

УДК 37.091.3

О. А. Гришина,факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. экон. наук, доц. Е. В. Коваленко

Интерактивные игры как метод обучения финансовой грамотности

Аннотация. Представлена технология обучения школьному курсу финансовой грамотности с применением интерактивных игр для изучения экономических дисциплин. Анализируется необходимость и специфика использования интерактивных игр при обучении финансовой грамотности. Предложены ресурсы для применения методики на практике преподавания.

Ключевые слова: школьный курс финансовой грамотности, методическая система обучения, индивидуализация процесса обучения, цифровые образовательные ресурсы.

В наши дни финансовая грамотность является необходимой компетенцией для каждого человека. Государством определены следующие проблемы, которые решает финансовое образование: повышение стандартов качества жизни, финансовая безопасность нынешних и будущих поколений граждан, долгосрочное оздоровление финансовой системы.

Традиционные методы обучения, такие как лекции и учебники, являются лишь теоретической основой в построении знаний. Сами по себе они не всегда эффективны для достижения всех целей в повышении финансового образования. Недостаточно одной информационной базы, чтобы в полной мере закрепить в памяти пройденный материал. В связи с этим более востребованными становятся инновационные методы обучения. Наиболее эффективными методами обучения финансовой грамотности считаются те, которые сочетают теорию с практикой. Это могут быть игровые методы, тренинги, семинары, онлайн-курсы и другие интерактивные формы обучения [1], но выбирая ту или иную форму, нужно не забывать учитывать индивидуальные особенности каждого учащегося и адаптировать методику под их потребности, а также грамотно интегрировать технологию в программу дисциплины.

Финансовые стимуляторы и настольные игры могут стать хорошим подспорьем в практике. В обучении финансовой грамотности они помогут участникам научиться управлять своими деньгами, принимать правильные решения в условиях ограниченного бюджета и оценивать риски инвестирования [2]. Примерами настольных игр, которые можно использовать в обучении финансовой гра-

мотности, являются «Монополия», «Cashflow 101» и «Flip City» и др.

Разнообразить и дополнить учебный процесс помогут компьютерные симуляции — смоделированные учебные задачи, ситуации, решение которых происходит при помощи компьютера. В них ученики погружаются в реальную экономическую среду и принимают решения в условиях, максимально приближенных к реальности. Симуляции дают шанс поэкспериментировать с различными экономическими моделями, анализировать результаты своих действий и делать выводы на основе полученных данных. Существует достаточно много подобных ресурсов, предоставляющих свободный доступ к использованию экономических симуляторов: Business Tycoon — игра, которая позволяет школьникам создать собственную компанию и управлять ей, принимая решения о производстве, маркетинге и финансах; Virtonomica — это бизнес-игра, реалистичный симулятор управления компанией.

Игровые методы обучения финансовой грамотности имеют свои преимущества. Во-первых, игры делают обучение более увлекательным и интересным. Во-вторых, они помогут научить применять теоретические знания на практике. В-третьих, они помогают развивать критическое мышление, принимать финансово-грамотные решения [3].

Однако следует принять во внимание тот факт, что ни одна из предложенных технологий не может существовать самостоятельно, в отрыве от традиционных методов. В первую очередь, педагог обязан дать теоретическую базу, на основе которой ученики будут готовы осознанно, с пониманием вступать в новые этапы урока. К тому же существует

проблема недостаточной оснащённости большинства школ необходимым оборудованием, это может снизить качество обучения. Интерактивные игры — это, в первую очередь, средство и метод обучения,

который должен восприниматься учениками серьёзно, а задача учителя — правильно донести это до всех обучающихся во избежание снижения концентрации внимания на изучаемом предмете.

1. Интерактивные формы занятий по финансовой грамотности: методический гид для учителя / авт.-сост. О. С. Уколова. — Екатеринбург : ГАОУ ДПО СО «ИРО», 2021. 25 с. // ИРО. Интернет Витрина [Электронный ресурс]. — URL: <https://edu.irro.ru/product/interaktivnye-formy-zanjatij-po-finansovoj-gramotnosti/> (дата обращения: 28.10.24).

2. Подболотова М. И. Инновационные технологии для повышения финансовой грамотности детей и молодежи // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. — 2015. — № 4 (34). — URL: <https://dlt.mgpu.ru/2021/09/03/innovacionnye-tehnologii-dlya-povysheniya-finansovoj-gramotnosti-detej-i-molodezhi/> (дата обращения: 29.09.2024).

3. Травкин И. Ю. Учебные компьютерные симуляции как средства учебной деятельности // Статистика и экономика. — 2012. — № 4. — С. 190–193. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/uchebnye-kompyuternye-simulyatsii-kak-sredstva-uchebnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 28.09.24).