

**Норицина Ольга Владимировна**

преподаватель

Северо-Западный институт (филиал)

АНО ВО «Московский гуманитарно-экономический университет»

г. Мурманск, Мурманская область

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ**

*Аннотация:* в статье представлен обзор интерактивных технологий обучения, которые помогут повысить эффективность преподавания различных тем в рамках формирования основ финансовой грамотности у обучающихся в образовательных организациях.

*Ключевые слова:* активное обучение, финансовая грамотность, интерактивные образовательные технологии.

*Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и, может быть, я запомню, вовлеки меня – и тогда я постигну.*

Конфуций

Данную цитату Конфуция можно рассматриваться как краткое резюме и одновременно идеал активного обучения.

Несмотря на то, что методы активного обучения как наиболее соответствующие современности за последние годы стали для многих привычными и даже в какой-то степени обыденными средствами обучения, их использование не носит систематичности и массовости. С этой проблемой было связано включение в образовательные стандарты требований по проведению занятий с использованием интерактивных форм обучения.

В.Н. Кругликов пишет, что «термин «интерактивное обучение» в современной понимании – как обучение, основанное на взаимодействии, -появился в отечественной педагогике относительно недавно. До этого под ним понималось исключительно «обучение, осуществляемое с использованием компьютерных тех-

нологий, как форма дистанционного обучения с элементами виртуального присутствия и общения», то есть – как обучение, которое основано на целенаправленном использовании таких технологий, как кабельное, спутниковое телевидение, видеоконференции, телемарафоны, сетевые коммуникации» [1].

И.В. Плаксина в своей книге дает следующее понятие интерактивному обучению: «это «способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся: все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем» [3].

По данным исследования, которое провел в 80-х гг. Национальный тренинговый центр (США), было установлено, что интерактивные методы позволяют резко увеличить количество усвоенного материала. Результаты были сложены «из средних процентов усвоения знаний, полученных с привлечением разных обучающих методов:

- лекция – 5%;
- чтение – 10%;
- видео- и аудиоматериалы – 20%;
- демонстрации- 30%;
- дискуссии – 50%;
- практические действия- 75%;
- обучение других, срочное использование знаний – 90%» [3].

Но ясно, что невозможно точно измерить количество усвоенного материала. К тому же эффект от применения одного и того же метода зависит от мастерства педагога: лекция как пассивный метод в исполнении одного может быть запечатлена в памяти на долгие годы. Потенциал интерактивных методов достаточно высок, и это не случайно, поскольку они включают не только мышление, но и чувства, а также волю, поведение обучающегося.

«Классифицировать интерактивные методы сложно, так как многие из них являются сложным процессом соединения нескольких приемов. Использование тех или иных технологий зависит от разных причин: от цели и задач мероприятия и от опытности и вкуса как самих обучающихся, так и педагогов.

Нужно также сказать и про условность названия некоторых методов: одни и те же методы встречаются под разными названиями, одно и то же название используется для обозначения различного содержания: творческие задания, работа в малых группах, обучающие игры, экскурсии, социальные проекты, соревнования, спектакли, интерактивная лекция, ученик в роли учителя, «каждый учит каждого», обсуждение сложных и дискуссионных проблем, решение кейсов, мастер-класс, проектный метод, голосование, опрос, деловая игра, шкала мнений, дискуссия, дебаты, симпозиум, ролевая игра, «мозговой штурм» [3].

При использовании интерактивных форм роль педагога резко меняется, он перестаёт быть центральной фигурой, а лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией. Участники обращаются к своему социальному опыту и опыту других людей, вступают в коммуникации друг с другом, пробуют совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, идти на компромиссы [3].

Можно выделить несколько основных правил организации интерактивного обучения для успешного применения их в процессе обучения.

1. Вовлеченность в работу в той или иной мере всех участников.
2. Психологическая подготовка участников. Так как не все участники психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы.
3. Количество. Обучающихся не должно быть много, оптимально – 25 человек.
4. Подготовка помещения. Чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.
5. Четкое закрепление регламента.

6. Деление на группы. Сначала его лучше построить на основе добровольности, потом по принципу случайного выбора.

7. Наличие обратной связи.

Итак, суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс должен быть организован так, что все обучающиеся вовлекаются в познание, все могут рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Происходить это должно в атмосфере доброжелательности, взаимопонимания.

Но нужно помнить, что интерактивные методы ни в коем случае не заменяют лекционные занятия, а только лишь способствуют лучшему усвоению материала, формируют мнения, отношения, навыки поведения.

Рассмотрим интерактивные методы, средства, приемы, которые имеют место при формировании финансовой грамотности обучающихся. В Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации под финансовой грамотностью понимают «результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге для достижения финансового благосостояния».

1. Обучающие мультипликационные фильмы по финансовой грамотности.

– «Смешарики» (все темы);

– «Фиксики (тема: «Деньги»);

– «Новое Простоквашино» (тема: «Банковские карты»);

– «Азбука денег тетушки Совы» (все темы, герои мультфильма помогают осваивать основы грамотного обращения с деньгами, рассказывают историю товарообмена, появления денег, как зарабатывать, накапливать и тратить. Сериал учит грамотно строить семейный бюджет, распоряжаться карманными деньгами);

– «Мультки о финансах» (+5) от Банка России (<https://fincult.info/teaching/multiki-o-finansakh-5/>).

Они хоть и предназначены для начальной ступени обучения, но с большим интересом воспринимаются и студентами среднего профессионального обучения.

2. Интерактивный развлекательно-просветительский мультсериал «Богатый бобренок» (<https://bobrenok.oc3.ru/>). Его сняли в 2019 году Минфин и Роспотребнадзор в рамках нацпрограммы повышения финансовой грамотности «Дружи с финансами». Интересен необычный формат мультсериала – интерактивное взаимодействие. Дает возможность самостоятельного выбора развития сюжета в каждой серии. Учит разумному финансовому поведению, ответственному отношению к личным финансам. В нём 12 серий: «Семья», «Слова «хочу» и «надо», «Откуда берутся товары и услуги», «Профессии в наших семьях», «Как работает общество», «Роль государства», «Как мы принимаем решения», «Путешествие рубля», «Бизнес», «Бюджет», «Доходы», «Сбережения».

3. Учебные видеofilмы, видеоролики, мини-сериалы:

– «СберСова» (Сбербанк);

– «Кредитные истории» (Синема Продакшн). Короткие ролики (по 7 мин.), которые можно использовать как демонстрационный наглядный материал, а также в качестве готового сценария для театральных импровизаций. Всего пять серий: «Ипотека», «Потребительский кредит», «Автокредит», «Кредитная карта», «Микрофинансовые услуги» ([https://vashifinancy.ru/materials/5seriia\\_miniseriala\\_kreditnye\\_istorii\\_mikrofinansovye\\_uslugi](https://vashifinancy.ru/materials/5seriia_miniseriala_kreditnye_istorii_mikrofinansovye_uslugi));

– Сериал «Сказки о деньгах», «Моя семья и другие проблемы», «Любовь. Дружба. Экономика» (<https://edu.rasc.ru/kinorasc/articles/57/#80>). Образовательный проект ПАКК. По заказу Министерства финансов РФ подготовлены вспомогательные видеоматериалы к Учебно-методическим комплектам по финансовой грамотности. Для каждой серии разработаны методические рекомендации по проведению занятий;

– «Знай свои деньги» (Банк России);

– «Видео:ШколаЯндекс.Денег» ([https://vashifinancy.ru/child/video/shkola-yandeks-deneg/?SECTION\\_CODE=shkola-yandeks-deneg](https://vashifinancy.ru/child/video/shkola-yandeks-deneg/?SECTION_CODE=shkola-yandeks-deneg)). Обучающие видеолекции по десяти основным темам.

Просмотр и обсуждение учебных видеофильмов – осуществляется для размышления над проблемными вопросами, которые озвучиваются перед началом фильма.

4. Онлайн-уроки от Банка России (<https://dni-fg.ru/>).

5. Анимированные презентации ПАКК (<https://edu.rasc.ru/Videosandpresentations/articles/presenations/#8>). Помогают представить обучающий материал в структурированном, графическом и простом для усвоения виде, могут служить дополнительной иллюстрацией учебного материала и отображать его ключевые моменты.

6. Метод кейсов. 12 кейсов Открытого урока к 220-летию Минфина РФ.

7. Игры по финансовой грамотности от Банка России (<https://doligra.ru/>). Игры по финансовой грамотности познакомят самых маленьких участников с основами финансовой грамотности, а учащиеся старших классов закрепят свои знания, полученные на уроках финансовой грамотности:

– деловая игра «Отчаянные домохозяйства» (4 финансовые организации предлагают привлекательные условия по вложению средств, чем могут воспользоваться команды-домохозяйства. Главная задача игроков – набрать максимальное количество денег на конец. Чем выше доходность, тем выше риск потерять свои сбережения. Проиграть в игре может каждый, кто решит вложиться в финансовые пирамиды);

– деловая игра «Кредиторы и заемщики»;

– деловая игра «Личные финансы»;

– деловая игра «Финансовая безопасность»;

– дидактическая игра «Финансовые ребусы»;

– дидактическая игра «ФинИгра».

8. Квизы. Финансовый квиз (<https://doligra.ru/>). Командная интеллектуально-развлекательная игра. В классическом «КВИЗ» вопросы могут быть из различных сфер жизни, но в Финансовом квизе мы предлагаем ребятам погрузиться в мир финансов, денег и экономики. Эта игра позволит не только приятно провести время, разгадывая вопросы на финансовую тему, показать высокий уровень работы в команде, но и улучшить свои знания в области финансовой грамотности! Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам 5 раундов.

Деловые игры и квизы с успехом возможно использовать для большого количества обучающихся, например, при проведении предметных марафонов: все-российской недели сбережений, недели финансовой грамотности, международной недели инвестиций, дня финансиста

9. Настольные игры по финансовой грамотности: «Путь финзожника», «Шаги к успеху», «Монополия». Настольная игра – особый метод организации интерактивного взаимодействия. В современной методике преподавания применение настольных игр является нестандартным интерактивным методом по закреплению полученных знаний, умений и навыков и формированию универсальных учебных действий.

10. Интерактив «Метод проектов». Метод проектов – работа над индивидуальным или групповым проектом по заданной теме. В процессе работы обучающиеся осуществляют самостоятельный сбор данных, учатся ими пользоваться, развивают исследовательские навыки и системное мышление.

11. Мобильные приложения, онлайн-игры и онлайн-тренажеры (Проект Минфина России по повышению финансовой грамотности):

– браузерная игра «Первые шаги в мире финансов» (<http://game.educenter.ru/>). Игра рассказывает о минимальном наборе знаний для создания собственного бизнеса;

– мобильное приложение «Монеткины» (для учета личных денег);

– мобильное приложение «Финзнайка» (электронная игра-викторина по финансовой грамотности);

– финансовая онлайн-игра «Portfolio» (<http://fgramota.org/game/>). Игра, обучающая практическим навыкам использования финансовых инструментов.

12. Участие в олимпиадах и конкурсах по финансовой грамотности:

– конкурс ученических исследовательских и творческих работ «Учимся финансовой грамоте на ошибках и успехах литературных героев» (<https://edu.rasc.ru/finlit/>);

– Всероссийская олимпиада по финансовой грамотности (<https://www.fin-olimp.ru/>);

– олимпиада по финансовой грамотности и предпринимательству (<https://finance.uchi.ru/student/main-tour-start>).

### ***Список литературы***

1. Кругликов В.Н. Интерактивные образовательные технологии: учебник и практикум для вузов / В.Н. Кругликов, М.В. Оленникова. – М.: Юрайт, 2024. – 355 с. – ISBN 978-5-534-15331-6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/539080> (дата обращения: 25.02.2024).

2. Образовательные проекты ПАКК [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.rasc.ru/> (дата обращения: 24.02.2024).

3. Плаксина И.В. Интерактивные образовательные технологии: учебное пособие для вузов / И.В. Плаксина. – М.: Юрайт, 2024. – 151 с. – ISBN 978-5-534-07623-3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/537584/p.2> (дата обращения: 22.02.2024).

4. Портал Ваши финансы РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vashifinancy.ru/child/> (дата обращения: 22.02.2024).

5. Сайт «Финансовая культура» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fincult.info/> (дата обращения: 22.02.2024).