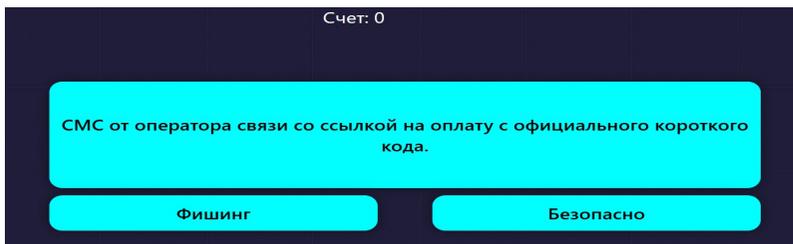




«Игровой модуль финансовой и цифровой грамотности» Строкань Дарья Андреевна, Брытков Артем Викторович: III курс, СПО, группа ИСПк-233, колледж БУКЭП. Научный руководитель Нечипоренко Г. Г., ст. преподаватель кафедры информационных систем и технологий АНО ВО БУКЭП.

Актуальность темы

Эта тема очень актуальна, потому что в наше время детям с малых лет нужно понимать, что такое деньги и как безопасно пользоваться интернетом. Родители и учителя хотят, чтобы дети учились этому в легкой и интересной форме, а не из скучных учебников. Наша игра как раз дает ребятам возможность через игровые уровни улучшить понимание базовых финансовых терминов и учит как не попасться на уловки мошенников в сети. Так мы готовим детей к реальной жизни, где эти знания им точно пригодятся.



Задача проекта

Наша цель — внедрить инновационный сервис, который позволит пользователям мобильного приложения осваивать ключевые аспекты финансовых терминов, проверить свои навыки создания надежного пароля и умение распознавать фишинг через увлекательные игровые уровни. Мы стремимся сделать обучение доступным, эффективным и мотивирующим.

Практическая значимость исследования

Практическая значимость данного проекта заключается в создании образовательного продукта, который решает актуальные жизненные задачи. Разрабатываемый игровой модуль представляет собой практическую модель, которая может быть внедрена в учебно-воспитательный процесс.

Проект имеет значимость для семейного воспитания. Родители часто испытывают сложности в объяснении детям вопросов, связанных с деньгами и онлайн-рисками.

Реализация этого проекта вносит вклад в формирование понимания базовых финансовых и цифровых понятий. Он демонстрирует эффективность игровых технологий и готовит детей к осознанной жизни в современном мире. Конечным практическим результатом является развитие базовой осознанности.

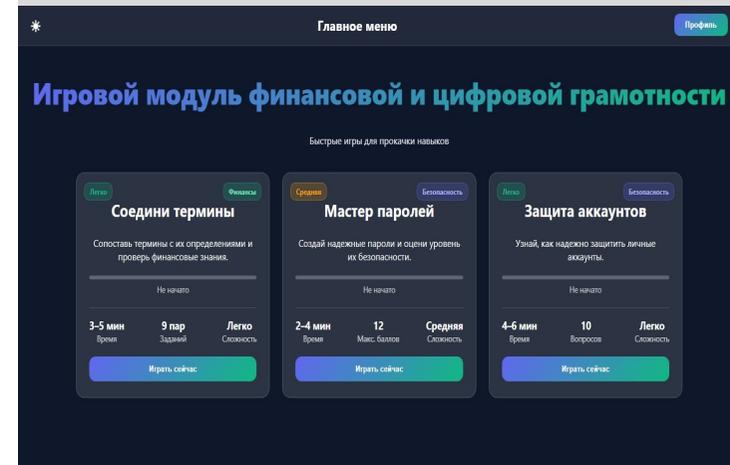
Объект исследования

Объектом исследования в данной работе является процесс формирования начальных знаний и навыков финансовой грамотности и основ кибербезопасности у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Технический стек

Проект сделан на обычном HTML, CSS и JavaScript. Это базовые технологии для создания сайтов, поэтому с ними легко работать и всё сразу запускается в браузере. С помощью них у нас получилась живая и адаптивная страница, которая реагирует на действия пользователя. Мы специально не использовали сложные фреймворки, чтобы проект был простым, понятным и быстрым

Интерфейс системы



Методы исследования

1. Социологический опрос и анкетирование
2. Анализ и синтез
3. Методы визуализации данных

Программный код приложения

