

ИГРЫ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

Педагогический потенциал и условия его реализации

Компания ПАКК в рамках проекта Минфина России
«Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и
развитию финансового образования в Российской Федерации»

ММСО 2020
29 апреля, г. Москва

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМАТЫ В ФГ



Дарья Гридасова,
старший
консультант,
руководитель
образовательных
проектов



Виктория Туренок,
старший
консультант,
руководитель
образовательных
проектов

- ✓ **для очного обучения:** сценарии деловых, станционных и интеллектуальных игр живого действия
- ✓ **для дистанционного обучения:** интерактивные презентации и практикумы, игры и тренажеры

**Все разработки Образовательных проектов
ПАКК -
на сайте <https://edu.pacc.ru/>**

ПРИГЛАШАЕМ ПОРАССУЖДАТЬ

- ✓ Почему педагогам так настойчиво советуют играть со школьниками?
- ✓ Какие игры дают наибольший образовательный эффект?
- ✓ Что нужно, чтобы игра действительно работала на образовательный результат?

ПРОБЛЕМЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Педагог

- ✓ они не хотят учиться
- ✓ они не слушают, невнимательны, часто отвлекаются
- ✓ они не усваивают материал и не умеют применять полученные знания

Обучающийся

- ✓ я не понимаю, зачем мне это. Где и как мне это пригодится?
- ✓ информации слишком много, я не могу запомнить все
- ✓ мне скучно

КТО ВИНОВАТ И ЧТО ДЕЛАТЬ?

Проблемы педагога и обучающегося - две стороны одной медали.

Во многом их причина в сложившейся практике обучения – пассивной передаче и воспроизведении информации «Педагог говорит, обучающиеся слушают и записывают».

Перестроить процесс обучения и помочь как педагогу, так и обучающемуся можно - используя интерактивные форматы работы (игры).

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

✓ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
ОБУЧАЮЩИХСЯ

✓ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
И РЕКФЛЕКСИЯ

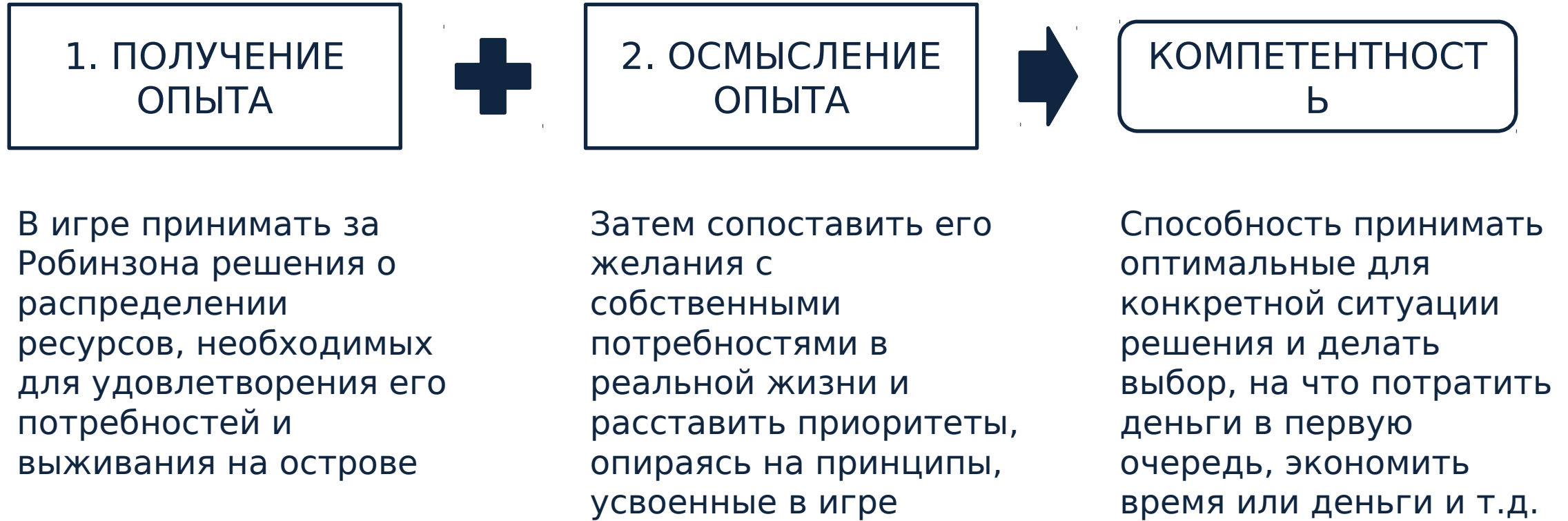
✓ ОРИЕНТАЦИЯ
НА ПРАКТИКУ

✓ ТЕОРИЯ «ЗДЕСЬ И
СЕЙЧАС»

Интерактивные форматы воплощают деятельностный, компетентностный и проблемный подходы к обучению.

ПРОЦЕСС ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Грамотное использование интерактивных форматов позволяет создать условия, в которых обучающийся является главным действующим лицом.



ИНТЕРАКТИВЫ: НЕ-ИГРЫ VS ИГРЫ

ТЕСТ

ЗАДАЧА

ПРАКТИКУМ


КЕЙС


игрофикация

ВИКТОРИНА

СТАНЦИОННАЯ
ИГРА

≠


игровая
механика

ДЕЛОВАЯ ИГРА

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

**Дают наибольший образовательный эффект -
максимум возможностей для развития предметных
и метапредметных компетенций**

- ✓ МОДЕЛЬ СИТУАЦИИ, БЛИЗКОЙ К РЕАЛЬНОЙ
- ✓ ОПЫТ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
- ✓ ОПЫТ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ

ЧТОБЫ ИГРА «РАБОТАЛА»

В игре можно чему-то научиться, только если она правильно спроектирована (педагогический дизайн)!

1. Сформулировать образовательные цели и/или задачи



2. Определить образовательные результаты (компетенции)



3. Разработать контекст и механику

ФОРМУЛИРУЕМ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

ЦЕЛЬ



ЗАДАЧИ

- ✓ задает общее направление движения
 - ✓ отвечает на вопрос: «Для чего глобально нужно мероприятие?»
- ✓ должны быть конкретными настолько, чтобы:
 - **быть четким ориентиром для дальнейшей разработки**
 - **ясно отражать ценность для обучающегося**
 - ✓ отвечают на вопрос: «Как, за счет чего будет достигнута цель?»

ФОРМУЛИРУЕМ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Не слишком удачные формулировки задач:

- ✓ воспитание ответственности и нравственного поведения в области экономических отношений в семье
- ✓ повышение мотивации к освоению финансовой грамотности
- ✓ способствовать формированию самостоятельности и осознанию личной ответственности за свои поступки в области финансов

Рабочие формулировки целей/задач:

- ✓ сформировать ответственное отношение к кредитам
- ✓ мотивировать к созданию сбережений
- ✓ дать представление о бюджете как инструменте управления личными финансами

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Отвечают на вопрос: «Что конкретно научится делать обучающийся в ходе мероприятия?»

Рабочие формулировки образовательных результатов:

- ✓ рационально выбирать способ/ресурсы для удовлетворения потребности
- ✓ составлять бюджет на месяц
- ✓ договариваться о приемлемых условиях сделки
- ✓ оценивать текущую возможность принимать и нести кредитные обязательства

КОНТЕКСТ И МЕХАНИКА ИГРЫ

**Определяются и полностью подчиняются
планируемым образовательным результатам.**

Планируемый результат:

- ✓ рационально выбирать способ/ресурсы для удовлетворения потребностей



Контекст и механика:

- ✓ обучающийся в роли Робинзона принимает решения о распределении ресурсов, необходимых для удовлетворения его потребностей и выживания на острове
- ✓ победа в игре зависит от успешности удовлетворения потребностей персонажа
- ✓ в игре должно быть разнообразие и ограничение по ресурсам

ЛЕГЕНДА ИГРЫ

На дворе 1659 год. Храбрый Робинзон снаряжает исследовательскую экспедицию и мчится к границе неизведанных земель полный надежд. И вот он уже нанес на карту свой первый открытый остров...

Но дальше все пошло не так благополучно. Началась буря и корабль Робинзона потерпел бедствие.

Он очнулся на острове. Каким-то чудом он остался жив. Неподалеку от берега он увидел свой корабль, налетевший на рифы. Робинзон понял, что он единственный из всего экипажа уцелел, и теперь ему предстоит выжить на этом острове.

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА И ПРАВИЛА

Ваша задача – помочь Робинзону выжить на острове в течение 7 игровых дней и заработать как можно больше игровых баллов.

- Игровые баллы начисляются за удовлетворение потребностей Робинзона и за пополнение запаса пищи.
- Индикаторы их текущего состояния вы будете видеть в правом нижнем углу экрана. Так же будет отражаться наличие других ресурсов.
- Максимальное число баллов в игре – 27.



ИГРОВАЯ ЗАДАЧА И ПРАВИЛА

По ходу игры вы будете принимать решения о том, как действовать Робинзону в ближайшие игровые дни.

Каждый день с игрового счета будет списываться 1 ресурс из запаса пищи – ведь, как и всем нам, Робинзону нужно регулярно питаться.

Желаем удачи!



День 1.

Сегодня Робинзону удалось попасть на корабль и взять немного еды (+3 ресурса пищи). Он намерен вернуться на корабль еще раз, но, кажется, погода начинает портиться....

ПИЩА

3

КОМФОРТ

0

БЕЗОПАСНОСТЬ

0

1 Попробовать вернуться на корабль



< НАЗАД

ДАЛЕЕ >



Увы...Шторм разбушевался не на шутку, отправляться на корабль просто опасно. Кажется, буря закончится нескоро. В ближайшие 4 дня Робинзон будет оставаться на острове. Что ему следует предпринять?

- 1 4 дня исследовать остров (вдруг удастся что-то найти)
- 2 2 дня исследовать остров, 2 дня строить изгородь для защиты от диких животных
- 3 4 дня строить изгородь - на острове много диких животных

ПИЩА

3

КОМФОРТ

0

БЕЗОПАСНОСТЬ

0



< НАЗАД

ДАЛЕЕ >



Прошло 4 дня.

Исследуя остров, Робинзон нашел 6 ресурсов пищи.

Строительство без инструментов продвигается довольно медленно. Робинзон успел построить примерно половину изгороди, и теперь у него есть защита от диких животных (+ 10 баллов к безопасности). За 4 дня Робинзон потратил 4 ресурса пищи.

ПИЩА

5

50%

построено



КОМФОРТ

0

БЕЗОПАСНОСТЬ

10

1 Погода наладилась, и упускать момент нельзя. Время отправляться на корабль.



< НАЗАД

ДАЛЕЕ >



7 дней прошло! Поздравляем, вы помогли Робинзону выжить на острове и заработали 27 баллов. Кстати, это лучший результат! Хотите пройти игру еще раз?

- 1 Пройти еще раз
- 2 Завершить игру



< НАЗАД

ДАЛЕЕ >

ТЕОРИЯ «ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС»

Вся необходимая теория может быть:

- ✓ «зашита» в сюжет и механику игры , и все необходимые знания обучающийся будет получать из реакции игры в ответ на его действия (пример – игра «Робинзон»)

и/или

- ✓ предоставляться по ходу игры в тот момент, когда она нужна обучающемуся для решения конкретной игровой задачи

Это позволяет органично избежать искусственного противопоставления теории и практики и включить в обучение только то, что на самом деле необходимо для решения практической задачи.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ И РЕФЛЕКСИЯ

Это обязательные элементы интерактивного мероприятия. От их качества во многом зависит, будут ли достигнуты запланированные образовательные результаты.





- ✓ Главная задача рефлексии – помочь обучающимся осмыслить и проанализировать полученный опыт и сделать выводы.
- ✓ Примеры вопросов для рефлексии:
 - Какое ваше действие привело к тому или иному событию в игре?
 - Чем учебная ситуация отличается от аналогичной в жизни?
 - Как бы вы повели себя в ней? и т.д.

Важно дать понять обучающимся, что от них не требуют некий «единственно правильный» ответ.

ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

- ✓ Интерактивные форматы, в т.ч. игры обладают большим педагогическим потенциалом.
- ✓ Максимально эффективны деловые игры.
- ✓ Игры не исключают знаниевый компонент, но помогают отфильтровать теорию и сделать ее более удобоваримой.
- ✓ Рефлексия (осмысление и анализ) игрового опыта – обязательный элемент любого интерактива.
- ✓ **Игра (как и любое образовательное мероприятие) полезна и эффективна только в случае методически осмысленного подхода к ее проектированию и проведению.**

НАШИ КОНТАКТЫ

- ✓ Задать вопрос и получить консультацию – по адресу fg.edu.pacc@gmail.com
- ✓ Скачать материалы – в разделе Библиотека на сайте Образовательные проекты ПАКК <http://edu.pacc.ru/>
- ✓ Следить за нашими     тями – в группах в социальных сетях