

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет: исторический

Выпускающая кафедра: философии, экономики и права

Бородина Полина Александровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Экономическое
образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и.о. зав. кафедрой философии, экономики и права:

к.ф.н., доцент Лисина Лариса Георгиевна

(дата, подпись)

Научный руководитель:

д.п.н., профессор Кольга Вадим Валентинович

(дата, подпись)

Студент: Бородина Полина Александровна

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы применения ролевых игр в преподавании финансовой грамотности.....	7
1.1 Проблемы формирования финансовой грамотности в школе.....	7
1.2 Классификация интерактивных методов обучения в экономическом образовании.....	13
1.3 Понятие и применение ролевых игр в экономическом образовании.....	21
Глава 2. Применение ролевых игр для развития финансовой грамотности ...	34
2.1 Разработка ролевой игры по теме «Семейный бюджет»	34
2.2 Методические указания по апробации урока с использованием ролевой игры.....	41
2.3. Анализ результата эксперимента.....	47
Заключение.....	55
Библиографический список.....	57
Приложения.....	61

Введение

В условиях динамично развивающейся экономики и усложнения финансовых инструментов финансовая грамотность становится неотъемлемым компонентом успешной социализации личности. Умение управлять личным бюджетом, анализировать риски, понимать основы инвестирования и защищаться от мошенничества — ключевые навыки, определяющие качество жизни в современном обществе. Однако, несмотря на растущую осознанность важности финансового образования, традиционные методы его преподавания зачастую остаются малоэффективными, что приводит к формальному усвоению знаний без формирования практических компетенций.

Стремительные изменения в экономической среде, включая цифровизацию услуг, появление новых финансовых инструментов и глобализацию рынков, требуют от граждан не только базовых знаний о финансах, но и практических навыков управления личным бюджетом, инвестирования и оценки рисков. Финансовая грамотность становится ключевой компетенцией XXI века, однако традиционные методы её формирования — лекции, тесты, теоретические задания — зачастую оказываются недостаточно эффективными из-за низкой вовлечённости обучающихся и отрыва от повседневных реалий. Как отмечают эксперты Всемирного банка, лишь 30% учащихся способны трансформировать полученные знания в действия, что подтверждает кризис «теоретической» педагогики в условиях быстро меняющегося мира.

В этой связи возрастает интерес к интерактивным педагогическим технологиям, среди которых особое место занимают ролевые игры. Их применение позволяет моделировать реальные финансовые ситуации — от планирования семейного бюджета до участия в биржевых торгах, — развивая не только предметные знания, но и критическое мышление, эмоциональный интеллект и способность принимать решения в условиях неопределённости. Например, игровые сценарии, имитирующие внезапную потерю работы или

необходимость выбора между краткосрочным кредитом и долгосрочным накоплением, формируют у обучающихся «мышление в действии», которое невозможно воссоздать через пассивное усвоение материала.

Ключевое преимущество ролевых игр — формирование поведенческих паттернов. В отличие от теоретических занятий, где решения абстрактны, игроки напрямую сталкиваются с последствиями своих действий. Если участник в игре принимает необдуманый кредит, он «теряет» виртуальные активы, что становится мощным стимулом для анализа ошибок. Как подчёркивает психолог Дэниел Канеман, «опыт, прожитый через эмоции, меняет установки быстрее, чем логические аргументы».

Ролевая игра как метод интерактивной педагогики имеет практическое значение для развития финансовой грамотности. Она создаёт условия, в которых ученик сталкивается с неожиданной ситуацией, требующей принятия роли одного из участников (например, предпринимателя, инвестора, консультанта), анализа последствий своих решений и поиска оптимальных стратегий. Такой подход не только активизирует познавательную деятельность, но и формирует рефлексивные навыки: по данным исследования PISA (2022), участие в симуляциях повышает способность подростков к финансовому планированию на 25–30% по сравнению с традиционными методами.

Таким образом, необходимость внедрения технологии ролевых игр в экономическое образование определяют актуальность выбранной темы исследования.

Теоретическая разработанность. Теоретической основой исследования послужили научные труды Э. Берн, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкого, Ю.Д. Красовского, Д.А. Новикова, Е.А Хруцкого, в которых раскрыт педагогический потенциал ролевых игр; В.Г. Алапьевой, А.М. Гуревича, А.К Зайцева, Н.А. Кислякова, Н.Т. Саврукова, где охарактеризованы этапы ролевой игры, роль педагога на каждом из них.

Объект исследования: развитие финансовой грамотности в старшей школе.

Предмет исследования: ролевая игра, как средство развития финансовой грамотности.

Цель исследования: разработка и апробация ролевой игры для развития финансовой грамотности обучающимся.

В соответствии с поставленной целью были выдвинуты следующие задачи исследования:

1. Изучение способов формирования и развития финансовой грамотности в средней школе;
2. Определение понятия и классификации существующих ролевых игр;
3. Разработка методических рекомендаций применения ролевой игры в предмете финансовая грамотность;
4. Разработка ролевой игры по теме «Семейный бюджет»;
5. Апробация ролевой игры на базе МБОУ СШ №94;
6. Анализ полученных результатов.

Методы исследования:

- Теоретические: анализ, синтез, описание, классификация.
- Эмпирические: педагогическое наблюдение; педагогический эксперимент

Научно-практическая значимость данного исследования заключается в последующей возможности использования разработанной нами ролевой игры в предмете финансовая грамотность.

Глава 1. Теоретические основы применения ролевых игр в преподавании финансовой грамотности

1.1 Проблемы формирования финансовой грамотности в школе

Значимость финансовой грамотности школьников признается на государственном уровне как в России, так и за рубежом.

Финансовая культура играет важную роль в жизни человека, выступая основой для ответственного поведения в условиях экономической нестабильности. Этот вид культуры формирует специфические черты личности, такие как:

- бережливость — способность рационально распределять ресурсы и избегать импульсивных трат;
- предприимчивость — готовность искать новые источники дохода и оптимизировать финансовые потоки;
- гибкость — умение адаптироваться к изменениям рынка (например, переход на удалённую работу или рост инфляции);
- готовность к риску — осознанное принятие решений с оценкой потенциальных выгод и потерь.

Эти качества не только способствуют финансовой устойчивости, но и формируют «мягкие навыки» (soft skills), востребованные в любой профессиональной сфере: критическое мышление, коммуникация, эмоциональная регуляция.

Для того чтобы финансовая культура была сформирована в полном объеме и этот процесс не сопровождался серьезными проблемами, необходимо понимать какие условия необходимы для этого. Выделяется две категории таких условий:

1. Внешние:

- а. потребность общества в личности с развитой финансовой культурой. Цифровая экономика, рост индивидуальной ответственности за пенсионные накопления и распространение финтех-услуг (например, P2P-кредитование) требуют от граждан компетенций, выходящих за рамки базовой арифметики;

в. постоянно изменяющаяся экономическая ситуация в обществе и государстве. Пандемия COVID-19, санкционные кризисы и цифровая трансформация финансовых услуг (NFT, DeFi) создают новые вызовы. Школьники, не обученные анализировать такие изменения, оказываются уязвимыми.

2. Внутренние:

а. направленность содержания, методов и форм организации учебного процесса на формирование основных компонентов структуры финансовой культуры как значимого элемента конкурентоспособности выпускников. Требуется переход от абстрактных задач к проектной деятельности. Такие как, разработка личного финансового плана, анализ реальных кейсов банкротств или симуляция инвестиционного портфеля. ;

в. Оценка результативности по критериям:

- специальный — знание финансовых инструментов (кредиты, депозиты, страхование);
- ценностно-мотивационный — осознание важности долгосрочного планирования;
- деятельностный — способность применять знания в реальных ситуациях (например, выбор между лизингом и покупкой в кредит).

с. Междисциплинарный подход к обучению, предполагающий объединение и согласованные действия преподавателей различных дисциплин учебного плана, и самостоятельную познавательную активность обучающихся в процессе формирования у него финансовой культуры.

Интеграция финансовой грамотности в предметы:

- Математика — расчёты процентов, графики погашения долга;
- География — анализ экономических моделей разных стран;
- Информатика — работа с финансовыми приложениями и оценка цифровых рисков;
- Литература — обсуждение экономических конфликтов в классических произведениях (например, «Мёртвые души» Н.В. Гоголя).

Финансовую культуру необходимо развивать с детского возраста. Это связано с тем, что ребенок лучше усваивает информацию, так как именно в детском возрасте идет активное формирование нейронных связей и закладываются базовые установки и модели поведения, которые определяют отношение человека к ресурсам, планированию и ответственности. Современные нейроисследования подтверждают, что до 7 лет мозг ребёнка формирует до 90% нейронных связей, что делает дошкольный период критически важным для усвоения паттернов бережливости, отложенного потребления и осознанного выбора. Уже в 4–5 лет дети способны понимать простые экономические концепции — «обмен», «цена», «экономия» — через игровые ситуации, такие как «магазин» или «банк», где используются игрушечные деньги.

Основным инструментом формирования финансовой осознанности в этом возрасте становится игра. Данная деятельность помогает дошкольникам лучше погружаться в материал и, как следствие, запоминать его.

Такие игры развивают:

- эмоциональный интеллект — понимание последствий импульсивных трат;
- математическое мышление — счёт, сравнение цен;
- социальные навыки — переговоры, обмен, сотрудничество.

Следующим шагом в формировании осознанности является младшая (начальная) школа. Значимость финансового воспитания для детей данного возраста объясняется следующим. Основные категории экономики как науки – ограниченность ресурсов и удовлетворение разнообразных потребностей – неизбежно актуализируют умения выбора, которые носят обобщенный характер, переносятся на другие сферы деятельности. Дети начинают сталкиваться с реальными экономическими ситуациями: распоряжение карманными деньгами, участие в семейных покупках. На этом этапе ключевой задачей становится объяснение базовых экономических

закономерностей через призму их повседневного опыта. Например, уроки могут включать:

- анализ сказок («Муха-Цокотуха» — планирование бюджета на праздник; «Золотой ключик» — оценка рисков инвестиций в театр);
- создание «семейных проектов» — планирование поездки с ограниченным бюджетом;
- эксперименты с ресурсами (например, распределение ограниченного количества «школьной валюты» между потребностями класса).

Результатом финансового воспитания на этом этапе будут являться качественно сформированные качества личности, являющиеся экономически значимыми. К таким качествам будут относиться: трудолюбие, бережливость, предприимчивость, гибкость, готовность к риску, уверенность в своих действиях, решительность и расчетливость, хозяйственность и так далее. Также очень важно в этом возрасте объяснить важность моральных качеств таких как: дружелюбие, нравственность, ответственность, и важность интеграции вышеперечисленных качеств с финансово значимыми.

В средней школе формирование этих качеств целесообразно проводить через практические работы или практико-ориентированные задания. Например:

- симуляция инвестиционного портфеля — выбор между акциями, облигациями и депозитами с учётом рисков;
- кейс-стадия — анализ причин банкротства компании или успеха стартапа;
- деловые игры — создание виртуального бизнеса с расчётом себестоимости, налогов и прибыли.

Это поможет повысить мотивацию учащихся (из-за того, что учащиеся понимают значимость знаний), интерес к более глубокому изучению материала и в качественном закреплении, пройденного материала.

И завершающим этапом формирования финансовой осознанности в школе становится воспитание старших школьников. На данном этапе целесообразно усложнять сформировавшиеся знания, умения и модели финансового поведения. Также учащиеся старшей школы готовы к интеграции финансового знания в другие составляющие их дальнейшей жизни.

Эффективность финансового воспитания учащихся старших классов лицея и школ определяется двумя группами основных органически взаимосвязанных педагогических условий.

1. Общие педагогические условия:

- системность обучения (включение финансовой грамотности в программу истории, математики, обществознания);
- использование цифровых инструментов (мобильные приложения для учёта расходов, платформы для трейдинга);
- сотрудничество с бизнес-партнёрами (экскурсии в банки, мастер-классы от финансовых консультантов).

1. Частные педагогические условия:

- дифференциация заданий (учёт интересов: для гуманитариев — анализ экономических кризисов в литературе; для технарей — математическое моделирование рынков);
- рефлексивные практики — ведение финансовых дневников, анализ личных ошибок;
- профориентация — связь финансовых знаний с будущей карьерой.

Финансовая воспитанность старшеклассников может измеряться полнотой сформированности следующих критериев:

1. Сформированные финансовые знания (владение основами финансовой теории, базовыми принципами и методами финансовой деятельности);

2. сформированные финансовые практические знания и умения (планирование своей финансовой деятельности, навыки организации труда, прогнозирование результатов деятельности);

3. полная сформированность финансово значимых качеств личности;

4. социально-психологической готовностью, а именно уверенность в своих действиях, умение брать ответственность за свои действия, стремление к профессиональной реализации, потребностью в достижении целей и так далее.

Процесс формирования финансовой культуры предполагает индивидуальные и коллективные формы организации работы. Личностно-ориентированный исследовательский подход позволяет каждому обучающемуся спроектировать свою траекторию формирования финансовой культуры, учитывая интересы, способности и жизненные цели. Например, ученик, увлечённый технологиями, может изучать финтех-стартапы и блокчейн, а гуманитарий — анализировать экономические кризисы через призму исторических событий. Такой подход не только повышает мотивацию, но и формирует осознанную финансовую идентичность

Можно предложить следующие методические подходы для педагогического процесса [1]:

- специализированные лекционные курсы финансовой направленности, включенные в учебный план как курсы по выбору обучающегося, или факультативы;
- диспуты, деловые игры, «круглые столы», конференции и т. д.

Предметом занятий должны стать анализ и обсуждение особенностей финансовой деятельности различных предприятий, организаций, учреждений (в том числе по результатам прохождения различных видов практики), позволяющие закрепить полученные финансовые знания; конкурсы, защита бизнес-проектов, викторины, КВНы финансовой направленности; предметом занятий становятся не только абстрактные теории, но и анализ реальных кейсов; изучение финансовой отчётности местных предприятий (на основе

открытых данных); сравнение стратегий выживания компаний во время пандемии (например, рестораны vs онлайн-сервисы); моделирование последствий экономических санкций для регионального рынка.

В современной школе формирование финансовой культуры начинается уже в начальных классах и продолжается на протяжении всего процесса обучения, используя преемственность полученных знаний. В основной школе (5–9 классах) в школьной программе появляются учебные предметы, обладающие большими возможностями для развития финансовой культуры личности, а именно, такие предметы, как история, география, обществознание, химия, биология.

Формирование финансовой культуры учащихся будет продуктивным при следующих направлениях деятельности педагогов [2]:

- проведение деловых и ролевых игр на уроках;
- проведение интегрированных уроков;
- профессиональная ориентация учащихся;
- использование проектной деятельности;
- подготовка учащихся к управленческой деятельности.

Формирование финансовой культуры представляет собой сложный процесс, который должен протекать постепенно, все с большими усложнениями. Это связано с тем, что финансовая грамотность — не просто набор знаний, а система ценностей, навыков и поведенческих моделей, требующая глубокой интеграции в повседневную жизнь. Ребёнок, научившийся в 7 лет копить на игрушку, к 15 годам должен уметь анализировать риски инвестиций в акции, а к 17 — понимать основы пенсионного планирования. Такая поэтапность позволяет избежать когнитивной перегрузки и сформировать устойчивые привычки.

Процесс формирования финансовой культуры предполагает индивидуальные и коллективные формы организации работы. Этот процесс закономерно предполагает сочетание индивидуальных форм работы, направленных на развитие персональных финансовых навыков конкретного

учащегося, и коллективных форм, способствующих освоению социальных аспектов финансового поведения в группе, команде или обществе в целом. Личностно-ориентированный исследовательский подход позволяет каждому обучающемуся спроектировать свою траекторию формирования финансовой культуры. Такой подход поможет сформировать личность, которая будет отвечать всем необходимым требованиям современного общества. Также личностно-ориентированный подход помогает уменьшить количество негативных установок, которые уменьшают общий уровень финансовой культуры.

1.2 Классификация интерактивных методов обучения в экономическом образовании

Педагогика как наука активно исследует способы передачи знаний, и в рамках научных трудов предлагается множество подходов к систематизации методов обучения. Эти классификации могут основываться на разных критериях: степени активности учащихся, роли преподавателя, используемых технологиях или психологических механизмах усвоения информации. Разнообразие подходов отражает сложность и многогранность процесса обучения, а также стремление ученых найти оптимальные способы организации образовательного процесса в различных контекстах.

Обычно выделяют три метода:

- пассивный метод, часто называемый традиционным или репродуктивным, предполагает одностороннюю передачу информации от учителя к ученику через лекции, объяснения или демонстрации. Учащиеся в этой модели выступают преимущественно в роли слушателей, которые затем воспроизводят полученные знания через пересказ, решение типовых задач или тестирование. Хотя современная педагогика критикует этот подход за минимальную активность учащихся и недостаточное развитие критического мышления, он остается незаменимым при изучении теоретических основ наук, когда требуется системное изложение сложных концепций. Особенно

эффективен пассивный метод на начальных этапах обучения, когда у учащихся еще не сформирована база для самостоятельного исследования;

- активные методы обучения кардинально меняют роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника образовательного процесса. В этой модели педагог выступает скорее как организатор и наставник, создающий условия для самостоятельного поиска и осмысления информации. Характерными примерами являются практико-ориентированные задания: лабораторные работы, где учащиеся применяют теоретические знания к решению конкретных задач (например, анализ реальных экономических данных), письменные работы (эссе, требующие критического осмысления проблем), а также проектная деятельность, развивающая навыки планирования и реализации идей. Такие методы особенно эффективны для формирования профессиональных компетенций и творческого подхода к решению задач;

- интерактивные методы делают акцент на социальном аспекте обучения, создавая условия для продуктивного взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса. В отличие от активных методов, где работа может быть индивидуальной, интерактив предполагает обязательное сотрудничество и обмен идеями. Типичными форматами являются дискуссионные практики (дебаты по актуальным проблемам, где учащиеся учатся аргументировать позицию), коллективные методы генерации идей (мозговые штурмы для поиска нестандартных решений), а также имитационные игры, моделирующие реальные профессиональные ситуации. Эти методы не только углубляют понимание предмета, но и развивают коммуникативные навыки, эмоциональный интеллект и способность к рефлексии.

В современной образовательной практике термин «интерактивность» приобрел особую популярность, став своеобразным маркером прогрессивного подхода к обучению. Школы активно внедряют интерактивные технологии, начиная от использования цифровых досок и

заканчивая сложными формами групповой работы. Этот тренд отражает общую направленность образования на развитие soft skills - навыков сотрудничества, критического мышления и креативности, которые невозможно сформировать через традиционные пассивные методы. Однако важно понимать, что истинная интерактивность предполагает не просто использование технологий, а глубокую перестройку всего учебного процесса. Интерактивность слово заимствованное, и пришло к нам с английского языка, единого мнения о происхождении русского слова нет, и выделяют два варианта перевода данного слова. Так, Гавронская Ю.Ю. [3] считает, что русское слово «интерактивность» произошло от английского глагола interact - общаться или взаимодействовать, где активное взаимодействие происходит между кем-то, при участии обеих сторон. Панина Т.С. [4] полагает, что русское слово «интерактивность» пришло к нам из психологии, от английского «интеракция» interaction – взаимодействие.

Современная педагогика сталкивается с проблемой классификации интерактивных методов из-за их синтетической природы и постоянного развития. Многие методики сочетают элементы разных подходов: например, проектное обучение может включать и групповую работу, и индивидуальные исследования, и презентации. Кроме того, активное внедрение цифровых технологий создает гибридные формы обучения, стирающие границы между традиционными категориями. Эта методологическая сложность отражает общий тренд на интеграцию и междисциплинарность в образовании.

Арсенал современного педагога включает десятки интерактивных методик, различающихся по форме, целям и уровню сложности. Групповые формы работы варьируются от парных упражнений до масштабных коллективных проектов. Игровые технологии охватывают как классические дидактические игры (тематические лото, викторины), так и сложные имитационные модели. Особое место занимают проблемно-ориентированные методы (кейсы, дискуссии), развивающие аналитическое мышление. Цифровые инструменты (мультимедийные презентации, образовательные

платформы) дополняют традиционные наглядные средства, создавая богатую обучающую среду. Такой разнообразный инструментарий позволяет учитывать индивидуальные особенности учащихся и специфику учебного предмета.

Эффективность интерактивных методов определяется тремя ключевыми факторами: профессиональной компетентностью учителя, который должен владеть методикой организации взаимодействия; спецификой учебной дисциплины (например, гуманитарные предметы чаще используют дискуссии, а естественнонаучные - практические эксперименты); и четко сформулированными образовательными целями (развитие конкретных навыков, усвоение определенного содержания).

Игра как образовательный инструмент имеет многовековую историю, уходя корнями в традиционные культуры, где через игровые практики передавались жизненно важные навыки. В контексте педагогики игра представляет собой естественную для ребенка форму познания мира, сочетающую эмоциональную вовлеченность с практическим освоением социальных ролей и норм. В большинстве случаев учителя используют результативные игры, которые направлены на получение определенного результата: изучить новый материал, закрепить пройденный материал или провести контроль знаний в игровом формате, заключает автор статьи «Использование игровых технологий на уроках в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта» Тимошенко Г.Ю. [5].

Игровая деятельность создает уникальные условия для комплексного развития ребенка: решение нестандартных задач стимулирует творческое мышление, необходимость формулировать и отстаивать свою позицию совершенствует речевые навыки, а взаимодействие с другими участниками развивает эмоциональный интеллект. В отличие от формальных упражнений, игра обеспечивает естественную мотивацию и позволяет усваивать сложные понятия через личный опыт. Эти преимущества делают игровые методы

особенно ценными в современном образовании, ориентированном на развитие компетенций, а не только на передачу знаний.

Каждый педагог стремится к тому, что именно его урок был увлекательным, интересным и запоминающимся, отмечает автор статьи «Дидактические игры при изучении нового материала» Борзова Л.П. [6].

Начинающие педагоги, только окончившие вузы, часто приходят в школу с убеждением, что глубокое знание преподаваемой дисциплины является главным и достаточным условием успешной работы, однако вскоре понимают, что это не так.

Сегодня все быстрее изменяется привычное понимание урока, информационная среда учителя и учеников. В связи с этим актуальной задачей у школы остается предоставление учащимся возможностей для активного восприятия знаний, развития навыков самостоятельной работы с источниками и литературой и оценкой своей деятельности. Одной из форм для развития этих умений являются дидактические игры. Игровая деятельность является для детей: интуитивно ясной (правила игры воспринимаются легче, чем абстрактные учебные требования); эмоционально привлекательной (создает положительную мотивацию); психологически комфортной (позволяет учиться через знакомые формы взаимодействия).

Парадоксальный эффект игрового обучения заключается в том, что чем больше ученик погружен в игровой процесс, тем эффективнее происходит усвоение учебного содержания. Сосредоточившись на достижении игровых целей (победе в соревновании, решении головоломки, выполнении квеста), ребенок непроизвольно осваивает необходимые знания и навыки, не воспринимая этот процесс как «учение».

Нейропсихологи объясняют это явление эффектом «скрытого обучения». Этот механизм объясняется сложной активацией различных отделов головного мозга во время игровой деятельности: прилежащее ядро, являющееся частью системы вознаграждения, начинает активно вырабатывать дофамин - нейромедиатор, отвечающий за чувство

удовольствия и мотивацию, в то время как гиппокамп - особая структура лимбической системы, играющая ключевую роль в консолидации памяти - обеспечивает переход информации из кратковременной в долговременную память. Такой нейробиологический дуэт создает идеальные условия для естественного и прочного запоминания, когда учебный материал усваивается без сознательных усилий и механического заучивания, а благодаря эмоциональной вовлеченности и практическому применению знаний в игровом контексте. При составлении игр педагогу необходимо в первую очередь ориентироваться на реальные интересы, познавательные потребности и возрастные особенности учащихся, а не на собственные представления о простоте организации учебного процесса. Профессиональная задача учителя заключается в тщательном изучении игровых предпочтений конкретного класса, актуальных для детей форм досуговой деятельности (компьютерные игры, квесты, челленджи в социальных сетях) и создании на этой основе обучающих игровых ситуаций, которые будут восприниматься учениками как увлекательное приключение, а не как формальное учебное упражнение.

Использование игровых технологий позволяет принципиально преобразовать традиционный урок, наполнив его динамикой и эмоциональной насыщенностью. Особенно ярко это проявляется при изучении материала, который традиционно считается "скучным" и трудно запоминаемым: исторические даты превращаются в элементы стратегических игр и временных линий, научные термины включаются в познавательные кроссворды и головоломки, географические названия становятся частью виртуальных путешествий и квестов по карте. Такая трансформация учебного контента меняет саму природу его усвоения - вместо механического запоминания происходит осмысленное присвоение знаний через их многократное применение в различных игровых ситуациях. При этом активируются различные каналы восприятия: визуальный (через игровые карточки и схемы), аудиальный (через озвучивание правил и обсуждение

стратегий), кинестетический (через манипуляции с игровыми элементами), что обеспечивает комплексное усвоение материала.

Дидактические игры демонстрируют свою универсальность, эффективно работая на разных этапах образовательного процесса. При введении нового материала они могут выступать в качестве проблемных ситуаций, интригующих учащихся и создающих познавательный интерес (например, детективные истории на уроках истории или «научные расследования» на физике). В процессе закрепления знаний игровые методы принимают форму тренировочных упражнений, позволяющих отработать навыки в увлекательной форме (дидактические лото, интеллектуальные дуэли). При повторении и обобщении материала особенно эффективны игры-соревнования и турниры, активизирующие весь изученный материал. Даже на этапе контроля знаний игровые технологии (квизы, викторины, образовательные квесты) позволяют снизить стрессовую нагрузку и получить более объективную картину усвоения материала.

Однако практика показывает, что организация качественного игрового урока требует от педагога значительных временных и интеллектуальных затрат на подготовку. Необходимо тщательно подбирать и адаптировать учебный материал, разрабатывать четкие правила и критерии оценивания, создавать дидактическое обеспечение (игровые карточки, поля, реквизит), продумывать систему мотивации и поощрений. Особую сложность представляет балансировка между игровой занимательностью и собственно учебными задачами – игра не должна становиться самоцелью, уводя в сторону от планируемых образовательных результатов. Все эти аспекты делают подготовку игрового урока в 2-3 раза более трудоемкой по сравнению с традиционным занятием, что становится серьезным вызовом в условиях высокой учебной нагрузки современного учителя, ограниченности временных ресурсов и необходимости соблюдения жестких программных требований.

Несмотря на эти сложности, систематическое включение игровых методов в учебный процесс дает впечатляющие образовательные результаты. На предметном уровне это проявляется в более глубоком и осознанном усвоении знаний, формировании прочных межпредметных связей. На метапредметном уровне развиваются критическое мышление, коммуникативные навыки, способность к сотрудничеству и самоорганизации. На личностном уровне игровая деятельность способствует формированию учебной мотивации, уверенности в своих силах, креативности и эмоционального интеллекта. Комплексное воздействие игровых технологий полностью соответствует требованиям ФГОС к современным образовательным результатам.

Важнейшим принципом эффективного использования игровых методов является их постепенное усложнение в соответствии с возрастными особенностями учащихся. В начальной школе наиболее эффективны простые игры с четкими правилами, яркой наглядностью и элементами соревновательности. В среднем звене возрастает роль ролевых игр, ситуационного моделирования, проектной деятельности. Для старшеклассников наиболее ценны сложные деловые игры, кейс-методы, дискуссионные форматы, приближенные к реальным профессиональным ситуациям. Такая градация обеспечивает постоянное нахождение в зоне ближайшего развития, когда каждая новая игра предлагает посильный, но развивающий уровень сложности.

Особую эффективность демонстрирует методика "игрового дробления" урока, когда различные игровые элементы включаются на разных его этапах. Начало занятия может включать разминочную игру-активатор, объяснение нового материала - проблемную игровую ситуацию, закрепление - тренировочную игру, рефлексия - игровые приемы самооценки. Такой подход позволяет поддерживать высокий уровень познавательной активности на протяжении всего урока, предотвращать утомление,

обеспечивать частую смену видов деятельности, что особенно важно для детей с особенностями внимания.

Таким образом, интерактивные методы обучения, основанные на игровых технологиях, создают оптимальные условия для максимального раскрытия творческого потенциала каждого ученика. Они позволяют учесть индивидуальные когнитивные стили, создать ситуацию успеха для детей с разным уровнем подготовки, развить инициативность и самостоятельность мышления. В условиях современной цифровой трансформации образования игровые методы получают новый импульс развития через интеграцию с информационными технологиями. Без сомнений основные методические инновации последних лет тесно связаны с внедрением цифровых инструментов в образовательный процесс. Особое место среди них занимают интерактивные панели, которые революционно изменили возможности визуализации учебного материала. На уроках обществознания, например, они позволяют в динамичной форме представлять сложные социальные процессы через интерактивные инфографики, временные ленты, сравнительные таблицы. Работа с аудио- и видеоматериалами становится более структурированной - учитель может оперативно выделять ключевые фрагменты, добавлять комментарии, создавать мультимедийные аннотации. Все это значительно увеличивает темп урока, позволяя за то же время освоить больший объем материала без потери качества усвоения. Но главное - интерактивные технологии создают принципиально новые возможности для вовлечения учащихся в непосредственную работу с учебным контентом, превращая пассивных слушателей в активных участников образовательного процесса, что в конечном итоге приводит к значительному росту познавательной активности и учебной мотивации школьников.

1.3 Понятие и применение ролевых игр в экономическом образовании

В последние десятилетия образовательная практика претерпела существенные изменения, и одним из наиболее значимых и эффективных

способов активизации учебно-познавательной деятельности и интенсификации образовательного процесса стали игровые технологии. Этот инновационный подход коренным образом преобразует традиционную педагогическую парадигму, переводя процесс обучения из плоскости пассивного восприятия информации в область активного познания через действие. Такой трансформационный сдвиг соответствует требованиям современного образования, ориентированного на формирование компетенций, а не просто на передачу знаний.

Современная дидактика, переосмысливая роль и место игры в образовательном процессе, рассматривает ее уже не как второстепенный развлекательный элемент или способ организации досуга учащихся, а как универсальную, многомерную форму педагогического взаимодействия, обладающую уникальным интегративным потенциалом. Игра органично сочетает в себе три ключевые функции образования: обучающую (передача знаний и формирование умений), развивающую (совершенствование познавательных способностей) и воспитательную (формирование ценностных ориентаций и социальных навыков). Такой синтетический характер делает игру исключительно ценным педагогическим инструментом.

Игра понимается как универсальная форма дидактического взаимодействия с учащимися. Игра долгое время была средством передачи навыков и создания у участников игры ощущения себя субъектами процесса. Уникальность этого процесса заключается в том, что участники игры не просто получают готовые знания, а активно включаются в их конструирование, приобретая тем самым субъектную позицию в образовательном процессе. Именно эта особенность - способность превращать обучаемого из объекта педагогического воздействия в активного субъекта познавательной деятельности - делает игровые технологии столь ценными в современном образовании.

Теоретическое осмысление игрового феномена получило серьезное развитие в трудах выдающихся западных мыслителей XX века. Эрик Берн в

своих работах раскрыл глубинные психологические механизмы игрового взаимодействия, показав, как через игру формируются базовые жизненные сценарии личности. Рольф Винклер исследовал философские аспекты игры, подчеркивая ее значение как способа постижения мира. Ганс-Георг Гадамер рассматривал игру как фундаментальный онтологический феномен, лежащий в основе человеческой культуры. Жан-Поль Сартр анализировал экзистенциальные аспекты игровой деятельности, а Зигмунд Фрейд раскрыл связь между детскими играми и формированием личности. Эти разнообразные подходы создали богатую теоретическую базу для понимания многослойной природы игрового феномена.

Отечественная научная традиция внесла неоценимый вклад в разработку педагогических аспектов игровой деятельности. И.Е. Берлянд в своих исследованиях раскрыл дидактический потенциал игры, показав ее значение как средства развития познавательной активности. Лев Семенович Выготский, основоположник культурно-исторической психологии, разработал концепцию игры как ведущей деятельности дошкольного возраста, в которой формируются важнейшие психологические новообразования. Николай Яковлевич Михайленко детально исследовал закономерности развития игровой деятельности у детей, создав целостную теорию поэтапного формирования игровых навыков. Алексей Николаевич Леонтьев в рамках деятельностного подхода раскрыл механизмы влияния игры на развитие мотивационной сферы личности. Даниил Борисович Эльконин создал классическую теорию детской игры, в которой особое внимание уделил ролевой игре как школе социальных отношений.

Игра – это активная деятельность, направленная на воспроизведение и усвоение социального навыка. В процессе игры происходит не просто механическое усвоение знаний, а глубокое интериоризация социальных норм, ценностей и способов деятельности.

Стоит отметить, что Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин изучали влияние использования игровых технологий именно с

психологической точки зрения. Игровые технологии способствуют формированию произвольности психических процессов, развивают способность к смысловой ориентации в человеческих отношениях, создают условия для становления рефлексии и самосознания. Особенно важно, что в игре ребенок (или взрослый обучающийся) действует не по принуждению, а в соответствии с внутренней мотивацией, что обеспечивает высокую эффективность учебного процесса.

Психологи считают, что если рассматривать игру как деятельность в моделируемых ситуациях, то целью такой игры должно быть применение практического, уже полученного ранее опыта и его анализ, освоение. Важно помнить, что использование только формата игровых технологий на каждом уроке - невозможно, так как образовательный процесс требует разнообразия методов. Однако применение учителем игровых технологий позволяет гармонично соединить эмоциональную вовлечённость учащихся с их рациональной деятельностью, создавая целостный и эффективный процесс обучения.

Игра является естественной формой познания мира, поэтому, используя игровые технологии на занятиях, учитель опирается на природные потребности и интересы учащихся. Через игру дети учатся взаимодействовать с окружающей средой, осваивают социальные роли и развивают критическое мышление. Кроме того, игра помогает достичь баланса между серьёзностью взрослой жизни и свободой детства, делая процесс обучения более комфортным и увлекательным. В каждой игре создаётся уникальный мир со своими правилами и логикой, что позволяет учащимся погружаться в альтернативные реальности, экспериментировать и находить нестандартные решения.

Современная школа основана на активизации и интенсификации учебного процесса, поэтому игровые технологии рассматриваются не только как вспомогательный метод, но и как самостоятельная педагогическая технология. Они способствуют эффективному освоению понятийного

аппарата учебного материала, а также могут использоваться в качестве формы внеурочной деятельности для закрепления знаний в неформальной обстановке. По Д. Б. Эльконину, основными структурными единицами игры можно считать роли, которые принимают на себя игроки; сюжет, отношения, переданные в игре и по образцу взрослой жизни, воспроизводятся игроками; правила игры, которым следуют игроки.

Отличительной чертой образовательной игры от обычных игр является чётко сформулированная цель игры, направленная на получение знаний и необходимых компетенций, а также соответствующие ей познавательные результаты. В отличие от спонтанной детской игры, учебная игра структурирована, осмысленна и встроена в образовательный процесс. Основными задачами развивающих игр можно назвать [7]:

1. Содействие к изучению нового материала и углубление уже полученных ранее знаний, формирование за счёт них познавательных действий, формирование знаний и навыков, путём закрепления материала, способность к быстрой адаптации под ситуацию. В отличие от традиционных методов обучения, игра создает естественную среду для активного усвоения информации, где новые знания органично интегрируются в уже имеющуюся систему представлений. Формирование познавательных действий происходит через практическое применение теоретических сведений в смоделированных ситуациях, что обеспечивает более глубокое понимание материала.

2. Помогает в формировании внимания, памяти, речи, мышления, умения производить сравнительный анализ и исходя из него выбирать оптимальные пути решения ситуаций. Внимание в игровых условиях приобретает особую концентрацию и устойчивость, так как игровая мотивация значительно превосходит обычную учебную. Память активизируется через эмоционально окрашенные игровые ситуации, что способствует более прочному запоминанию информации. Речь развивается в процессе активного игрового взаимодействия, когда участникам необходимо

четко формулировать свои мысли, аргументировать позицию, вести переговоры. Мышление в игре приобретает особую гибкость - участники учатся производить сравнительный анализ различных вариантов развития событий, оценивать возможные последствия тех или иных действий и на основе этого выбирать оптимальные пути решения возникающих ситуаций. При этом развивается как логическое, так и творческое мышление, что обеспечивает комплексное интеллектуальное развитие.

3. Формирование нравственных, эстетических позиций, мировоззренческих установок. В процессе развивающих игр происходит постепенное формирование нравственных ориентиров, когда участники на практике сталкиваются с необходимостью делать этический выбор. Эстетические позиции развиваются через оформление игрового пространства, создание атмосферы, работу с образами и символами. Мировоззренческие установки кристаллизуются в процессе осмысления игрового опыта и его переноса на реальные жизненные ситуации. Особое значение имеет воспитание чувства коллективизма - понимания ценности совместной работы, и толерантности - уважения к позициям и особенностям других участников. Эти качества формируются не через назидание, а через собственный опыт взаимодействия в игровом коллективе.

В процессе игры ученик не только получает новые знания, но и развивает навыки самоконтроля и самоанализа, учится проводить рефлексию своим поступкам, путём анализа различных ситуаций или действий других. Навыки самоконтроля развиваются через необходимость соотносить свои действия с правилами игры и ожиданиями других участников. Самоанализ становится естественной частью игрового процесса, когда после каждого этапа необходимо оценить свои успехи и ошибки. Рефлексия собственных поступков происходит через анализ последствий принятых решений, а также через наблюдение за действиями других участников и их результатами. Такой комплексный самоанализ способствует формированию адекватной самооценки и развитию эмоционального интеллекта. Использование игровых

методик с точки зрения психолого-педагогических возможностей — это новый импульс к мотивации в обучении, так как в игре мотивации на познание нового гораздо больше, чем в традиционной форме обучения. Это объясняется тем, что игровая деятельность соответствует естественным потребностям человека в познании, самореализации, общении. В результате формируется устойчивый познавательный интерес, который сохраняется и за пределами конкретной игровой ситуации. В игре формируются и развиваются важные психологические процессы – концентрация внимания, восприятие и запоминание информации, рефлексия.

Успешное применение игровых технологий напрямую зависит от учителя, от того. Педагог должен четко понимать, какие именно функции игры он активизирует в каждом конкретном случае, и как их оптимально использовать для достижения образовательных целей. Игра выполняет следующие функции (по О.В. Пряжниковой):

1. Воспитание - формирование общепедагогических знаний и умений и навыков, развитие нравственного воспитания учеников. В игровых условиях нравственное воспитание происходит не через декларации, а через практику морального выбора, когда участники самостоятельно, но под педагогическим руководством, определяют границы допустимого, учатся ответственности, развивают эмпатию;

2. Общение – объединение коллектива, установление личных контактов. В игровом взаимодействии участники учатся эффективно сотрудничать, находить общий язык, разрешать конфликты, что является бесценным социальным опытом;

3. Развлечение – создание новой, интересной и позитивной атмосферы творчества и радости познания. Благодаря этому обычный учебный процесс превращается в увлекательное приключение, где даже сложный материал усваивается с интересом и энтузиазмом;

4. Развитие - формирование воображения, фантазии, различных творческих способностей [8]. В игре активно развивается воображение -

способность создавать новые образы и концепции. Фантазия получает мощный импульс, так как игровое пространство допускает выход за рамки обыденности. Различные творческие способности - от художественных до изобретательских - находят в игре благодатную почву для развития ;

5. Релаксация – снятие чувствительного напряжения, вызванного нагрузкой в процессе обучения. Игра позволяет снять чувствительное напряжение, накопившееся в процессе интенсивного обучения, дает возможность переключиться, восстановить эмоциональное равновесие. При этом релаксация в игровых условиях остается содержательной и не превращается в пустое времяпрепровождение.

Каждый вид игры имеет свою полезность в том или ином образовательном процессе. Подчеркнем важнейшие функции игры как педагогического явления культуры:

1. Социокультурное назначение. Игра – источник социализации ребёнка, влияющий на последующее развитие и становление личности, формирования нравственно-духовных ценностей, развитие эмоционального интеллекта и норм поведения в обществе. В процессе игровой деятельности ребёнок не просто копирует взрослые модели поведения, а творчески перерабатывает их, создавая собственные поведенческие стратегии. Особенно ценны в этом плане сюжетно-ролевые игры, которые позволяют моделировать различные социальные ситуации.

2. Функция международного общения. И. Кант считал человечество наиболее коммуникативным. Игры универсальны, они могут стать способом взаимодействия людей различных национальностей, религий. Игры дают возможность моделировать различные жизненные ситуации, которые, вполне возможно помогут лучше понять действия, образ жизни, ценности других людей.

3. Функция самореализации. Игра даёт шанс представить себя в различных ситуациях с различными ролями, а значит лучше понять сферу собственной успешной реализации. Для этого не так важен результат игры,

гораздо важнее – сам процесс, в ходе которого ребёнок, да и взрослый сможет лучше понять ориентиры для дальнейшей деятельности. Ситуационно-ролевые игры достаточно часто проводятся психологу с целью помощи в самопознании, выявлению возможных проблем у ребёнка или взрослого [9].

4. Коммуникативный характер. Зачастую игровой процесс на уроках имеет групповой формат, а значит будет являться значимым источником по формированию навыков общения и взаимодействия с другими. Групповые игры учат детей быть командой, прислушиваться к мнению каждого участника, проявлять поддержку, уважение по отношению друг к другу, искать компромиссы.

5. Терапевтическая функция. С помощью игры можно выстроить различные ситуации, решение которых ученику кажется очень трудным и непонятным, чаще всего к данным ситуациям будут относиться проблемы в общении, поведении себя с тем или иным человеком. Оценивая лечебное значение игровых приёмов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребёнок получает в ролевой игре.

6. Функция внутриигровой коррекции. Данная функция чаще всего используется для формирования психологического климата в коллективе, поскольку в игре все процессы общения и взаимодействия происходят естественно, так как их объединяет общая цель. Данные виды игр, например, помогут лучше адаптироваться «новенькому» в классе, справиться с переживаниями учеников с какими-либо отклонениями, которые мешают нормальному взаимодействию с одноклассниками.

7. Развлекательная функция. Пожалуй, самая очевидная функция, она связана с созданием комфортной обстановки в классе, доказательством того, что обучение - не только монотонные лекции. Но здесь важно не забывать о грамотном совмещении с познавательной функцией игры.

Особого внимания заслуживают ролевые игры. Данный вид игры позволяет каждому участнику решать свою отдельную задачу в зависимости от своей роли и функций. Данный вид игры обладает фундаментальной особенностью - он позволяет каждому участнику решать свою индивидуальную задачу, которая определяется конкретной ролью и набором функций, закрепленных за игроком. Такой подход обеспечивает персонализацию учебного процесса, когда каждый учащийся получает возможность развиваться в соответствии со своими способностями и интересами, но при этом остается частью общей игровой системы. При этом сложность и характер задач могут варьироваться от простых действий до комплексных многоходовых операций, требующих аналитического мышления и творческого подхода. Ролевая игра позволяет погрузить игрока в созданный игровой мир. Это погружение происходит на нескольких уровнях: интеллектуальном (понимание правил и логики игры), эмоциональном (переживание своей роли) и социальном (взаимодействие с другими участниками). Такое многомерное включение в игровую реальность создает мощный мотивационный эффект и способствует более глубокому усвоению учебного материала, так как знания приобретаются не в абстрактной форме, а в контексте конкретной практической деятельности.

Секрет успеха ролевой игры в том, что чем более продуман замысел, тем интереснее получится игра и появляется возможность реализовать больше игровых возможностей. Чем более детально разработана концепция игры, ее сюжетная линия, система персонажей и механизм взаимодействий, тем более увлекательной и содержательной получается игровая деятельность. Качественно спроектированная ролевая игра создает богатое образовательное пространство, где появляется возможность реализовать множество игровых возможностей и педагогических задач. Это включает в себя развитие коммуникативных навыков, формирование критического мышления, воспитание лидерских качеств, обучение принятию решений в условиях неопределенности и многое другое.

Применение ролевых игр способствует созданию интерактивной и вовлекающей образовательной среды, где учащиеся могут принимать на себя различные роли, моделируя реальные экономические ситуации. Это позволяет им лучше понять сложные экономические концепции и механизмы, а также развить критическое мышление и способность анализировать последствия своих действий.

В контексте современного образования ролевые игры приобретают особую актуальность, так как позволяют эффективно формировать так называемые «навыки XXI века» - критическое мышление, креативность, коммуникацию и коллаборацию. При этом технологические возможности сегодняшнего дня (цифровые платформы, элементы виртуальной реальности, онлайн-взаимодействие) открывают новые перспективы для развития и обогащения этого мощного педагогического инструмента.

При ролевой игре в контексте финансовой грамотности обучающийся может на реальных ситуациях в игровой форме применить знания и умения, полученные на уроках [10].

Потенциал ролевых игр при формировании финансовой грамотности заключается в том, что:

- они позволяют на практических ситуациях применить знания и умения, полученные на уроках обществознания;
- помогают развивать познавательный интерес к предмету;
- повышают учебную мотивацию [11].

В игре у ребёнка формируется способность работать с образами реальности, это впоследствии даёт толчок для перехода к более сложным формам творческой деятельности, стоит отметить, что развитие воображения – важная составляющая личности, ведь без него невозможна никакая деятельность человека.

Игра так же позволяет развивать способности детей лучше коммуницировать друг с другом и другими людьми. Кроме очевидного проявления воспроизведения в игре отношений взрослых, чаще всего

родителей, ребёнок формирует собственную модель общения со взрослыми и сверстниками, учится лучше понимать окружающих, прислушиваться к их мнению, гораздо лучше формирует и объясняет свои требования и пожелания.

Все эти качества очень важны для социальной адаптации ребёнка и очень нужны ему для дальнейшего успешного взаимодействия с коллективом, особенно в школе, где он включается в новый формат работы: во-первых, это коммуникация с новым большим количеством сверстников, во-вторых, необходимость изучения и запоминания нового материала, преподносимого учителем, контроль собственного поведения на уроках и при выполнении заданий. Другими словами, взрослые должны осознавать, важность применения игровых технологий, не думать, что это только развлечение и пустая трата времени. Игра приносит ребёнку чувство удовлетворения, является мощным стимулятором его развития и формирования самостоятельности.

На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использовать короткие игры - по 10-15 минут. К примеру, в качестве первоначального введения новых технологий можно использовать сказки, игровые ситуации, которые имеют связь с изучаемой темой. Далее можно предложить найти оптимальный выход из той или иной ситуации или предложить сделать логические выводы к ней

Например, даётся понятие: Экономика есть нечто, связанное с производством материальных и нематериальных благ. Попробуем конкретизировать это «что-то»: представьте две ситуации.

Ситуация 1. Робинзон оказался на необитаемом острове и был вынужден вести жизнь первобытного человека. Взяв виноградную лозу, посох и камень, он сделал топор; с его помощью ему удалось поймать попугая, которого тут же съели.

Ситуация 2. Первобытное племя, вооружённое каменными топорами, луками и стрелами, убило мамонта. Мяса еле хватило на всех, поэтому его

поделили поровну. Последующие охоты у племени не увенчались успехом, поэтому старейшины решили усовершенствовать стрелы: снабдить их железными наконечниками. Несколько охотников успешно превратились в мастеров по изготовлению стрел. Они прекратили охоту и теперь меняли свой продукт (наконечники стрел) на часть мяса убитого мамонта.

Вопрос: чем отличается вторая ситуация от первой?

Ученики должны понять, что и в той, и в другой ситуации идёт вопрос о примитивном производстве (изготовление простейших орудий труда), но во втором случае уже можно говорить о зарождении экономических отношений, путём совершенствования производства. Так как теперь между людьми возникает обмен товарами, а значит можно сделать вывод, что экономические отношения возникают не просто из производства, а из-за производства, по поводу которого возникают общественные отношения.

Такая форма подачи учебного материала позволяет учащимся воспринимать и запоминать его легко, с интересом.

Примечание:

¹ Морозов В.А. Экономическая культура и ценности. // Креативная экономика 2017. № 1 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskaya-kultura-i-tsennosti>

² О подходах к проблеме формирования экономической культуры учащихся. // Технология профессиональной деятельности: тезисы докладов. – Белгород: Изд-во БГПУ, 2017. – С. 127.

³ Гавронская, Ю.Ю. «Интерактивность» и «интерактивное обучение». // Высшее образование в России. 2018. №7. – С.101.

⁴ Панина, Т.С., Вавилова, Л.Н. Интерактивное обучение. // Образование и наука. 2017. № 6 (48). – С.32.

⁵ Тимошенко, Г. Ю. Использование игровых технологий на уроках в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта. // Школьная педагогика. 2019. № 3 (16). – С 6.

⁶ Борзова, Л.П. Дидактические игры при изучении нового материала. // Преподавание истории в школе. 2020. №3. – С.46.

⁷ Тебенькова К.А. Вопросы теории и практики предпринимательской деятельности в школьном курсе обществознания. // Вестник педагогического опыта. 2019. №. 45. – С. 56.

⁸ Знакова Е.С. Развитие творческих способностей учащихся с помощью игровых технологий. // Самарский научный вестник. Выпуск №2. 2019. – С. 78.

⁹ Коновалова О.В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения. // Педагогика: традиции и инновации: материалы V междунар. науч. конф. – Челябинск: Изд-во Два комсомольца, 2014. – С. 35.

¹⁰ Королькова Е.С. Задания по финансовой грамотности: подходы к разработке и цели использования. // Преподавание истории и обществознания в школе. 2019. № 6. – С. 74.

¹¹ Половникова А. В., Рутковская Е.Л., Сорокин А. А. Участие российских школьников в международном исследовании по финансовой грамотности: результаты и перспективы (или чем может помочь учитель школьнику). // Преподавание истории и обществознания в школе. 2018. № 3. – С. 29.

Глава 2. Применение ролевых игр для развития финансовой грамотности

2.1 Разработка ролевой игры по теме «Семейный бюджет»

Современные педагогические исследования убедительно демонстрируют, что традиционные методы преподавания экономических дисциплин в старшей школе зачастую оказываются недостаточно эффективными в формировании практических навыков финансовой грамотности. Констатирующий этап проведенного исследования выявил существенные проблемы в усвоении материала: низкий уровень мотивации учащихся (50-54,2% по методике М.В. Матюхиной), отсутствие устойчивого внимания на протяжении урока, быстрая утомляемость и пассивность в учебном взаимодействии. Эти дидактические проблемы обусловлены преимущественным использованием репродуктивных методов обучения с акцентом на теоретическое содержание в ущерб практическому применению знаний.

Развитие сферы мотивации влияет на остальные психоэмоциональные компоненты. В результате коррекционных мер у подростка должно сформироваться чувство ответственности за самого себя; механизм адекватной самооценки, адаптации подростков к социуму; навыки социализации. Полученные результаты необходимо подкреплять, а также поддерживать через различные формы активной деятельности. В результате исследования было выявлено, что проблемы с мотивацией к обучению необходимо решать комплексно, как в совокупности различных мер, так и в совокупности различных профессиональных коллективов (психологи, педагоги); комплексный подход также состоит в работе психолога со всеми участниками (подростки, педагоги, учителя). Работа должна проводиться на основе подробного изучения проблемы и причин ее появления для конкретизации и выявления путей ее решения, а также для индивидуализации и дифференциации подхода. Необходимо прорабатывать не только мотивацию к обучению, но и влияющие на нее личностные

качества девиантное поведение, психологические проблемы и т.д. Для этих целей существуют различные программы, способствующие профилактике снижения мотивации к обучению, методики для все аспектного выявления проблемы и ее причин, а также ее коррекции. При подборе программы необходимо создавать благоприятную атмосферу, подбирать психодиагностические методы, соответствующие достижению профилактических и коррекционных целей в рамках психолого-педагогической работы [1].

Современные требования к преподаванию финансовой грамотности в старшей школе предполагают активное использование интерактивных методов обучения, способствующих формированию практических навыков экономического поведения. В качестве альтернативного подхода была разработана и апробирована инновационная методика проведения занятий по финансовой грамотности с использованием ролевой игры «Семейный бюджет». Концептуальной основой разработки выступили принципы деятельностного обучения, предполагающие активное вовлечение учащихся в моделирование реальных экономических ситуаций. Методологически игра базируется на теории игрового на теории игрового обучения Д.Б. Эльконина, адаптированной к специфике преподавания экономических дисциплин в старшей школе.

В современном психолого-педагогическом знании справедливо подчеркивается, что в сюжетной игре от индивида не требуется создания какого-либо реального, осязаемого объекта. В ее содержании все происходит «как будто», «понарошку», однако это значительно расширяет его кругозор, обогащает его жизненный опыт, способствует созданию эмоционально комфортной обстановки. Эти игры конструируются, как правило, самими дошкольниками. В них воспроизводятся их знания, впечатления, представления об окружающей действительности, осуществляется их виртуальное преобразование, включающее

проектирование желаемого характера взаимодействия между представителями социальной общности. Постепенно совершенствуются как сюжеты, так и содержание детских игр. Сюжетно-ролевая игра занимает главное место в деятельности дошкольников, выступает ее основой и представляет собой, по выражению Д.Б. Эльконина, наиболее совершенную, развернутую форму игры, способствующую полноценному развитию всех аспектов психики индивида[2].

Структурно ролевая игра включает три взаимосвязанных этапа, каждый из которых решает конкретные образовательные задачи. Подготовительный этап предполагает создание психологически комфортной среды для учебного взаимодействия через нетрадиционное начало занятия с элементами эмоционального настроя. Важным организационным моментом становится формирование игровых команд-«семей» с распределением социальных ролей (родители, дети), что способствует развитию социальной компетентности учащихся. Дидактическое обеспечение этапа включает разработку комплекса материалов: вариативные таблицы доходов и расходов семей, игровые денежные единицы, карточки с ситуационными заданиями.

Содержательное наполнение игры строится на тщательно подобранных экономических кейсах, отражающих реальные ситуации финансового планирования. Участникам предлагается работать с конкретными цифрами семейных бюджетов (78500 и 76200 рублей), что обеспечивает необходимый уровень реалистичности. Структура расходов включает как обязательные статьи (питание, коммунальные платежи, транспорт), так и переменные затраты (образование, развлечения, непредвиденные расходы), позволяя моделировать различные стратегии распределения средств.

Методический аппарат разработанной ролевой игры представляет собой комплекс взаимодополняющих форм учебной работы, направленной на всестороннее развитие финансовой грамотности учащихся. В качестве вводного элемента используется интерактивное задание «Поле чудес»,

выполняющее мотивационную и актуализирующую функции, позволяющее в игровой форме подвести учащихся к осознанию значимости темы семейного бюджета.

Центральное место в игровом процессе занимает практическая работа по расчету бюджета, предполагающая выполнение учащимися математических операций с конкретными экономическими показателями. Данный вид деятельности способствует формированию важнейших компетенций в области финансового планирования и развитию вычислительных навыков в реальном экономическом контексте.

Особую педагогическую ценность представляет анализ проблемных ситуаций через ролевые сценки, где учащиеся получают возможность не только наблюдать, но и непосредственно участвовать в моделировании типичных семейных финансовых дилемм. Этот метод позволяет развивать критическое мышление и способность к многоплановому анализу экономических ситуаций.

Инновационным элементом методики является интеграция двигательной активности с экономическим содержанием. Физкультминутка, организованная как дифференциация доходов и расходов через цветные маркеры, выполняет двойную функцию: обеспечивает необходимую смену видов деятельности и одновременно закрепляет ключевые экономические понятия.

Диагностический компонент представлен специализированным тестом финансовой грамотности, позволяющим не только оценить уровень сформированности соответствующих компетенций, но и стимулировать рефлексивную деятельность учащихся в отношении их собственных финансовых привычек и установок.

Завершающим этапом становится коллективное обсуждение способов экономии, в ходе которого учащиеся не просто делятся предложениями, но и учатся аргументировать свою позицию, оценивать эффективность различных

стратегий экономии, учитывая как финансовые, так и социально-психологические аспекты семейного бюджетирования. Этот элемент методики особенно важен для формирования коммуникативных навыков и способности к коллективному поиску оптимальных решений.

Ключевой особенностью разработанной методики выступает органичное сочетание игровой формы с глубоким экономическим содержанием, что позволяет преодолеть традиционный разрыв между теоретическими знаниями и практическими умениями в области финансовой грамотности. Соревновательный механизм, основанный на принципе накопления семейного капитала, выполняет важную дидактическую функцию, трансформируясь из развлекательного элемента в мощный мотивационный инструмент. Данный подход базируется на теории внутренней мотивации, где соревновательная составляющая стимулирует учащихся к более тщательному анализу финансовых решений, поиску оптимальных стратегий распределения ресурсов и осмысленному применению экономических принципов. Система поощрений конструируется таким образом, что успешное выполнение заданий требует от участников не просто механического воспроизведения знаний, а демонстрации глубокого понимания основ рационального финансового поведения, включая умение прогнозировать последствия принимаемых экономических решений.

Технологическая реализация игрового процесса основывается на принципе постепенного усложнения учебных задач, что соответствует фундаментальным положениям теории поэтапного формирования умственных действий. Начальный этап предполагает освоение базовых навыков бюджетных расчетов через работу с конкретными цифровыми данными, что создает прочную основу для последующего перехода к анализу типичных ошибок финансового планирования. Методически значимым является последовательное движение от индивидуальных решений к коллективному обсуждению стратегий экономии, что способствует развитию

как личностных, так и социальных компетенций. Такой многоуровневый подход обеспечивает соблюдение важнейших дидактических принципов – последовательности, доступности и системности обучения, создавая условия для прочного усвоения сложных экономических понятий через их практическое применение.

Особую педагогическую ценность представляет моделирование проблемных ситуаций (непредвиденные расходы, необходимость крупных покупок), требующих от учащихся анализа, прогнозирования последствий и обоснования принимаемых решений. Дидактическая игра «Поле чудес» на начальном этапе и тест «Умеете ли вы тратить деньги?» выполняют не только мотивационную, но и диагностическую функцию, позволяя выявить исходный уровень финансовой грамотности участников.

Дидактическое обеспечение игры разрабатывается с учетом психолого-педагогических особенностей старшего школьного возраста и актуальных экономических реалий. Комплекс учебных материалов (таблицы доходов и расходов, ситуационные карточки, диагностические тесты) проектируется как система взаимосвязанных элементов, направленных на формирование целостного представления о финансовом планировании. Особое методологическое значение придается созданию условий для проявления познавательной самостоятельности учащихся: вместо механического выполнения принятия финансовых решений, требующий аргументации выбора, оценки альтернатив и прогнозирования возможных последствий. Такой подход способствует развитию экономического мышления и формированию ответственного отношения к личным финансам, что соответствует современным требованиям к результатам финансового образования.

Заключительный этап игры включает комплекс рефлексивных процедур, направленных на осмысление полученного опыта. Анализ типичных ошибок (несбалансированность бюджета, импульсивные покупки,

отсутствие финансовой подушки безопасности) позволяет сформировать устойчивые представления о принципах рационального ведения домашнего хозяйства.

Разработанная ролевая игра «Семейный бюджет» представляет собой эффективную педагогическую технологию формирования финансовой грамотности, интегрирующую в себе комплекс взаимосвязанных дидактических компонентов. В основе методики лежит практико-ориентированный подход, обеспечивающий непосредственное применение теоретических знаний в смоделированных условиях реальной экономической деятельности.

Важнейшим аспектом игры является развитие критического и экономического мышления через систему специально разработанных проблемных ситуаций, требующих от учащихся анализа, оценки альтернатив и обоснования принимаемых финансовых решений. Социально-психологический потенциал методики реализуется через механизмы ролевого взаимодействия, способствующие формированию коммуникативных компетенций и навыков коллективного принятия решений.

Мотивационная составляющая обеспечивается за счет продуманного сочетания игровых элементов с содержательным экономическим наполнением, что создает условия для устойчивого познавательного интереса к предмету. Методика позволяет достичь органичного единства теоретической подготовки и практических умений, преодолевая характерный для традиционного обучения разрыв между абстрактными знаниями и их реальным применением.

Реализация данной педагогической технологии в учебном процессе способствует преодолению ключевых недостатков классической системы экономического образования. В результате формируются устойчивые навыки рационального финансового поведения, основанные на глубоком понимании

экономических закономерностей и способности применять их в различных жизненных ситуациях.

2.2 Методические указания по апробации урока с использованием ролевой игры

Апробация разработанной ролевой игры «Семейный бюджет» в учебном процессе требует тщательного методического сопровождения, обеспечивающего эффективную реализацию ее педагогического потенциала. Методика проведения урока строится на принципах системно-деятельностного подхода, предполагающего последовательную организацию познавательной деятельности учащихся от мотивационного этапа до рефлексии полученных результатов.

Мотивация учебно-познавательной деятельности рассматривается как принцип активизации, как при изучении общекультурных дисциплин, так и дисциплин профессионального цикла. Интерес считается ключевым мотивом активизации обучающихся среднего профессионального образования. Основы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, а также выбор методов обучения должны определяться с учетом специфики учебного процесса. В основном в литературе рассматривается применение заданий креативного характера и примеров из профессиональной деятельности («характерных проблем»), т.е. тех заданий, которые создают у обучающихся дееспособность и необходимость самостоятельно отыскивать вариативное заключение не встречавшихся раньше учебных задач, способствуют раскрытию мыслей и идей, инициируют к созданию нового, направляют на самоопределение и самоактуализацию, развивают инструментальные компетенции. Использовать творческие задания педагог может на любом занятии - практическом или лекционном, общепрофессиональных или специальных дисциплин [3].

Технология внедрения игрового модуля в учебный процесс требует

особого внимания к процедуре плавного перехода от традиционных форм работы к игровой деятельности. Ключевым аспектом становится создание специальных условий, способствующих мягкому погружению учащихся в игровую реальность. Для этого разрабатывается система переходных ритуалов, выполняющих важную психолого-педагогическую функцию. Музыкальное сопровождение, подобранное с учетом возрастных особенностей и тематики занятия, создает особую атмосферу, настраивающую на игровой лад. Невербальные практики установления контакта, включающие определенные жесты, мимику и положения тела, помогают преодолеть первоначальную скованность и установить доверительные отношения между участниками. Символические действия – передача игровых атрибутов, ритуальное присвоение ролей, использование специальной атрибутики – выступают в качестве маркеров перехода в новое качество взаимодействия.

В числе причин успешности внедрения игровых технологий в обучение гуманитарным дисциплинам и восприятие их обучающимися принято называть присущее современному обществу клиповое мышление, снижение интереса к чтению произведений классиков отечественной литературы, изучению научных трудов, созданных профессиональными историками, философами, педагогами. Проще «играть», чем изучать. Зрелищностью нередко подменяется содержание, а аналитические способности обучающихся, которые должны быть направлены на обработку фактологического материала, овладение исследовательскими навыками, не справляются с интенсивным информационным потоком, зачастую дезориентирующим учащихся на пути достижения конкретных знаний по изучаемой дисциплине и в наработке соответствующих компетенций [4].

Такая многоуровневая система введения игровое пространство решает несколько важных задач. Во-первых, она создает четкую границу между обычным уроком и игровой деятельностью, что способствует более

осознанному принятию новых правил взаимодействия. Во-вторых, позволяет постепенно снизить психологические барьеры и сопротивление, неизбежно возникающие при смене формата работы. В-третьих, способствует более естественному принятию ролевых позиций, так как процесс перехода происходит органично, без резких изменений. Особенно важно, что такая технология учитывает особенности подростковой психики, для которой характерна и потребность в игровой деятельности, и определенный скепсис по отношению к «детским» формам работы.

Разработанные ритуалы перехода выполняют не только организационную, но и глубокую психологическую функцию. Они создают своеобразный «мостик» между обыденным сознанием и игровым пространством, где действуют особые правила и нормы. Это особенно важно для экономических игр, где требуется не просто механическое выполнение заданий, а настоящее вживание в роль, принятие соответствующего мышления и ценностей. Музыкальный фон помогает создать нужный эмоциональный настрой, невербальные практики устанавливают новый уровень доверия и открытости, а символические действия закрепляют переход в игровое состояние. Все вместе это образует целостную систему, обеспечивающую эффективное включение учащихся в игровую деятельность без психологического дискомфорта и внутреннего сопротивления.

При этом важно отметить, что данные приемы не являются просто формальными действиями – они тщательно продуманы с точки зрения их содержательного наполнения и психологического воздействия. Каждый элемент переходного ритуала несет определенную смысловую нагрузку и способствует решению конкретных педагогических задач. Такой подход позволяет максимально естественно и эффективно перевести учебный процесс в игровую плоскость, создавая оптимальные условия для формирования экономических компетенций через ролевую деятельность.

Точно так же, методическое сопровождение игровой деятельности

требует комплексного подхода, включающего несколько взаимосвязанных компонентов. Центральное место занимает система скрытого педагогического наблюдения, позволяющая отслеживать групповую динамику и индивидуальные поведенческие реакции участников без нарушения естественного хода игрового процесса. Особое значение приобретают механизмы оперативной корректировки уровня сложности заданий, которые должны быть встроены в структуру игры для обеспечения оптимального баланса между познавательной доступностью и развивающим потенциалом.

Важнейшим элементом методического сопровождения выступает набор инструментов фасилитации рефлексивных процессов, способствующих осознанному усвоению опыта, полученного в ходе игровой деятельности. Эти инструменты должны быть адаптированы к возрастным особенностям участников и специфике игрового контента. Завершающим звеном является разработанная технология обработки и интерпретация результатов, включающая как количественные методы анализа достигнутых показателей, так и качественные методы оценки личностных изменений участников.

Данная система методического сопровождения строится на принципах непрерывности и комплексности, обеспечивая целостное управление игровым процессом от этапа подготовки до анализа результатов. При этом каждый компонент системы обладает собственной функциональной спецификой: наблюдение фиксирует актуальное состояние процесса, механизм корректировки поддерживают его оптимальное течение, инструменты рефлексии закрепляют полученный опыт, а технологии интерпретации позволяют оценить эффективность проведенной работы.

Особенностью предлагаемого подхода является его гибкость и адаптивность, позволяющая учитывать как запланированные, так и спонтанно возникающие образовательные ситуации. Это достигается за чет

органичного сочетания стандартизированных процедур и творческих методических решений, что особенно важно в контексте ролевых игр, где значительная часть образовательного эффекта достигается за счет импровизации и живого взаимодействия участников.

В контексте разработанной ролевой игры «Семейный бюджет» профессиональная подготовка педагога приобретает ряд специфических особенностей. Прежде всего, преподавателю необходимо глубоко освоить экономическое содержание игры, включая все нюансы бюджетного планирования, принципы распределения доходов и расходов, а также типичные ошибки финансового поведения. Однако содержательных знаний недостаточно – ключевое значение приобретает овладение специальными методиками игрового взаимодействия.

Особую важность в данном контексте приобретает способность педагога организовывать и направлять ролевое взаимодействие участников, выступая одновременно и как эксперт в экономических вопросах, и как фасилитатор игрового процесса. Преподаватель должен уметь мягко направлять обсуждение финансовых решений, не нарушая при этом самостоятельности участников в принятии решений. Это требует особого мастерства в балансировке между позицией эксперта и игрового ведущего.

В настоящее время современной школе требуются педагоги со сформированной профессиональной компетентностью. В Федеральном государственном образовательном стандарте 44.03.05 «Педагогическое образование» акцентируется значимость таких качеств личности, как способность осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде, активность, способность выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития, способность применять психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности. В этой связи на первый план выходит такое качество будущего педагога, как его педагогическая резильентность. Такой подход близок мировому тренду формирования

компетенций и универсальных навыков (умения общаться, договариваться, понимать других людей, решать проблемы), чем традиционная ориентация на знания и предметные результаты [5].

Спецификой данной методики является необходимость одновременного управления несколькими процессами: собственно игровым взаимодействием команд, экономическими расчётами, обсуждением стратегий и рефлексией получаемого опыта. Педагогу необходимо развить способность оперативно переключаться между этими аспектами, сохраняя целостность образовательного процесса.

Особое значение приобретает работать с экономическими кейсами, которые используются в игре. Преподаватель должен быть готов не только к стандартным решениям, но и к неожиданным, творческим подходам участников, умея оценить их экономическую обоснованность и превратить в предмет продуктивного обсуждения.

Активное применение игры в образовательном процессе вполне логично. Человеку свойственна такая форма работы, мысли, жизни. При применении игровых технологий в образовании для каждого уровня используются свои формы игры, при этом для каждой образовательной дисциплины ставятся свои цели. Необходимость внедрения игровых образовательных технологий обусловлена требованиями повышения эффективности образовательного процесса в вузах, более активного включения обучающихся не только в процесс приобретения знаний, но и в их применение при решении учебных и профессиональных задач [6] [7].

Ключевой компетенцией становится способность организовывать содержательную рефлексивную рефлексию игрового опыта, помогая участникам перевести полученные впечатления и эмоции в осознанные экономические знания и навыки. Это требует от педагога владения специальными техниками вопросов и обсуждений, направленных на выявление ключевых смыслов и закономерностей. В данной методике педагог выступает не как

традиционный источник знаний, а как создатель образовательной среды, в которой учащиеся самостоятельно открывают экономические закономерности через игровой опыт. Это требует пересмотра привычных педагогических позиций и освоения новых способов профессионального поведения.

2.3. Анализ результата эксперимента

На констатирующем этапе исследования нами был разработан урок «Семейный бюджет» (Приложение 1), включающий комплекс заданий на выявление уровня сформированности экономических умений и навыков обучающихся. Так же разработан классический урок без использования и применения различных интерактивных способов подачи материала, в том числе и без игровых технологий.

Участие в эксперименте приняли два 10-х класса МБОУ СШ №94, контрольная группа состояла из 26 человек, в которой проводился традиционный урок. Экспериментальная группа состояла из 25 человек, был проведен урок по разработанной и описанной методике ролевой игры с элементами интерактивного подхода.

Для выявления школьной мотивации использована методика М.В. Матюхиной (Приложение 2), направленная на определение ключевых мотивов, которые преобладают в учебной деятельности учащихся.

Согласно авторскому подходу, все мотивы делятся на четыре категории:

- широкие социальные — ориентация на ответственность, самореализацию и развитие;
- узколичностные — стремление к личному комфорту, статусу или признанию;
- учебно-познавательные — интерес к освоению новых знаний и самому процессу обучения;

- мотивация избегания — желание уклониться от возможных проблем или наказаний.

В контрольной и экспериментальной группе была проведена диагностика учебной мотивации М.В. Мотюхиной.

Критерии оценки ответов оценивались по бальной системе:

- положительный ответ – 2 балла;
- нейтральный ответ – 1 балл;
- отрицательный – 0 баллов.

Уровни мотивации определялись по таблице 1 (Приложение 3).

Из 26 человек контрольной группы высокий и очень высокий уровни учебной мотивации показали 13 учеников, что составляет 50%, средний, сниженный, низкий уровни – у 13 обучающихся (50%).

Из 25 человек экспериментальной группы высокий и очень высокий уровни учебной мотивации показали 11 учеников, что составляет 44%, средний, сниженный, низкий уровни – у 14 обучающихся (56%).

Этот инструмент позволяет учителям корректировать подходы к обучению, усиливая позитивную мотивацию и снижая зависимость от «негативных» стимулов.

Из рисунка 1 (Приложение 4) следует, что уровень мотивации выявленный по методике диагностики школьной мотивации М.В. Матюхиной у учеников контрольной и экспериментальной групп при изучении экономических дисциплин находится на высоком и очень высоком уровнях - 50 и 44% учеников соответственно.

Причиной невысокого уровня мотивации является использование традиционных форм и методов обучения. Ученики не интересуются экономическими дисциплинами и не стремятся приобретать знания по ним.

В ходе анализа полученных результатов были выявлены следующие проблемы на уровне обучающихся:

1. Низкая мотивация к изучению материала по обществознанию и экономике

2. Отсутствие полной концентрации внимания на большей части урока

3. Быстрая усталость, желание сменить вид деятельности

4. Нежелание активно взаимодействовать с учителем

Так же, был выделен ряд проблем, относящихся к традиционной методике проведения урока:

1. Преобладание лекционного материала и пассивных методов работы

2. Отсутствие кардинальной смены деятельности на уроке

3. Недостаточное использование интерактивных методов проведения урока

4. Акцент на теоретическую часть, без практического применения изученного материала.

Исходя из вышеперечисленных проблем, было сформировано следующее предложение: на уроке ученикам необходимо не просто рассказывать материал, но и использовать активные методы обучения. Для этого было предложено разработать ролевую игру по теме «Семейный бюджет» и методику ее применения на уроке.

Эффективность педагогического эксперимента определялась на контрольном этапе исследования путём повторного применения комплекса заданий, и сравнения результатов, полученных на констатирующем и формирующем этапе эксперимента.

Полученные результаты представлены в таблице 2 (Приложение 5).

Из таблицы 2 следует, что высокий и очень высокий уровень мотивации у обучающихся экспериментальной группы увеличился на 31%. В контрольной группе высокий уровень мотивации увеличился на 12%, что подтверждает эффективность разработанной методики.

Таким образом, применение игровых технологий в процессе обучения экономическим дисциплинам можно считать одним из эффективных средств,

способствующих повышению мотивации обучающихся при изучении экономических дисциплин.

Контрольный этап исследования подтвердил, что внедрение игровых технологий в процесс обучения экономическим дисциплинам способствовало повышению уровня мотивации обучающихся.

Результаты педагогического эксперимента подтвердили, что игровые технологии являются эффективным средством при изучении экономических дисциплин. Они обеспечивают взаимосвязь теории и практики изучаемого предмета.

Процедура апробации включает четкое разграничение контрольной и экспериментальной групп, подобранных по принципу эквивалентности по следующим параметрам: исходный уровень экономических знаний, мотивационная готовность, социально-психологические характеристики коллектива. Для контрольной группы сохраняется традиционная лекционно-семинарская система проведения занятий, в то время как экспериментальная группа включается в игровую деятельность по предложенной методике.

Педагогическая апробация разработанной ролевой игры требует особого внимания к методологическим аспектам ее внедрения в образовательный процесс. Ключевым элементом подготовки становится разработка диагностического инструментария, позволяющего объективно оценить уровень сформированности экономических компетенций и мотивации до и после проведения итогового занятия. В качестве базового метода оценки используется адаптированная методика диагностики школьной мотивации М.В. Матюхиной, дополненную специализированными критериями финансовой грамотности. Для определения уровня сформированности экономических навыков проведен тест «Умеете ли вы тратить деньги?».

Методика оценки эффективности ролевой игры «Семейный бюджет» основывается на комплексном подходе, сочетающем количественные и

качественные методы исследования. В ходе апробации была выявлена значительная разница в динамике формирования экономических компетенций между контрольной и экспериментальной группами. Исходные данные, полученные с использованием теста «Умеете ли вы тратить деньги?», показали примерно одинаково низкий уровень сформированности экономических навыков в обеих группах (43% и 44%), что свидетельствовало о необходимости обновления традиционных подходов к преподаванию экономических дисциплин.

Система оценивания охватывает четыре взаимосвязанных аспекта учебных достижений. В когнитивной сфере анализировалось усвоение базовых экономических понятий, способность выполнять финансовые расчеты и анализировать денежные потоки. Деятельностный аспект включал оценку практических умений по составлению и оптимизации бюджета, принятию обоснованных финансовых решений и поиску способов разумной экономии. Особое внимание уделялось мотивационной составляющей – уровню интереса к предмету, осознанию практической ценности финансовых знаний и формированию ответственного отношения к личным средствам. Социальный компонент оценивался через призму развития навыков командной работы, ведения конструктивного диалога и аргументации своей позиции в финансовых вопросах.

Для сбора достоверных данных применялся комплекс взаимодополняющих методов исследования. Стандартизированное тестирование с использованием специально разработанного теста «Умеете ли вы тратить деньги?» сочеталось с методом педагогического наблюдения за деятельностью учащихся в процессе игры. Анализ продуктов учебной деятельности дополнялся данными рефлексивных анкет и интервью, что позволяло получить разностороннюю картину учебных достижений.

Сравнительный анализ результатов экспериментальной и контрольной групп выявил существенное преимущество игровой методики.

Таким образом, в ходе проведения теста «Умее ли вы тратить деньги?» был выявлен уровень сформированности экономических навыков. В таблице 3 (Приложение 6) представлен сравнительный анализ изменения уровней сформированности экономических навыков в контрольной и экспериментальной группе.

В экспериментальной группе наблюдался значительный прирост показателей: на 42% увеличилось количество учащихся с высоким уровнем сформированности финансовых компетенций. В контрольной группе количество учащихся с высоким уровнем сформированности финансовых компетенций увеличилось на 29%, что на 13 меньше, чем в экспериментальной группе. Качественный анализ подтвердил не только рост предметных знаний, но и заметное улучшение таких важных параметров, как учебная мотивация, концентрация внимания на протяжении занятия, способность к продуктивному взаимодействию в группе. Особенно значимым результатом стало формирование устойчивых практических умений в области финансового планирования, что подтверждает эффективность ролевой игры как средства комплексного развития экономической грамотности учащихся.

Анализ динамики развития социальных компетенций участников экспериментальной группы выявил существенные качественные изменения в их межличностном взаимодействии и когнитивных установках. В процессе игрового моделирования семейных экономических отношений наблюдалось последовательное формирование сложных социальных навыков, проявляющихся в нескольких аспектах.

Наиболее выраженные изменения касались развития коммуникативной компетентности. Учащиеся демонстрировали прогресс в способности к распределению ролей внутри команды, конструктивному разрешению возникающих разногласий и выработке согласованных решений. Особенно показательным было совершенствование навыков аргументации – участники

научились обосновывать свою позицию не только эмоционально, но и с привлечением экономических расчетов и фактов.

Важным результатом стало формирование рефлексивной позиции по отношению к личным финансовым практикам. Анализ письменных отчетов и устных высказываний учащихся показал, что игровой опыт способствовал осознанию взаимосвязи между текущими финансовыми решениями и их долгосрочными последствиями. Участники стали демонстрировать более взвешенный подход к вопросам личного бюджетирования, что проявлялось в обсуждениях стратегий накопления, планирования крупных покупок и оптимизации расходов.

Особенно значимым представляется развитие метакогнитивных навыков – учащиеся приобрели способность анализировать не только конкретные экономические ситуации, но и собственные мыслительные процессы при принятии финансовых решений. Это проявилось в осознании типичных когнитивных искажений (например, склонности к импульсивным покупкам) и выработке механизмов их преодоления.

Полученные данные убедительно свидетельствуют, что применение игровых технологий в преподавании экономических дисциплин позволяет преодолеть ограничения традиционных методов обучения. Разработанная методика не только способствует усвоению теоретических знаний, но и обеспечивает формирование практических навыков финансового планирования, развитие социальных компетенций и ответственного отношения к личным денежным ресурсам. Это подтверждает перспективность дальнейшего внедрения игровых подходов в практику финансового образования школьников.

Примечание:

¹ Бекишева О.В. Мотивация к обучению подростков находящих в трудной жизненной ситуации как психолого-педагогическая проблема // МНКО. 2021. № 4 (89). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/motivatsiya-k-obucheniyu-podrostkov-nahodyaschihsya-v-trudnoy-zhiznennoy-situatsii-kak-psihologo-pedagogicheskaya-problema>.

² Джиоева А.Р., Бесаева А. Г., Гассиева Н. К. С. Сюжетно-ролевая игра как основа деятельности ребенка в период дошкольного детства // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 76-4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/syuzhetno-rolivaya-igra-kak-osnova-deyatelnosti-rebenka-v-period-doshkolnogo-detstva>.

³ Титенкова О.С. Игровые технологии как инструмент формирования и развития инструментальных компетенций студентов среднего профессионального образования // Современное педагогическое образование. 2021. № 12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-kak-instrument-formirovaniya-i-razvitiya-instrumentalnih-kompetentsiy-studentov-srednego-professionalnogo-obrazovaniya>.

⁴ Чертков А.С. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин // Образовательные ресурсы и технологии. 2022. № 4 (41). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-v-prepodavanii-gumanitarnyh-distiplin-griboedovskiy-kvestoriy>.

⁵ Бароненко Е.А., Быстрой Е.Б., Райсвих Ю.А., Штыкова Т.В., Белова Л.А. Формирование педагогической резильентности будущих учителей в современных условиях // ПНиО. 2021. № 3 (51). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-pedagogicheskoy-reziliyentnosti-buduschih-uchiteley-v-sovremennyh-usloviyah>

⁶ Шабанов Г.А. Внедрение игровых технологий в образовательный процесс вуза // Вестник Российского нового университета. 2018. № 1. – С. 112 – 119.

⁷ Лисаускайте В.В. Применение игровых технологий как формы интерактивной методики преподавания магистерских дисциплин // Современное образование. 2021. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-kak-formy-interaktivnoy-metodiki-prepodavaniya-magisterskih-distiplin>.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что финансовая культура играет важную роль в жизни человека. Ее формирование – это сложный и постепенный процесс, требующий последовательного усложнения знаний и навыков.

В работе проанализированы подходы ведущих педагогов к определению понятия «игра», рассмотрены функции игры как педагогического явления культуры.

Важно отметить особое место ролевых игр, т.к. данный вид игры позволяет каждому участнику решать свою отдельную задачу в зависимости от своей роли и функций.

В ходе проведения диагностики, выявлены существенные проблемы в усвоении материала: низкий уровень мотивации учащихся (50-56% по методике М.В. Матюхиной), отсутствие устойчивого внимания на протяжении урока, быстрая утомляемость и пассивность в учебном взаимодействии. Исходные данные, полученные с использованием теста «Умеете ли вы тратить деньги?», показали примерно одинаково низкий уровень сформированности экономических навыков в обеих группах (43% и 44%), что свидетельствовало о необходимости обновления традиционных подходов к преподаванию экономических дисциплин.

В ходе проведения исследования разработанная и апробированная инновационная методика проведения занятий по финансовой грамотности с использованием ролевой игры «Семейный бюджет», позволила повысить уровень мотивации в экспериментальной группе на 31%. Учащиеся освоили навыки анализа доходов и расходов, планирования долгосрочных целей, наблюдалось усиление интереса к предмету и активности в групповой работе, количество учащихся с высоким уровнем сформированности финансовых компетенций в экспериментальной группе увеличилось на 42%.

Интеграция игровых технологий с практико-ориентированными заданиями позволила преодолеть разрыв между теоретическими знаниями и их применением. Разработанная методика включает уникальные элементы, такие как моделирование проблемных ситуаций, сочетание математических расчётов с ролевым взаимодействием и рефлексивные практики. Методические рекомендации, представленные в исследовании, помогут педагогам эффективно внедрять интерактивные формы обучения, учитывая возрастные и психологические особенности учащихся.

Перспективы дальнейших исследований видятся в адаптации методики для разных возрастных групп, разработке цифровых версий ролевых игр и расширении тематики экономических кейсов. Полученные результаты подтверждают, что ролевые игры являются мощным инструментом формирования не только финансовых компетенций, но и критического мышления, коммуникативных навыков и ответственного отношения к личным ресурсам.

Таким образом, применение игровых технологий в процессе обучения экономическим дисциплинам можно считать одним из эффективных средств, способствующих формированию и развитию навыков обучающихся при изучении экономических дисциплин.

Библиографический список

І. Литература

1. Адилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Молодой ученый. 2011. №12. Т.2.
2. Айзман Р.И., Новикова Н.О., Богданчикова Е.Н. Методика обучения экономике: финансовая грамотность и безопасность: учебник для вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025.
3. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учебно-методическое пособие / В.В. Чечет, С.Н. Захарова. – Минск: БГУ, 2015. – 127 с.
4. Борзова Л.П. Дидактические игры при изучении нового материала // Преподавание истории в школе. 2020. № 3.
5. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высшая школа, 1991.
6. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
7. Гавронская Ю.Ю. «Интерактивность» и «интерактивное обучение» // Высшее образование в России. 2018. № 7.
8. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: учебно-методическое пособие. – Тольятти: Издательство ТГУ, 2015.
9. Знакова Е.С. Развитие творческих способностей учащихся с помощью игровых технологий // Самарский научный вестник, 2019. Выпуск 2. — 78 с.
10. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: учебное пособие для учителей. – М.: Моск. психолого-соц. ин- т: Флинта, 1998. – 191 с.
11. Коновалова О.В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения // Педагогика:

традиции и инновации: материалы V междунар. науч. конф. – Челябинск: Изд-во Два комсомольца, 2014.

12. Королькова Е.С. Задания по финансовой грамотности: подходы к разработке и цели использования // Преподавание истории и обществознания в школе. 2019. № 6.

13. Кругликов В.Н., Оленникова М.В. Интерактивные образовательные технологии: учебник и практикум для вузов. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025.

14. О подходах к проблеме формирования экономической культуры учащихся // Технология профессиональной деятельности: тезисы докладов. – Белгород: Изд-во БГПУ, 2017.

15. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Интерактивное обучение // Образование и наука. 2017. № 6 (48).

16. Петровский А. В. Возрастная и педагогическая психология: учебное пособие. - М.: Просвещение, 1973.

17. Пидкасистый П. И. Технология игры в образовании / П. И. Пидкасистый. - М.: РПА, 2005.

18. Половникова А. В., Рутковская Е.Л., Сорокин А. А. Участие российских школьников в международном исследовании по финансовой грамотности: результаты и перспективы (или чем может помочь учитель школьнику) // Преподавание истории и обществознания в школе. 2018. № 3.

19. Розмаинский И.В. Экономическая культура как фактор и барьер экономического роста // Журнал институциональных исследований. 2022. Т. 4, № 4.

20. Ролевые игры живого действия, как механизм изучения прикладных аспектов гуманитарных дисциплин: учебно-методическое пособие / сост. А.А.Горин. – Казань: КФУ, 2017.

21. Селевко К. Г. Современные образовательные технологии / К. Г. Селевко. - М.: Народное образование, 1998.

22. Тебенькова К.А. Вопросы теории и практики предпринимательской деятельности в школьном курсе обществознания // Вестник педагогического опыта. 2019. № 45.

23. Тимошенко Г. Ю. Использование игровых технологий на уроках в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта // Школьная педагогика. 2019. № 3 (16).

24. Шабанов Г.А. Внедрение игровых технологий в образовательный процесс вуза // Вестник Российского нового университета. 2018. № 1.

25. Шнейдер Е.М., Сильченко Н.А., Овчинникова С.В. Ролевая игра как технология и прогрессивный метод обучения в вузе // Современные наукоемкие технологии. 2022. № 12-1.

II. Интернет ресурсы

26. Бароненко Е.А., Быстрой Е.Б., Райсвих Ю.А., Штыкова Т.В., Белова Л.А. Формирование педагогической резильентности будущих учителей в современных условиях // ПНиО. 2021. № 3 (51). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-pedagogicheskoy-reziliyentnosti-buduschih-uchiteley-v-sovremennyh-usloviyah>.

27. Бекишева О.В. Мотивация к обучению подростков находящихся в трудной жизненной ситуации как психолого-педагогическая проблема // МНКО. 2021. № 4 (89). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/motivatsiya-k-obucheniyu-podrostkov-nahodyaschihsya-v-trudnoy-zhiznennoy-situatsii-kak-psihologo-pedagogicheskaya-problema>.

28. Джиоева А.Р., Бесаева А. Г., Гассиева Н. К. С. Сюжетно-ролевая игра как основа деятельности ребенка в период дошкольного детства // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 76-4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/syuzhetno-rolevaya-igra-kak-osnova-deyatelnosti-rebenka-v-period-doshkolnogo-detstva>.

29. Лисаускайте В.В. Применение игровых технологий как формы интерактивной методики преподавания магистерских дисциплин //

Современное образование. 2021. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyh-tehnologiy-kak-formy-interaktivnoy-metodiki-prepodavaniya-magisterskih-distiplin>.

30. Морозов В.А. Экономическая культура и ценности // Креативная экономика. 2017. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskaya-kultura-i-tsennosti>.

31. Осекова Т.К. Роль внеклассной работы в формировании компетентностей учащихся // Большая Евразия: развитие, безопасность, сотрудничество. 2022. № 5-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-vneklassnoy-raboty-v-formirovanii-kompetentnostey-uchaschihsya>.

32. Титенкова О.С. Игровые технологии как инструмент формирования и развития инструментальных компетенций студентов среднего профессионального образования // Современное педагогическое образование. 2021. № 12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-kak-instrument-formirovaniya-i-razvitiya-instrumentalnyh-kompetentsiy-studentov-srednego-professionalnogo>.

33. Чертков А.С. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин // Образовательные ресурсы и технологии. 2022. № 4 (41). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-v-prepodavanii-gumanitarnyh-distiplin-griboedovski-kvestoriy>.

Урок «Семейный бюджет»

Основная часть

1. Организационный момент. Приветствие. (звучит тихая классическая музыка)

Преподаватель: Человеческая доброта - самое удивительное явление в мире. Попробуйте с помощью улыбки передать своё настроение. Я вижу - настроение у вас хорошее, деловое. Надеюсь, что наш урок пройдет познавательно и интересно. В сегодняшней игре будут участвовать 2 команды, каждая команда будет обозначать семью, в которой будет: папа, мама, дочь и сын. Прошу команды придумать фамилию (название) семьи.

Семья 1.... (называет название команды).

Семья 2....(называет название команды).

Преподаватель: За каждое правильно выполненное задание семья будет получать деньги для пополнения своего семейного бюджета. Чей семейный бюджет по итогу мероприятия окажется больше – та команда и победила.

Преподаватель: Чтобы узнать, чему будет посвящен урок предлагаю поиграть в игру «Поле чудес» и расшифровать тему.

Для этого необходимо решить пример и первую букву каждого ответа мне называть.

Первая семья решает карточки 1-7, вторая семья карточки 8-14

Буква №1 $126:3=$	Буква №2 $365:5=$	Буква №3 $73+7-40=$	Буква №4 $336+4-20=$	Буква №5 $25:5+5=$	Буква №6 $273:3=$	Буква №7 $8*5+30=$
Буква №8 $36:6+60=$	Буква №9 $155:5=$	Буква №10 10 $2*8+4=$	Буква №11 11 $23*3-9=$	Буква №12 $(55+55):10=$	Буква №13 $(1000-600):$ 400=	Буква №14 $48:8+6=$

Ответ:

1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14
с	е	м	е	й	н	ы	й		б	ю	д	ж	е	т

Преподаватель: Спасибо – присаживаемся на места.

Преподаватель: предлагаю поставить цель нашего занятия. (учащиеся предлагают, обсуждают, обдумывают, дополняют друг друга.)

Цель занятия:

1. Выяснить понятие, что такое «Семейный бюджет».
2. Познакомиться с основными частями бюджета. (доход, расход).
3. Узнать, как не допустить ошибки при ведении семейного бюджета в семье.

Предлагаю работать по такому плану:

План:

1. Что такое «Семейный бюджет»?

2. Моделирование реальной ситуации.
3. Физкультминутка.
4. Тест «Умеете ли вы тратить деньги?»
5. Советы по ведению семейного бюджета.
6. Итог занятия. Рефлексия.

Преподаватель: Ребята, а знаете ли Вы что такое Деньги? (учащиеся отвечают)

Предполагаемые ответы учащихся: средство платежа, мера стоимости.

Команда 1.

Наименование статьи расходов	Сумма (руб.)
Доход семьи за 1 месяц	78500
Постоянные расходы:	-
Питание	25000
Квартплата и коммунальные услуги, свет, газ	8000
Хозяйственно-бытовые нужды	5500
Транспортные расходы	6000
Переменные расходы	-
Прочие нужды / лекарства, театр, кино	10000
Затраты на одежду	15000
Итого расходов	?

- Есть ли экономия в вашей семье, если ваш доход 78500 руб., а расход 69500 руб.? (Да 9000 руб.)

- Куда можно потратить эти деньги? (отложить и не тратить, копить на крупные покупки, на одежду)

Команда 2.

Наименование статьи расходов	Сумма (руб.)
Доход семьи за 1 месяц	76200
Постоянные расходы:	-
Питание	26000
Квартплата и коммунальные услуги,	7600

свет, газ	
Хозяйственно-бытовые нужды	7000
Транспортные расходы	7200
Переменные расходы	-
Ремонт холодильника	15000
Подарок сыну	1000
Прочие нужды / лекарства, театр, кино	7000
Затраты на одежду	5400
Итого расходов	?

- Есть ли экономия в вашей семье, если ваш доход 76200 руб., а расход 76200 руб.? (Нет. Получилось равновесие.)

Преподаватель: Спасибо! Вы справились с заданием. Команда правильно выполнившая задание получает деньги для пополнения семейного бюджета.

Задание 2. Моделирование реальной ситуации.

В сценке участвуют: преподаватель, отец семьи 1 и мать семьи 2.

Преподаватель: Жила-была семья: мама, папа, дочь и сын. Папа и мама работали, дети учились в школе. Вроде бы и зарабатывали родители неплохо, а вот денег от зарплаты до зарплаты никак не хватало. Папа постоянно возмущался и ворчал на маму

Папа 1: «Не умеешь ты деньги тратить. Куда они у нас деваются?»
Преподаватель: А мама в недоумении оправдывалась.

Мама 2: «Цены в магазинах вон как быстро растут, каждый день на продукты по 1600 рублей уходит. Сапоги вон модные дочери купили, у всех подруг такие и ей надо. Вчера я решила пылесос заменить, у старого шнур совсем истрескался. Холодильник продуктами заполнила на неделю – чтобы каждый день в магазин не ходить. А сегодня увидела в магазине такой набор посуды, что не сдержалась и купила. Пусть стоит».

Преподаватель: Папа выслушал маму, молча подошел к шкатулке, в которой хранились деньги, взял все и пошел покупать новые колеса к своей машине.

Преподаватель:

- О какой семейной проблеме здесь идет речь? (о семейном бюджете)
- Какие ошибки при ведении семейного бюджета есть в этой семье?

Преподаватель: Спасибо! Вы справились с заданием. Каждая команда получает деньги для пополнения семейного бюджета.

Задание 3. Физкультминутка.

Преподаватель: А сейчас немного разомнемся. К участию в задании приглашаются дети семей.

Преподаватель: Я вам буду называть виды доходов и расходов. Если я называю доходы – вы поднимаете карточку зеленого цвета, а если расходы – карточку красного цвета. Начинаем.

1. Заработная плата папы. (Карточка зеленого цвета)
2. Оплата коммунальных услуг. (Карточка красного цвета)
3. Плата за обучение дочери. (Карточка красного цвета)
4. Накопления в банке. (Карточка зеленого цвета)

Преподаватель: Спасибо! Вы справились с заданием. Команда правильно выполнившая задание получает деньги для пополнения семейного бюджета. Похлопайте сами себе и присаживайтесь на места!

Задание 4. Тест «Умеете ли вы тратить деньги?»

Преподаватель: А сейчас мы узнаем кто вы «Транжиры» или «Экономисты»?

Каждому члену семьи раздается тест и отвечают самостоятельно.

Возле каждого ответа в скобках баллы.

1. Как вы планируете свои расходы?
 - А) Составляю подробный бюджет на месяц и строго его придерживаюсь.(3 балла)
 - Б) Примерно знаю, на что потрачу деньги, но не записываю.(2 балла)
 - В) Трачу, как получится, без плана.(1 балл)
2. Что вы делаете, если видите что-то очень крутое, но незапланированное?
 - А) Покупаю сразу, даже если это превышает бюджет.(1 балл)
 - Б) Обдумываю пару дней, и если всё еще хочу — покупаю.(2 балла)
 - В) Сравниваю с другими расходами и отказываюсь, если это не в приоритете.(3 балла)
3. Как часто вы откладываете деньги?
 - А) Регулярно, даже небольшие суммы.(3 балла)
 - Б) Иногда, когда остаются «лишние» деньги.(2 балла)
 - В) Никогда.(1 балл)
4. Выбирая между брендовой вещью и аналогом, вы:
 - А) Всегда беру бренд, даже если дороже.(1 балл)
 - Б) Сравниваю качество и цену, иногда выбираю аналог.(2 балла)
 - В) Покупаю то, что дешевле, если разница в качестве незначительна.(3 балла)
5. Как вы относитесь к акциям и скидкам?

- А) Покупаю что-то только из-за скидки, даже если не планировал.(1 балл)
 - Б) Иногда поддаюсь, но стараюсь контролировать себя.(2 балла)
 - В) Покупаю по акции только то, что и так нужно.(3 балла)
6. Если друг предлагает взять кредит на новый телефон, вы:
- А) Соглашаетесь — очень хочется!(1 балл)
 - Б) Подумаете, но, скорее всего, откажетесь.(2 балла)
 - В) Откажетесь — лучше копить.(3 балла)
7. Что вы делаете с подаренными деньгами?
- А) Трачу сразу на что-то приятное.(1 балл)
 - Б) Часть трачу, часть откладываю.(2 балла)
 - В) Откладываю почти всё.(3 балла)
8. Как часто вы анализируете свои траты?
- А) Раз в неделю проверяю, куда ушли деньги.(3 балла)
 - Б) Иногда вспоминаю, но не систематически.(2 балла)
 - В) Никогда — зачем это?(1 балл)
9. У вас есть финансовая цель (например, накопить на ноутбук)?
- А) Да, и я целенаправленно коплю.(3 балла)
 - Б) Есть мечта, но плана нет.(2 балла)
 - В) Нет, живу сегодняшним днём.(1 балл)
10. Как вы реагируете на рекламу?
- А) Часто покупаю рекламируемое.(1 балл)
 - Б) Интересуюсь, но не всегда покупаю.(2 балла)
 - В) Игнорирую — сам решаю, что мне нужно.(3 балла)

Преподаватель: Подсчитайте ваши ответы и прослушайте ключ теста:

25–30 баллов: Вы отлично управляете деньгами! Вы умеете планировать, избегаете импульсивных трат и знаете цену сбережениям. Продолжайте в том же духе!

18–24 балла: Вы стараетесь, но иногда поддаетесь соблазнам. У вас есть базовые навыки, но стоит чаще анализировать расходы и ставить чёткие финансовые цели.

10–17 баллов: Вам стоит учиться экономить. Скорее всего, вы часто тратите деньги без плана и потом жалеете. Начните с простого: ведите бюджет неделю и избегайте спонтанных покупок.

А выводы делать вам!

Преподаватель: Спасибо! Вы справились с заданием. Каждая команда получает деньги для пополнения семейного бюджета.

5. Советы по ведению семейного бюджета.

Преподаватель: Случаются так, что семьи попадают в сложные ситуации, когда денежных средств на необходимые нужды просто не хватает.

- Как Вы считаете, что нужно делать, если денег не хватает?

(экономить)

Посоветуйтесь в семьях и дайте советы, как можно сэкономить денежные средства, когда денег в наличии немного.

Команды рассуждают, делают выводы.

1. Экономим на коммунальных услугах.

- Можно ли сэкономить на коммунальных услугах? Каким образом?

Надо следить за тем, чтобы в доме не горело лишнее освещение, не лилась вода. Часто бывает так, что вы ушли из своей комнаты, оставив там включенными телевизор и свет. Выключив его перед уходом, вы экономите деньги.

2. Экономим на сладостях.

- Можно ли сэкономить на продуктах? Нельзя исключать из своего рациона овощи и фрукты, крупы, мясо, рыбу и молоко. Организм должен получать полноценное питание. Можно сэкономить на покупке сладкого: конфет, мороженого, печенья. Без этих продуктов мы вполне можем обойтись, если на них нет денег.

3. Бережно относимся к вещам.

- Как можно сэкономить на одежде и обуви? Можно только продлить срок службы тех вещей, которые у вас есть. Это значит, надо их беречь, не рвать, лишний раз не пачкать. Бережное использование личного имущества, уберегает его от ненужного ремонта и покупки нового. Ремонт одежды, обуви своими руками.

6. Итог занятия. Рефлексия.

Преподаватель: Ребята вот и подошло к концу наш урок. Предлагаю каждой команде подсчитать свой семейный бюджет.

Семья 1 называет семейный бюджет...

Семья 2 называет семейный бюджет...

Преподаватель: Спасибо командам! Семья, которая собрала наибольший семейный бюджет является победителем и награждается грамотой победителя, а семья, собравшая наименьший семейный бюджет награждается грамотой участника!

Преподаватель: Завершить урок хотелось бы словами французского писателя Жана де Лабрюйера: «Богатству иных людей не следует завидовать: они приобрели его такой ценой, которая нам не по карману, они пожертвовали ради него покоем, здоровьем, честью, совестью. Это слишком дорого».

Спасибо всем за участие! До свидания!

Методика диагностики структуры учебной мотивации школьника.

(М.В.Матюхина)

Инструкция к тесту

Оцени, насколько значимы для тебя причины, по которым ты учишься в школе. Для этого обведи кружком нужный балл:

- 0 баллов – почти не имеет значения;
- 1 балл – частично значимо;
- 2 балла – значимо;

Тестовый материал

- 1-Чтобы я хорошо учил предмет, мне должен нравиться учитель.
- 2-Мне очень нравится учиться, расширять свои знания о мире.
- 3-Общаться с друзьями, с компанией в школе гораздо интереснее, чем сидеть на уроках, учиться.
- 4-Для меня совсем немаловажно получить хорошую оценку.
- 5-Все, что я делаю, я делаю хорошо – это моя позиция.
- 6-Знания помогают развить ум, сообразительность, смекалку.
- 7-Если ты школьник, то обязан учиться хорошо.
- 8-Если на уроке царит обстановка недоброжелательности, излишней строгости, у меня пропадает всякое желание учиться.
- 9-Я испытываю интерес только к отдельным предметам.
- 10-Считаю, что успех в учебе – немаловажная основа для уважения и признания среди одноклассников.
- 11-Приходится учиться, чтобы избежать надоевших нравоучений и разносов со стороны родителей и учителей.
- 12-Я испытываю чувство удовлетворения, подъема, когда сам решу трудную задачу, хорошо выучу правило и т. д.
- 13-Хочу знать как можно больше, чтобы стать интересным, культурным человеком.
- 14-Хорошо учиться, не пропускать уроки – моя гражданская обязанность на данном этапе моей жизни.

15-На уроке не люблю болтать и отвлекаться, потому что для меня очень важно понять объяснение учителя, правильно ответить на его вопросы.

16-Мне очень нравится, если на уроке организуют совместную с ребятами работу (в паре, бригаде, команде).

17-Я очень чувствителен к похвале учителя, родителей за мои школьные успехи.

18-Учусь хорошо, так как всегда стремлюсь быть в числе лучших.

19-Я много читаю книг, кроме учебников (по истории, спорту, природе и т. д.).

20-Учеба в моем возрасте – самое главное дело.

21. В школе весело, интереснее, чем дома, во дворе.

Ключ к тесту Мотивы	Номера ответов
Познавательные	2 9 15
Коммуникативные	3 10 16
Эмоциональные	1 8 21
Позиция школьника	7 14 20
Достижения	5 12 18
Внешние (поощрения, наказания)	4 11 17

Таблица 1 - Уровни мотивации

Сумма баллов	Уровень	Характеристика
25-30	Очень высокий	Ярко выраженный познавательный интерес, активность, осознанное отношение к учебе
19-24	Высокий	Положительное отношение к школе, но мотивация зависит от внешних факторов (оценки, похвалы)
13-18	Средний	Учеба воспринимается как обязанность, интерес избирательный (только к любимым предметам)
7-12	Сниженный	Преобладают игровые или социальные мотивы («хочу быть с друзьями»)
0-6	Низкий	Негативное отношение к школе, отсутствие учебных мотивов

Рисунок 1 – Динамика высокого уровня мотивации в контрольной и экспериментальной группе, %.

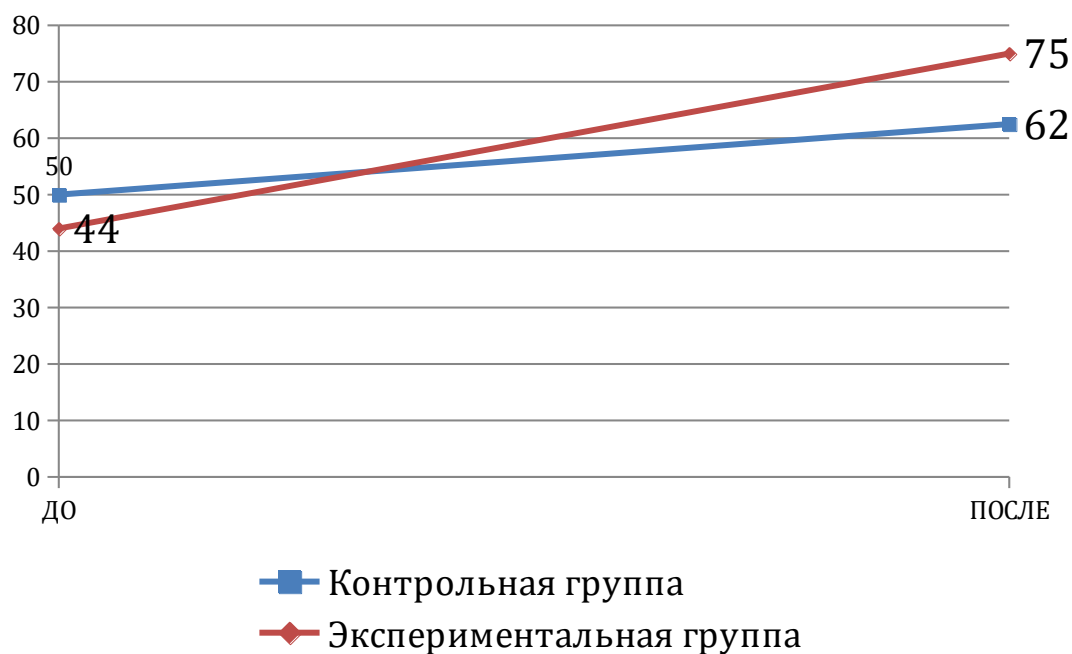


Таблица 2 – Динамика мотивации учащихся

Уровень мотивации до проведения эксперимента		Уровень мотивации после проведения эксперимента		
	Контрольная группа	Экспериментальная группа	Контрольная группа	Экспериментальная группа
Средний, сниженный и низкий уровень	50%	56%	38%	25%
Высокий, очень высокий уровень	50%	44%	62%	75%

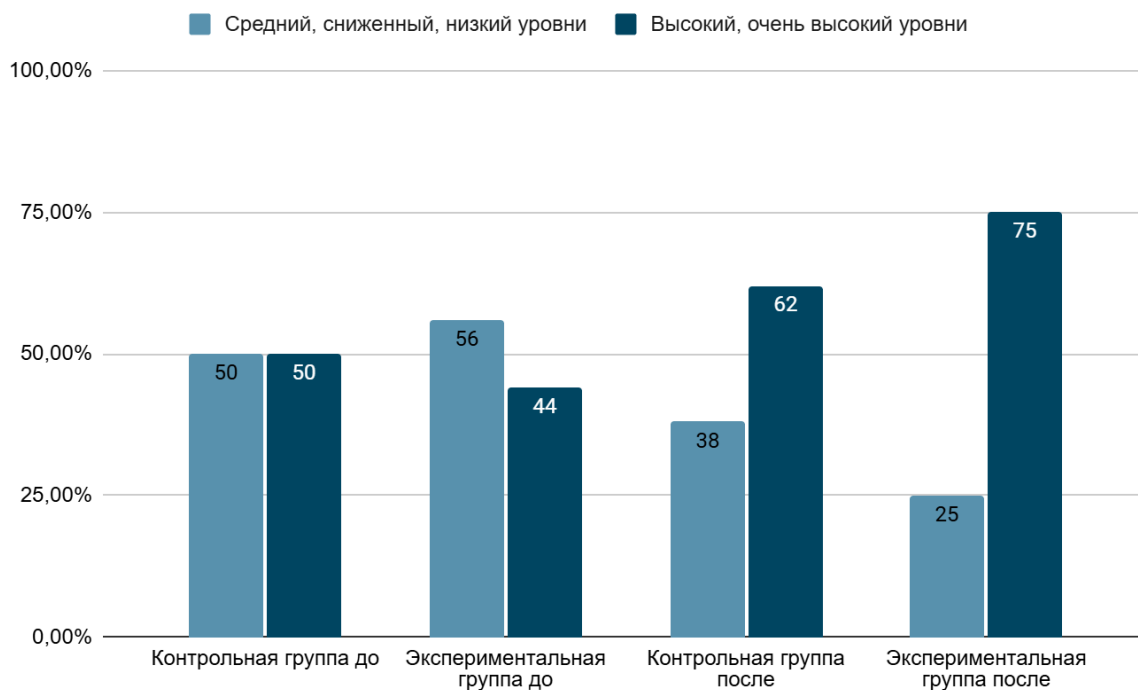


Таблица 3 – Результаты тестирования финансовой грамотности

Результаты тестирования финансовой грамотности до проведения эксперимента			Результаты тестирования финансовой грамотности после проведения эксперимента	
	Контрольная группа	Экспериментальная группа	Контрольная группа	Экспериментальная группа
Низкий уровень	43%	44%	28,8%	12%
Средний Уровень	29%	30%	19,2%	20%
Высокий уровень	28%	26%	57%	68%

