

Лаврентьева Наталия Владимировна

магистрант

ФГБОУ ВО «Московский государственный

психолого-педагогический университет»

г. Москва

DOI 10.21661/r-530279

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ АДАПТИВНОЙ СИСТЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

***Аннотация:** в статье обозначены проблемы, с которыми сталкивается классическое образование при обучении молодежи финансовой грамотности. Автор предлагает создание компьютерных программ со сценарным подходом на основе дерева решений, что позволит не только определить стартовый уровень обучающегося, но и создать для него индивидуальную программу обучения.*

***Ключевые слова:** педагогические технологии, интерактивная игра, образовательный квест, кейсы, финансовая грамотность, дерево решений.*

В последнее десятилетие дистанционное и онлайн-обучение все прочнее входят в жизнь обучающихся. Это прежде всего связано со значительным ускорением темпа жизни и зависимостью современной молодежи от интернета. Проведенные исследования показывают, что, несмотря на любовь молодежи много учиться (особенно онлайн) и готовность инвестировать деньги и время в себя и в свое образование, они в большинстве случаев все еще не готовы вкладывать время и особенно деньги в свое обучение финансовой грамотности. Среди них, конечно, уже есть и чуть позже будут талантливые технари и ученые, учителя и врачи. Но, инвестировав свое время и силы в освоение специальности, они оказались слабо финансово грамотны, и в силу этого они не защищены от финансовых мошенничеств по отношению к ним, некорректно оценивают риски по финансовым продуктам и услугам посредников. А ведь это будущие вкладчики и заемщики, участники финансового рынка и клиенты страховых компаний, те, от

чьих доходов будет зависеть наполнение пенсионного фонда и будущий уровень жизни большей части населения нашей страны.

Финансовая безграмотность в первую очередь связана не только с плотным графиком работы молодых специалистов и наличием других целей, в частности, у старшеклассников – это ЕГЭ и поступление в ВУЗы, у студентов и выпускников ВУЗов – это желание проявить себя и продвинуться в новой профессии. Дополнительной сложностью преподавания нового для них материала стала академичность и высокая степень теоретизированности современных обучающих программ по финансовой грамотности.

Но не только это является существенным препятствием на пути популяризации финансовой грамотности среди молодежи. Есть и технические сложности с выстраиванием индивидуальной и адаптированной под умственные способности каждого индивида системы образования.

В связи с неоднородностью знаний молодежи в части владения основами личных финансов мы вынуждены констатировать, что, «к сожалению, в один и тот же процесс обучения зачастую бывают вовлечены участники с разными уровнями подготовки» [2, с. 52]. И в качестве последствий можно столкнуться с потерей способности понимать и запоминать информацию как у новичка, так и потерей интереса к обучению у более опытного обучающегося. В первую очередь это связано со сложностью классического образования учитывать индивидуальные особенности и уже сформированные знания финансовых азов каждого. И, в соответствии с различием знаний основ финансовой грамотности, полученными, например, подростком в семье, равно как и разной скоростью усвоения нового материала преподавание в классическом формате лекций и семинаров слишком сильно усредняет возможности каждого обучающегося. Все это существенно усложняет организацию процесса обучения молодежи личным и семейным финансам.

Система создания интерактивной игры с применением кейсов или создания тренажера-симулятора в виде отдельной программы или приложения позволяет

на начальном уровне определять глубину знаний о финансах подростка и в соответствии с его уровнем начинать игру с отличного от новичка уровня. А для новичка в финансах, что очень часто отражает реальное положение дел старшеклассников и студентов особенно неэкономических учебных заведений, упор в начале следует делать на:

- «тщательное руководство;
- постепенное и дозированное изложение информации, особенно в начале процесса;
- четкий план действий;
- рост уверенности в себе;
- постепенное повышение уровня сложности;
- инструктирование о постоянной обратной связи» [2, с. 51].

Благодаря возможности автоматизации процесса обучения и контроля за освоением навыков обучающегося, становится возможным подобрать для него индивидуальный путь освоения знаний и приобретения им навыков принятия финансовых решений. Это становится возможным при создании компьютерного, образовательного квеста с множеством заложенных в него сценариев, описывающих ситуации с финансовыми последствиями, с которыми обучающемуся может случиться столкнуться на жизненном пути. В основе подобного квеста целесообразно использовать дерево принятия решений, благодаря которому идет процесс упрощения или усложнения заданий и теоретического материала в зависимости от успешности прохождения заданий и кейсов. Дополнительным достоинством при использовании дерева решений для подобного обучения будет отсутствие цикличности, что несомненно позволит при необходимости изменить данные и условия кейса и доносить непонятый материал по-другому.

Создание подобных систем позволит в самом начале взросления оценить успешность выбранной жизненной и финансовой стратегии и увидеть причинно-следственную связь между финансовыми привычками и качеством жизни через несколько десятков лет.

А ведь еще Альфред Коржибски в 1931 году сказал, что «карта не есть территория» [1]. Поэтому выстраивание процесса обучения финансовой грамотности с помощью искусственного интеллекта позволит обучающемуся самостоятельно расширять свою «карту» без риска совершить непоправимую ошибку, без оценок со стороны проверяющих, ведь у них своя «карта»! А это просто игра и квест, сценарий которого будет создан с учетом особенностей каждого конкретного обучающегося: его стартового уровня, свойств памяти и скорости освоения нового и неизвестного материала.

Список литературы

1. Korzybski A. A Non-Aristotelian System and its Necessity for Rigour in Mathematics and Physics. Доклад в Американском математическом обществе (Новый Орлеан, штат Луизиана, США). 28 декабря, 1931 года. Перепечатано в Science and Sanity. – 1933. – с. 747–761.
2. Дирксен Дж. Искусство обучать: как сделать любое обучение нескучным и эффективным / Дж. Дирксен; пер. с англ. Ольги Долговой. – 2-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 276 с.