

УДК 379

DOI: 10.25688/2312-6647.2022.31.1.7

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГРЫ «В ПОГОНЕ ЗА ФИНАНСАМИ» ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

Павлова Марина Николаевна

Московский городской педагогический университет,
Москва, Россия
pavlovam@mgpu.ru

Шинкарёва Ольга Владимировна

Институт права и управления,
Московский городской педагогический университет,
Москва, Россия
shinkarjovaov@mgpu.ru

Аннотация. В данной статье рассматривается вопрос о необходимости использования квестов на уроках финансовой грамотности. Отмечено, что разработка квестов является достаточно непростой и длительной по времени задачей, что приводит к тому, что данная технология не применяется в массовом порядке. Вместе с тем выделены преимущества применения квест-технологий для обучения школьников. В качестве наглядного примера ценности использования данного метода приведена разработка квест-игры для учащихся 11-х классов «В погоне за финансами», где были отражены цели, задачи, планируемые результаты и практическая польза от применения данного методического материала. Подробно рассмотрены все этапы данной игры, что позволит желающим составить свой квест в области экономики для применения в школе.

Ключевые слова: финансовая грамотность; школьники; квест; финансы; источники финансирования бизнеса; бизнес-проект.

THE QUEST GAME “IN PURSUIT OF FINANCE” FOR THE FORMATION OF FINANCIAL LITERACY OF SCHOOLCHILDREN

Pavlova Marina Nikolaevna

Moscow City University,
Moscow, Russia
pavlovam@mgpu.ru

Shinkareva Olga Vladimirovna

Institute of the Right and Management,
Moscow City University,
Moscow, Russia
shinkarjovaov@mgpu.ru

Annotation. This article discusses the need to use quests in financial literacy lessons. It is noted that the development of quests is a rather difficult and time-consuming task, which leads to the fact that this technology is not used in mass. At the same time, the advantages of using quest technologies for schoolchildren are highlighted. An illustrative example of the value of using this method is the development of a quest game for students of 11th grade “In pursuit of finance,” which reflected the goals, objectives, planned results and practical benefits of using this methodological material. All stages of this game are considered in detail, which will allow those who want to make their quest in the field of economics for use in school.

Keywords: financial literacy; school students; quest; finance; sources of business financing; business project.

Современная система образования требует от педагогов нестандартного или творческого подхода к формированию универсальных учебных действий (далее — УУД) школьников в образовательном процессе. Именно применение творческого подхода в разработке интересных кейсов, заданий, игр на школьных дисциплинах позволяет повысить степень вовлеченности учащихся в процесс познания, что положительно сказывается на эффективности усвоения материала.

В настоящее время методика преподавания школьных дисциплин насчитывает несколько десятков, а то и сотен педагогических приемов, способствующих приобретению, отработке и усвоению знаний, а также формированию УУД, которые являются необходимыми согласно требованиям федерального государственного образовательного стандарта. Однако, несмотря на имеющееся изобилие приемов, многие из них не обладают широким применением среди учителей в российских школах. Одним из таких приемов является квест.

Квест — специальным образом организованный вид ролевой игры, для осуществления которой учащимся необходимо поэтапно решать поставленные проблемные задания и находить выход из нестандартных ситуаций. Этот метод имеет огромное количество преимуществ: форма организации квеста способствует активизации познавательных и мыслительных процессов у школьников;

благодаря игровой форме обучающиеся получают положительные эмоции и впечатления, которые способствуют более эффективному усвоению приобретенных знаний; за счет командных заданий этот метод помогает формировать сплоченность класса и т. п. Как можно заметить, данный педагогический метод имеет огромный развивающий потенциал. Но из-за трудоемкости разработки квеста, его использование на уроках применяется нечасто. Тем не менее этот метод необходимо использовать на уроках для разнообразия видов деятельности обучающихся в образовательном процессе и для получения практических результатов в виде применения школьниками уже имеющихся у них знаний для выполнения конкретных задач.

Квест целесообразно использовать во всех школьных предметах, и особенно при привитии школьникам основ финансовой грамотности, что является одной из приоритетных задач современного образования [2, 4, 7, 8]. Именно благодаря игре, основанной на модели реально существующей экономической системы общества, можно добиться практически полезных результатов у школьников в этой области: на наглядных примерах лучше усваивается информация, а применение уже полученных знаний для прохождения квеста вызовет у учащихся интерес к дальнейшему изучению. Эти выводы сделаны на основе апробации квеста «В погоне за финансами» с учениками 11-го класса на уроках по основам финансовой грамотности. На разработку мероприятия понадобилось около недели, однако практическая польза и полученные результаты компенсируют временные затраты на процесс его создания.

Квест был направлен на изучение темы «Источники финансирования бизнеса». Для его проведения была проведена работа по организации учебного пространства: все парты были соединены в четыре больших стола рядом со стенами так, чтобы в центре оставалось больше свободного пространства. В начале урока класс поделился на четыре команды и были озвучены правила игры: каждая группа получила конверт, в котором лежали следующие бумаги: описание бизнес-идеи их команды, название компании, лист фиксации доходов и расходов компании, а также задачи, которые команды должны были выполнить по итогу прохождения всех этапов квеста (рис. 1).

Задачи у каждой команды были разные, но цель одна: получить финансирование на развитие своего бизнес-проекта. Для этого им необходимо было выполнять задания каждого этапа, чтобы получить тот или иной вид источников финансирования в определенном денежном выражении. Однако эти задачи было непросто выполнить из-за наличия штрафных санкций в случае нарушения правил, дисциплины или в случаях невыполнения или некорректного выполнения поставленной задачи. Квест подразумевал прохождение шести этапов, каждый из которых содержал в себе определенную мораль современного бизнеса в условиях рыночной экономики: «Предпринимательская хватка», «Пиарщики», «Экономический коврик», «Предпринимательский риск», «Советы от миллиардеров» и «Все или ничего». Для составления заданий квеста использовалась экономическая литература [1, 3, 5, 6]. Разберем каждый этап отдельно.

1. Кондитерская «Неслипница»

Цель: получить финансирование на развитие своего бизнес-проекта.

Необходимо выполнить следующие задачи:	v
Собрать УСТАВНЫЙ КАПИТАЛ в размере не менее 600 000 р.	
Получить прибыль от рекламы не менее 60 000 р.	
Получить минимум 3 инновационных продукта	
Собрать 2 ключа общей цели	

2. Туристическая компания «Ёлки-Пальмы»

Цель: получить финансирование на развитие своего бизнес-проекта.

Необходимо выполнить следующие задачи:	v
Собрать УСТАВНЫЙ КАПИТАЛ в размере не менее 800 000 р.	
Получить прибыль от рекламы не менее 80 000 р.	
Получить максимум 3 штрафа	
Собрать минимум 1 ключ общей цели	

3. Аптека «Мне больше не больно»

Цель: получить финансирование на развитие своего бизнес-проекта.

Необходимо выполнить следующие задачи:	v
Собрать УСТАВНЫЙ КАПИТАЛ в размере не менее 700 000 р.	
Получить прибыль от рекламы не менее 70 000 р.	
Получить все 4 инновационных продукта	
Получить максимум 1 штраф	

4. Парикмахерская «Страшная сила»

Цель: получить финансирование на развитие своего бизнес-проекта.

Необходимо выполнить следующие задачи:	v
Собрать УСТАВНЫЙ КАПИТАЛ в размере не менее 600 000 р.	
Получить прибыль от рекламы не менее 70 000 р.	
Получить минимум 2 инновационных продукта	
Заработать на «Все или ничего» минимум 300 000 р.	

Рис. 1. Задания для команд

«Предпринимательская хватка». Первый этап символизировал начало формирования финансирования бизнес-проекта, то есть сбор уставного капитала. Каждая команда должна была выбрать по одному представителю, которые по очереди выполняли задание, чтобы собрать уставный капитал для своих компаний. Суть задания в следующем: перед участниками стояла огромная банка с настоящими монетами и ненастоящими купюрами, а также лежал магнит на веревке, с помощью которого учащиеся должны были за две минуты собрать максимально возможное количество монет из банки, суммарное значение которых и образовывало уставный капитал компаний. Каждая монета приносила в капитал 30 000 рублей. Тем самым с помощью предпринимательской хватки команды своим трудом собрали уставный капитал и поняли, насколько это непросто и в игре, так как магнит на веревке перекручивался, а ненастоящие купюры мешали примагничивать монеты, и в реальной жизни, так как собрать необходимую для старта денежную сумму порой бывает сложнее, чем кажется.

«Пиарщики». Второй этап раскрывал творческую сторону бизнеса — создание пиар-компании своего бренда. У команд было семь минут для того, чтобы создать логотип своей компании, используя четыре разноцветных карандаша и один лист бумаги. По истечении этого времени команды представляли свой логотип и яркий слоган другим командам. Цель этого этапа — раскрыть важность успешной пиар-компании, от которой, в свою очередь, зависит прибыльность бизнеса. В данной игре прибыльность мы оценивали с помощью голосования: все участники отдавали свой голос за наиболее яркую и интересную рекламу, но не за рекламу своей команды; по итогам голосования был проведен подсчет голосов и выдана первая прибыль всем командам в соответствии с поставленными условиями: один голос = 20 000 р. В результате этого этапа с ярким названием «Пиарщики» учащиеся проявили творчество, креативность, критичность по отношению к рекламе конкурентов и осознали необходимость создания точной, яркой и запоминающейся рекламы с целью привлечения большей прибыли для процветания своего дела.

«Экономический коврик». Третий этап квеста подчеркивал важность предметных знаний команд в экономике и экономической теории, ведь успешное ведение бизнеса подразумевает отчетливое понимание экономических процессов и явлений. Именно поэтому команды ждало новое испытание, которое проходило в формате известной всем командной игры «Твистер». От каждой команды выдвигалось по три человека. Перед ними лежал коврик, состоящий из букв русского алфавита. Суть этой игры — понять, насколько участники знакомы с экономическими терминами. Для этого были зачитаны по четыре определения экономических терминов каждой команде, а затем за одну минуту три представителя команды должны были назвать термин и с помощью рук и ног закрыть на коврике буквы, из которых и состоит этот термин. Каждый правильный и вовремя выполненный ответ позволял команде получить

для развития своего бизнеса инновационный, уникальный и популярный у покупателей товар, который приносил в копилку команды по 15 000 р. за каждый. По итогам этого этапа, участники не только получили удовольствие от игры в «Твистер», но и осознали ценность экономических знаний для получения выгоды и в игре, и в реальной жизни при открытии и развитии бизнес-проектов.

«Предпринимательский риск». Следующий этап квеста заключался в том, чтобы участники поняли неотъемлемую часть предпринимательской деятельности — риск. Отсюда и название этапа, формат проведения которого можно назвать, задав вопрос: «Что в коробке?». Каждой команде выпадает шанс получить дополнительную прибыль, но для этого необходимо рискнуть: либо команда проходит испытание, в котором можно получить 100 000 р. или проиграть 50 000 р., либо отказывается от прохождения, вследствие чего с компании взимается неустойка в размере 15 000 р. Этот выбор команды делают до того, как узнают правила этого этапа. После принятого командами решения озвучиваются правила: каждая команда по очереди отгадывает, какие экономические процессы, явления или предметы были задуманы. Для выполнения задания участникам в качестве подсказки дается закрытая коробка, внутри которой лежат какие-то предметы, которые в совокупности обозначают то, что им следует отгадать. Чтобы описать эти предметы, команда выбирает одного человека, который будет на ощупь через специальные отверстия в коробке определять эти предметы и говорить о них своей команде, в свою очередь, которая должна будет догадаться, какой экономический термин объединяет названные объекты. Задача усложняется ограниченностью во времени: у каждой команды максимум три минуты. При этом в ходе игры также были заметны степень развитости критического мышления, логики и эрудированности участников.

«Советы от миллиардеров». Пятый этап был направлен на выработку у участников ценностных ориентиров в ведении бизнеса. С этой целью были взяты четыре ценных совета миллиардеров, предназначенных для начинающих бизнесменов. Эти советы — ориентиры для успешного ведения бизнеса. Именно поэтому их ценность была обращена в денежное выражение. Однако эти советы были специально зашифрованы: каждая буква в этой фразе была заменена на соответствующий ей порядковый номер в алфавите. Командам давалось максимум пять минут на расшифровку этого послания. Прибыльность этого этапа зависела и от скорости выполнения расшифровки: команда, первой правильно расшифровавшая послание, получает 50 000 р., вторая — 25 000 р., третья — 10 000 р., четвертая — 5 000 р. Таким образом, участники запомнили, что верные ценностные ориентиры и установки могут повысить прибыльность бизнеса и заслужить доверие к своему бренду со стороны покупателей, ведь отношение к ведению дела играет важную роль в дальнейшем развитии компании.

«Все или ничего». Последний этап квеста охарактеризовал сложность в принятии экономических решений, каждое из которых имеет свои последствия. Формат проведения этого этапа должен был показать всю суть выживания бизнеса в условиях рыночной экономики, где каждый твой неверный шаг грозит серьезными последствиями. Перед командой на полу расположен ряд, состоящий из цепи 10 попарно выстроенных квадратов с надписями «Правда» и «Ложь». Задачей каждой из четырех команд было выбрать двух игроков, которые будут вдвоем проходить испытание. Правила игры были следующие: перед игроками на экране высвечивалось предложение, связанное с экономической сферой, затем игрокам давали время посоветоваться друг с другом в течение 30 секунд, чтобы определить, является ли это предложение правдой или ложью. По истечении времени первый игрок должен был встать на квадрат с той надписью, которая соответствует предположению игроков: если игроки считали, что предложение — правда, они должны были встать на квадрат с надписью «Правда»; если предложение казалось им ложным — нужно было встать на квадрат с надписью «Ложь». После этого белый слайд окрашивался в один из двух цветов: в красный — если утверждение было ложным; в зеленый — если утверждение было верным. В случае, если команда выбрала правильный квадрат, она получала поощрение в денежном выражении, размер которого был написан на слайде. В случае ошибки, первый игрок выбывал и на его место вставал второй игрок, а команде назначалось наказание в виде штрафов в денежном выражении, которые также были указаны на слайде (рис. 2).

После ошибки второго игрока команда выбывала из соревнования, получив очередной штраф. Так, по очереди играли все четыре команды. Играть им было необходимо аккуратно и не допускать ошибок, ведь одним из наказаний могла оказаться полная дисквалификация уже после первой ошибки, вследствие чего у компании отбирались все приобретенные во время игры денежные средства и компания объявлялась банкротом. Такое наказание было назначено на самое легкое утверждение, знать которое должны все. В итоге на этом этапе участники научились прислушиваться к мнению своего партнера, проверили свои знания экономики, ознакомились с видами источников финансирования и расходов компании, что и являлось целью данного занятия.

После прохождения всех этапов бухгалтеры каждой команды в листе фиксаций заполняли все доходы и расходы, полученные и изъятые в процессе игры. В результате команды озвучивали свои балансы и количество выполненных миссий. На основе этих данных объявлялся лучший стартап года, после чего участники делились своими впечатлениями и выводами, к которым они пришли после прохождения квеста. По мнению одиннадцатиклассников, это «лучший формат для изучения подобной темы», в результате проведения которого «у меня появилась мотивация к дальнейшему изучению темы финансов и финансовой грамотности, в целом».

Правда ли, что долговременное повышение цен, связанное с обесцениванием денег, называется инфляцией?

ПООЩРЕНИЕ	НАКАЗАНИЕ
• Контракт о сотрудничестве с крупной компанией, который принесет вам 400 000 р.	• Убытки от повреждения имущества в размере 15 000 р.

Правда ли, что чем выше цена, тем меньше предложение?

ПООЩРЕНИЕ	НАКАЗАНИЕ
• Субсидии от государства в размере 20 000 р.	• ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Рис. 2. Пример задания на последнем этапе квеста «Все или ничего»

Как можно наблюдать из представленного примера, квест — новый оживленный формат изучения и повторения учебного материала, требующий творческого подхода и внимательности к деталям со стороны учителя. Этот метод при должной подготовке показал себя на высшем уровне. Но его использование, в том числе на уроках по основам финансовой грамотности, должно быть в меру, чтобы ученики не привыкали к одному формату, а занимались разным видом деятельности на уроках для более эффективного усвоения необходимого материала в рамках школьной программы.

Список источников

1. Алексейчева Е. Ю., Магомедов М. Д., Костин И. Б. Экономика организации (предприятия). 5-е изд., стер. М.: Дашков и К, 2021. 290 с.
2. Алексейчева Е. Ю. Экосистемный подход к формированию финансовой грамотности: практика взаимодействия // Непрерывное образование в контексте Будущего: сб. науч. ст. по мат-лам IV Междунар. науч.-практ. конф., Москва, 21–22 апреля 2021 г. М.: МГПУ; А-Приор, 2021. С. 69–76.
3. Войтов А. Г. Хозяйство, экономика, рынок (Политэкономика XXI века). 2-е изд. М.: Дашков и К, 2021. 376 с.

4. Карабанова О. В. Формирование компетенций финансовой и правовой грамотности технологических предпринимателей // Непрерывное образование в контексте Будущего: сб. науч. ст. по мат-лам IV Междунар. науч.-практ. конф., Москва, 21–22 апреля 2021 г. М.: МГПУ, А-Приор, 2021. С. 149–153.

5. Овчаренко Н. А. Основы экономики, менеджмента и маркетинга. 2-е изд. М.: Дашков и К, 2021. 162 с.

6. Поликарпова Т. И. Экономическая теория. 4-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2021. 254 с.

7. Проекты повышения финансовой грамотности и развития инициативного бюджетирования: опыт России и зарубежных стран / Н. Г. Иванова [и др.]; Санкт-Петербургский гос. экономический ун-т. СПб., 2019. 163 с.

8. Шинкарёва О. В., Куломзина Е. Ю. Развитие налоговой грамотности у студентов на основе их привлечения к научно-исследовательской работе // Непрерывное образование в контексте идеи Будущего: новая грамотность: сб. науч. ст. по мат-лам III Междунар. науч.-практ. конф. / сост. Н. И. Шевченко. М.: МГПУ, 2020. С. 324–328.

References

1. Alekseicheva E. Yu., Magomedov M. D., Kostin I. B. Economics of the organization (enterprises). 5-th ed., revised. Moscow: Dashkov and K, 2021. 290 p.

2. Alekseicheva E. Yu. Ecosystem approach to the formation of financial literacy: interaction practice // Continuing education in the context of the Future: Collection of scientific articles on the materials of the IV International Scientific and Practical Conference, Moscow, 2021, April 21–22. Moscow: MCU; A-Prior LLC, 2021. P. 69–76.

3. Voitov A. G. Economy, economy, market (Political Economy of the XXI Century). 2nd ed. Moscow: Dashkov and K, 2021. 376 p.

4. Karabanova O. V. Formation of competencies of financial and legal literacy of technological entrepreneurs // Continuing education in the context of the Future: Collection of scientific articles on the materials of the IV International Scientific and Practical Conference, Moscow, 2021, April 21–22. M.: MCU; A-Prior LLC, 2021. P. 149–153.

5. Ovcharenko N. A. Osnovy jekonomiki, menedzhmenta i marketinga. 2-e izd. M.: Dashkov i K, 2021. 162 p.

6. Polikarpova T. I. Economic theory. 4th ed., corrected and additional. M.: Yurite, 2021. 254 p.

7. Projects to increase financial literacy and develop initiative budgeting: experience of Russia and foreign countries / N. G. Ivanova, A. M. Alekseeva, A. I. Balabanov et al.; St. Petersburg State University of Economics. St. Petersburg, 2019. 163 p.

8. Shinkareva O. V., Kulomzina E. Yu. Development of tax literacy among students on the basis of their involvement in research // Continuous education in the context of the idea of the Future: new literacy: Collection of scientific articles on the materials of the III International Scientific and Practical Conference / Compiler N. I. Shevchenko. Moscow: MCU, 2020. P. 324–328.