

УДК 336.64

DOI: 10.25688/2312-6647.2022.34.4.09

**ПРОБЛЕМЫ, ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ
ПРИ АПРОБАЦИИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ КВЕСТОВ
(НА ПРИМЕРЕ КВЕСТА «ЮНЫЕ БИЗНЕСМЕНЫ»)**

**Шинкарёва Ольга Владимировна¹,
Орлова Алина Олеговна²,
Миронова Кристина Геннадьевна³**

^{1,2,3} *Московский городской педагогический университет,
Москва, Россия*

¹ shinkarjovaov@mgpu.ru, <http://orcid.org/0000-0003-2291-3516>

² orlovaao@mgpu.ru

³ mironovak@mgpu.ru

Аннотация. Исследование показывает особенности апробации финансовых квестов на примере квеста «Юные бизнесмены», проводимого в рамках «Дней науки МГПУ – 2022». Проанализированы особенности, которые учитель должен учитывать в рамках подготовки квеста, проанализированы проблемы, с которыми преподаватель может столкнуться в ходе игры, и отмечены варианты их решения. Показано, что особое внимание в ходе игры должно уделяться вступительным словам, объясняющим задания в ходе каждого этапа, — так, наглядно продемонстрирована важность объяснения учащимся разницы между направлением денег на приобретение физических активов, которые будут служить несколько лет, и текущими расходами, потребляемыми в течение конкретного периода. Сделаны выводы по результатам исследования.

Ключевые слова: финансовая грамотность; игровые технологии; школьники; квест; финансы; апробация.

UDC 336.64

DOI: 10.25688/2312-6647.2022.34.4.09

PROBLEMS DURING THE TESTING OF ECONOMIC QUESTS (USING THE EXAMPLE OF THE QUEST “YOUNG BUSINESSMEN”)

Shinkareva Olga Vladimirovna¹,
Orlova Alina Olegovna²,
Mironova Kristina Olegovna³

^{1,2,3} *Moscow City University,
Moscow, Russia*

¹ shinkarjovaov@mgpu.ru, <http://orcid.org/0000-0003-2291-3516>

² orlovaa@mgpu.ru

³ mironovak@mgpu.ru

Abstract. The study shows the features of testing financial quests using the example of the quest “Young Businessmen,” carried out as part of the “Days of Science MCU – 2022.” Analyzed the features that the teacher must take into account in preparing the quest, analyzed the problems that the teacher may encounter during the game and noted options for solving them. It is shown that special attention during the game should be paid to the introductory words explaining the tasks during each stage — for example, the importance of explaining to students the difference between the direction of money for the purchase of physical assets that will serve several years and the current expenses consumed during a particular period is clearly demonstrated. Conclusions based on the results of the study.

Keywords: financial literacy; gaming technologies; schoolchildren; quest; finance; approbation.

Задачи, стоящие перед современной общеобразовательной школой, способствовали внедрению в образовательный процесс игровых методов, способствующих реализации компетентностно-деятельностного подхода. С помощью интерактивных методик учителям удастся не только повысить уровень мотивации учащихся, но и обеспечить достижение высокого уровня предметных знаний и метапредметных результатов. Так, использование игровых методов обучения является средством повышения качества образования, а это значит, что современный учитель должен активно владеть ими и успешно реализовывать в педагогической деятельности. Следует отметить, что особенно важным становится применение игровых технологий в области обучения школьников финансовой грамотности на фоне вступления в силу новых федеральных государственных образовательных стандартов — данные методы позволят заинтересовать их и в увлекательной форме ознакомить с основами экономики и финансов.

Среди особенно популярных игровых методик следует выделить квест — ролевою игру, в ходе прохождения которой участникам надо в процессе определенного сюжета выполнять действия для достижения конкретной цели.

В учебно-методической и научной литературе представлен ряд экономических квестов, которые можно проводить как в онлайн-, так и в офлайн-формате [2; 3; 5; 7]. Использование экономических квестов дает возможность в игровой форме дать школьникам основы знаний в области предпринимательской и финансовой грамотности, чему в последнее время уделяется большое внимание [1; 4; 6; 8; 9]. Вместе с тем следует отметить, что, внедряя подобный формат взаимодействия с учащимися, у учителя может возникнуть ряд трудностей при подготовке и апробации игры — в школьной практике при использовании квеста можно встретить проблемы, которые будут фигурировать исключительно по одному предмету и являться особенными в рамках определенных тем (для нашего случая это экономика), поэтому знание особенностей апробации квестов поможет эффективней его использовать.

Возьмем в качестве примера разработанный авторами статьи экономический квест «Юные бизнесмены» для рассмотрения всех возможных проблем, о которых должен заранее знать современный учитель, чтобы постараться их минимизировать [10]. Квест разработан для смешанного формата — каждая команда от образовательного учреждения в лице наставника и школьников подключается с одного аккаунта к онлайн-платформе, где будет проходить реализация квеста, что позволяет соревноваться командам из разных школ без необходимости физического перемещения учеников. Начнем с этапа подготовки. Подбирая материал и возможные приемы для составления сценария квеста, учитель должен учитывать:

1) возрастные и психологические особенности учеников, так как необходимо учитывать зону ближайшего развития школьников, их мотивационные и физические особенности, а также соответствовать уровню развития (этапы должны быть понятными и доступными для школьников);

2) временные рамки, так как в зависимости от доступного времени может быть разная наполненность этапов, разный уровень сложности.

Чтобы выявить и оценить возможные проблемы, с которыми может столкнуться современный учитель при проведении рассматриваемой игровой методики, авторами статьи в рамках «Дней науки» Московского городского педагогического университета был проведен в дистанционном формате на платформе Microsoft Teams экономический квест «Юные бизнесмены». В данном квесте принимали участие четыре школы Москвы и области: школа № 28, школа № 1411, школа № 117, школа № 953 Москвы. Уровень знаний учащихся по теме, взятой за основу проведения квеста, во всех школах был примерно одинаков. При прохождении этапов учащимся необходимо было задействовать метапредметные умения, такие как анализ и оценка ситуаций, сравнение операций, работа с информацией, умение сотрудничать, выполнять математические вычисления и т. д. Несмотря на качественную подготовку и предварительное тестирование квеста до момента его реализации с участием школ, был выявлен ряд трудностей.

Рассмотрим трудности и недочеты, выявленные при апробации квеста. В условиях реализации дистанционного квеста стоит учитывать, что время проведения может увеличиваться в зависимости от нескольких факторов:

1) качество связи участников-школ (при плохой связи школы могут периодически отключаться и выходить из платформы, что увеличивает время прохождения этапов из-за ожидания ответа команды);

2) сбои при направлении команд в отдельные комнаты для выполнения индивидуальных заданий;

3) объяснение новых теоретических знаний, необходимых для выполнения заданий, может быть долгим из-за поступающих в большом количестве вопросов от школьников.

Как итог, на разработанный квест длиной в четыре этапа при апробации не хватило двух астрономических часов, которые изначально были заявлены участникам. Следовательно, учителям, желающим использовать игровую методику в виде квеста всегда стоит рассчитывать на большее время, даже в том случае, если он проводится в очном формате, чтобы участники успели пройти все этапы с запасом по времени. Если учитель желает провести квест в рамках одного урока (45 минут), то необходимо сокращать объем заданий и этапов до минимума. Также возможно создание этапов, сокращение в объеме которых не приведет к сильному изменению результатов.

Следующий важный аспект, который должен учитывать учитель, — это уровень сложности заданий и вознаграждение за их успешное выполнение. Каждый этап и задания внутри него должны быть оценены в баллах, следовательно, критерии оценивания необходимо заранее предусматривать учителю с учетом сложности вопросов. В экономическом квесте «Юные бизнесмены» за верное выполнение заданий командам начисляются не баллы, а дубли (вымышленная валюта), которые пополняют бюджет компании и, наоборот, бюджет может уменьшиться в связи с неверным ответом. Таким образом, участники игры очень эмоционально воспринимают изменение своего бюджета и активно стараются его менять в положительную сторону, внимательно следя за предложенными дублями в каждом этапе. При реализации квеста «Юные бизнесмены» разработчики столкнулись с несбалансированностью бюджета, которая проявлялась в неграмотном распределении дублей за этапы. Для рассмотрения выявленного недочета обратимся к рисункам 1 и 2.

Обращая внимание на рисунок 1, стоит отметить, что за верный ответ на вопрос легкого уровня сложности «Премия сотрудникам является расходом или доходом для компании?» команде начисляется 500 000 дублей, а при неверном ответе команда может потерять 200 000 дублей. С одной стороны, распределение дублей кажется рациональным, однако если изучить задание, представленное на рисунке 2, где наблюдается повышенный уровень сложности (так как необходим анализ ситуации, использование математических навыков), то можно заметить, что распределение денежных ресурсов составлено неверно. При выполнении 3-го этапа на изучение условий договора учащиеся получают на 400 000 дублей меньше, чем при ответе на легкий вопрос в межэтапе. Таким образом, учитель должен четко распределять уровень сложности вопросов, чтобы не допустить ситуацию, когда вопросы легче, а получаемая сумма больше,



Источник: Составлено авторами.

Рис. 1. Задание в межэтапе, где командам предоставляется возможность увеличить бюджет компании при верном ответе



Источник: Составлено авторами.

Рис. 2. Задание 3 этапа на анализ условий с возможностью заключить партнерство при выгодных условиях

чем в тех заданиях, где прослеживается необходимость в высоком уровне знаний и требуется приложить максимум усилий.

Две эти проблемы могут возникнуть при проведении любого мероприятия с применением игровых методик. Но важно еще обращать внимание на недочеты, связанные с теоретическим материалом, появляющиеся в зависимости от той темы, которой посвящена игра. Также на примере квеста «Юные бизнесмены» разберем индивидуальные случаи, присущие теме бизнеса.

Владение знаниями по теме игры и наличие достоверной информации напрямую влияет на результат. Так, на этапе, который посвящен масштабированию бизнеса, необходимо дать участникам квеста дополнительные сведения о материальных активах. Необходимо сказать, что приобретение недвижимости не является единовременным расходом, оно представляет собой отток денежных средств компании и приход имущества. Данная информация нужна для того, чтобы при подсчете капитала (денежный баланс в сумме со стоимостью имущества) участники верно выполнили математические действия, учитывая то, что стоимость оборудования и помещения будет входить в физический капитал компании. Для примера того, как правильно посчитать капитал, обратимся к рисунку 3.



Источник: Составлено авторами.

Рис. 3. Условия покупки недвижимости на 4-м этапе с указанием стоимости предприятия и оборудования

Представим, что на данный момент на счету агентства праздников находится 5 000 000 дублей. Было принято решение приобрести дополнительный филиал за 1 000 000 дублей при условиях, отраженных в описании помещения. Отток денежных средств всего составит 1 350 000 дублей (с учетом дополнительных расходов на ремонт и покупку оборудования). Получается, что на счету после приобретения остается 3 650 000 дублей. Помимо этого, филиал принесет доход, который будет являться притоком денежных средств в размере 2 000 000 дублей. В итоге при подсчете капитала необходимо к денежному балансу, составляющему 5 650 000 дублей, прибавить стоимость имущества (филиала и оборудования), равную 1 100 000 дублей. Заметим, что текущие расходы на обслуживание потребностей филиала не будут являться физическим капиталом. Таким образом, перед учителем стоит задача, заключающаяся в доступном объяснении материала, чтобы участники квеста не допустили ошибку при подсчете капитала.

Вторым моментом, который необходимо корректно донести детям, является информация о выгодном выборе и экономии. Экономия для предприятия — это важный рычаг, способствующий эффективному финансовому результату компании. Следовательно, предпринимателям важно искать пути выгодных предложений от поставщиков по закупке материалов, а также не забывать о возможности сотрудничества с другими компаниями, которое может принести значительную выгоду, в том числе с точки зрения экономии. Таким образом, владея бизнесом, необходимо также внимательно подходить к вопросу о партнерстве с другими организациями. Если расходы компании меньше, чем доходы (экономия) от сделки, то это выгодно для бизнеса, в этом случае следует заключать договор о сотрудничестве. Для изложения данного материала нужно давать примеры, касающиеся непосредственно предприятий, где показана экономия для организаций, а не для физических лиц. Так, пример, который был дан при апробации квеста, является не совсем корректным: «Ваня каждый день съедает один йогурт за 40 руб. Сейчас в магазине акция: три по цене двух, следовательно, Ваня заплатит 80 руб. за три йогурта вместо 120 руб., для Вани такая экономия выгодна, а в реалиях с бизнесом данная экономия будет считаться прибыльностью, ведь мы уменьшили наши затраты». Подобное объяснение вводит в заблуждение детей, так как в данной ситуации смешивается понимание выгоды выбора и экономии для физического лица и прибыльности для бизнеса. Этот пример показывает, что если для Вани выгодно приобрести три йогурта по цене двух, то для производителя это невыгодно, так как ресурсов потрачено на изготовление трех единиц продукции, а прибыль составляет стоимость за два йогурта. Вместе с тем данная задача не учитывает ряд дополнительных условий, когда продажа 2 йогуртов по цене 3 может быть выгодна и для бизнеса. В такой ситуации учителю следует подробно рассматривать все приводимые примеры. После правильного объяснения значения экономии для бизнеса ученикам необходимо самостоятельно проанализировать договор о сотрудничестве и понять, есть ли выгода в представленных условиях для их предприятия. Рассмотрим договор, используемый в качестве задания на 3-м этапе квеста (см. рис. 4).

Для отеля такой договор о сотрудничестве является невыгодным, так как по условиям со стороны экскурсионного центра ежемесячные затраты составят 100 000 дублей, а прибыль от сотрудничества, которую также можно назвать экономией, будет равна 50 000 дублей. Выходит, что отель остается в минусе от данной сделки, поэтому участникам игры необходимо отказаться от подписания договора. При проведении подобных сравнительных ситуаций учителю стоит обращать внимание на то, что одно понятие (как в данном этапе термин «экономия») применимо в разных значениях, необходимо указать, в каком контексте и с какой стороны следует рассматривать его в конкретном случае. Таким образом, на конкретном примере реализации квеста можно убедиться в том, что даже хорошо проработанный материал может содержать в себе ряд скрытых недочетов. Однако современный учитель должен постараться минимизировать и предотвратить



Источник: Составлено авторами.

Рис. 4. Договор о сотрудничестве отеля и экскурсионного центра

их на этапе подготовки, чтобы избежать сложностей при апробации игры. Стоит учитывать, что проблемы, возникающие при проведении игры, могут быть как общими для всех квестов, так и отличаться в зависимости от темы, в связи с чем педагог всегда должен уделять особое внимание времени, подсчету баллов и информации, которая не должна повлечь за собой недопонимания со стороны участников и, как следствие, дополнительных ошибок.

Список источников

1. 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.
2. Бурдаков Е. А. Деловая игра «Инвестиции в экономику» и ее роль в личностном и профессиональном самоопределении обучающихся // Мастер-класс. 2016. № 8. С. 20–25.
3. Варганов С. А., Ивин Е. А. Прикладная теория игр для экономистов: учеб. пособие для вузов. Вологда: Вологодский науч. центр Российской академии наук, 2020. 285 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. Лабскер Л. Г., Ященко Н. А. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе: учебник. М.: КноРус, 2021. 526 с.
6. Проекты повышения финансовой грамотности и развития инициативного бюджетирования: опыт России и зарубежных стран / Н. Г. Иванова [и др.]. СПб.: Изд-во СПб ГЭУ, 2019. 163 с.

7. Тюнин А. И. Методика преподавания экономики (настольные экономические игры): учеб. пособие. Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2018. 160 с.
8. Формирование новых компетенций для общественного сектора цифровой экономики: монография / В. В. Строев [и др.]. М.: МГПУ, 2021. 180 с. ISBN 978-5-243-00709-2
9. 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., Москва, 18–19 июня 2020 г. / сост. Н. И. Шевченко. М.: А-Приор, 2020. С. 324–328.
10. Шинкарёва О. В., Орлова О. А., Миронова К. Г. Онлайн-квест как метода инновационного обучения школьников основам финансовой грамотности // Вестник МГПУ. Серия «Экономика». 2022. № 3 (33). С. 101–111.

References

1. Alekseicheva E. Yu. Ecosystem approach to the formation of financial literacy: practice of interaction // Continuing education in the context of the Future: Collection of scientific articles based on the materials of the IV International Scientific and Practical Conference, Moscow, 2021, April 21–22. Moscow: MCU, A-Prior, 2021. P. 69–76.
2. Burdakov E. A. Business game “Investment in economics” and its role in the personal and professional self-determination of students // Master class. 2016. № 8. P. 20–25.
3. Vartanov S. A., Ivin E. A. Applied theory of games for economists: Study guide. Vologda: Vologda Scientific Center of the Russian Academy of Sciences, 2020. 285 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 based on the materials of the IV International Scientific and Practical Conference, Moscow, 2021, April 21–22. Moscow: MCU, A-Prior, 2021. P. 149–153.
5. Labsker L. G., Yashchenko N. A. Theory of games in economics, finance and business: Textbook. Moscow: KnoRus, 2021. 526 p.
6. Projects to improve financial literacy and develop initiative budgeting: experience of Russia and foreign countries / N. G. Ivanova [et al.]. St. Petersburg: SPb SEU Publishing House, 2019. 163 p.
7. Tyunin A. I. Methods of teaching economics (board economic games): Study guide. Chelyabinsk: A. Miller Library, 2018. 160 s.
8. Formation of new competencies for the public sector of the digital economy: Monograph / V. V. Stroeve [et al.]. Moscow: MCU, 2021. 180 p. ISBN 978-5-243-00709-2
9. Shinkareva O. V., Kulomzina E. Yu. Development of tax literacy among students based on their involvement in research work // Continuing education in the context of the idea of the Future: new literacy: Collection of scientific articles based on the materials of the III International Scientific and Practical Conference, Moscow, 2020, June 18–19 / Compiled by N. I. Shevchenko. Moscow: A-Prior, 2020. P. 324–328.
10. Shinkareva O. V., Orlova O. A., Mironova K. G. Online quest as a method of innovative teaching of schoolchildren about the basics of financial literacy // Bulletin of Moscow State Pedagogical University. Series: Economics. 2022. № 3 (33). P. 101–111.