

УДК 373.51

С. К. Белов,факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. экон. наук, доц. Е. В. Коваленко

Настольная игра «Монополия» как средство обучения базовым аспектам финансовой грамотности

Аннотация. В статье идет речь о применении настольной игры «Монополия» как средства обучения базовым аспектам финансовой грамотности. Благодаря применению настольной игры с элементами анализа финансовой деятельности, теории финансовой грамотности происходит развитие знаний, умений и навыков (ЗУН) у обучающихся. Для определения эффективности данного метода был проведен исследовательский опрос среди учащихся высших учебных заведений Омской области.

Ключевые слова: «Монополия», внеурочная деятельность, финансовая грамотность, настольная игра.

Настольные игры сопровождали человечество на протяжении всего его развития. Они как находили свою нишу среди низших социальных условий, которые предавались играм в кости или карты для заработка денег, так и распространялись среди знати, предпочитавшей стратегические игры, такие как «шахматы» или «го», порой применяемые для обучения стратегическому мышлению, необходимому для построения войск и умелому управлению ими [4].

Для подобных целей в 1904 г. была создана настольная игра «Землевладельцы» («The Landlord Game» в оригинале) [5]. Создательница этой игры Элизабет «Лиззи» Дж. Филлипс опиралась на идеи американского экономиста и реформатора Генри Джорджа [3]. Впоследствии из идей данной игры выросла «Монополия». Вышедшая в 1935 г. под началом Чарльза Дэрроу, она продавалась тиражом около 5 тысяч копий и впоследствии стала одной из самых известных настольных игр в мире [2].

«Монополия» обучала играющих базовым аспектам финансовой грамотности. В ее основании заложено грамотное обращение с финансами, понимание рисков и умение работы с ними, базовые знания об аренде земель и зданий, об уплате налогов, а также об инвестициях [1].

Применение «Монополии» как средства обучения финансовой грамотности может способствовать лучшему усвоению ее базовых аспектов. В качестве внеурочной деятельности учитель может собирать учеников для более осознанной игры.

Для выявления наиболее эффективных методов применения настольной игры был проведен

онлайн-опрос в формате «GoogleФорма» среди 50 студентов различных вузов Омска.

Результаты опроса позволяют сделать некоторые выводы:

1. Настольная игра «Монополия» ориентирована на развитие аспектов финансовой грамотности (98 % респондентов ответили «Да, является»);

2. Наиболее подходящим для проведения подобных внеурочных занятий является средняя школа, т. е. 5–9-е классы (88 % выбрали «Средняя школа: 5–9-й классы»);

3. В качестве симуляций в игре наиболее подходящими будут ситуации образования монополистического и олигополистического рынков (84 % опрошенных).

4. Настольная игра «Монополия» позволяет разобрать такие аспекты финансовой грамотности, как: планирование и управление финансами (92 % опрошенных); работа с рисками (86 %); аренда и рента (78 % опрошенных); инвестиции и вложения (66 %).

5. Самым частым предложением о проведении внеурочного занятия стало создание клуба любителей «Монополии», на встречах которого будут разыгрываться различные ситуации на рынке благодаря постановке задач перед игроками (учениками) и распределением ролей в процессе.

Таким образом, настольная игра «Монополия» может послужить хорошим практическим пособием для учащихся по работе с финансами как на базовом уровне, так и на более углубленном, затрагивая темы инвестиций, фондового рынка, а также развивая умение делать вклады, прививая учащимся навык заставлять деньги работать на них.

1. Игровед: Правила настольной игры «Монополия»: [Электронный ресурс]. — URL: https://www.igroved.ru/rules/rules_monopoly_rus.pdf (дата обращения 21.09.2024).
2. «Монополия». Как появилась и менялась самая известная настольная игра // РБК Life. 19.11.2022 [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.rbc.ru/life/news/63761b5a9a79473b08788717> (дата обращения: 21.09.2024).
3. *Мэги Элизабет* // Знание.Вики [Электронный ресурс]. — URL: <https://znanierussia.ru/articles/%D0%9C%D1%8D%D0%B3%D0%B8,%D0%AD%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D0%B5%D1%82> (дата обращения: 20.09.2024).
4. The Full History of Board Games // Dicey Goblin [Электронный ресурс]. — URL: <https://diceygoblin.com/the-full-history-of-board-games/> (дата обращения: 20.09.2024).
5. *Walsh Tim*. The Playmakers: Amazing Origins of Timeless Toys. — Keys Publishing, 2004. — 298 p.