

УДК 372.8

Н. С. Матузов,

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

Использование игровых технологий в процессе изучения темы «Семейный бюджет и личные финансы» на уроках экономики

Аннотация. В статье раскрываются особенности использования игровых технологий при изучении темы «Семейный бюджет и личные финансы» на уроках экономики. Рассматриваются преимущества игрового подхода, приведен пример разработанной игры. Отмечается, что игровые методы способствуют лучшему усвоению материала и формированию финансовых навыков у школьников.

Ключевые слова: игровые технологии, обучение экономике, семейный бюджет, личные финансы, образование школьников.

В современных условиях, когда финансовая среда становится всё более сложной и нестабильной, овладение базовыми знаниями и навыками в области управления личными и семейными финансами приобретает особое значение.

Тема «Семейный бюджет и личные финансы» только на первый взгляд кажется простой, тогда как ее многогранность включает в себя широкий круг вопросов: планирование доходов и расходов, сбережения, разумное потребление, финансовую безопасность семьи и основы инвестиционной грамотности.

В учебной литературе для обучающихся младших и средних классов тема «Семейный бюджет» часто преподносится в виде игровых заданий, тематических исследований и практических ситуаций. Это способствует формированию финансового мышления школьников. В условиях стремительно развивающейся экономики, где управление семейным бюджетом и личными финансами становится неотъемлемой частью финансовой грамотности, возникает необходимость в поиске инновационных подходов к обучению школьников этим темам.

Одним из таких подходов является использование игровых технологий. Они не только повышают интерес учащихся к изучаемому материалу, но и способствуют более глубокому усвоению знаний. Игровые технологии имитируют реальные жизненные ситуации, что особенно важно при изу-

чении темы семейного бюджета и личных финансов. Это помогает учащимся развить навыки управления финансами, принимать ответственные финансовые решения и адаптироваться к экономическим вызовам современного общества.

Игровые технологии — это организация педагогического процесса в форме педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета [3].

В ходе изучения темы «Семейный бюджет» игровые технологии позволяют учащимся моделировать реальные ситуации и развивать такие навыки, как планирование бюджета, принятие решений и анализ последствий. При этом важно учитывать возрастные и психологические особенности учащихся, адаптируя материалы и задания к их уровню. В нашем исследовании были рассмотрены различные виды игровых технологий: интеллектуальные, деловые, ролевые и компьютерные игры.

В качестве примера компьютерной игры приведем интерактивный игровой практикум «Финансовые грабли» [4], который содержит в себе модуль «Ежедневные расходы и расчеты». В данном модуле представлена серия игр, которые позволяют учащимся понять ключевые принципы личных финансов: как принимать взвешенные финансовые решения и планировать личный бюджет. Например, третья игра данного модуля называется «Отложить или потратить?» — учит анализировать потребности, отличать желания от насущных потребностей и планировать расходы. Обучающийся

должен принять решение в предлагаемой жизненной ситуации: потратить деньги на некоторый продукт или услугу или накопить с помощью банковских депозитов или инвестиций в ценные бумаги. В начале этой игры участник должен выбрать одного из четырех героев — персонажей с разными финансовыми привычками и образом жизни. Также можно играть и за самого себя. Выбор роли для игрока делает игру персонализированной и увлекательной. Игровой процесс сопровождается объяснениями, правилами и подсказками. Таким образом, обучающиеся не только вовлекаются в игру, но и осваивают ключевые принципы финансовой грамотности на практике.

В качестве примера интеллектуальной игры предлагаем разработанную нами игру «Бюджетомания», которая представлена в формате «Своя игра». Она направлена на закрепление знаний о семейном бюджете, доходах и расходах, а также развитие финансовой грамотности. Игра включает в себя четыре категории: «Семья как экономическая ячейка общества», «Потребности и предпринимательство», «Бюджет семьи», «Узнай пословицу». В каждой категории предлагается по три вопроса разного уровня сложности (от 10 до 30 баллов). В случае правильного ответа участники зарабатывают баллы, а в случае неверного ответа — теряют. Поэтому при выборе задания представленных категорий у игроков развивается умение соотносить риски и свои возможности.

В категории «Семья как экономическая ячейка общества» представленные задания направлены на формирование представлений о роли семьи в экономической системе общества.

В категории «Потребности и предпринимательство» обучающиеся отвечают на вопросы, связанные с семейными потребностями.

В категории «Бюджет семьи» используются интерактивные задания, разработанные и выполняемые в сервисе LearningApps [1; 2]. Это позволяет разнообразить формы работы, повысить интерес и вовлеченность учащихся.

Вопросы категории «Узнай пословицу» направлены на формирование умений интерпретировать народную мудрость в контексте экономического поведения. Используются задания на восстановление и анализ пословиц, связанных с деньгами, бережливостью и дружбой.

Таким образом, игровые технологии являются эффективным инструментом развития финансовой грамотности (в частности, понятий семейного бюджета и личных финансов) у школьников. Они делают процесс обучения более наглядным, интересным и приближенным к реальной жизни. Их использование делает сложные экономические концепции более доступными и понятными. Во время игры обучающиеся знакомятся с финансовыми концепциями, развивают навыки принятия решений и приобретают опыт, необходимый для ответственного управления личными и семейными финансами в будущем.

1. Виды расходов семьи // LearningApps : [сайт]. — URL: <https://learningapps.org/23229573> (дата обращения: 15.05.2025).

2. Расходы и доходы семьи // LearningApps : [сайт]. — URL: <https://learningapps.org/22045954> (дата обращения: 15.05.2025).

3. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. — М. : Науч.-исслед. ин-т школьных технологий, 2006. — Т. 1. — 816 с.

4. Финансовые грабли: интерактивный игровой практикум : [сайт]. — URL: <https://fingrabli.inp.ru/games/ezhednevnye-traty-i-raschety/otlozhit-ili-potratit> (дата обращения: 15.05.2025).