

Воробьева В.В.

*Учитель русского языка и литературы
высшей квалификационной категории МБОУ СОШ №5*

Россия, г. Дивногорск

Чудина Т.В.

*Учитель русского языка и литературы
высшей квалификационной категории МБОУ СОШ №5*

Россия, г. Дивногорск

Шубина Л.В.

*Учитель русского языка и литературы
высшей квалификационной категории МБОУ СОШ №5*

Россия, г. Дивногорск

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ “РОЛЕВАЯ
ФИНАНСОВАЯ ИГРА “ФИНТЕЛЛИГЕНТ” КАК СРЕДСТВО
ОБУЧЕНИЮ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ НА УРОКАХ
ЛИТЕРАТУРЫ**

Аннотация. В данной статье размещается описание образовательной технологии, разработанной для формирования навыков финансовой грамотности у обучающихся основного общего образования средних общеобразовательных школ на базе предмета “литература”.

Ключевые слова: финансовая грамотность, школа, литература, ролевая игра, образовательная технология.

Abstract. This article contains a description of the educational technology developed for the formation of financial literacy skills among students of basic general education secondary schools on the basis of the subject “literature”.

***Keywords:** financial literacy, school, literature, role-playing game, educational technology.*

В современном мире все чаще возникает проблема финансовой грамотности населения: люди становятся жертвами мошеннических схем в любом возрасте и статусе, финансовые ресурсы чаще всего распределяются некорректно, управление ими осуществляется неграмотно. В обществе возникает потребность в повышении уровня финансовой грамотности, поэтому одним из направлений функциональных видов грамотности в современной школе становится именно финансовая грамотность [5].

Способов обучению финансовой грамотности сегодня представлено огромное множество: от модифицированных заданий ГИА до внеурочных занятий в реальном и цифровом формате [3; 4], однако современные дети гораздо лучше воспринимают новый материал в игровой форме. Финансовые игры представлены так же разнообразно, однако мы отмечаем, что ролевая игра - игровое направление, способное показать большую эффективность в обучении финансовой грамотности детей при наименьших затратах.

Во-первых, ролевая игра - популярное направление в сфере современной игровой индустрии, что становится в свою очередь гарантированным фактором мотивированности участников [6].

Во-вторых, такой формат игры обеспечивает деятельностный подход в освоении образовательных результатов, что может послужить развитию положительной динамики в достижении участниками этих результатов [1; 2].

В-третьих, ролевая игра как средство обучения помогает раскрыть творческий потенциал детей поколения Z и альфа, что является их основной поколенческой чертой и обеспечивает большую вовлеченность участников игры в образовательный процесс.

Таким образом, мы можем заключить, что выбор формата финансовой игры обусловлен объективными факторами и поможет в достижении образовательных результатов ее участников.

Особенностями нашей игры так же является наличие формата кейс-стади и наставничества. С точки зрения результативности эти форматы были отобраны как наиболее подходящими по нескольким причинам:

1. Наставничество подразумевает, что игровые группы будут направляться обученными старшеклассниками-игротехниками. Дети, обучаемые другими детьми, имеют более высокий показатель вовлеченности в работу, так как основная деятельность обучающихся в подростковом возрасте - коммуникативная. Наставник в созданной учебной ситуации является не только желанным примером для подражания, но и образовательным ориентиром. Такой формат работы помогает участникам быстрее адаптироваться, а отсутствие взрослых формирует более расслабленную среду взаимодействия [7].

2. Кейс-стади - популярный формат решения задач, при котором результат известен заранее, а технология предполагает достижение участниками результатов самостоятельно, с помощью предоставленных инструментов. Особенностью подготовки кейсов является то, что педагог должен продумать все возможные варианты и предоставить такой, который гарантированно приведет обучающихся к верному результату и поможет сделать правильные выводы. Кейс-стади реализует деятельностный подход в обучении, что позволяет детям достигать образовательных результатов быстрее и закреплять их.

Как мы видим, данные форматы помогают осваивать образовательные результаты и в рамках разработанной нами технологии являются необходимыми.

Как мы можем заметить, выбор формы организации технологии и ее элементов обусловлен социальными, психологическими и педагогическими

факторами. Далее мы предоставляем подробное описание игровой технологии.

Цель игры: целью данной игры является повышение общего уровня финансовой грамотности у обучающихся ООО на базе предмета “литература” и владения навыками финансовой грамотности в соответствии с возрастом ее участников.

Задачи игры:

1. Сформировать положительное отношение к современным способам сохранения и приумножения капитала среди подрастающего поколения;
2. Минимизировать финансовые риски в будущем для современных подростков и их родственников;
3. Повысить уровень владения базовыми понятиями финансовой грамотности;
4. Познакомить обучающихся с различными современными инструментами и стратегиями сохранения и преумножения финансов на основе литературных произведений.

Описание игры:

Игра состоит из четырех этапов и рассчитана на проведение в течение 4-х лет с последующим усложнением.

Первый этап - вводный - формирует оценочное суждение экспертов об уровне знаний будущих участников в сфере финансовой грамотности и подразумевает входное тестирование, состоящее из двух вариантов. В тесте содержатся базовые понятия из области финансовой грамотности и их описания. Для выполнения задания участникам необходимо выполнить соотнесение понятий и их определений. Данный этап проводится за несколько дней до самой игры. Эксперты проверяют тесты, составляют протоколы результатов входного контроля.

Вторым этапом является этап решения кейсов. Участники заранее поделены по спискам на группы. К каждой группе представлен старшеклассник-игротехник, который будет осведомлен о том, как правильно должен быть решен кейс, какие инструменты использовать, какая стратегия наиболее приемлема для решения поставленной задачи. Игротехников команда педагогов готовит заранее. Игротехники также отвечают за дисциплину в группе. (общие обязанности игротехников будут описаны ниже).

В рамках второго этапа игрокам предлагается отрывок из произведения, на базе которого создан кейс. Жети знакомятся с отрывком: читают по ролям, про себя или просто по цепочке и отвечают на список смысловых вопросов. Далее группа получает набор картинок и задание - подобрать к ситуации из произведения наиболее подходящую картинку. Такой подход поможет участникам более точно и грамотно сформулировать проблему. Как только картинка подобрана, ребята должны, посоветовавшись, сформулировать проблему из области финансовой грамотности, отраженную в произведении, им предложенном. Для наиболее грамотной формулировки детям раздаются клише. Для описания кейса (причины ситуации, что было сделано неверно, что необходимо было сделать) игрокам предоставляется список понятий (они также появляются во входном и итоговом тесте), которые отражают проблемы с точки зрения финансовой грамотности. Ребята знакомятся с понятиями и выбирают то, что может быть использовано для формулировки проблемы и описания кейса.

Когда проблема озвучена и уточнена при помощи игротехника, командам предлагается набор инструментов, используемый в современных реалиях, для решения выявленной ими проблемы. Из предложенных инструментов ребятам необходимо выбрать подходящие для решения конкретной проблемы, отсеивая лишние. Дети самостоятельно или с помощью

игротехника разрабатывают пошаговую стратегию решения проблемы, записывают ее и редактируют.

Третий этап - творческий - рассчитан на закрепление полученного результата: командам необходимо переделать отрывки, перенеся героев в современный мир и решить эту проблему, отыграв роли за героев произведения. Здесь приветствуется любой формат детского творчества, основным критерием будет ролевой отыгрыш и использование разработанной детьми стратегии. Далее результаты демонстрируются на общем сборе и оцениваются членами жюри.

На заключительном этапе выполняется контроль полученных знаний в ходе игры для фиксации изменений уровня владения навыками из сферы финансовой грамотности. Детям спустя пару дней выдаются вторые варианты текстов (поменять варианты), ребята выполняют соотнесение, в результате чего можно оценить динамику повышения уровня у каждого из участников, составив сравнительную таблицу.

Так как игру планируется проводить на каждой параллели с 5-х по 8-е классы, мы можем оценить многолетнюю динамику и выявить риски и рост уровня. В начале 9-го класса по истечению четырех лет участия в игре учителя дают задание на решение кейсов по произведению на уроке и фиксирует уровень уже без подготовки в реальных условиях. Так можно оценить прогресс участников с 5-го по 9-й класс.

Обязанности игротехника:

1. Формирование дисциплины внутри группы с помощью педагогических приемов и технологий;
2. Умение работать со смысловыми вопросами;
3. Знание материала по решению кейсов, стратегии решения, понятия в рамках изучаемой темы, клише для формулирования проблемы и тд;
4. Помощь в создании творческого продукта группы;
5. Ведение кейса;

6. Организация работы группы.

Предпочтение для вступления в команду игротехников отдается представителям педагогических классов.

Возрастная группа участников: к участию в игре приглашаются обучающиеся 5-х - 6-х классов, с каждым годом дети будут переходить на следующую ступень игры.

Место и время проведения игры: Игру планируется проводить раз в четверть в последнюю субботу перед каникулами в школе. В этом году мы проводим игру на представителях 5-6-х классов в качестве эксперимента, поэтому игра будет проведена в начале 4-й четверти. В последствии игра будет проводиться по следующему сценарию:

- 1 четверть - 5-е классы;
- 2 четверть - 6-е классы;
- 3 четверть - 7 классы;
- 4 четверть - 8-е классы.

Команда игротехников собирается для каждого произведения - своя и не должна превышать количество 6 человека - 1-2 игротехника на команду. Количество команд так же устанавливается индивидуально под каждую параллель: от 4 до 6 команд в количестве от 7 до 10 человек.

Пятая ступень рассчитана на работу с теми ребятами, которые участвовали в игре минимум на двух ступенях. Формат работы включает в себя серию из трех уроков по произведению Н. В. Гоголя “Мертвые души” и предполагает работу с финансовыми стратегиями ключевых персонажей. В ходе трех уроков дети изучат стратегию, выделяют ее сильные слабые стороны, определяют маршруты и инструменты для коррекции действий персонажа с точки зрения современной реальности и подготовят выступление, где раскроют модель правильного финансового поведения героев.

Итак, приведя подробное описание технологии, мы можем заключить, что ролевая финансовая игра может являться эффективным инструментом в

освоении финансовой грамотности в школе на базе предмета “литература” и обеспечить положительную динамику в освоении образовательных результатов обучающимися.

Список используемой литературы

1. Гекман, Н. А. Программа подготовки лидеров ролевых игр как инструмент неформального обучения молодёжи / Н. А. Гекман // Мир науки, культуры, образования. – 2018. – № 4(71). – С. 28-29. – EDN XYVVAAX;
2. Дмитриев, Н. А. Учитель как технолог процесса обучения основам финансовой грамотности в школе / Н. А. Дмитриев, Е. П. Верховская // Известия Тульского государственного университета. Педагогика. – 2023. – № 2. – С. 24-28. – EDN EPBNRL;
3. Интерактивные методы, применяемые при обучении будущих юристов: перспективы и особенности реализации / А. Ф. Вербилов, Р. Р. Ураев, А. И. Жукова, Д. В. Косовская // Евразийский юридический журнал. – 2024. – № 10(197). – С. 445-446. – EDN NFIXFZ;
4. Малышева, Д. С. Цифровые инструменты в обучении финансовой грамотности учащихся начальной школы / Д. С. Малышева // Формирование финансовой культуры в образовательных организациях: интеграция финансовой и цифровой грамотности : Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции. В 2-х томах, Институт развития образования Республики Башкортостан, 28 ноября 2024 года. – Уфа: Институт развития образования Республики Башкортостан, 2024. – С. 103-105. – EDN AZCJLQ;
5. Обердерфер, Д. Я. Финансовая грамотность как обязательное направление обучения в школе / Д. Я. Обердерфер // Научный Лидер. – 2022. – № 39(84). – С. 59-60. – EDN TNOEDD;

6. Ружанская, Н. В. Игровые технологии обучения финансовой грамотности / Н. В. Ружанская // Калужский экономический вестник. – 2020. – № 2. – С. 86-88. – EDN PBOLUG;

7. Стражир, А. А. Психологические особенности мотивации современных подростков / А. А. Стражир // Синтез науки и образования как механизм перехода к постиндустриальному обществу : сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции, Саратов, 18 апреля 2024 года. – Стерлитамак: Общество с ограниченной ответственностью "Агентство международных исследований", 2024. – С. 84-87. – EDN NTAVHV.