

Исследование финансовых навыков и поведенческих установок молодежи с помощью инструментов геймификации

Научный руководитель – Никишина Елена Николаевна

Припузова Н.А.¹, Трушина В.С.²

1 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Экономический факультет, Кафедра прикладной институциональной экономики, Москва, Россия, *E-mail: n_pripuzova@mail.ru*; 2 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Экономический факультет, Кафедра статистики, Москва, Россия, *E-mail: v.trushina@gmail.com*

Новые поколения школьников и студентов теряют восприимчивость к традиционным форматам обучения и предъявляют спрос на повышение интерактивности образования, его геймификацию (то есть применение игровых подходов для неигровых процессов для повышения вовлеченности обучающихся в образовательный процесс) [1, 3, 4, 6].

Интерактивные игровые инструменты особенно эффективны в обучении финансовой грамотности, поскольку наличие знаний в области финансовой грамотности не всегда является достаточным условием для финансово грамотного поведения, необходимо обладание также навыками и поведенческими установками [7]. Инструменты геймификации способны помочь обрести и отточить финансовые навыки и скорректировать финансовые установки.

В данной работе рассматриваются закономерности в финансовых навыках и поведенческих установках российских школьников и студентов, которые пользовались игровым онлайн-практикумом «Финансовые грабли: береги деньги смолоду».

Онлайн-практикум разработан Институтом национальных проектов по заказу Минфина России в 2020 г.; анализируются данные, собранные в апреле - октябре 2020 г. на основе игрового поведения пользователей (основные ошибки, игровой выбор, результаты игр и т.д.).

Дизайн онлайн-практикума позволяет моделировать ситуации финансово-экономического выбора, с которым сталкиваются люди в повседневной жизни, и последствия этого выбора, а также создавать условия, в которых пользователи могут совершать, обнаруживать и исправлять ошибки при принятии финансовых решений. Исследования показывают: совершение ошибок в обучении с последующим их разбором способствует лучшему усвоению учебного материала [5].

Анализ собранных данных позволил выявить основные паттерны в финансовом поведении игроков в части наиболее часто встречающихся ошибок, различий в результатах между школьниками и студентами, юношами и девушками и т.д.

При обработке результатов анализировались как ответы на тематические блоки вопросов (ежедневные траты и расчеты, сбережения, кредитование), так и поведенческие установки школьников и студентов (в частности, доверие), которые могут подсознательно влиять на принимаемые финансовые решения.

Полученные результаты могут быть интересны не только сами по себе, как отражение текущего уровня финансовых знаний и установок студентов, но и служить подтверждением перспективности исследований, основанных на анализе деперсонализированных данных массовых тестирований по финансовой грамотности, проходящих в России [2].

Источники и литература

- 1) Елисеева Е.В. Геймификация как тренд в развития системы профессионального образования // Научный альманах. 2015. Т. 10. № 2.
- 2) Индикаторы финансовой грамотности населения: подходы к измерению и интерпретации. – Москва: Институт национальных проектов, 2020. – 20 стр. – ISBN 978-5-6043949-7-7 [электронное издание].
- 3) Burke В. Gamification 2020: What is the Future of Gamification // Gartner. 2012. November 5; Елисеева Е.В. Указ. соч.
- 4) Jain A. Don't Teach Me, Let Me Learn! Millennial Learning // Indore Management Journal. 2015. Vol. 8. № 1.
- 5) Kornell N., Hays M.J., Bjork R.A. Unsuccessful Retrieval Attempts Enhance Subsequent Learning // Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition. 2009. Vol. 35. № 4.
- 6) Nicholas A.J. Preferred Learning Methods of the Millennial Generation // International Journal of Learning. 2008. Vol. 15. № 6.
- 7) OECD/INFE. International Survey of Adult Financial Literacy Competencies. 2016 (www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD-INFE-International-Survey-of-Adult-Financial-Literacy-Competencies.pdf).