

Люфт Вероника Дмитриевна

магистрант

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный

педагогический университет»

г. Армавир, Краснодарский край

ТЕХНОЛОГИИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** статья посвящена вопросу эффективности применения игровых методов в образовательном процессе, направленном на повышение уровня финансовой грамотности у школьников. Актуальность исследования обусловлена необходимостью формирования у подрастающего поколения базовых экономических знаний и навыков, позволяющих принимать взвешенные финансовые решения в будущем.*

В работе представлены различные типы игр, адаптированных для обучения финансовой грамотности, включая ролевые игры, экономические симуляции, настольные игры и цифровые образовательные платформы. Описаны методические рекомендации по разработке и внедрению игровых сценариев в учебный процесс с учетом возрастных особенностей и индивидуальных потребностей школьников.

***Ключевые слова:** игровые технологии, финансовая грамотность, эффективность обучения, методика обучения.*

Игровые технологии на уроке – это не просто развлечение, а мощный инструмент повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения. Они позволяют трансформировать учебный процесс, делая его более динамичным, интерактивным и ориентированным на активное участие каждого ученика. Среди наиболее распространенных видов игровых технологий можно выделить ролевые игры, деловые игры, квесты, викторины, настольные игры, а также использование компьютерных игр и игровых онлайн-платформ. Ролевые игры позволяют ученикам примерить на себя различные социальные роли, моделировать

жизненные ситуации и развивать навыки коммуникации, эмпатии и принятия решений. Деловые игры, в свою очередь, имитируют реальные бизнес-процессы, помогая ученикам понять принципы экономики, менеджмента и маркетинга.

Квесты и викторины стимулируют познавательную активность, побуждают к поиску информации и применению знаний в нестандартных ситуациях. Настольные игры способствуют развитию логического мышления, стратегического планирования, командной работы и умения следовать правилам. Компьютерные игры и игровые онлайн-платформы, при правильном подборе и интеграции в учебный процесс, могут эффективно использоваться для изучения различных предметов, развития навыков решения проблем и повышения интереса к учебе.

Следует отметить, что игровые методы в обучении финансовой грамотности для школьников становятся всё более популярными и востребованными. Это обусловлено тем, что игра, как естественная форма познания для детей, способствует лучшему усвоению сложных финансовых концепций. Интеграция игровых методов в учебный процесс требует от педагогов определенной подготовки и навыков. Важно не только правильно подобрать игру, но и уметь организовать учебный процесс таким образом, чтобы игра стала эффективным инструментом обучения. Педагог должен выступать в роли модератора, направляя дискуссию, помогая учащимся анализировать результаты игры и делать выводы. Кроме того, важно оценивать эффективность использования игровых методов. Оценка может проводиться в виде тестов, опросов, анализа игровых стратегий и решений обучающихся. Результаты оценки позволяют корректировать учебный процесс, выбирать наиболее эффективные игры и адаптировать их к потребностям конкретной группы обучающихся [6].

При выборе игровой методики необходимо учитывать возрастные особенности школьников, их уровень подготовки и цели обучения. Для младших школьников (1–4 классы) подойдут простые настольные игры, моделирующие базовые финансовые операции, такие как покупка, продажа, накопление. Важно,

чтобы игра была визуально привлекательной, с понятными правилами и не занимала много времени. Цель таких игр – заложить фундамент понимания ценности денег и научить детей простым финансовым решениям.

Для школьников 5–9 классов можно использовать более сложные экономические симуляторы и деловые игры. В этих играх обучающиеся могут управлять виртуальными предприятиями, принимать решения о инвестициях и кредитах, анализировать рыночные условия. Такие игры развивают логическое мышление, умение планировать и оценивать риски. Большое значение имеет возможность командной работы, которая учит сотрудничеству и разделению ответственности.

Старшеклассникам (10–11 классы) можно предложить игры, моделирующие реальные финансовые ситуации, например, инвестирование в фондовый рынок, управление личным бюджетом с учетом ипотеки и страхования. Важно использовать игры, основанные на актуальных экономических данных и требующие анализа сложной информации. Цель таких игр – подготовить обучающихся к принятию осознанных финансовых решений в будущем.

Далее мы остановимся на особенностях выбора и проведения финансовых игр в основной школе. Для начала проведём обзор имеющихся онлайн-ресурсов для проведения уроков по финансовой грамотности. В первую очередь выделим онлайн проект, подготовленный банком России специально для школьников 5–11 класса [4]. Сюжеты подобраны так, чтобы материал урока стал образнее и понятнее. Предлагаемые уроки разбиты как тематически, так и по классам. Что очень удобно для организации учебного процесса. Например, для 6 класса к изучению предлагаются такие темы как «Эволюция платежей», «история денег в России», «Путешествие в историю страхования». Уроки включают интерактивные задания и практические примеры, которые помогают разобраться в том, как эффективно управлять личными финансами, оптимизировать расходы и достигать поставленных целей. Однако минусом данной платформы является предварительная запись, ограниченность числа участников, жёсткое временное планирование. Всё это ограничивает возможность использования данного ресурса.

Другой пример – «Banzaï» – бесплатная онлайн-платформа, предназначенная для изучения личных финансов учащимися с помощью интерактивных игр и симуляций [8]. Banzaï предлагает различные сценарии, в которых пользователи могут принимать финансовые решения, например, планировать расходы на покупку автомобиля или обучение. Однако данная платформа доступна только учащимся, которые знают английский язык. В тоже время данная платформа позволяет интегрировать уроки финансовой грамотности в такую учебную дисциплину как «Английский язык».

Для обучающихся 5–6 класса можно рекомендовать онлайн игру «Космический детектив: загадка семи банкнот» [1]. Данная игра знакомит обучающихся с видами денег в России, как распознать фальшивые деньги и что делать в случае их обнаружения и где поменять испорченные купюры.

Для этой же возрастной группы подойдет игра «Тайна потерянной копилки» [2]. Игроки научатся обращаться с деньгами, создавать сбережения, планировать расходы и избегать необдуманных покупок. Главная задача – защитить накопления героев от мошенников и злого колдуна.

Получению навыков управления семейным бюджетом способствует игра «Три кота: финансы для детей» [3]. Учащимся в игровой форме объясняются также такие вопросы как экономить, пользоваться банковской картой, защититься от финансовых мошенников.

Для обучающихся 7–9 классов можно порекомендовать игру «Первые шаги в мире финансов» [5], которая была создана при поддержке Минфина России. Она научит решить настоящие бизнес вопросы. В ходе игры, обучающиеся пополнят свои знания в области экономики, изучат вопросы кредитования, страхования, мошенничества и инвестирования, узнают про пенсионную систему.

Для возрастной группы старше 14 лет Банк России также предлагает игру «Экономикум». Как отмечают разработчики игры «Экономикум» – это игра, в которой можно самому по управлять всепланетным центральным банком, общаться с жителями и принимать непростые решения, а потом разбираться с их последствиями. Планета – Инфурсия – выдуманная, но все проблемы и задачи

максимально приближены к реальности. Помогать (или мешать) будут диванный критик, говорящая инфурсийская корова, залетный инопланетянин и другие примечательные личности [7].

Таким образом, онлайн-игры предоставляют возможность персонализированного обучения. Это позволяет создать оптимальные условия для обучения, при которых каждый ученик может развиваться в своем темпе и достигать максимальных результатов. Получение виртуальных призов и наград, а также возможность соревноваться с другими учениками, повышают интерес к учебе и создают позитивную учебную атмосферу. Это особенно важно для тех обучающихся, которые испытывают трудности с традиционными методами обучения.

Помимо компьютерных игр и онлайн-игр в обучении финансовой грамоте можно активно использовать настольные игры. Основные принципы обучения финансовой грамотности с помощью настольных игр включают в себя создание реалистичных сценариев, которые отражают реальные финансовые ситуации, а также вовлечение обучающихся в процесс принятия решений. Игры должны быть не только увлекательными, но и образовательными, способствуя развитию навыков, необходимых для успешного управления личными финансами. Важно, чтобы обучающиеся не только осваивали теоретические аспекты финансов, но и могли применять их на практике, что настольные игры позволяют сделать наиболее эффективно.

Важно отметить, что выбор игры должен основываться на возрастных особенностях и уровне подготовки обучающихся, чтобы обеспечить максимальную эффективность обучения. Игры, такие как «Манчкин» и «Монополия», появились в XX веке и стали символами нового подхода к обучению и развлечению. «Монополия», в частности, была создана с целью показать, как работает рынок недвижимости и какие стратегии могут привести к финансовому успеху. Эта игра, как и многие другие, использует механизмы, которые позволяют игрокам принимать решения, управлять ресурсами и сталкиваться с последствиями своих действий, что является важной частью финансовой грамотности.

Настольные игры часто способствуют развитию социальных навыков. В процессе игры, обучающиеся учатся работать в команде, обсуждать стратегии, вести переговоры и разрешать конфликты. Эти навыки важны не только в контексте финансов, но и в более широком смысле, поскольку они помогают формировать успешные социальные взаимодействия в будущем.

Современные настольные игры, направленные на обучение финансовой грамотности, часто разрабатываются с учетом образовательных стандартов и потребностей обучающихся. Они могут включать в себя элементы, такие как управление бюджетом, инвестирование, планирование расходов и понимание кредитов. Такие игры, как «Cashflow» от Роберта Кийосаки, помогают игрокам понять разницу между активами и пассивами, а также важность финансовой грамотности в достижении финансовой независимости. Игроки проходят путь от работника до инвестора. Игроки учатся создавать и следить за своим бюджетом. Игра демонстрирует понятия активов и пассивов, показывая, как правильно инвестировать. Игроки разрабатывают свои стратегии для достижения финансовой независимости.

Хотелось бы также отметить такую игру как «Банковская битва (The Game of Life)», в ходе которой участники проходят через разные жизненные ситуации, принимая важные решения о карьере, бизнесе и семейной жизни.

В настоящее время рынок учебных игр по финансовой грамотности значительно расширился, что даёт возможность для выбора. Однако важно помнить, что использование настольных игр в обучении требует от преподавателей не только знания предмета, но и навыков организации игрового процесса, что также является важным аспектом подготовки будущих специалистов в области образования.

Таким образом, правильно подобранные и организованные игры позволяют сделать обучение интересным, захватывающим и практико-ориентированным, формируя у обучающихся необходимые знания и навыки для успешного управления личными финансами в будущем. Они позволяют создать интерактивную и увлекательную учебную среду, стимулируют интерес и мотивацию обучающихся, а также обеспечивают возможность персонализированного обучения. По-

сле завершения игры необходимо проводить рефлексию, анализировать результаты и выявлять возможности применения полученных знаний и опыта в реальной жизни. Только в этом случае игровые технологии станут эффективным инструментом обучения и развития.

Список литературы

1. Космический детектив: загадка семи банкнот [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://fincult.info/entertainment/game/kosmicheski_detektiv/ (дата обращения: 12.06.2025).
2. Тайна потерянной копилки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fincult.info/entertainment/game/tayna-poteryannoy-kopilki/> (дата обращения: 12.06.2025).
3. Три кота: финансы для детей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fincult.info/entertainment/game/tri-kota/> (дата обращения: 12.06.2025).
4. Онлайн-уроки по финансовой грамотности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dni-fg.ru/> (дата обращения: 12.06.2025).
5. Первые шаги в мире финансов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://game.educenter.ru/> (дата обращения: 12.06.2025).
6. Петрова С.Ф. Современные подходы финансового образования обучающихся общеобразовательных школ / С.Ф. Петрова, С.С. Борисова, Н.П. Васильева // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – №66–4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-podhody-finansovogo-obrazovaniyauchaschihsya-obscheobrazovatelnyh-shkol> (дата обращения: 10.03.2025). – EDN OUMIMG
7. Экономикум [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fincult.info/entertainment/game/ekonomikum/> (дата обращения: 12.06.2025).
8. Banzai: онлайн-платформа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://banzai.org/> (дата обращения: 12.06.2025).