситуацию, которую он увидел у взрослых. К примеру, сюжетно-ролевая игра «Магазин» помогает спроектировать процессы купли-продажи, закрепить экономические понятия «цена», «деньги», «дорого», «дешево». Сюжетно-ролевые игры «Парикмахерская», «Больница», «Библиотека» помогают ребенку понять, что трудовая деятельность приносит определенную прибыль. Также, сюжетно-ролевые игры учат дошкольников сотрудничать, соблюдать определенные правила и нормы поведения, формируя в их социально-коммуникативные качества личности.

Стоит отметить, что игра для дошкольника выполняет и коммуникативную функцию. Ссылаясь на О.Е. Смирнову, выделим четыре особенности, присущие дошкольникам в процессе формирования коммуникативных компетентностей личности в процессе игровой деятельности: разнообразие коммуникативных действий и его широкого диапазона; яркая эмоциональная насыщенность; нестандартность и нерегламентированность; преобладание инициативных действий над ответными [14]. Такую потребность в общении со сверстниками дети реализуют в основном в совместных играх. Игра для них становится своеобразной формой общественной жизни, при помощи которой у дошкольников формируется правильное финансовое поведение и закрепляются финансово-экономические умения.

Опираясь на ФОП ДО, финансовая грамотность реализуется через приучение дошкольника к трудовым действиям, уважению к своему и чужому труду, к результатам труда [19]. Играя, дошкольники выполняют трудовые действия подражая взрослым. Поэтому роль игры в трудовом воспитании как элемента финансовой грамотности, неопенима.

Таким образом, игра имеет важное значение для становления личности ребенка, а значит, основы финансовой грамотности легче закладываются и развиваются в игре.

Отметим, что квест является разновидностью игр, который требует от дошкольников поиска решений задач познавательного характера. Роль квест-технологий в современном мире просто невозможно недооценить. Термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен Б. Доджем [3]. Попытки расширить и дополнить определение Б. Доджа были предприняты Т. Марчем. Его детализация понятия позволила более точно технологии квеста. Учитывая их социально-педагогическую и социально-психологическую технологию, квесты широко применяются в образовании. По мнению Б. Доджа и Т. Марча, при использовании квест-технологий в образовательном процессе обучающиеся проходят цикл мотиваций: с момента внимания к изучаемой проблеме до полного его удовлетворения, в результате которого дети исследуют, обсуждают и строят новые концепции создавая проекты [7]. В процессе исследования нами установлено, что задания, предложенные детям во время прохождения квеста мотивировали их на получение фишек на каждой станции. которые приближали дошкольников к долгожданной победе.

Анализируя исследования Т.А. Поспеловой и Н.М. Моисеевой, главным и основным преимуществом квеста следует назвать то, что он в занимательной игровой форме помогает активизировать мыслительные и познавательные процессы участников [12]. Дошкольники учатся анализировать, синтезировать. ставить цели и находить верные пути решения проблемы. Так как финансовая грамотность предполагает формирование нравственно-экономических качеств личности, важных для успешной социализации дошкольников, то

квест-игра, как разновидность игровой деятельности, позволяет детям сформировать в себе важные функции: развитие мотивационно-потребностной сферы; развития умственных способностей и средств развития произвольного поведения. Каждая перечисленная функция имеет важное значения для освоение детьми финансовой грамотности, так как правильное финансовое поведение является залогом успешного будущего каждого члена общества.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий и досугов, то эта игра часто является командной, В процессе прохождения квеста дошкольник становится не только объектом педагогического воздействия, но и субъектом образовательного процесса. Такие досуговые мероприятия в дошкольных образовательных организациях позволяют обогатить образовательный процесс вне занятий, привлекая к организации и участию в мероприятии родителей (законных представителей), которые могут взять на себя роль наставников.

Важным для нашего исследования представляется тот факт, что по мнению С.А. Осяк, квест-игра способствует формированию людей нового поколения, неординарно мыслящих, творчески активных, способных принимать нестандартные решения [9]. Данное положение легло в основу нашего исследования и было подтверждено нами неоднократно. Задания, предложенные в квестах предполагали развитие умений критически мыслить и творчески подходить к делу. Отметим, что данный подход имел у детей огромный успех, который мотивировал их и активно вовлекал в познавательную деятельность. Решения, которые принимали участники квеста иногда даже выходили за рамки их повседневной активности. А творческие задания позволили некоторым дошкольникам раскрыть в себе новые таланты и способности.

В настоящее время современная наука рассматривает квест-игру как самостоятельную область исследования. Одним из показателей эффективности при выборе нами технологии для формирования финансовой грамотности, как основы социализации дошкольников к окружающему миру, стали исследования Й. Хейзинга. По мнению

нидерландского историка, игра является высшим проявлением культуры и всей деятельности человека в целом, она носит социальный характер и присуща только человеку [20]. По мнению, М.ДЖ. Лопанса, социализация рассматривается как социальный процесс, посредством которого различные потребительские характеристики передаются из конкретных источников [5]. А следовательно, процессом финансовой социализации дошкольников будет служить приобретение детьми навыков, знаний и отношений из окружающей среды, в которой растет и развивается.

Проводя исследование на предмет выявления основных дидактических принципов, лежащих в основе организации квестов, нами был выявлены принципы: психологического комфорта, выражающего себя в дружеских отношениях внутри коллектива и креативности, как творческого начала всех участников квеста. Заметим, что квест-технология, по мнению С.А. Осяк, является процессом, основанным на системе правил организации взаимодействия воспитанников и педагога, гарантирующий педагогически продуктивную познавательную коммуникацию, которая создает ситуации, где дошкольники добиваются успеха в учебной деятельности и развивают значимые компетенции [9]. Наблюдения показали, что квест-игры повышают познавательную активность детей, в процессе которой дошкольники становятся более раскрепощенными в общении. Такая форма работы, как утверждал Н. Хокли является эффективным средством развития коммуникативных качеств личности [21].

Стоит отметить, что в соответствии с требованиями ФГОС ДО в образовательной деятельности дошкольников должны использоваться технологии деятельностного типа. Рассматривая квест-игру на предмет деятельностного подхода, заметим, что это универсальная форма, которая представляет собой комплекс решения проблемных ситуаций с использованием различных видов деятельности дошкольников: рисование, конструирование, аппликация.

Обратим внимание на то, что главной особенностью квеста является выполнение разнообразных заданий для достижения определенной цели, поэтому квест-игры являются основой для интеграции

образовательных областей в дошкольном образовании. Такая интеграция способствует развитию в дошкольниках социально-коммуникативных качеств личности, которые так важны для успешной социализации детей. Опыт педагогов дошкольного образования показывает необходимость соблюдения определенных принципов и условий при подготовке квест-игр в дошкольных образовательных организациях: соответствие возрастным и индивидуальным особенностям ребенка, безопасность для здоровья ребенка.

Использование квест-игр для формирования финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста, позволяют достичь определённых результатов в каждой образовательной области. В таблице 2 отражены образовательные области дошкольного образования и результаты использования квест-игр.

Таблица 2.

Результаты использования квест-игр в образовательных областях дошкольного образования

Образовательная область	Результаты
Социально-коммуникативное развитие	усвоение норм и ценностей, связанные с отношением к личным и семейным финансам.
Познавательное развитие	сформированность первичного понимания финансовых терминов (деньги, банкноты, экономика, сбережения и другое)
Речевое развитие	обогащение словаря воспитанников, развитие связной диалоговой речи
Художественно-эстетическое развитие	развитие воображения и фантазии, сформированность эстетических чувств и ценностей
Физическое развитие	развитие крупной и мелкой моторики рук

Для выявления сущности квест-технологии, используемой в образовательном процессе дошкольного образования, мы опирались на исследования Й. Хейзинга. В своем педагогическом наследии он рассматривает квест-игру как «свободное действие», которое обладает собственным временем и пространством [20]. Это представление может использоваться для осмысления игровой сущности квестов и их возможностей в педагогических целях. Квест-игра создает условия для самостоятельного овладения дошкольниками знаниями и

умениями в процессе активной и мыслительной деятельности в рамках определенного времени. Применительно к дошкольной педагогике, реализация квест-игр обычно по временной продолжительности бывает краткосрочной, так как дошкольник, в силу своих возрастных особенностей, не может долго удерживать свое произвольное внимание, наступает быстрая утомляемость и ребенок быстро переключается на другое действие, которое его может заинтересовать в настоящий момент. По количеству участников педагогами дошкольного образования приветствуются групповые квесты, а по структуре сюжетов, обычно, линейные. Сам квест для дошкольников включает в себя различные задания соревновательного характера и, обычно, имеют определённый сюжет. При этом, данные задания могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Рассматривая квест-игру как организацию интерактивной образовательной среды дошкольного образования, отметим, что такая форма работы дает возможность самостоятельного исследования окружающих объектов, экспериментировать, вырабатывать навыки самообслуживания, развивать логическое мышление и творческое воображение. Интерактивные доски, компьютеры и планшеты в дошкольной образовательной организации являются актуальными для современного обучения. С помощью таких технологий квесты обретают новую форму, которая способствует более эффективному ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с финансово-экономическими понятиями. Использование веб-квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Заметим, что при помощи интерактивного обучения решается социально-ориентированная задача, которая отражена во ФГОС ДО [18]. А так как финансовая грамотность ориентирована на формирование правильных финансовых привычек, социальной адаптации, то использование интерактивных методов обучения, таких как веб-квест, позволит изменить определенную модель проведения ребенка.

Так же, квест-игры в дошкольном образовании можно рассматривать как мини-социальную сцену с ограниченными правилами

и условиями. Роли людей расширяются, и, согласно Дж. Миду и его теории ролевой личности, участники осваивают новые социальные роли, меняя своё поведение и приобретая новые навыки и компетенции [22]. Игры, в которых ребенок берет на себя роль взрослого, помогают усвоить определенные социальные роли. Исследования показали, что присутствие театрализации в квест-играх дошкольного возраста в несколько раз увеличивает мотивацию и интерес к изучению основ финансовой грамотности. А также, присутствие в квест-играх различных героев становится ярким дополнением самой игры.

Внедрение современной технологии квест в работу по формированию финансовой грамотности дошкольников позволяет приобретать навыки поиска и систематизации информации, способствующие формированию социально-коммуникативных навыков для успешной социализации. Все вышеперечисленные навыки, приобретенные в процессе квест-игр, позволяют в полной мере сформировать финансовую грамотность у детей старшего возраста.

Таким образом, исследуемая нами современная технология квест-игра способствует формированию финансовой грамотности у дошкольников, так как финансово-экономические знания, умения и навыки приобретаются и развиваются в той деятельности, которая является для ребенка основной и ведущей. Именно в ней дошкольник чувствует себя комфортно и раскрепощенно. Такая форма работы помогает создавать условия для формирования правильного финансового поведения и способствует успешной социализации детей.

Результаты и обсуждение

Исследование проводилось на базе трех дошкольных образовательных организаций Ростовской области. В исследовании принимали участие 124 ребенка (58 мальчиков и 66 девочек в возрасте 5-7 лет). В ходе исследования дошкольники были разделены на 2 группы: Экспериментальную (ЭГ) и контрольную группу (КГ), в каждую из которых входило 62 ребенка (29 мальчиков и 33 девочки).

В ЭГ в течении 1 года на регулярной основе (1 раз в неделю) изучение основ финансовой грамотности проходило через квест -

игры по определенным тематикам: «Труд. Продукт труда», «Деньги. Счет», «Расход - доход», «Семейный бюджет», «Покупка - продажа», «Богатство и бедность»,

Выбор данной технологии основывался на следующих условиях:

1) Использование игры как ведущего вида деятельности в дошкольном возрасте.

2) Включение в данную интерактивную технологию различных видов детской деятельности (игровой, исследовательской, коммуникативной, творческой и трудовой деятельность), присущей детям дошкольного возраста.

3) Использование авторских проблемно-поисковых игровых ситуаций как средство актуализации уже имеющих первичных экономических понятий и знакомство с новыми.

В качестве метода исследования была использована методика, направленная на диагностику уровня сформированности финансовой грамотности детей 5-7 лет, авторами которой являются К.Ф. Исаева, В.И. Логинова [6]. Наличие у дошкольников конкретного показателя оценивалось по трехбалльной системе: высокий уровень самостоятельность в выполнении задания; средний уровень (2 балла) - выполнение задания с помощью педагога; низкий уровень (1 балл) - с заданием не справляется. Критерий, по которым оценивался уровень финансовой грамотности приведен в таблице 3.

Проводя анализ нашего исследования, заметим, что на момент констатирующего эксперимента уровень знаний и умений дошкольников в сфере финансовой грамотности в экспериментальной и контрольной группах был практически одинаковым. Разность составляла всего лишь 0,6%. Но после прохождения ЭГ формирующего эксперимента, контрольные показатели выявили в этой группе более высокий результат знаний в сфере финансовой грамотности, чем в КГ. Так, высокий уровень знаний и умений дошкольников определился следующим образом: критерий «Труд. Продукт труда» (ЭГ=13,8%, КГ =4,6%), критерий «Товар» (ЭГ=7,9%, КГ =2,3%), критерий «Потребности и возможности» (ЭГ=14,6%, КГ =3,9%), критерий «Деньги и цена» (ЭГ=11,0%, КГ =7,1%), критерий «Ре-

клама» (ЭГ=14,2%, КГ=7,2%), критерий «Полезные экономические навыки» (ЭГ=13,9%, КГ=4,8%).

Таблица 3.

Критерии и показатели уровня сформированности финансовой грамотности дошкольников

№	Критерии	Показатели
1	Труд. Продукт труда	Наличие представлений: о труде, его видах; роли труда взрослых, об орудиях трудовой деятельности. Умение выделять последовательность трудовых действий. Осознание взаимосвязи понятий «труд-продукт-деньги».
2	Товар	Наличие представлений о понятиях «товар» и «цена», их взаимосвязи. Владение понятием «обмен» (бартер) и сформированность умений совершать обменные операции.
3	Потребности и возможности	Владение понятиями «потребности» и «возможности». Умение устанавливать взаимосвязь между ними.
4	Деньги и цена	Умение различать достоинства купюр, уметь считать в пределах 20. Умение совершать покупки и правильно считать сдачу.
5	Реклама	Владение понятием «реклама». Осознание взаимосвязи «реклама - продажа».
6	Полезные экономические навыки	Владение понятием «экономика». Умение выделять экономическое содержание из художественных произведений.

Отметим, что средний уровень сформированности финансовой грамотности дошкольников так же в ЭГ превышает результаты КГ на 0,14 <p> 4,4 по t-критерию Стьюдента (таблица 4).

Таблица 4.

Результаты уровня сформированности финансовой грамотности дошкольников

Критерии	Группа	Высокий уровень в %	Средний уровень в %	Низкий уровень в %	Среднее значение в %	t
Труд. Продукт труда	КГ	4,6	2,5	1,1	2,4	-3,7
	ЭГ	13,8	6,3	1,8	7,3	
Товар	КГ	2,3	1,5	2,8	2,2	-4,4
	ЭГ	7,9	6,8	3,6	6,1	
Потребности и возможности	КГ	3,9	4,3	3,2	3,8	-4,25
	ЭГ	14,6	9,3	2,8	8,9	

Деньги и цена	КГ	7,1	10,4	6,5	8,0	-0,14
	ЭГ	11,0	9,2	4,1	8,1	
Реклама	КГ	7,2	3,6	6,3	5,7	-1,62
	ЭГ	14,2	8,6	4,8	9,2	
Полезные экономические навыки	КГ	4,8	4,4	6,1	5,1	-2,3
	ЭГ	13,9	9,3	3,5	8,9	

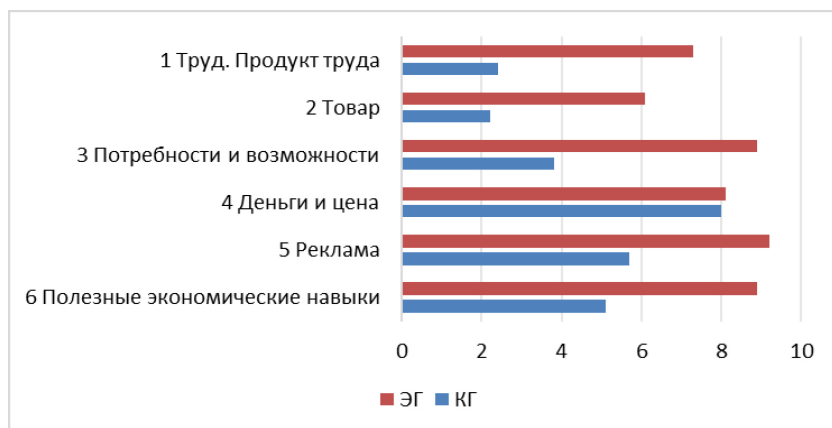


Рис. 1. Гистограмма показателей уровня сформированности знаний и умений в сфере финансовой грамотности по итогам проведения контрольного эксперимента

Анализируя гистограмму показателей уровня сформированности знаний и умений в сфере финансовой грамотности по итогам проведения контрольного эксперимента (рис. 1), заметим следующее, что определенная разница уровня сформированности между результатами экспериментальной и контрольной групп, видна на шкале «Труд. Продукт труда». Контрольный срез определил следующие статистические данные: в экспериментальной группе он составил 7,3%, а в контрольной 2,4%. Такие результаты подтверждают гипотезу положительного влияния современной интерактивной технологии на формирование у дошкольников основ финансовой грамотности через трудовую деятельность. Как показывает статистика, у детей ЭГ, выполняя поручения определенного ряда профессий, были сфор-

мированы нравственные качества личности: настойчивость, целеустремленность, способность к преодолению трудностей (7,8%). А также бережное отношение к результатам труда. Рутинная работа для дошкольников (КГ) не смогла привить им трудовые качества и воспитатель в них настойчивость к преодолению препятствий и созданию определенного продукта труда. Анализируя результаты контрольного эксперимента, можно увидеть, что процентная составляющая знаний детей экспериментальной группы выше (6,1%), чем у дошкольников контрольной группы (2,2%). Данные результаты связаны с пониманием дошкольников (ЭГ) того, что профессия необходима каждому человеку как средство зарабатывания денег. В следствии этого, у детей данной группы на момент контрольного эксперимента были выявлены знания о связи «профессия - труд - деньги». Анализируя знания детей КГ, прослеживается отсутствие взаимосвязи между продуктивной деятельностью и прибылью (1,8%). Некоторые дошкольники не понимают, что продукт своей деятельности можно продать и получить за это деньги. Так же важно отметить, отсутствие уважения детей (КГ) к своему и чужому труду: ребята могут бросить этикетку от конфеты на уличную площадку, не задумываясь о том, что придадут дополнительную работу дворнику. Таким образом, формирование знаний о многообразии профессий и их значимости для человека значительно отличаются между двумя группами дошкольников, участвующих в эксперименте.

Но отметить тот факт, что гистограмме по шкале «Деньги и цена» прослеживается небольшая разница между результатами двух исследуемых групп: ЭГ с процентной составляющей 8,1 единиц и КГ с процентностью в 8,0 единиц. Такой практически одинаковый результат имеет обоснование в следующем: все дошкольники (ЭГ и КГ) имеют одинаковый уровень формирования элементарных математических представлений, так как данное занятие включено в образовательный процесс образовательной деятельности «Познание» в соответствии с ФГОС ДО. Поэтому у детей двух исследуемых групп были хорошо сформированы навыки сбора денежных купюр (стоимость товара) различными способами.

В итоге, проанализировав результаты двух исследуемых групп, можно сделать вывод о том, что ЭГ, в которой использовалась технология квест - игра позволила детям сформировать знания и навыки безопасного поведения в сфере финансовой грамотности более эффективней, интересней и ненавязчивой. Поэтому можно утверждать, что квест - игра является эффективным методом современного дошкольного воспитания и образования, позволяющей всесторонне развивать ребенка с большим для него интересом.

Заключение

1. В связи со стремительным ростом новых финансовых продуктов в современном обществе финансовая грамотность дошкольников является необходимой компетенцией современного человека.

2. В результате проведения исследования ЭГ, в которой использовалась исследуемая нами технология квест, показала высокий результат своего воздействия на образовательный процесс. Поэтому выдвинутая гипотеза подтверждает ее эффективность в формировании финансовой грамотности дошкольников.

Стоит отметить, что в процессе исследовательской деятельности использование квест-игр для формирования финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста, позволило достичь определённых результатов: в области «Социально-коммуникативного развития» усвоены нормы и ценности, связанные с отношением к личным и семейным финансам; в области «Познание» сформировалось первичное понимание финансовых терминов; в области «Речевое развитие» обогатился словарь воспитанников и формировалась связная диалоговая речь; в области «Художественно-эстетическое развитие» у детей развивались воображение и фантазия, формировались эстетические чувства и ценности; в области «Физическое развитие» развивалась крупная и мелкая моторика рук.

Список литературы

1. Аналитический центр НАФИ. (2024). Индекс финансовой грамотности россиян-2024. Получено с <https://nafi.ru/analytics/index-finansovoy-gramotnosti-rossiyan-2024/>

2. Гавришова, Е. В., & Миленко, В. М. (2015). Квест-приключенческая игра для детей. *Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения, (10)*, 57–61.
3. Dodge, B. (2005). Some Thoughts About Webquests. Получено с <http://online.com/learning/index.htm>
4. Кузнецова, Т. А. (2011). Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда. *ИТО–Иваново–2011*, секция 2. Получено с <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II–0–12.html>
5. Lachance, M. J., & Legault, F. (2007). College students' consumer competence: Identifying the socialization sources. *Journal of Research for Consumers, 13*, 1–5.
6. Логинова, В. И. (2011). Комплексная диагностика уровней освоения программы «Детство». *Диагностический журнал: старшая группа*. Волгоград: Учитель. 62 с.
7. March, T. (2000). Are we there yet? A parable on the educational effectiveness of technology. *Multimedia Schools Magazine, 7(3)*, 54–55.
8. Обухова, Л. Ф. (2024). *Возрастная психология: учебник для вузов*. Москва: Издательство Юрайт. 411 с. Получено с <https://urait.ru/bcode/535165>
9. Осяк, С. А., Султанбекова, С. С., Захарова, Т. В., Яковлева, Е. Н., Лобанова, О. Б., & Плеханова, Е. М. (2015). Образовательный квест – современная интерактивная технология. *Современные проблемы науки и образования, (1-2)*. Получено с <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
10. Ошкина, А. А. (2018). Квест-игра — культурная практика детей дошкольного возраста. В сборнике: *Психолого-педагогические и технологические аспекты организации образовательной среды в условиях реализации ФГОСов: материалы международной научно-практической конференции* (с. 279–282).
11. Поварицына, Г. П., & Киселева, Ю. А. (2020). *Финансовая грамотность дошкольников*. Москва: Учитель. 186 с.
12. Поспелова, Т. А., & Моисеева, Н. М. (2017). Квест как новая форма взаимодействия между субъектами образования. *Дошкольная педагогика, (132)*, 18–21.

13. Радченко, Е. В. (2019). Значение игры в развитии детей дошкольного возраста. Получено с <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/10/18/statya-znachenie-igry-v-razvitii-detey-doshkolnogo>
14. Смирнова, Е. О. (2000). *Особенности общения с дошкольниками: учебное пособие для студентов средних педагогических учебных заведений*. Москва: Академия. 160 с. Получено с http://pedlib.ru/Books/1/0290/1_0290-1.shtml
15. Смоленцева, А. А. (2002). *Введение в мир экономики или как мы играем в экономику: учебно-методическое пособие*. Санкт-Петербург: Детство-Пресс. 167 с.
16. Сокол, И. Н. (2014). Классификация квестов. *Молодой ученый*, (6), 138–140. Получено с <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>
17. Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года. (2023). Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 октября 2023 года № 2039-р. Получено с <https://rulaws.ru/government/Rasporyazhenie-Pravitelstva-RF-ot-24.10.2023-N-2958-r/>
18. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. (2020). Москва: Сфера. 96 с.
19. Федеральная образовательная программа дошкольного образования. (2022). Утверждена приказом Министерства образования и науки РФ от 25 ноября 2022 г. № 1028/. Получено с https://files.oprf.ru/storage/image_store/docs2022/programma15122022.pdf/
20. Huizinga, J. (1997). *Homo Ludens*. Москва: Прогресс – Традиция. 416 с.
21. Hockly, N. (2008). What is a WebQuest? *Entré Lenguas*, 117 с.
22. Хьюбнер, Д. (2015). Становление Мида: социальный процесс академического знания. *Европейский журнал социологии*, 53(3), 488–493. <https://doi.org/10.1017/S000397561500034X>
23. Шабаетова, М. Ф., Константинов, Н. А., & Медынский, Е. Н. (1986). История дошкольной педагогики. *История дошкольной педагогики*, С. 395–401. Москва: Просвещение.
24. Шатова, А. Д. (2018). Финансовая грамотность дошкольников: две стороны проблемы. *Дошкольное воспитание*, (2), 22–26.
25. Эльконин, Д. Б. (2022). *Психология игры*. Москва: RUGRAM. 384 с.

References

1. Analytical Center NAFI. (2024). Index of Russians' financial literacy—2024. Retrieved from <https://nafi.ru/analytics/indeks-finansovoy-gramotnosti-rossiyan-2024/>
2. Gavrishova, E. V., & Mileňko, V. M. (2015). Adventure quest game for children. *Reference Book of Senior Educator of Preschool Institution, (10)*, 57–61.
3. Dodge, B. (2005). Some thoughts about webquests. Retrieved from <http://online.com/learning/index.htm>
4. Kuznetsova, T. A. (2011). WebQuest technology as an interactive educational environment. ITO-Ivanovo-2011, Section 2. Retrieved from <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>
5. Lachance, M. J., & Legault, F. (2007). College students' consumer competence: Identifying the socialization sources. *Journal of Research for Consumers, 13*, 1–5.
6. Loginova, V. I. (2011). *Comprehensive diagnostics of the levels of mastery of the Childhood program: Diagnostic journal: senior group*. Volgograd: Uchilnik. 62 p.
7. March, T. (2000). Are we there yet? A parable on the educational effectiveness of technology. *Multimedia Schools Magazine, 7(3)*, 54–55.
8. Obukhova, L. F. (2024). Age psychology: Textbook for universities. Moscow: Yurait Publishing. 411 p. Retrieved from <https://urait.ru/bcode/535165>
9. Osyak, S. A., Sultanbekova, S. S., Zakharova, T. V., Yakovleva, E. N., Lobanova, O. B., & Plekhanova, E. M. (2015). Educational quest — a modern interactive technology. *Modern Problems of Science and Education, (1-2)*. Retrieved from <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
10. Oshkina, A. A. (2018). Quest game — a cultural practice for preschool children. In *Psychological, pedagogical, and technological aspects of organizing the educational environment in the context of implementing FGOS: proceedings of the international scientific-practical conference* (pp. 279–282).
11. Povaritsyna, G. P., & Kiseleva, Yu. A. (2020). *Financial literacy of pre-schoolers*. Moscow: Uchilnik. 186 p.

12. Pospelova, T. A., & Moiseeva, N. M. (2017). Quest as a new form of interaction between educational actors. *Preschool Pedagogy*, (132), 18–21.
13. Radchenko, E. V. (2019). The significance of play in the development of preschool-age children. Retrieved from <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/10/18/statya-znachenie-igry-v-razviti-tii-detey-doshkolnogo>
14. Smirnova, E. O. (2000). *Features of communication with preschool children: Manual for students of intermediate specialized educational institutions*. Moscow: Academia. 160 p. Retrieved from http://pedlib.ru/Books/1/0290/1_0290-1.shtml
15. Smolentseva, A. A. (2002). Introduction into the world of economics or how we play economy: teaching and methodological handbook. St. Petersburg: Detstvo-Press. 167 p.
16. Sokol, I. N. (2014). Classification of quests. *Young Scientist*, (6), 138–140. Retrieved from <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>
17. Strategy for raising financial literacy and fostering financial culture up to 2030. (2023). Decree of the Government of the Russian Federation No. 2039-r of October 24, 2023. Retrieved from <https://rulaws.ru/government/Rasporyazhenie-Pravitelstva-RF-ot-24.10.2023-N-2958-r/>
18. Federal State Educational Standard of Preschool Education. (2020). Moscow: Sphere. 96 p.
19. Federal educational program of preschool education. (2022). Approved by Order of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation No. 1028 of November 25, 2022. Retrieved from https://files.oprf.ru/storage/image_store/docs2022/programma15122022.pdf/
20. Huizinga, J. (1997). *Homo Ludens*. Moscow: Progress — Tradition. 416 p.
21. Hockly, N. (2008). What is a WebQuest? *Entré Lenguas*, 117 p.
22. Hughner, D. (2015). Mid's becoming: A social process of academic knowledge. *European Journal of Sociology*, 53(3), 488–493. <https://doi.org/10.1017/S000397561500034X>
23. Shabaeva, M. F., Konstantinov, N. A., & Medynskiy, E. N. (1986). *History of preschool pedagogy*. Moscow: Prosveshcheniye. pp. 395–401.
24. Shatova, A. D. (2018). Financial literacy of preschoolers: Two sides of the problem. *Preschool Education*, (2), 22–26.
25. Elkonin, D. B. (2022). *Psychology of Play*. Moscow: Rugram. 384 p.

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Лиханова Наталья Викторовна, аспирант кафедры экономической теории

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

ул. Большая Садовая, 69, г. Ростов-на-Дону, 344002, Российская Федерация

n.oleynick2013@yandex.ru

DATA ABOUT THE AUTHOR

Natalia V. Likhanova, Postgraduate Student of the Department of Economic Theory

Rostov State University of Economics

69, Bolshaya Sadovaya Str., Rostov-on-Don, 344002, Russian Federation

n.oleynick2013@yandex.ru

Поступила 13.12.2024

После рецензирования 20.01.2025

Принята 02.02.2025

Received 13.12.2024

Revised 20.01.2025

Accepted 02.02.2025