

УДК 371.39

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

Цифровые игры с экономическим содержанием для учителей-предметников

Аннотация. В статье описываются последствия использования цифровых игр в образовательном процессе. Описан опыт применения цифровой игры в обучении девятиклассников на уроках экономики, а также представлены результаты проведенного исследования.

Ключевые слова: цифровые игры, геймификация, учебная мотивация, образовательный процесс.

В современном образовании сменился вектор педагогических усилий. Если в традиционном образовании учитель был транслятором знаний, то задача современного учителя — замотивировать и сформировать комплекс универсальных общеучебных умений и действий, чтобы ученик становился субъектом собственной образовательной траектории. Приобретение описанных знаний, умений, навыков и компетенций приводят к личностному становлению и развитию учеников. Чтобы новая система стала возможной, педагогу необходимо использовать новые современные инструменты включения учащихся в образовательный процесс.

Необходимый педагогу инструментарий диктуется образовательными трендами, возникшими в процессе изменения общества. Согласно исследованиям Высшей школы экономики и Института образовательных технологий в Открытом университете Великобритании, в 2023 г. особое внимание было уделено таким тенденциям, как гибридное обучение (сочетание аудиторного и онлайн-обучения), использование возможностей искусственного интеллекта и обучение на основе вызова. Первые два тренда отражают переориентацию образования на цифровую трансформацию, что в настоящий период характерно для всех сфер жизни общества. Обучение на основе вызова — новая тенденция, объединяющая проблемное образование и процесс геймификации. Таким образом, комбинируя несколько образовательных векторов — цифровизацию и игрофикацию образования, преподаватель может использовать все преимущества цифровых игр и игровых упражнений.

Цифровые игры — «игровая учебно-познавательная деятельность, осуществляемая в цифро-

вой образовательной среде на основе закономерностей», структуры и классификаций классических дидактических игр [1, с. 104]. Перенос предметного содержания на игровые элементы позволяет придать эмоциональную окраску и атмосферу соперничества педагогическому процессу. Таким образом, воспринимая обучение неиндифферентно, учащиеся запоминают материал более точно и на более длительный срок.

Для создания цифровых игр было разработано множество свободных онлайн-ресурсов, позволяющих автоматизировать процесс создания цифровых игр и предлагающих множество шаблонов, которые педагог может наполнить предметным содержанием [2, с. 15]. Примерами таких платформ могут служить LearningApps, Joyteka, Genially, H5P и т. д. Перечисленные сервисы не имеют четкой предметной направленности, благодаря чему могут быть использованы учителями любой дисциплины. Однако некоторые сервисы предлагают уже готовые цифровые игры, которые отличаются более сложной механикой и содержанием, и потому не могут быть подстроены под иные цели педагогов, кроме заложенных в саму игру изначально.

Такого рода игры, имеющие экономическое содержание, предлагает платформа «Финансовые грабли» — проект, разработанный Министерством финансов РФ совместно с Институтом национальных проектов. На сайте педагогам предложено девять цифровых практикоориентированных игр, раскрывающие тему «Личные финансы».

Для доказательства эффективности использования готовых цифровых игр в обучении экономическим категориям и явлениям было проведено исследование, в котором приняли участие 9-е классы

гимназии № 43 г. Омска. В ходе исследования были собраны и проанализированы данные 48 респондентов, касающиеся степени усвоения теоретического материала и учебной мотивации.

Исследование проводилось в рамках урока экономики по теме «Инвестиции». В 9-м «Г» классе на этапе первичного закрепления и применения изученного материала было предложено пройти игру «Повезло или рассчитал?» на платформе «Финансовые грабли», а ученикам 9-го «В» класса — устно и письменно ответить на вопросы урока. Далее на этапе рефлексии было проведено тестирование с заполнением электронной анкеты, в которой содержались вопросы как теоретического характера, так и направленные на выявление мотивационной составляющей. По результатам ана-

лиза полученных данных, были получены следующие выводы: 1) респонденты из 9-го «Г» имеют большее количество правильных ответов на теоретические вопросы; 2) в классе, где использовались элементы геймификации, в среднем на 10–20 % выше проявились учебная мотивация и желание применить знания на практике.

Таким образом, проведенное исследование подтверждает, что использование цифровых игр для обучения экономическим категориям и явлениям способствует более тщательному запоминанию учебного материала как эмоционально окрашенного. Кроме того, использование элементов цифровых игр на уроке способствует повышению уровня мотивации обучающихся как в рамках образовательного процесса, так и вне него.

1. *Попова Л. А.* Цифровые дидактические игры как средство дистанционной поддержки школьников // Вестн. Балт. фед. ун-та им. И. Канта. Сер. : Филология, педагогика, психология. — 2023. — № 1. — С. 102–113.

2. *Шевченко Н. И.* Интерактивные методы как условие интерактивного образования // Интерактивное образование. — 2018. — № 1. — С. 15–22.