

УДК 378.147

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В ОСВОЕНИИ ФИНАНСОВЫХ ДИСЦИПЛИН

Лариса Геннадьевна Волкова

кандидат экономических наук, доцент

lvolkova@rambler.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматривается значение и практические рекомендации по использованию игровых элементов и игровых технологий при преподавании финансовых дисциплин. Показана на конкретных примерах возможность реализации интерактивных форм обучения, командного подхода, цифровых инструментов и сервисов в образовательном процессе. Отмечена роль игровых элементов в повышении эффективности обучения и вовлеченности обучающихся в освоение профессиональных компетенций.

Ключевые слова: игровые технологии, деловая игра, профессиональные компетенции, финансовые дисциплины.

Использование игровых элементов при преподавании финансовых дисциплин становится всё более популярным. В условиях современного образования, когда студенты сталкиваются с огромным объемом информации и необходимостью усваивать сложные концепции, игровые методики приносят динамику и интерактивность в учебный процесс. «На сегодняшний день в России игровые элементы в образовании в большей степени применяются в школах, в вузах – значительно меньше» [7]. При этом в высшей школе начиная с 2015 года активно внедряются и используются интерактивные формы обучения, которые подразумевают применение игровых технологий.

Игры, симуляции и ролевые модели помогают не только заинтересовать студентов, но и развить у них ключевые навыки: критическое мышление, командную работу, а также умение принимать решения в условиях неопределенности.

Например, при изучении дисциплины «Банковское дело» в рамках основной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 38.03.01 Экономика, направленность (профиль) Финансы и кредит в АПК при освоении темы «Система кредитования юридических и физических лиц» на практическом занятии обучающиеся участвуют в деловой игре «Получение банковского кредита».

В условиях большого количества кредитных предложений коммерческих банков, а также высокой закредитованности населения и больших кредитных рисков в игровой форме студенты сами решают, в каком банке взять ссуду, стоит ли рисковать банкам, какую процентную ставку за кредит считать оптимальной в сложившихся условиях.

Группа делится на заемщиков и кредиторов. Перед игрой в форме презентации студенты закрепляют знания, полученные на лекции. В частности, обращается внимание на принципы кредитования, механизм формирования процентной ставки за кредит, связь процентной политики банка с ключевой

ставкой Центрального банка, оценку платежеспособности заемщика, расчет минимальной суммы кредита для заемщика с учетом разных факторов.

Технология кредитной операции при банковском кредитовании — это процедура рассмотрения просьбы клиента о получении кредита и принятия решения, заключения кредитного договора, выдачи и погашения кредита, осуществление контроля над полнотой и своевременностью его возврата.

Цель проведения игры — приобретение ее участниками знаний и навыков, необходимых для определения потребности заемщика в дополнительных денежных средствах, подготовке документов, оформляемых при получении банковского кредита, осуществления процедуры принятия решения по выдаче кредита.

В ходе деловой игры кредитору необходимо:

- уточнить целевое назначение кредита;
- определить платежеспособность заемщика;
- определить обеспеченность кредита залогом;
- рассчитать максимальный размер кредита, предоставляемого заемщику;
- вынести решение о возможности выдать запрашиваемую сумму кредита;
- определить процентную ставку за кредит.

Заемщику необходимо заполнить заявку на кредит с указанием чистого дохода за последние 6 месяцев.

Итак, в ходе деловой игры ее участники:

- производят расчеты для определения потребности организации в заимствовании денежных средств и ее возможностей возврата кредита;
- определяют рациональность предоставления кредита;
- получают навыки оформления документов, необходимых для получения кредита;
- участвуют в принятии решений по выдаче кредита.

В конце игры каждая творческая группа заслушивает доклад представителя группы, документы которой рассматриваются, и анализирует их.

Таким образом, с использованием игровых элементов обучающиеся заинтересованно осваивают на практике лекционный материал, работая в команде. Игровые методы в приведенном примере позволяют студентам решать реальные финансовые проблемы в условиях наглядной симуляции рыночных условий и испытать свои знания на практике.

Кроме того, соревновательные элементы, такие как турниры или викторины, стимулируют учебный процесс, создавая атмосферу здорового соперничества. Например, «обучающиеся регулярно принимают участие в олимпиадах, конкурсах профессиональной направленности, научных профильных конференциях, общественных мероприятиях и неизменно становятся победителями, призерами» [5].

В качестве примера далее приведем проведение финансового квиза при освоении дисциплины «Основы экономической культуры и финансовой грамотности» в рамках основной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 38.03.06 Торговое дело. Обучающиеся разбиваются на две творческие группы. Команды групп получают задания на туры игры. В строгом соответствии с этим они должны пройти все этапы и выполнить предложенные задания. Учитывается общее время прохождения этапов и правильность выполнения заданий. Оценка выставляется в баллах. Победитель определяется по количеству набранных баллов и общему времени. Командам запрещается пользоваться литературой, конспектами и подсказками других студентов. На прохождение финансового квиза отводится 30 минут в начале практического занятия в качестве разминки.

1 тур называется «Устами младенца», в ходе которого из множества предложенных вариантов содержания категории, группа должна определить ее название. Например, характеристика первого термина: его подписывает руководитель организации; банк помещает его в газете один раз в год; у него есть валюта; у него французское происхождение; это весы. Кто отгадывает первым

правильное название термина, получает балл. В данном случае верным вариантом ответа является бухгалтерский баланс.

2 тур называется «Отгадайте загадки». Все загадки являются экономическими. Один правильный ответ – 1 балл. Максимальное количество баллов – 5 баллов. Приведем один из примеров задания: как называется налог, включаемый в стоимость товара? Правильный ответ: НДС. Если команда в этом туре набирает 5 баллов, тур считается завершенным.

3 тур – «Знаете ли вы пословицы». Так как дисциплина «Основы экономической культуры и финансовой грамотности» изучается в 1 семестре первого курса, поэтому в этом туре будет прослеживаться связь с литературой, которую студенты изучали в рамках школьной программы.

Таким образом, при использовании элементов викторины и конкурсов на практическом занятии обучающиеся, работая в команде, обобщают имеющиеся знания по изучаемой финансовой дисциплине и в дальнейшем проявляют больший интерес при освоении профессиональных компетенций. «Успешное формирование профессиональных компетенций можно рассматривать как условие освоения ключевых знаний и навыков, которые в свою очередь выступают залогом устойчивости любой организации, любого направления бизнеса» [4].

Внедрение технологий, таких как мобильные приложения и онлайн-платформы для обучения, позволяет расширить горизонты игрового обучения. «Цифровая экономика формирует особый образовательный менеджмент, а отечественные ВУЗы внедряют в образовательные процессы цифровые технологии, используют различные методы электронного обучения» [3].

Студенты могут участвовать в интерактивных занятиях даже вне аудитории, что способствует постоянному обучению и закреплению полученных знаний в повседневной жизни. Например, «выполнение курсового проекта по разработке инвестиционной стратегии осуществляется с использованием программы «Project expert»» [6]. Современные образовательные системы

активно интегрируют принципы применения метода геймификации, чтобы сделать процесс усвоения новых знаний более интересным и динамичным.

«Для реализации данного метода применяются следующие цифровые инструменты и сервисы: симуляторы, тренажеры, онлайн-курсы, сервисы для видеосвязи: Skype, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, SpatialChat, Learnis и др. Считаем, что данный метод наиболее приспособлен для использования студентами при прохождении учебной практики и на практических занятиях. Студенты в игровой форме принимают ответственные решения, анализируют их и получают результат. Каким он будет: положительным или отрицательным, зависит от того, насколько правильно учтены все факторы при принятии решения» [2].

Одним из ключевых аспектов игровых методов является возможность обучения на практике. Студенты, участвующие в симуляциях или ролевых играх, могут применять теорию к реальным сценариям, что значительно повышает усвоение материала. Например, при проведении симуляции финансового рынка, участники могут стать инвесторами, анализируя риски и потенциальные прибыли, что помогает лучше понять механизмы функционирования финансовых систем.

Кроме того, игровые элементы способствуют формированию навыков коммуникации и сотрудничества среди студентов. Работая в командах, они учатся обмениваться мнениями, аргументировать свою позицию и разрешать конфликты. Такой опыт незаменим в профессиональной деятельности финансистов, где коллективная работа и способность к диалогу имеют первостепенное значение.

Таким образом, игровые технологии в образовании стали неотъемлемой частью современного учебного процесса, предлагая инновационные решения для повышения эффективности обучения и вовлеченности обучающихся.

Во-первых, использование игровых технологий позволяет создать интерактивную среду обучения, где студенты могут активно участвовать в

процессе познания. Например, такие платформы, как Kahoot и Quizlet, используют игровые элементы для создания викторин и заданий, которые мотивируют учащихся к участию и самопроверке. Эти платформы делают повторение материала более увлекательным, а соревнование между студентами усиливает их желание учиться.

Во-вторых, обучение с помощью игр способствует развитию критического мышления и навыков решения проблем. Кроме того, игровые технологии помогают в персонализации процесса обучения, когда обучающийся может продвигаться в соответствии с собственными возможностями, получая при этом обратную связь и поддержку. Однако, игра должна использоваться «как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения» [1].

В заключение следует отметить, что интеграция игровых элементов при преподавании финансовых дисциплин открывает новые горизонты и методы, которые не только делают обучение более увлекательным, но и значительно улучшают качество усвоения финансовых знаний. В условиях цифровизации экономики и образования подобный подход становится не просто желательным, но и необходимым для подготовки компетентных и уверенных в себе финансистов будущего.

Список литературы:

1. Бледных О. И. Игровые методы обучения экономическим дисциплинам // Проблемы Науки. 2014. №12 (30).
2. Волкова Л. Г. Влияние цифровизации на практическую подготовку студентов // Наука и Образование. 2022. Т. 5. № 1.
3. Кирина И. Б., Кириллова С.С. К вопросу цифровой трансформации высшего аграрного образования // Наука и Образование. 2023. Т. 6. № 1.
4. Кириллова С. С. Опыт практикоориентированной подготовки магистров финансового профиля в сфере АПК // Наука и Образование. 2023. Т.

6. № 1.

5. Кириллова С. С. Формирование профессиональных компетенций у будущих финансистов // Достижения и перспективы научно-инновационного развития АПК: сборник статей по материалам III Всероссийской (национальной) научно-практической конференции, Курган, 24 февраля 2022 года. Курган: Курганская государственная сельскохозяйственная академия им. Т.С. Мальцева. 2022. С. 694-697.

6. Коновалова Т. В., Коновалов А.В. Опыт обучения методам инвестиционного проектирования с использованием ИПО Гарант в образовательном процессе высшей школы // Стратегические направления развития экономики, финансов и бухгалтерского учета в современных условиях. Информационно-правовое обеспечение ГАРАНТ как комплексная профессиональная поддержка образовательной и научной деятельности: Материалы всероссийской (национальной) научно-практической конференции, Мичуринск-наукоград, 21 февраля 2024 года. Мичуринск-наукоград: Мичуринский государственный аграрный университет. 2024. С. 219-223.

7. Смирнова Е. М., Смольницкая Н.Ю. Геймификация образовательного процесса при преподавании финансовых дисциплин // Современное университетское образование: вызовы и проблемы, ценности и инновации, технологии и качество: сборник статей, Иваново, 24–25 ноября 2021 года. Иваново: Ивановский государственный университет. 2021. С. 292-302.

UDC 378.147

USING GAME ELEMENTS IN MASTERING FINANCIAL DISCIPLINES

Larissa G. Volkova

candidate of economic sciences, associate professor

lvolkovaa@rambler.ru

Michurinsky State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article discusses the significance and practical recommendations for the use of game elements and game technologies in teaching financial disciplines. The possibility of implementing interactive forms of learning, a team approach, digital tools and services in the educational process is shown using specific examples. The role of game elements in increasing the effectiveness of learning and the involvement of students in mastering professional competencies is noted.

Key words: gaming technologies, business game, professional competencies, financial disciplines.

Статья поступила в редакцию 05.02.2025; одобрена после рецензирования 21.03.2025; принята к публикации 31.03.2025.

The article was submitted 05.02.2025; approved after reviewing 21.03.2025; accepted for publication 31.03.2025.