

**Геймификация современного финансового и экономического образования:
проблемы применения**

Научный руководитель – Лавров Михаил Николаевич

Токарева А.С.¹, Скоропупова В.Н.²

1 - Московский государственный областной университет, Москва, Россия, *E-mail: alena.tokareva.99@mail.ru*; 2 - Московский государственный областной университет, Москва, Россия, *E-mail: walera.kaplan@bk.ru*

Современный этап развития подходов к построению образовательного процесса на уровне общего образования отличается рекомендацией использования широкого спектра методов, направленных на индивидуальное развитие обучающегося. В числе актуальных подходов значимую роль занимает использование игровых технологий в образовании, или геймификация как элемент применяемых педагогических технологий, и особенно широкие возможности для использования данного инструментария имеет область преподавания экономики как площадки применения деловых, ролевых, организационно-деятельностных, инновационных и иных типов игр. Вопросами использования игровых методов активно занимались и за рубежом, в том числе в рамках теории геймифицированного обучения предлагается общая структура, которая концептуализирует взаимосвязь между геймификацией и обучением на основе взаимосвязи четырех основных компонентов: содержание обучения, поведение и установки, игровые характеристики и результаты обучения. [1] Геймификация может быть определена как непрерывная процедура улучшения способности к обучению с мотивационными способностями вызывать игровой опыт и достижения. Будучи интегрированы в игровой процесс, обучающиеся демонстрируют большую вовлеченность и мотивацию во время занятий, взаимодействие между игроками положительно влияет на социальные навыки учеников. Значимым условием успешной геймификации является сосредоточение на фундаментальных элементах, которые делают процесс геймификации привлекательным, в том числе наличие оценок и конкуренции, формирование широкого спектра механизмов многопользовательского взаимодействия, которые интегрируются в виде правил, содействии созданию обучающимися индивидуальной внутриигровой идентичности на основе отыгрыша значимых ролей и получения признания от других обучающихся. [2] Анализ теории геймификации позволяет сделать следующие основные предположения о природе и последствиях геймификации образования: 1) содержание обучения непосредственно влияет на поведение учащихся, а также на результаты обучения. В этом контексте можно предположить, что геймификация является не инструментом подмены содержания образования, а его комплементарным компонентом; 2) поведение и установки влияют на результаты обучения, как в непосредственной взаимосвязи, так и в рамках воздействия на содержание учебного материала и результатами обучения; 3) игровые характеристики непосредственно влияют на поведение и отношение участников образовательного процесса, что предполагает формулирование различных аспектов игрового дизайна только таким образом, чтобы игровая компонента способствовала обучению. [3] В целях анализа современного рынка настольных обучающих игр финансовой и общеэкономической направленности был проанализирован ассортимент основных агрегаторов и онлайн-ритейлеров (Яндекс-Маркет, Ozon, Wildberries и др.), а также сайты основных торговых сетей, реализующих данный вид продукции на российском рынке (Детский Мир, Кораблик, ДочкиСыночки, IQToys, Mosigra и др.). Проведенный анализ позволил сделать вывод о том, что в современных условиях можно говорить об отсутствии значимого разнообразия обучающих игр по экономике, а большинство представленных вариантов сконцентрированы на традиционных решениях и могут быть использованы в обучении при

прохождении следующих тематических блоков: рынок, конкуренция, теория производства, биржа, рынок ценных бумаг, торговля. Вместе с тем, в настоящее время остаются «за рамками» такие значимые для формирования экономической культуры и грамотности разделы, как, к примеру, рынок труда и миграция, поведение потребителя, государственное регулирование экономики. Чрезвычайно значимым негативным аспектом, на мой взгляд, является узкая ориентированность на принятие обучающимися в рамках игры рациональных решений, направленных на достижение финансового результата в условиях жесткой конкуренции, характерная для абсолютного большинства игр. Игровая механика зачастую не оставляет возможности для интеграции в игру социальных аспектов принимаемых экономических решений, что может формировать некорректные поведенческие установки в реальной хозяйственно деятельности обучающихся. На мой взгляд, чрезвычайно важным элементом развития экономической грамотности является формирование корректных аксиологических установок. В рамках практической части проведения исследования мной были разработаны и апробированы в образовательных организациях Московского региона 3 типа обучающих игр по тематике «Энергоэффективность и энергосбережение»: обучающая игра «Викторина» - акцентируется на развитие знаниевой компоненты обучающихся; обучающая игра «Объясни!» - служит для поддержки эмоциональной компоненты изучения темы, а также развития «мягких» навыков обучающихся; настольная игра «Эффективность». Анализ полученных результатов позволил сделать вывод о том, что использование геймификации в образовательной практике позволило в высокой степени интенсифицировать деятельность обучающихся, расширить междисциплинарный контекст изучения темы, улучшить эмоциональный фон проведения занятий и др. Вместе с тем, полученные результаты свидетельствуют о сложности подготовки педагога к подобной деятельности, высокой ресурсоемкости геймификации. Также актуальной особенностью использования обучающих игр в школьном экономическом образовании является наличие жесткого лимита времени, что обуславливает необходимость выбора игр со знакомыми для учеников правилами, а также необходимость адаптации игр к условиям дистанционного обучения из-за ограничений, введенных во время пандемии новой коронавирусной инфекции COVID-19.

Источники и литература

- 1) Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- 2) Safapour, Elnaz; Kermanshachi, Sharareh; Taneja, Piyush A Review of Nontraditional Teaching Methods: Flipped Classroom, Gamification, Case Study, Self-Learning, and Social Media // *EDUCATION SCIENCES*, DEC 2019 - Vol.9, №4, article 273
- 3) Sailer Michael, Sailer Maximilian. Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures // *British Journal of Educational Technology*, 2020