

Секция «Математика, информационные технологии и их приложения»

## Применение интерактивных технологий для развития функциональной грамотности учащихся в рамках требований ФГОС

Аникина О.А.<sup>1</sup>, Шляхтина И.А.<sup>2</sup>

1 - Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Саранск, Россия, *E-mail: oksana.anikina.01@mail.ru*; 2 - Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Саранск, Россия, *E-mail: Shlyakhtina2003@mail.ru*

Учащиеся живут в мире скидок, кредитов и онлайн-платежей, но не умеют планировать бюджет. ФГОС требует финансовой грамотности уже с 5-7 класса, а учебник не может показать динамику рынка. Актуальность заключается в запросе общества на экономически самостоятельного выпускника и в возможности интерактивных сред безопасно моделировать взрослые финансовые ситуации.

Развитие функциональной грамотности строится на трёх форматах: кейс, деловая игра, веб-квест [2].

Пример 1 (5-6 класс). Кейс «Планирование карманных расходов». На интерактивной доске – чеки, акции, график цен. Задача: распределить 1500 рублей на неделю. При ошибке система подсвечивает перерасход и предлагает альтернативу. Дети учатся процентам, пропорциям и выбору.

Пример 2 (7-8 класс). Игра «Кредит или накопления?». Группы получают калькулятор в Google-таблицах. Цель: купить ноутбук за 40 000 руб. Варианты: кредит под 18% или накопления по 10 000 руб. в месяц с инфляцией 5%. Меняя переменные, учащиеся видят реальную переплату и делают вывод: кредит выгоден при срочности, накопления – при долгосрочной цели [1].

Пример 3 (9 класс). Веб-квест «Стартап за партией». На симуляторе рынка учащийся запускает производство лимонада: выбирает цену, объём, рекламу. Спрос генерируется случайно. Задача – не обанкротиться за 3 раунда. Нужно рассчитать точку безубыточности и риск убытка. Развивает системное мышление и понимание фактора случайности [3].

Интерактив убирает разрыв между теорией и жизнью: проценты становятся процентами по кредиту, пропорции – соотношением цены и качества.

Экономика предоставляет условия для применения математических методов: она требует точных расчётов и решений в условиях ограниченных ресурсов.

Достаточно 2-3 интерактивных занятий в четверти (кейс, игра, симуляция). Главное – не подменять математику развлечением, а использовать технологии строго для моделирования реальных задач.

Выпускник, освоивший такой подход, сможет просчитать бюджет, не возьмёт грабительский кредит и не растеряется перед оплатой ЖКХ – это и есть главный результат работы по ФГОС.

### Источники и литература

- 1) Заика Е.И. Деловые игры как эффективный инструмент формирования финансовой грамотности у школьников среднего и старшего звена // Молодой ученый. 2025. № 21 (572). С. 414-416.
- 2) Трусова Л.А. Применение интерактивных форматов обучения на уроках финансовой грамотности // Актуальные исследования. 2021. №28 (55). С. 49-53.
- 3) Фирер А.В., Захарова Т.В., Мелешко Е.А., Сидоров В.В. Веб-квест как средство формирования финансовой грамотности // Современные наукоемкие технологии. 2021. № 1. С. 131-136.