

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

Е. Н. Пищейко

Белорусский государственный университет, г. Минск;

ekaterina.pishcheiko@gmail.com;

науч. рук. – Н. И. Шандора

В статье рассматривается проблема финансовой грамотности населения Республики Беларусь, в частности уровень финансовой грамотности среди учащихся школ. Современные школьники представлены поколениями Z и α , поэтому рационально использовать мобильное приложение, как инструмент повышения финансовой грамотности.

Ключевые слова: финансовая грамотность; мобильное приложение; школьное образование; цифровизация.

Для определения положения Республики Беларусь в отношении финансовой грамотности населения среди других стран будем опираться на результаты международного исследования ОЭСР/INFE «О компетенциях взрослого населения в области финансовой грамотности». В данном исследовании приняли участие 30 стран и территорий, включая 17 стран-членов ОЭСР (Албания, Австрия, Беларусь, Бельгия, Бразилия, (Британские) Виргинские Острова, Канада, Хорватия, Чешская республика, Эстония, Финляндия, Франция, Грузия, Гонконг (КНР), Венгрия, Иордания, Корея, Латвия, Литва, Малайзия, Нидерланды, Новая Зеландия, Норвегия, Польша, Португалия, Российская Федерация, ЮАР, Таиланд, Турция и Великобритания). Было опрошено 51 650 человек взрослого населения в возрасте от 18 до 79 лет. В качестве инструментария опроса использовался один и тот же набор основных вопросов, переведенных на национальные языки. Среди стран, участвовавших в исследовании, Беларусь по общему уровню финансовой грамотности занимает предпоследнее место и опережает только Польшу [2]. Такой низкий уровень финансовой грамотности объясняется фактом того, что финансовые знания у населения были получены на основе собственного опыта. В Республике Беларусь в школах не преподаётся финансовая грамотность, хотя понимание работы экономики и денежного обращения очень важны. Формировать финансовые знания у ребёнка необходимо как можно раньше. С раннего детства родители должны объяснять, что такое деньги, как их зарабатывать и для чего необходимо экономить, чтобы сложить у ребёнка правильное представление.

Для подтверждения актуальности проблемы необходимо сослаться на исследование о состоянии уровня финграмотности среди учащихся VIII,

IX классов 2018-2019 учебного года. В ходе исследования были определены: уровень финансовых знаний у школьников, способность применять финансовые знания при совершении покупок, факторы, которые влияют на уровень финансовой грамотности. Данное исследование подразумевает под собой тест, состоящий из 18 заданий, из которых 15 заданий имеют один верный ответ и несут теоретический характер и 3 – финансовые задачи.

Среди учащихся 2018/2019 учебного года средний результат составил 15,4 балла из возможных 25 (табл.).

Таблица

Распределение учащихся по уровням финансовой грамотности по итогам теста

Количество учащихся, %					
Высокий уровень (21—25 баллов)		Средний уровень (11—20 баллов)		Низкий уровень (1—10 баллов)	
2015/2016 учебный год	2018/2019 учебный год	2015/2016 учебный год	2018/2019 учебный год	2015/2016 учебный год	2018/2019 учебный год
21,6	20,1	60,8	63,1	17,6	16,9

Современные школьники представлены поколениями Z и α. Жизнь поколений проходит под знаком интернета и других социальных медиа, они «на ты» с технологиями. Их взаимодействие со сверстниками – социальные сети, путь получения знаний – Интернет. Они не представляют себе жизни без мобильных телефонов. Марк МакКриндл в интервью The New York Times говорит о том, что «Альфы» являются участником непреднамеренного глобального эксперимента. Им с самого младшего возраста вместо пустышек, аниматоров и обучающих книжек предлагают смотреть в экраны» [3]. Данные характеристики поколений обуславливают необходимость постепенного перенаправления мобильного телефона в средство образования и развития. Это обуславливает актуальность разработки и внедрения мобильного приложения, как инструмента повышения финансовой грамотности среди учащихся школ.

Существующие на рынке мобильные предложения предоставляют возможность детям углубить теоретические знания в экономике и практические в математике [1]. Слабой стороной конкурирующих приложений является то, что захватить внимание учащегося на длительный период теорией сложно. Одним из наиболее популярных жанров мобильных приложений являются казуальные игры.

Так как программное средство разрабатывается для детей интерфейс должен быть яркий, а правила не сложные. Функционал будет простой, однако смысловая нагрузка, которую несёт приложение будет давать

базовые знания и понятия, которые будут стимулировать понимание финансовой системы среди школьников младшего и среднего возраста.

Предоставляемые образовательные услуги будут реализованы в виде мобильной игры с разбиением на мини-игры по следующим направлениям:

- **Кредит.** Игровой персонаж перемещается по экрану, собирая различные элементы (товары, которые он берёт в кредит). Каждый элемент имеет «стоимость», после окончания раунда на экран выводится сумма взятых в кредит товаров. Для реализации используется пример создания 2D-платформера.

- **Долг.** Продолжение мини-игры «Кредит». Исходя из величины кредита, игроку необходимо покрыть долг. Покрытие долга происходит множественным нажатием на экран. Чем выше сумма, тем больше раз необходимо нажать на экран. Время раунда фиксировано. Для реализации используется пример создания кликера.

- **Магазин.** На экране пользователю представлены 3 витрины с аналогичными товарами разной ценовой категории из разных магазинов. Игроку необходимо после получения задания выбрать магазин, в котором выгоднее всего совершать покупки.

- **Быт.** На экран передаётся начальная информация о финансовом состоянии игрока. После ряда вопросов относительно повседневных трат игрового персонажа на экран выводятся посчитанные за месяц траты и результат: вложился ли игрок в начальную сумму.

- **Виджет «Учёт финансов».** Для отслеживания трат.

Миссию программного продукта можно сформулировать следующим образом: сделать финансовую грамотность доступной для детей через максимально удобный сервис.

В Республике Беларусь плохо развито обучение школьников финансовой грамотности. Согласно исследованию, среди учащихся 2018/2019 учебного года средний результат составил 15,4 балла, что соответствует среднему уровню знаний. Необходимо проводить дополнительные мероприятия в школе и разговоры с родителями, направленные на повышение уровня финансовой грамотности. При изучении рационально использовать цифровые инструменты такие, как мобильные приложения.

Библиографические ссылки

1. Google Play [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://play.google.com/store>. – Дата доступа: 17.04.2021.
2. Отчет о выполнении научно-исследовательской работы по теме: «Развитие деятельности по повышению финансовой грамотности населения в Республике Беларусь: анализ и перспективы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nbrb.by/today/finliteracy/Research/Razvitie-deyatelnosti-fg.PDF>. – Дата доступа: 12.04.2021.

3. Разница поколений: какие они — Generation Z и идущие следом «альфы»? [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/futurology/5dfcabbf9a7947a532b7f9a5>. — Дата доступа: 24.04.2021.
4. Рекомендации по результатам изучения финансовой грамотности учащихся в 2018-2019 учебном году VIII, IX классов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://adu.by/images/2019/07/rek-kachestvo-obr-fin-gramota-2018-2019.pdf>. — Дата доступа: 24.04.2021.