

погрешности, однако именно в первоначально заложенной точке отсчёта при изучении данного компонента лежит вся смысловая нагрузка влияния формирования ценностных ориентаций учащейся молодежи в процессе её воспитания.

Заключение. Указанные элементы взаимосвязаны и в своем единстве характеризуют содержание ценностных ориентаций личности. Однако в структуре ценностных ориентаций существует ряд определенных противоречий: противоречия между ценностями внутри ценностной ориентации одной направленности, внутриличностные противоречия ценностных ориентаций разной направленности и др. Именно подобные расхождения побуждают личность к активности, направленной на усвоение новых форм поведения и овладение новыми способами действия. Возникающая причинно-следственная цепочка усилий, направленных на преодоление противоречий является в конечном итоге источником побуждения, энергии, мотивации.

Таким образом, мы разделяем понятия «ценности» и формируемые на их основе «ценностные ориентации». Ценности выступают в качестве культурного и социального феномена, предмета потребности и интереса, смысловых образований, которым человек присвоил большую значимость. Мы же в свою очередь отмечаем отличие ценностей от ценностных ориентаций в том, что личность способна рассматривать в качестве ценности тот или иной объект, предмет или явление, но может не реализовывать их в деятельности, не стремиться к ценностям как таковым, а лишь иметь к ним ценностное отношение. Ценностные ориентации, в свою очередь, являются важнейшими факторами, которые побуждают личность к непосредственному действию.

1. Винникова, Е.В. Социокультурная среда образовательной организации как основа формирования позитивных ценностных ориентаций молодежи / Е.В. Винникова, С.А. Тихонина // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2017. – № 11. – С. 66-70.

2. Анисимов, С.Ф. Моральные ценности и личность / С.Ф. Анисимов, Ю.М. Смоленцев, А.В. Разин и др. ; под ред. А.И. Титаренко, Б.О. Николаичева. – М : изд-во Моск. ун-та, 1994. – 176 с.

3. Ванюхина, Н.В. Программа формирования ценностных ориентаций учащихся среднего профессионального образования / Н.В. Ванюхина, Р.Р. Исмаилова // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2015. – № 2 (11). – С. 123-125.

4. Каган, М.С. Теоретические проблемы философии : избр. труды : [в 2 ч.] / М.С. Каган. – М. :Юрайт, 2018. – 578 с.

5. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи : утв. постановлением Министерства образования Респ. Беларусь от 15.07.2015 № 82 // Сборник нормативных документов Министерства образования Респ. Беларусь. – 2015. – № 19. – 42 с.

6. Раитина, М.С. Ценности и ценностные ориентации, их формирование и роль в развитии личности. // Научный электронный архив.URL: <http://econf.rae.ru/article/5159> (дата обращения: 15.10.2023).

7. Истратова, О.Н. Психодиагностика. Коллекция лучших тестов. – 4-е. изд. – Ростов н/Д : Феникс, 2007. – 375 с.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДЕТЕКТИВНЫХ КВЕСТОВ В РАЗВИТИИ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ ШКОЛЬНИКОВ

Павлова М.Н.,

молодой ученый МГПУ, г. Москва, Российская Федерация

Научный руководитель – Шинкарёва О.В., канд. экон. наук, доцент

Ключевые слова. Игровые методы обучения, Экономический квест, предпринимательство, финансовые преступления, финансовая информация, предпринимательская грамотность.

Key words. Game teaching methods, Economic quest, entrepreneurship, financial crimes, financial information, entrepreneurial literacy.

В современной системе образования активно используются игровые технологии как ведущий способ повышения мотивации и вовлеченности школьников в учебный процесс. Однако, очень редко используется такой игровой метод, как ролевые квесты на уроках, поскольку разработка материалов – трудоемкая и затратная по времени работа для учителя. Тем не менее, данный метод позволяет включить в работу всех учащихся и создать эффект реальности, что положительно сказывается на заинтересованности школьников в дальнейшем изучении предметов. Причем этот метод можно использовать на всех школьных

предметах, в том числе недавно введенных в старшей школе на профильных дисциплинах (экономика, основы предпринимательской деятельности, финансы бизнеса) для школьников, участвующих в проекте «Предпринимательский класс». Эти дисциплины пока не имеют достаточного уровня оснащенности методическими материалами [3], что подтолкнуло к разработке ролевого экономического квеста с элементами детективного расследования для школьников 10-11 классов, участвующих в проекте «Предпринимательский класс», под названием «Дорога в никуда». Цель статьи – обоснование применения экономических детективных квестов для развития предпринимательских компетенций школьников.

Материалы и методы. Для написания квеста использовались научные исследования в области психологии школьников, теории игр и финансовой грамотности [1-6], которые позволили создать данную игру, учитывающую психологические и возрастные особенности школьников старших классов.

Для разработки игры были применены методы изучения научной литературы по тематике исследования, общенаучные методы (анализ, синтез, группировка и пр.), а также специальные методы экономической науки – экономико-математическое моделирование, балансовый и расчетный методы и пр.

Результаты и их обсуждение. Разработанный квест рассчитан на 6-12 человек. Он представляет собой детективную историю-загадку, которую нужно разгадать в процессе игры, то есть учащиеся находятся внутри этой истории, исполняя приписанные им роли. Все участники выбирают конверты, в которых лежат тайные карты персонажей и другая информация, в том числе финансовые документы, QR-коды, внутри которых зашифрованы тайные голосовые сообщения от второстепенных персонажей, раскрывающие тайны, которые нужно внимательно изучить и никому из других игроков не показывать. Дальше персонажи распределяются по командам: MediaGroup (предприятие, которое изготавливает компьютерную технику) и Comr+ (розничный магазин техники), а также есть отдельная роль инспектора, который должен разгадать эту загадку, как и другие персонажи, но с более интересным функционалом в ходе игры. У каждого персонажа будет лишь часть той информации, которая нужна для раскрытия дела. Все остальные важные документы лежат у человека из архива, то есть у учителя, доступ к которым у игроков открывается после их запроса (у каждого игрока есть список документов, которые лежат в архиве). Но для того, чтобы их получить, игроки должны ответить на экономические вопросы учителя.

Прежде чем школьники узнают кто они и какая роль им отведена в этой игре, учитель рассказывает, что же произошло, то есть описывает исходную ситуацию квеста. В данном квесте пропала машина с грузом, которая должна была поставить Comr+ компьютеры от MediaGroup. Задача игроков - понять, кто в этом виноват и выполнить свои миссии, которые указаны на их личной карточке персонажа.

Первый этап данного квеста заключается в ознакомлении участниками квеста своих ролей: для этого им необходимо изучить все содержимое их личного конверта, а также прикрепить бейдж, чтобы другие игроки знали персонажей и не путались в процессе игры. После ознакомления учитель знакомит всех персонажей данного квеста и непосредственно переходит к объяснению второго этапа, который называется «тайные совещания». Поскольку, в данном квесте есть элемент командного распределения (2 компании), то изначально команды общаются внутри своих компаний, чтобы поделиться известной информацией, при этом «виновник» этой ситуации может, как и другие персонажи, говорить ложные факты, чтобы запутать игру. На тайные совещание отводится 5 минут, после чего начинается новый этап «Допрос».

На допросе школьник, исполняющий роль инспектора, по очереди будет допрашивать каждого персонажа. Задача персонажей - запутать инспектора или помочь ему (если школьнику досталось роль шпиона инспектора). Задача инспектора распознать правду и зафиксировать все показания, чтобы определить истинного виновного. На допрос подозреваемого у инспектора есть ровно 2 минуты. После чего он вызывает следующих. Все персонажи внимательно слушают остальных во время допроса, чтобы учесть, кто что говорил, чтобы можно было воспользоваться информацией в своих интересах.

После проведения допросов у игроков есть возможность запросить у архивиста необходимые для них документы: для этого они по очереди подходят к учителю и пытаются ответить на экономические вопросы. Пока одни игроки запрашивают документы, у оставшихся игроков есть возможность вызвать любого персонажа в тайную комнату, в которой они могут находиться в течении 1 минуты, чтобы задать четкий вопрос, на который можно дать ответ «да» или «нет» (исключая прямые вопросы о виновности этого персонажа в деле). При этом игроку нужно ответить правду. На этот этап отводится не более 15 минут.

Следующий этап называется Speedexchange, что в переводе означает «быстрый обмен». Для этого этапа необходима подготовка пространства: необходимо расставить стулья по 6 штук друг напротив друга. Этот этап проходит в несколько раундов. В каждом раунде определяются постоянные и переменные персонажи. Постоянные персонажи будут сидеть на одном и том же стуле и общаться с непостоянными персонажами. Непостоянные персонажи будут общаться с постоянными персонажами в течении 1 минуты, после чего они будут переходить к соседним персонажам после сигнала «Меняемся». И так будет продолжаться, пока все непостоянные персонажи не пообщаются со всеми постоянными персонажами. Они могут задавать вопросы или озвучивать какую-то информацию, которая им выгодна, чтобы запутать всех присутствующих. Затем будет второй раунд, где постоянными будут другие персонажи. Данный этап подразумевает проведение до 3 раундов.

Далее у участников есть возможность еще раз обратиться к архиву и изучить все документы, а также сопоставить все известные факты в течение 10 минут. В течение этого времени также персонажи могут выходить в тайные комнаты, а инспектор может вызывать на допрос персонажей.

По истечении времени каждый персонаж заполняет специальную анкету, где отвечает на вопросы: кто виноват, и кто причастен к данному преступлению. После этого, инспектор озвучивает свою версию произошедшего, и персонажи обсуждают свои версии. В завершении, учитель зачитывает реальную произошедшую историю, раскрывая все подробности межличностных и экономических связей между персонажами.

Заключение. Данный квест был апробирован в ГБОУ Школа 1415 «Останкино» (г. Москва) дважды в 10 и 11 классе и, на данный момент, имеет популярность среди школьников, участвующих в проекте «Предпринимательский класс», которые ожидают продолжения. Так появилась традиция: по окончании четверти, перед выходом на каникулы, старшие классы играют в экономические детективные квесты, вживаясь в различные роли. При этом учитель также активно включен в процесс и даже может выявить уровень экономических знаний школьников во время ответов, которые являлись необходимым условием для получения информации. Этот прием повысил уровень мотивации школьников к изучению экономических дисциплин, чтобы в дальнейшем в подобных квестах иметь преимущество в получении информации.

1. Алексейчева, Е.Ю. Экосистемный подход к формированию финансовой грамотности: практика взаимодействия // Непрерывное образование в контексте Будущего: Сборник научных статей по материалам IV Международной научно-практической конференции, Москва, 21–22 апреля 2021 года. – М.: МГПУ, А-Приор, 2021. – С. 69-76.

2. Лабскер, Л.Г. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе: учебник / Л.Г. Лабскер, Н.А. Яценко. – М.: КноРус, 2021. – 526 с.

3. Проекты повышения финансовой грамотности и развития инициативного бюджетирования: опыт России и зарубежных стран. / Иванова Н.Г., Алексеева А.М., Балабанов А.И., Братковская Е.В., Быкова Н.Н., Гагаева М.В., Гусейнова Г.М., Гуськова С.А., Жилюк Д.А., Затула И.О., Калугина Я.А., Канкулова М.И., Кравцова Н.И., Моисеева Н.В., Морунова Г.В., Пилипенко В.И., Писклюкова Е.В., Рыбкина Е.А., Сахновская О.Е., Силина С.Н. и др. – СПб., Санкт-Петербургский государственный экономический университет, 2019. – 163 с.

4. Совершенствование личностного потенциала обучающихся подростков на основе здоровьесберегающего и психолого-педагогического сопровождения / Э.М. Казин, Н.П. Абаскалова, Л.В. Арлашева [и др.] // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2023. – № 1(49). – С. 56-75.

5. Тюнин, А.И. Методика преподавания экономики (настольные экономические игры): Учебное пособие / А.И. Тюнин. – Челябинск: ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2018. – 160 с.

6. Шинкарева, О.В. Онлайн-квест как метод инновационного обучения школьников основам финансовой грамотности / О.В. Шинакарёва, А.О. Орлова, К.Г. Миронова // Вестник МГПУ. Серия: Экономика. – 2022. – № 3(33). – С. 101-111.