

УДК 372.8

**Е. В. Михайлис,**факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. экон. наук О. А. Гешко

## Педагогическое сопровождение развития финансовой грамотности обучающихся средствами игровой деятельности

**Аннотация.** В статье дано определение игровой деятельности, охарактеризовано педагогическое сопровождение и описаны его аспекты. Также перечислены часто используемые виды игровой деятельности для развития финансовой грамотности, приведены примеры тем, в рамках которых они могут быть использованы.

**Ключевые слова:** игровая деятельность, педагогическое сопровождение, моделирование ситуаций, финансовая грамотность, практическая деятельность.

**П**едагогическим сопровождением является процесс взаимодействия педагога и учащегося, направленный на самостоятельность ученика в отработке знаний по какой-либо теме на практике.

На данный момент всё чаще в процессе обучения применяется игровая деятельность. Игровая деятельность — форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности [1, с. 63]. Существуют различные виды игровой деятельности, самыми популярными являются дидактические игры, сюжетно-ролевые игры и интеллектуальные игры. Дидактические направлены на получение знаний и формирование навыков, сюжетно-ролевые способствуют моделированию ситуаций из реальной жизни и практической деятельности, а интеллектуальные — проявлению умственных способностей учащихся и состязательности в процессе обучения.

Финансовая грамотность является важным аспектом развития учащихся, так как она формирует осведомленность о процессах, протекающих в экономической сфере жизни. Для эффективности преподавания данной дисциплины может применяться игровая деятельность. Именно она соединяет теоретические вопросы по темам с практическими действиями, создавая проблемную ситуацию. Педагогическое сопровождение при применении игровой деятельности на уроке заключается в проектировании плана урока, в отборе заданий и выборе вида игры.

Возможными структурными элементами урока развития финансовой грамотности могут быть следующие этапы:

- мотивирующий этап (вовлечение учащихся в игру, повышение их активности);
- этап выявления проблем (понимание учащимися недостаточности знаний, необходимых для применения в контексте игровой ситуации);
- этап постановки цели;
- этап хода игры;
- подведение итогов игры;
- рефлексия (озвучивание того, чему научились, выявление пробелов в знаниях и затруднений).

Необходимо учитывать принципы отбора и характер материалов и заданий для проектирования игровой деятельности: проблемный и поисковый характер (такие материалы применимы при изучении тем, связанных с макроэкономикой, а именно «Мировая валюта», «Социальные пособия» и др.); возможность комплексного применения знаний (темы, связанные с налоговым законодательством, расчетом налогов, банками и др.); практическая ориентированность материалов (планирование собственного бюджета, расчет доходов и расходов).

Говоря о выборе вида игры, педагогу следует опираться на изучаемую тему, так как именно она моделирует перечень необходимых аспектов и навыков. Например, темы бюджета, инвестиций, покупок и продаж требуют применения дидактической игры, что обусловлено большим количеством новых терминов, необходимостью охарактеризовать явления, прежде чем переходить к их иллюстрациям из реальной жизни. Темы, связанные

с трудом, производством и предпринимательством предполагают большое количество действий и алгоритмов, аналитических и практических навыков, чему способствуют сюжетно-ролевые игры. Контроль и обобщение знаний возможны при использовании интеллектуальных игр, которые несут комплексность заданий, разнообразие проблемных ситуаций, затрагивают материалы разных тем и тематических блоков.

Таким образом, развитие финансовой грамотности учащихся может включать в себя игровую

деятельность, которая сопровождается педагогом. Самыми применяемыми являются дидактические, сюжетно-ролевые и интеллектуальные игры. Они используются в связи с их целесообразностью для освоения конкретных тем. Педагогическое сопровождение делает игровую деятельность спланированной, целенаправленной и последовательной. Применение игр способствует моделированию реальных экономических ситуаций, закреплению знаний и проявлению самостоятельности учащимися.

1. Новиков А. М. Педагогика: словарь системы основных понятий. — М. : ИЭТ, 2013. — 268 с.