

УДК 371.39

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

Развитие познавательного интереса к изучению экономики через применение дидактических игр в старшей школе

Аннотация. В статье затрагиваются вопросы развития познавательного интереса обучающихся к изучению экономических явлений и категорий. Автор обращает внимание на актуальность формирования финансовой грамотности подрастающего поколения. Исследуется проблема использования эффективных методов и средств для изучения экономики в школе. Показаны результаты проведенного исследования, которые подтверждают результативность применения дидактических игр.

Ключевые слова: познавательный интерес, дидактическая игра, изучение экономики, старшая школа, развитие навыков.

В современном мире понимание экономических процессов и умение применять экономические знания становятся всё более важными навыками для успешной жизни и карьеры. Однако изучение экономики может быть сложным и абстрактным процессом для старшеклассников, поскольку отсутствует наглядность и практическая составляющая. В данном исследовании мы рассмотрим эффективность применения дидактических игр в старшей школе для развития познавательного интереса к изучению экономики.

За последние пять лет учебный предмет «Экономика» претерпел массу изменений. На сегодняшний день различные экономические процессы и явления изучаются в курсе «Обществознание». В то же время проблема развития функциональной грамотности обучающихся в современном мире не теряет своей актуальности и помимо минимального набора требований относительно навыков чтения и письма, как было в 70-е гг. прошлого века, затрагивает формирование еще и финансовой грамотности. Для того чтобы каждый ученик стал развитой личностью во всех направлениях, произошло смещение акцента на создание такого учебного процесса, при котором школьников вооружают умениями использовать полученную информацию для решения конкретных жизненных, а далее и профессиональных задач. По результатам такого обучения можно сделать вывод об уровне качества образования в стране, где каждый школьник, в перспективе студент, — это его непосредственный индикатор.

Как правильно отмечает в своем исследовании Н. И. Шевченко, для эффективного развития личности обучающегося нужны эффективно работающие методы, и потому обращает особое внимание на интерактивные методы по той причине, что они «имеют потенциал интенсивной мотивации, что во многом способствует личностному развитию» [2, с. 15].

Как часто говорят, «всё новое — это хорошо забытое старое». В своей работе мы предлагаем разнообразить учебный процесс по изучению экономических явлений и категорий, решения финансового практикума за счет организации и проведения дидактических игр. Однако это не совсем традиционные игры, а те, которые являются метапредметными и требуют максимального включения различных умений и навыков обучающихся, а также способствуют формированию системного, логического и креативного, даже творческого мышления. Но самое главное — они практико-ориентированные ввиду того, что игровые ситуации и условия основаны на реальных событиях, которые могут возникнуть и возникают в жизни каждого.

Мы организовали исследование на базе гимназии № 43 г. Омска в период прохождения педагогической практики, где провели занятие по изучению экономики с использованием дидактической игры для учащихся 10-х классов. Для организации эксперимента 26 учащихся были разделены на две группы: 1-я — экспериментальная, в этой группе урок проходил с использованием разработанной

игры «БИФ»; 2-я — контрольная, в этой группе урок проходил в традиционном формате.

Эксперимент проводился в три этапа: 1-й — проведение первичной диагностики для понимания начального уровня знаний; 2-й — внедрение дидактической игры «БИФ» в экспериментальную группу, в процессе изучения темы «Семейные расходы и закономерности их исчисления» по учебнику «Экономика. Базовый курс» И. В. Липсица; 3-й этап — проведение итогового тестирования и анализ результатов между экспериментальной и контрольной группой.

Дидактическая игра «БИФ: Большая игра финансов» была разработана проектной группой в рамках реализации проекта «Геймификации финансовой грамотности» и включила в себя элементы классических ситуаций и решения, которые старшеклассники должны были принимать в процессе игры. Игра была структурирована таким образом, чтобы участники могли применять свои знания экономики на практике и видеть непосредственные результаты своих действий.

Во время игры участники примеряют на себя различные роли членов семьи и пытаются ее обеспечить, при этом не растратив весь семейный бюджет. В основе игры лежит принцип составления потребительской корзины — игроки имеют постоянный доход, который уходит на разные нужды семьи: еда, развлечение или транспорт. За пять раундов игрокам нужно обеспечить себя, а в перспективе даже

открыть свое дело. Побеждает тот, кто сможет заработать больше всех, а потратить меньше.

На 1-м этапе учащиеся показали достаточно низкие результаты тестирования, поскольку данная тема была для них новой. На 3-м этапе их итоговые результаты стали значительно выше.

Предварительные результаты исследования показывают, что использование дидактических игр в изучении экономики в старшей школе может значительно повысить познавательный интерес к предмету, создать более высокую мотивацию, что показал отличный результат на итоговом тесте по теме. Ученики, которые участвовали в дидактических играх, отметили, что игровой подход к изучению экономики помог им лучше понять сложные концепции и взаимосвязи в экономических процессах. Они также продемонстрировали большой интерес к учебному материалу и большую уверенность в своих знаниях.

Исследование показало, что применение дидактических игр в старшей школе способствует развитию познавательного интереса к изучению экономики. Использование таких игр может быть полезным инструментом для педагогов и разработчиков учебных программ, чтобы сделать изучение экономики более интересным и доступным для старшеклассников [1]. Дальнейшее исследование в этой области поможет оптимизировать дидактические игры и разработать новые методики обучения, основанные на игровом подходе.

1. Василенко Т. А. Применение дидактических игр в обучении экономике учащихся основной школы // Наука без границ. — 2019. — № 8 (36). — С. 53–59.

2. Шевченко Н. И. Интерактивные методы как условие интерактивного образования // Интерактивное образование. — 2018. — № 1. — С. 15–21.