

УДК 372.8

**Н. Г. Аржаных,**факультет педагогики, менеджмента  
и информационных технологий в образовании,  
Филиал Омского государственного педагогического  
университета в г. Таре

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Л. А. Филоненко

## Модель развития финансовой грамотности студентов посредством онлайн-игр

**Аннотация.** Использование онлайн-игр в учебном процессе возможно на любой ступени образования и при обучении любой дисциплине. В статье представлена структурно-содержательная модель развития финансовой грамотности студентов при изучении дисциплины «Финансово-экономический практикум».

**Ключевые слова:** обучающая онлайн-игра, финансовая грамотность, информационно-коммуникационные технологии, цифровые образовательные ресурсы, компетенции, структурно-содержательная модель.

Постоянно развивающиеся информационные образовательные технологии приводят к необходимости трансформировать используемые в учебном процессе традиционные формы, методы и средства. Неоднократно педагогами-учеными и педагогами-практиками подтвержден тот факт, что внедрение инновационных информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ) в систему образования способствует повышению качества обучения за счет усиления мотивации к преподаванию у учителя и к получению знаний у обучающегося путем гибкого планирования учебного процесса. Педагоги могут внедрить ИКТ на любом этапе и при любой форме учебного занятия, адаптировать их для уровня способностей каждого обучающегося. Одно из современных занимательных образовательных средств ИКТ — онлайн-игры. Несмотря на большой интерес молодежи к компьютерным играм, использование их в учебном процессе недостаточно распространено. Обусловлено это следующими факторами: во-первых, затрата достаточно большого количества времени и усилий для разработки и внедрения онлайн-игры в процесс обучения, во-вторых, необходимость владения педагогами определенными навыками использования ИКТ, а в-третьих, очень малая часть существующих онлайн-игр имеет образовательную направленность.

По своей сути онлайн-игра — это переведенная в современный цифровой формат традиционная игра. Использование любых обучающих игр чаще всего ассоциируется с дошкольным и школь-

ным уровнем образования, но эти средства обучения возможно использовать и в высшей школе. Обусловлено это тем, что выпускники вузов должны обладать определенным набором практических профессиональных навыков, а с помощью онлайн-игр возможно воссоздание ситуаций для наработки, что делает будущих бакалавров и специалистов более конкурентоспособными [1].

Поэтому введение онлайн-игр в высшей школе возможно при изучении абсолютно любой дисциплины, а значит, при формировании и развитии любой компетенции. Так, одной из немаловажных компетенций, формируемых у бакалавров педагогических вузов согласно Федеральному государственному образовательному стандарту высшего образования (ФГОС ВО) является компетенция, связанная с развитием финансовой грамотности: универсальная компетенция УК-9: «способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности» [3]. Согласно основной профессиональной образовательной программе у обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» формирование УК-9 происходит на дисциплине социально-гуманитарного модуля «Финансово-экономический практикум».

Структурно-содержательная модель развития финансовой грамотности обучающихся педагогического вуза с использованием онлайн-игр включает в себя ряд компонентов: целевой, содержательный, организационно-деятельностный, критериально-оценочный.

Для нашей модели целевой компонент определяется как развитие финансовой грамотности у обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» при изучении дисциплины «Финансово-экономический практикум» с использованием онлайн-игр. Компетентностный подход новых ФГОС отождествляет развитие финансовой грамотности с универсальной компетенцией УК-9, достижение которой определяется двумя индикаторами: УК-9.1 — «понимает базовые принципы экономического развития и функционирования экономики, цели и формы участия государства в экономике», УК-9.2 — «применяет методы личного экономического и финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей, использует финансовые инструменты для управления личными финансами (личным бюджетом), контролирует собственные экономические и финансовые риски» [3]. По факту окончания изучения дисциплины предполагается, что обучающиеся овладеют определенным набором знаний, умений и навыков.

*Содержательный компонент* модели раскрывает темы, определяющие предметное содержание финансовой грамотности: «Деньги», «Бюджет», «Налоги», «Банки», «Кредит», «Финансовые рынки», «Финансирование бизнеса». Указанный набор тем позволит добиться формирования у будущих выпускников компетенции УК-9.

*Организационно-деятельностный компонент* разработанной модели включает в себя средства, методы и формы обучения, с помощью которых осуществляется развитие знаний, умений и навыков финансовой направленности.

При выборе средств обучения необходимо полностью опираться на содержательный компонент. Учитывая представленный выше анализ, онлайн-игры цифрового ресурса «Финансовые грабли: береги деньги смолоду» [2] охватывают все темы и могут быть использованы на занятиях «Финансово-экономического практикума»:

- «Кто прав?»: в онлайн-игре обучающимся предлагается распознать мошеннические финансовые действия физических лиц, продавцов, банковских организаций и научиться пресекать их согласно законодательству РФ.

- «Поверить или не стоит?»: в онлайн-игре обучающиеся получают навыки анализировать предложения по банковским депозитам, вести диалог с представителями кредитных организаций и ориентироваться в кредитных условиях.

- «Отложить или потратить?»: онлайн-игра предоставляет возможность обучающимся составить личный бюджет и накопить на мечту.

- «Повезло или рассчитал?»: в процессе прохождения онлайн-игры участникам необходимо решить, во что лучше вкладывать и как приумножать денежные средства.

- «У кого занять?»: онлайн-игра содержит 10 разных случаев, при прохождении которых студенты учатся рассчитывать выгоду кредитов и займов согласно предложенным условиям.

- «Первые шаги в мире финансов»: онлайн-игра дает возможность обучающимся пополнить свои экономические знания, изучить вопросы кредитования, страхования, мошенничества и инвестирования, узнать про пенсионную систему в процессе открытия собственного бизнеса.

При выборе методов обучения необходимо учесть то, что они должны не только способствовать формированию установленных ФГОС уровней знаний и умений, но и помочь обучающимся наработать практически навыки. В связи с этим в модель были добавлены такие методы, как репродуктивный, метод проблемного обучения, метод модельного обучения. Формы учебной деятельности, применяемые на практических семинарских занятиях «Финансово-экономического практикума», были следующие: проверка сформированности знаний и умений на занятии рефлексии, систематизация и обобщение знаний, умений и контроль способности применять знания, умения и навыки при решении финансовых задач.

*Критериально-оценочный компонент* модели отображает уровни развития финансовой грамотности посредством оценки уровня развития УК-9: пороговый, продвинутый, высокий, которые, в свою очередь, соотнесены с уровнями знаний, умений и способностей переносить полученные знания на решение финансовых задач.

Данная модель была успешно апробирована в филиале Омского государственного педагогического университета в г. Таре.

1. Акмаева Р. И. Новые образовательные технологии для представителей поколения «игрек» // Вестн. Астрах. гос. техн. ун-та. Сер. : Экономика. — 2016. — № 4. — С. 98–104.

2. Онлайн-практикум «Финансовые грабли: береги деньги смолоду» : [сайт]. — URL: <https://fingrabli.inp.ru/games> (дата обращения: 25.03.2024).

3. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования — бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» // Гарант : справ.-правовая система. — URL: <https://base.garant.ru/71897864/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 25.03.2024).