

Маль И.О.,

магистр, психолог

*Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение
социального обслуживания населения «Центр социальной реабилитации
инвалидов и детей инвалидов Петроградского района Санкт-Петербурга»*

Россия, г. Санкт-Петербург

ИГРА КАК СПОСОБ ПРИОБРЕТЕНИЯ ЗНАНИЙ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ВЗРОСЛЫХ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Аннотация: В статье раскрывается понятие «игра» и ее возможности положительного влияния на процесс обучения взрослых. Приводятся исследования последних лет, рассматривающие настольные игры как эффективный инструмент для обучения, предотвращения дальнейшего снижения когнитивных функций, и улучшения эмоционального благополучия участников. Рассматривается игра, направленная на обучение финансовой грамотности взрослых лиц с ограниченными возможностями здоровья. Описываются необходимые инструменты, ход и особенности ее проведения в индивидуальном и групповом форматах.

Ключевые слова: финансовая грамотность, игра, обучение, лица с ограниченными возможностями здоровья.

Annotation: The article explores the concept of "game" and its potential to positively influence the adult learning process. It cites recent studies examining board games as effective tools for education, the prevention of further cognitive decline, and the enhancement of participants' emotional well-being. The article discusses a game designed to teach financial literacy to adults with disabilities, describing the necessary materials, the gameplay, and the specifics of conducting it in both individual and group formats.

Key words: financial literacy, a game, education, persons with disabilities.

В современном мире финансовой грамотности уделяется немало внимания. Особенно подобные знания и навыки необходимы для людей с ограниченными возможностями здоровья для повышения их самостоятельности, эффективного управления, часто, ограниченным бюджетом, грамотного использования льгот и субсидий, а также, защиты от злоумышленников. Усвоение подобных компетенций способствует оптимизации трат и снижению финансовой зависимости от родственников и опекунов, своевременному оформлению положенных государственных выплат, а также помогает избежать обмана со стороны аферистов.

Игры — это проявление присущей человеку игровой природы, кроме того, они служат необходимым и полезным инструментом для развлечения (как намеренного, так и спонтанного), отдыха, обучения и коррекции поведения. Игры дарят радость и чувство глубокой вовлеченности, приносят структуру и мотивацию, способствуют самореализации, выработке адреналина и проявлению творческих способностей, а также обеспечивают социальное взаимодействие и эмоциональный отклик, удовлетворяя тем самым потребность человека в познании. В последнее время игры приобретают все большее значение в сфере обучения и развития [5], поскольку способствуют пониманию абстрактных тем и понятий путем переноса знаний из теории на практику, а также, позволяют разделять задачу на более маленькие модули. Благодаря увлекательному и захватывающему процессу, обучение происходит посредством взаимодействия с другими людьми во время игры.

Основываясь на современных исследованиях, Елена и Ричард Алвейз подчеркивают потенциальную полезность игр для улучшения функциональных возможностей у людей, которым уже диагностировано легкое когнитивное расстройство, посредством стимулирования работы мозга. Кроме того, среда, создаваемая настольными играми, обеспечивает конкуренцию, которая поощряет усилия, но не угрожает игрокам, и, следовательно, с меньшей вероятностью вызывает тревогу или страх. Помимо

использования в качестве вспомогательного средства для предотвращения дальнейшего снижения когнитивных функций, настольные игры также могут применяться для непосредственного улучшения самочувствия и поддержки людей [4]. К. Ниддер и др. в своем исследовании об оценке настольной игры для стимулирования социальной активности, благополучия и самостоятельности у людей с деменцией через осознанное повествование о жизни, обращают внимание на то, что сочетание жизненного повествования и осознанности позволяет игрокам участвовать в значимом для них социальном взаимодействии. После проведения игры, участники отмечали воодушевление и подъем, в том числе, от процесса обучения. Игра дает возможность взглянуть на проблемные ситуации иначе, что способствует позитивному разрешению подобных ситуаций в будущем. Исследование показывает, что рассказ может быть полезным способом поддержки людей с деменцией в аспектах эмоционального благополучия, социальной вовлеченности и чувства самостоятельности [6], что, как следствие, способствует гармонизации их психоэмоционального состояния.

В целом, «психология рассматривает игру как среду для развития, познания, расслабления, развлечения, восстановления. С точки зрения педагогики – это способы передачи знаний и воспитания» [1, с. 11]. С.Л. Рубинштейн писал: «игра связана с практикой, с воздействием на мир. Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность» [3, с. 486]. Игру можно описать как «особый вид деятельности человека, осуществляемый в рамках специально созданных сюжетов, правил, принципов. В игре в различной степени совмещаются произвольность замысла и воспроизведение реальной жизни людей [1, с. 10].

Как отмечает Н.И. Нелюбин проявления мысли как мысль-образ, мысль-слово, мысль – практическое действие, мысль-поступок, мысль-аффект, мысль-ритм, мысль-интонация составляют целостную динамику мышления,

наслаиваясь друг на друга, как танцевальные движения на музыкальное сопровождение. [2].

Обращаясь к позиции целостности, учитывая интерес к вопросу финансовой компетентности лиц с ограниченными возможностями здоровья, автором была создана и проверена в индивидуальном и групповом форматах игра, направленная на поддержание финансовой грамотности в повседневной действительности. Подобная практика позволяет в безопасной обстановке рассмотреть каждую ситуацию всесторонне, поделиться своим опытом или узнать об опыте другого участника (в случае, если формат работы групповой), привести желаемое количество примеров, относящихся к упражнению, при этом, важным аспектом в практическом применении, является установление доверительного контакта и взаимопонимания со всеми участниками игры посредством присоединения и активного слушания. Тем самым, ход игры замедляется, а фокус смещается с азарта выиграть на желание смоделировать ситуацию, поделиться своими воспоминаниями, впечатлениями о задании, что позволяет снизить темп игры и сфокусироваться на целостном восприятии обсуждаемого случая, погрузиться в ситуацию и рассмотреть все ее мельчайшие детали и обстоятельства.

Описывая ход игры, стоит отметить, что игровое поле можно выбрать на свое усмотрение. В предлагаемой версии игры поле рассчитано на двадцать ходов и до пяти участников. На поле в некоторых клетках есть дополнительные условия игры, к примеру, предлагается сделать шаг вперед или назад, выполнить дополнительное задание и прочие. Заранее, на каждую клетку поля выкладываются таблички четырех цветов: желтый, синий, зеленый и красный, каждой из которых заготовлены задания на карточках подобных цветов. Попадая на определенную клетку поля, необходимо убрать табличку и прочитать задание, которое представлено для этого участка игры на отдельных карточках соответствующего цвета. Задание выполняется каждым участником занятия, придерживаясь очередности. Карточки на поле

можно раскладывать в любом порядке, они не имеют нумерации, однако, отличаются группами цветов.

- Задания синего цвета направлены на работу образного мышления, участнику необходимо рассказать, чем люди, или он сам, занимаются, находясь на тех, или иных мероприятиях, для чего нужны эти мероприятия, в чем заключается их польза, сколько оно будет стоить и так далее;
- Задания желтого цвета призывает ответить на вопрос. Вопросы можно задавать любые, относящиеся к теме игры. К примеру, можно задать вопрос по ранее пройденному материалу;
- Задания зеленого цвета предлагают участнику решить краткую задачу по финансовой грамотности. Подобные задачи также можно подобрать согласно возможностям участника в данный момент. С течением времени, задачи можно усложнять;
- Задания красного цвета несут в себе теоретический и практический материал.

Ход проведения игры представлен на рисунке 1.



Рисунок 1. Ход проведения игры [Составлено автором]

После выполнения задания, карточка из текущей клетки убирается, таким образом, можно отслеживать количество выполненных заданий каждым из участников.

По желанию, карточки с заданиями можно разделить на упрощенный или усложненный вариант.

Подводя итоги, хотелось бы отметить, что настольные игры в сфере образования для взрослых — это эффективный инструмент, позволяющий формировать практические навыки, укреплять социальные связи и создавать безопасную среду для обучения методом проб и ошибок. К числу ключевых преимуществ относятся развитие системного мышления, активное общение и совместное решение задач. Человеку важно знать теоретические основы, а также, обладать навыками учета доходов и расходов, планирования бюджета, покупок, понимания, как избежать лишних трат и долгов. Подобные знания, навыки, а также возможность смоделировать ситуацию и «проиграть» ее в безопасной обстановке, особенно важны для лиц с ограниченными возможностями здоровья.

Список литературы:

1. Елисеева Е.Ю. Игры, меняющие жизнь. Методики создания трансформационных игр / Е.Ю. Елисеева. – Москва : АСТ, 2024. – 224 с.;
2. Нелюбин Н.И. Системно-антропологические характеристики мышления. / Н.И. Нелюбин // СИБ СКРИПТ. – 2024. – 5. – С. 728-738. URL: [sistemno-antropologicheskie-harakteristiki-myshleniya.pdf](#);
3. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – Спб.: Питер, 2020. – 713 с.;
4. Alweis E. A narrative review of the benefits of board games in health E. Alweis, R. Alweis // Cureus. – 2025. – 17 (9). URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12535416/pdf/cureus-0017-00000092484.pdf>;

5. Boghian I. Game-based learning. Using board games in adult education / I. Boghian, V. Cojocariu, C. Popescu, L. Măță // Journal of educational sciences and psychology. – 2019. – 1. URL: file:///C:/Users/%D0%90%D0%B4%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80/Downloads/09_Boghian_Cojocariu_Popescu_Mata.pdf;

6. Niedderer K. This is me: Evaluation of a boardgame to promote social engagement, wellbeing and agency in people with dementia through mindful life story-telling / K. Niedderer, V. Holthoff-Detto, T.J.L. V.R, A. Karahanoglu, G. D.S. Ludden, R. Almeida, R. Durane, Y. Aguado, J. N.W. Lim, T. Smith, D. Harrison, M.P. Graven, J. Gosling, L. Orton, I. Tournier // Journal of Aging Studies. – 2022. – 60. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0890406521000852?via%3Dihub>.