ФИНАНСЫ

УДК 373

Аджикова А.С.[1]
Бисакаева М.А.[2]
Гукасова Н.Р.[3]

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМ В ОБУЧЕНИИ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОРГАНИЗАЦИЙ СПО

Аннотация. В статье рассматриваются основные проблемы формирования и особенности преподавания финансовой грамотности обучающимся организаций СПО. Аргументируется важность обучения финансовой грамотности посредством практико-ориентированного метода, используя различные виды образовательных игр. Авторы обосновывают повышение эффективности обучения за счет активной вовлеченности обучающихся в учебный процесс. Приводится сравнительный анализ разных видов игр живого действия, способствующих развитию элементов грамотного финансового поведения у обучающихся организаций СПО.

Ключевые слова: финансовая грамотность, организации среднего профессионального образования, игры, обучающиеся, практико-ориентированный метод.

Adjikova A.S.
Bisakaeva M.A.
Gukasova N.R.

POSSIBILITIES OF USING GAME FORMS IN LEARNING FINANCIAL LITERACY TO STUDENTS OF SECONDARY VOCATIONAL EDUCATION ORGANIZATIONS

Abstract. The paper discusses the main problems of formation and features of teaching financial literacy to students of secondary vocational education organizations. The importance of teaching financial literacy through a practice-oriented method using various types of educational games is argued. The authors substantiate the increase in the effectiveness of training due to the active involvement of students in the educational process. A comparative analysis of different types of live-action games is given, contributing to the development of elements of sound financial behavior among students of secondary vocational education organizations.

Keywords: financial literacy, organizations of secondary vocational education, games, students, practice-oriented method.

---

[1] *Аджикова Алтынай Султахановна,* кандидат экономических наук, доцент, заведующий кафедрой экономики и антимонопольного регулирования, Северо-Кавказский институт-филиал РАНХиГС, г. Пятигорск, e-mail: altu77@mail.ru, т. 8(8793)32-82-06

Altinay Adjikova, Ph.D. in Economics, Associate Professor, Head of the Department of Economics and Antimonopoly Regulation, North-Caucasian Institute, Branch of RANEPA, Pyatigorsk, e-mail: altu77@mail.ru, tel. 8(8793)32-82-06

[2] *Бисакаева Мадина Анваровна,* старший преподаватель кафедры экономики и антимонопольного регулирования, Северо-Кавказский институт-филиал РАНХиГС, г. Пятигорск, e-mail: bisakaevam@yandex.ru, т. 8(8793)32-82-06

Madina Bisakaeva, Senior Lecturer, Department of Economics and Antimonopoly Regulation, North-Caucasian Institute, Branch of RANEPA, Pyatigorsk, e-mail: bisakaevam@yandex.ru, tel. 8(8793)32-82-06

[3] *Гукасова Нина Рафаэловна,* кандидат экономических наук, доцент кафедры экономики и антимонопольного регулирования, Северо-Кавказский институт-филиал РАНХиГС, г. Пятигорск, e-mail: gukasovan@mail.ru, т. 8(8793)32-82-06

Nina Gukasova, Ph.D. in Economics, Associate Professor, Department of Economics and Antimonopoly Regulation, North-Caucasian Institute, Branch of RANEPA, Pyatigorsk, e-mail: gukasovan@mail.ru, tel. 8(8793)32-82-06

Вопросам повышения финансовой грамотности населения Российской Федерации в последнее время уделяется самое пристальное внимание.

В современных условиях финансовая грамотность – это навыки, умения и знания, необходимые каждому человеку, так как они помогают не только эффективно управлять собственной жизнью и добиваться успеха, но и обеспечивать собственную финансовую безопасность.

Финансово грамотный человек, на наш взгляд, это тот, который:

- имеет представление об устройстве финансовой системы России;
- знает свои права и обязанности при пользовании финансовыми услугами;
- планирует и контролирует свое финансовое положение;
- оценивает финансовые последствия принимаемых решений;
- понимает и принимает личную ответственность за результат.

Распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 сентября 2017 года утверждена Стратегия повышения финансовой грамотности на 2017–2023 годы (далее – Стратегия). Целью данной Стратегии является создание основ для формирования финансово грамотного поведения населения как необходимого условия повышения уровня и качества жизни граждан, в том числе за счет использования финансовых продуктов и услуг надлежащего качества [1].

Стратегия рассматривает финансовую грамотность как результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге для достижения финансового благосостояния.

Внедрение программ и методик интерактивного обучения учащихся, онлайн-игр по финансовой грамотности, специализированных информационно-просветительских мероприятий по обучению основам финансовой грамотности является одним из направлений реализации Стратегии.

Необходимо отметить тот факт, что в Федеральном государственном образовательном стандарте среднего профессионального образования уже включена отдельная общая компетенция «ОК-11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере». Банк России уже разработал методические рекомендации по включению финансовой грамотности в образовательные программы среднего профессионального образования.

Ранжирование методов обучения для каждой возрастной категории имеет ряд причин, среди которых психофизиологические особенности и уровень социализации и мотивации обучающихся.

Современные подростки отличаются от своих родителей особенностями мышления и финансового поведения. Они уже начинают сберегать, пользуются банковскими картами и хотят быть предпринимателями. Однако они зачастую не могут почерпнуть грамотные модели поведения и необходимые знания в семье, если их родители привыкли жить не по средствам и сами являются финансово неграмотными.

Необходимость обучать финансовой грамотности студентов организаций СПО также обусловлена тем фактом, что через несколько лет они столкнутся с необходимостью принимать важные самостоятельные финансовые решения.

Целевая аудитория обучающихся организаций СПО имеет 5 отличительных характеристик:

1. Современные и социальные. Быстро находят информацию, владеют простейшими компьютерными и мобильными технологиями, могут легко найти человека на просторах интернета, легко заводят новых виртуальных друзей.
2. Увлеченные и увлекающиеся. Много знают и умеют, есть хобби, готовы все бросить ради своих интересов.
3. Самостоятельные и инфантильные. Противоречивый подростковый возраст – отстаивают свои права, но не осознают обязанностей.
4. Целеустремленные и амбициозные. Знают чего хотят от жизни, но совершенно не представляют, как этого добиться.

5. Почти взрослые. 14–18 лет – возраст, когда нужно учиться, а хочется играть.

Педагог, который планирует процесс обучения финансовой грамотности для студентов организаций СПО, сталкивается с определенными проблемами:

1. Отсутствие мотивации и вовлеченности у данной возрастной категории обучающихся.
2. Нехватка у обучающихся реального жизненного опыта, связанного с управлением личными финансами.
3. Нехватка методических наработок.

Первые две проблемы могут быть решены при внедрении в обучение игровых форматов.

В 1969 году было проведено исследование, цель которого состояла в том, чтобы оценить эффективность различных способов получения знаний.

Результаты были представлены в виде схемы, которая получила название пирамиды обучения Эдгара Дейла (Рис. 1).



Рисунок 1 – Пирамида обучения Эдгара Дейла

Оказалось, что лекции и чтение являются не самым эффективным способом усвоения информации. Однако до сих пор основная часть учебного процесса строится в форме лекций, в которых учащиеся остаются по большей части пассивными слушателями.

Пирамида Эдгара Дейла наглядно показывает, что обучающиеся не смогут чему-либо научиться, пока не начнут применять свои знания на практике, пока не станут активно вовлекаться в учебный процесс.

В современном мире уже появилось целое множество разных игр, например, футбол, фанты, компьютерные игры DOTA или SIMS, настольные игры Alias и Монополия и другие. Все эти игры очень разные, хотя, с точки зрения их создания, можно выделить общую логику и игровые элементы.

В сфере игротехники или гейм-дизайна (от англ. Game design), то есть создания и проведения игр, наблюдается недостаток стандартизированных определений, не существует даже единого определения игры.

Можно выделить общие признаки, которые будут справедливы для любой игры:

Игроки. Главные действующие лица, для которых создана игра.

Правила. Правила – это ограничения, рамки, условия игры. Все игроки должны хорошо понимать, что это игра, и ответственно принимать правила. Если правила будут нарушаться, то игра разрушится.

Добровольность. В отличие от реальной жизни, от законов существования которой отказаться нельзя, игроки могут отказаться от участия в игре.

Соревнование. В игре всегда есть какой-то конфликт, проблема, которую нужно решить, цель, которую нужно достичь быстрее.

Начало и конец. Нельзя начать игру без объяснения правил. От игры не будет пользы, если нет завершения и рефлексии – обобщения полученных во время игры выводов.

Удовольствие. Удовольствие все равно остается ключевой характеристикой даже образовательных игр.

Обобщая выделенные признаки игры, можно принять следующее определение: игра – ценностно-смысловое пространство выбора, имеющее точки входа и выхода, и существующее только тогда, когда его действующие лица (игроки) принимают виды деятельности, условности и ограничения, определяющие это пространство, сознательно, ответственно и с удовольствием.

Например, все участники на время попадают в далекую-далекую Галактику и делятся на воинов и мирных жителей. Одни пытаются поддерживать экономическое, политическое и культурное процветание Галактики, а другие разрабатывают план по превращению ее в Империю и захвату других галактик.

Такая игра может использоваться для понимания различных вариантов государственного строя, сфер общественной жизни, факторов, которые на нее влияют.

Критическое восприятие и активная работа обучающегося объясняют эффективность игр как метода обучения.

В ходе лекции, чтения или просмотра материала учащийся получает набор готовых фактов и выводов, зачастую не подвергая их критическому осмыслению.

Он не чувствует практической значимости получаемой информации, так как у него нет необходимости и возможности применить их здесь и сейчас, перевести абстрактное теоретическое знание в практическую плоскость.

С интерактивными методами обучения дело обстоит совершенно иначе. Интерактивные методы предполагают активную роль обучающегося. В процессе ему приходится затрачивать больше усилий на «переработку» информации (пропускать ее через себя, делать собственную оценку).

Следовательно, чем более активна его роль, тем выше процент усвоения материала (Рис. 2).

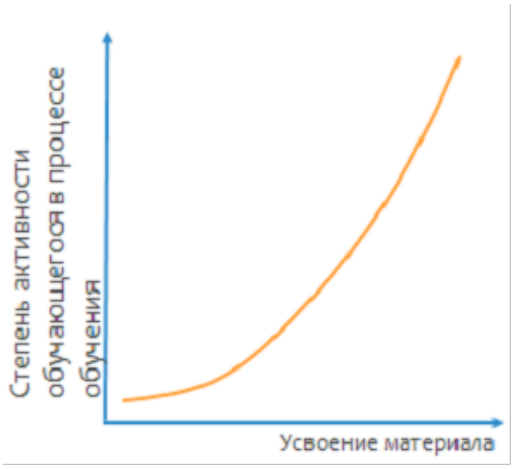


Рисунок 2 – Эффективность игр как метода обучения

Игровые формы идеально подходят для обучения основам финансовой грамотности не только потому, что они увлекательны, а ребятам 14-18 лет нравится играть. Игровые формы обладают рядом особенностей, которые делают их эффективными для образования:

1. Применение знаний на практике, отработка умений и навыков, формирование установок – не только лишь знаний. Навыки и умения – то, что отрабатывается в играх и переносится как реальный опыт в жизнь.

2. Смоделированные условия. Игровое

пространство является упрощенной версией жизни, что повышает эффективность обучения. С одной стороны, участники оказываются в максимально приближенных к реальности ситуациях, что дает им реальный практический опыт. С другой стороны, это полностью контролируемая ситуация, в которой педагог может отсечь одни факторы, сделать акцент на других, на которые он хочет обратить внимание учащихся.

3. Обучение на ошибках. В игре участник может допустить ошибку, и это не повлияет на его реальную жизненную ситуацию. Но ошибка – это опыт, а опыт полученный в игре может быть таким же полезным, как и опыт полученный в жизни.

4. Личные выводы участников. Каждый игрок может вести себя по-своему и каждый получит свой собственный опыт. С одной стороны, это значит, что кто-то возьмет от игры больше, кто-то – меньше. С другой стороны, выводы, сделанные участниками, будут их собственными, прожитыми и пропущенными через себя, а не «спущенными сверху» авторитетным учителем.

5. Эмоциональная вовлеченность. В условиях игры каждому приходится думать, выбирать, принимать решения – у участников остается гораздо меньше возможностей сидеть в стороне, чем во время лекции. Кроме того, обучающиеся эмоционально реагируют на игру, тем самым подкрепляют полученную информацию яркими впечатлениями.

Существует много типологий игр. Но не так важно относить игру, которую вы разрабатываете или проводите, к тому или иному типу. Приведенные ниже типологии необходимы для формирования общего представления о том, какие бывают игры.

По форме можно выделить 3 типа игр:

1. Компьютерные игры – игры, которые проводятся при помощи специального программного обеспечения и компьютера.

2. Настольные игры – игры проводятся при помощи небольшого набора предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.

3. Игры живого действия – игры, для проведения которых нужно большое пространство для перемещения участников, в них также важнее становится коммуникация, нежели применение различных предметов.

Наиболее распространенными и удобными для обучения финансовой грамотности можно выделить игры живого действия, среди которых:

1. Деловая игра. Имитируют реальные жизненные ситуации и ставят перед игроками вопросы, требующие решения. Например, участникам приходится выбирать: куда вложить деньги, как развивать свой бизнес, как общаться с банком.

2. Станционно-беговые игры и квесты. Подразумевают выполнение конкретных заданий, полученных от ведущих разных станций, обычно требуют большого пространства, т.к. станции с заданиями размещаются на значительном расстоянии друг от друга.

3. Интеллектуальные шоу. Отличаются от станционно-беговых игр и квестов тем, что проводятся в «сидячем» формате и не требуют большого пространства и такого количества ведущих. Если из станционных игр взять только интеллектуальные конкурсы и разместить команды за столами в одном большом зале, то можно провести интеллектуальное шоу).

4. Разминочные игры. Станционные игры и интеллектуальные шоу состоят из многих мини-игр, своеобразных кирпичиков. Такие мини-игры можно использовать и для того, чтобы настроить обучающихся перед лекцией или разбавить лекцию в середине.

5. Кейсы. Это деловая игра в коробке. Участники планируют свои действия по решению заданной проблемной ситуации и получают обратную связь о возможных последствиях от ведущего.

Образовательные игры имеют образовательные цели и направлены на решение конкретной задачи. При этом задачи определяет педагог, выбирающий или разрабатывающий игру. В зависимости от задачи подбирается игровая технология.

Игра как методология обучения – это осмысленное мероприятие с определенной целью, которое необходимо выстраивать планомерно, продумывать стратегию, определить, какие техники и средства подходят для развития того или иного навыка и т.д. (Рис. 3).

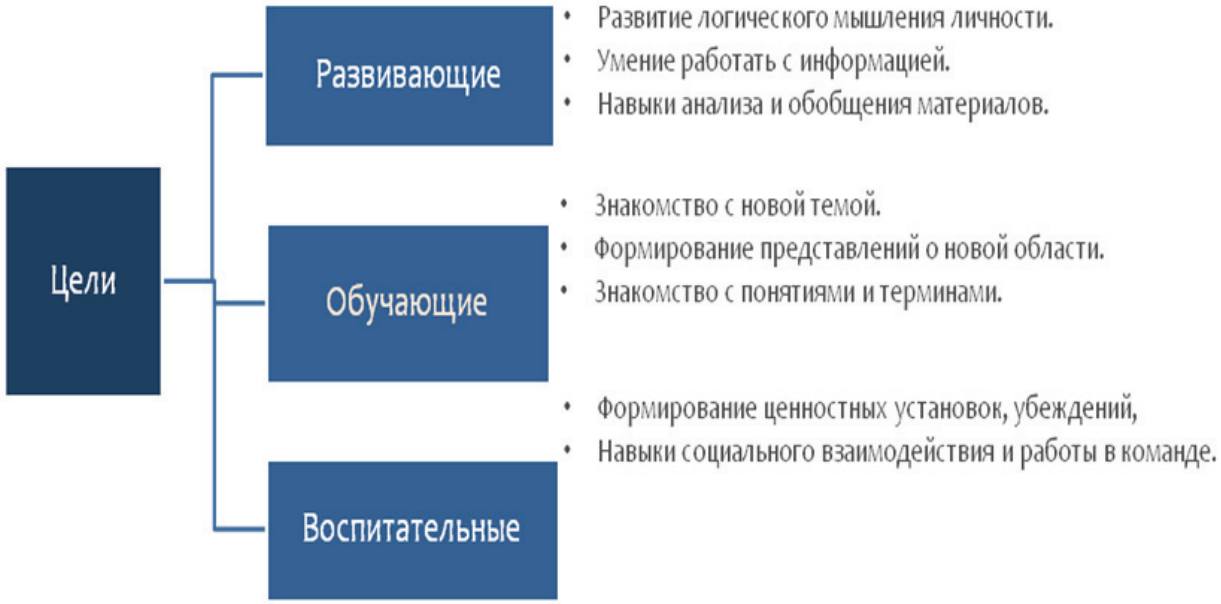


Рисунок 3 – Цели образовательной игры

Легенды образовательных игр – это вводные данные, описание вымышленной ситуации, в которой оказывается игрок.

Например, «по легенде игры, вы – предприниматель, которому необходимо отправиться в налоговую инспекцию и получить документы для открытия своего бизнеса».

Легенда – необязательная часть образовательных игр, возможно, суть игры будет «выполните как можно больше заданий за определенное время».

Однако именно легенда способна погрузить игроков в определенные условия, что будет способствовать решению образовательной задачи, т.к. большее вовлечение в игру способствует более ярким выводам, которые можно перенести в реальную жизнь.

Рефлексия (послеигровая дискуссия) – это очень важный этап, во время которого происходит обсуждение игровых решений и выводов, анализ ошибок, закрепление успехов, выражение эмоций. После любого события каждый человек проговаривает, прокручивает в голове, оценивает неудачи. Но важно делать это вместе, это позволит осознать и закрепить необходимые выводы.

Оценка в игре должна происходить в соответствии с образовательными задачами, а так как задачей должна быть не проверка, что знает или умеет обучающийся, а получение опыта (знаний, навыков), то даже, если обучающийся в игре ошибся и проиграл, важно донести до него, что он получил тот важный опыт, который будет «работать на него» за пределами игры.

Главная награда в игре – радость от самого процесса, которая обеспечивается, когда учитель одобряет, хвалит всех участников за то, что они учатся управлять своей жизнью, получать важные навыки.

Оценка внутри команды, и вне ее, признание или критика друзей – даст больше понимания к анализу дефицита собственных знаний и навыков, чем оценка поставленная преподавателем.

Каждая игра состоит из определенного набора компонентов, часть из которых может отсутствовать по объективной причине, обоснованной разработчиком игры (Рис. 4).

Особой популярностью среди педагогов, практикующих обучение финансовой грамотности, пользуются следующие виды игр: деловые игры, интеллектуальные шоу и станционные игры.

Чтобы понять, чем отличаются три типа игр, проведем сравнение их по следующим критериям: цель игры, содержание игры, игровые задания, механика игры (Табл. 1).



Рисунок 4 – Компоненты игры

Таблица 1. Сравнение разных типов игр

Критерий		Деловая игра	Интеллектуальное шоу	Станционная игра
Цель игры		Формирование навыков	Формирование и закрепление знаний	Формирование установок
Содержание игры		Отражают реальные жизненные ситуации, практические задачи	Построены по принципу «вопрос-ответ»	Широкая тематика заданий, (творчество, изучение какой-либо предметной области и т.д.)
Игровые задания		Игроки постоянно сталкиваются с проблемными ситуациями, логически взаимосвязанными между собой	Задания на развитие интеллекта, анализ и синтез	Игроки выполняют задания разного типа
Механика игры	Тип принятия решений	Игроки самостоятельно принимают решения и выполняют действия для разрешения ситуаций в игре	Игроки сами принимают решения, но не выполняют никаких действий	К решению задач может подключаться игротехник / модератор
	Перемещения между локациями	Может включать	Необязательно для решения образовательной задачи	Обязательно включает

Игра по финансовой грамотности – это не досуг. Игры создают необходимые условия, чтобы обучающийся не только получил новое знание, но и пропустил его через себя, критически осмыслил и применил, перевел в конкретное игровое действие и получил обратную связь на него.

В результате обучающийся получает собственный опыт и основанные на нем навыки конкретных действий. Знание, пропущенное через себя, ценится человеком гораздо больше, чем полученное от других.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 25 сентября 2017 г. № 2039-р «Об утверждении стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017–2023 годы» // Справочно-правовая система «Консультантплюс» www.consultant.ru