

## ПРИЛОЖЕНИЕ «ВКЛАД» КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Щеняева Екатерина Юрьевна, Сундеева Людмила Александровна*

*Тольяттинский государственный университет*

**Аннотация:** В статье представлен анализ игры-симулятора «Вклад» как инструмента формирования финансовой грамотности старших школьников во внеурочной деятельности. Указанное приложение позволяет обучающимся получить опыт самостоятельного социального действия в безопасной среде, следовательно, является средством цифровизации экономического образования в РФ.

**Ключевые слова:** финансовая грамотность, финансовые игры, дидактический потенциал цифрового образовательного контента.

Цифровые технологии прочно вошли в педагогическую практику – Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» предусматривает их применение в учебно-воспитательном процессе [1]. Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации определяет обучающихся как целевую группу, «составляющую потенциал будущего развития России» [2]. Результаты опроса ВЦИОМ, проведенного в 2021 году, свидетельствуют, что общество в целом поддерживает цифровизацию образования [3]. Опираясь на перечисленное выше, можно сделать вывод об актуальности применения цифровых технологий при формировании финансовой грамотности школьников.

Педагогическая наука также анализирует данную проблему. Так О.Ю. Муллер отмечает, что пандемия COVID-19 обозначила начало «новой эпохи, заключающейся в интеграции системы цифрового образования с традиционной формой обучения» [4]. Л.Н. Алибаева, говоря о преимуществах цифровизации образования, отмечает «оптимизацию образовательных процессов» [5]. М. Каримова отмечает важную проблему, возникающую в результате данного процесса, – многие обучающиеся не знакомы с гаджетами как инструментами обучения, а методология цифрового образования еще формируется [6]. Часть работ посвящена отдельным аспектам рассматриваемого вопроса – виртуальной обучающей среде (например, И.М. Морозова, Н.С. Нипарко анализируют Moodle [7]), вебинары и видеоконференции [8], приложения и игры [9] и др. В немногих исследованиях, посвященных финансовому образованию, вопрос цифровизации поднимается в контексте формирования функциональной грамотности. В статье С.Н. Усовой и А.С. Усова анализируются электронные дополнения к УМК по основам финансовой грамотности и учебным курсам истории и обществознания, многие из которых актуальны лишь для дошкольников или обучающихся начальной или основной школы [10].

Финансовая грамотность – не сумма знаний, а навыки и компетенции, и модели поведения в типичных экономических ситуациях. Следовательно, при отборе средств ее формирования целесообразно применять те, что направлены на получение опыта самостоятельного действия, что соответствует 3 уровню воспитательных результатов внеурочной деятельности [11]. Данное требование обусловлено не только стандартом, но и образовательными потребностями

обучающихся [12]. Игра – вид деятельности, в котором действия происходят в рамках смоделированной ситуации, что делает ее бесценным инструментом приобретения навыков социального действия в безопасной среде. Около 40% подростков проводят онлайн более 4 часов ежедневно, используя возможности гаджетов лишь для общения и развлечения [13].

Основываясь на вышеперечисленном, нами поставлена задача найти цифровое средство формирования финансовой грамотности для старшеклассников. Решением стала финансовая игра-симулятор «Вклад», выпущенная при поддержке фонда «Вклад в будущее» ПАО Сбербанк. «Игра симулирует 10 лет жизни, за которые необходимо заработать как можно больше с помощью различных финансовых инструментов. Часть заработанных средств необходимо направлять на приятные покупки, чтобы поддерживать игровой уровень радости, ведь в жизни важно не только финансовое благополучие, но и эмоциональное состояние. Игра научит планировать, принимать решения, критически мыслить и оценивать рентабельность своих вложений в условиях, приближенных к реальной жизни» [14].

Данное приложение устанавливается на телефон, на ход дается неограниченное количество времени, можно пройти несколько раз. Предусмотрены режимы одиночной игры и дуэли. Интерфейс интуитивно понятный, ситуации и размеры выплат и трат приближены к реальным [15].

Данная игра позволяет обучающимся проработать сразу несколько блоков финансовой грамотности – Личные финансы, Кредиты, Вклады, Инвестиции – акции и облигации, Финансовая безопасность – проработать разные модели финансового поведения. В январе 2023 года обучающимся 9-11 классов МБУ «Школа № 4» было предложено установить приложение и, в течение двух дней, играя неограниченное количество раз, получить максимальный результат. В конце срока подростки предъявляли результат и заполняли рефлексивную анкету. 83% обучающихся написали, что узнали что-то новое по вопросам финансовой грамотности и хотели бы узнать еще больше. Порядка 20% обучающихся подходили с вопросами к учителю. На вопрос, касающийся формата игры, более 90% назвали его «удобным, поскольку можно играть с друзьями». Более 60% отметили реалистичность игры как важный элемент актуализации выполнения задания. Важно отметить, что девятиклассники, которые еще не проходили курс основ финансовой грамотности, в процессе игры самостоятельно приходили к выводам о том, что организации с явно завышенными процентами являются ненадежными/мошенническими, поскольку у них появилась возможность вложить деньги в подобные организации без реального риска.

Таким образом, приложение «Вклад» – полезный инструмент для формирования финансовой грамотности школьников.

### ***Библиографический список***

1. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ: с изм. на 29 декабря 2022 // КонсультантПлюс: [сайт]. – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (дата обращения: 10.01.2023).

2. Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 гг.: Распоряжение Правительства Российской Федерации от 25 сентября 2017 г. № 2039-р // Центральный Банк РФ: [сайт]. – URL: [https://www.cbr.ru/Content/Document/File/59796/Inf\\_note\\_dec\\_2718.pdf](https://www.cbr.ru/Content/Document/File/59796/Inf_note_dec_2718.pdf). (дата обращения: 20.11.2022).

3. Российская школа: современные вызовы // ВЦИОМ РФ: [сайт]. – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossiiskaja-shkola-sovremennye-vyzovy> (дата обращения: 10.01.2023).
4. Муллер О. Ю. Образование в условиях цифровизации // Гуманитарно-педагогические исследования. – 2021. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovanie-v-usloviyah-tsifrovizatsii-1> (дата обращения: 10.01.2023).
5. Alibaeva L. Роль и место дистанционного обучения в образовании // SAI. – 2022. – №В6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-i-mesto-dstantsionnogo-obucheniya-v-obrazovanii> (дата обращения: 10.01.2023).
6. Karimova M. Цифровизация в образовании // SAI. – 2022. – №В8. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovizatsiya-v-obrazovanii-1> (дата обращения: 10.01.2023).
7. Морозова И.М., Нипарко Н.С. ОБ Одной из технологий электронного обучения // Символ науки. – 2021. – №12-1. – С. 99-102. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-odnoy-iz-tehnologiy-elektronnogo-obucheniya> (дата обращения: 10.01.2023).
8. Фадеева Ю.А. Использование вебинаров и видеоконференций в образовательном процессе // Вестник науки и образования. – 2021. – №1-2 (104). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-vebinarov-i-videokonferentsiy-v-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 10.01.2023).
9. Спирякова И.С. Использование цифровых технологий в профессиональной деятельности молодых педагогов в условиях пандемии // Вестник БГУ. Образование. Личность. Общество. – 2022. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tsifrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-deyatelnosti-molodyh-pedagogov-v-usloviyah-pandemii> (дата обращения: 10.01.2023).
10. Усова С.Н., Усов А.С. Как развивать финансовую грамотность школьников – будущих пользователей финансовых услуг // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2021. – №3 (75). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kak-razvivat-finansovuyu-gramotnost-shkolnikov-buduschih-polzovateley-finansovykh-uslug> (дата обращения: 10.01.2023).
11. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010. – 223 с.
12. Сундеева, Л. А., Щеняева, Е. Ю. Кейс-метод как средство формирования финансовой грамотности школьников / Л. А. Сундеева, Е. Ю. Щеняева // Высшая школа: научные исследования: материалы Межвузовского международного конгресса (г. Москва, 22 декабря 2022 г.). – Москва: Издательство Инфинити, 2022. – С. 42-45.
13. Каждый третий подросток проводит онлайн треть своей жизни // Российская газета: [сайт]. – URL: <https://rg.ru/2019/02/13/kazhdyj-tretij-podrostok-provodit-onlajn-tret-svoej-zhizni.html> (дата обращения: 10.01.2023).
14. Финансовая игра «Вклад» // Вклад в будущее: [сайт]. – URL: <https://fingame.vbudushee.ru/> (дата обращения: 10.01.2023).
15. Приложение «Вклад»: как, играя, прокачать навыки финансовой грамотности // Учительская газета: [сайт]. – URL: <https://ug.ru/prilozhenie-vklad-kak-igraya-prokachat-navyki-finansovoj-gramotnosti/> (дата обращения: 10.01.2023).