

УДК 378
ББК 74.48

DOI: 10.31862/1819-463X-2023-1-230-238

СПЕЦИФИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Д. А. Ирдинкина, А. С. Степанова, Е. В. Савенкова, Д. Ю. Туркенич

Аннотация. *Повышение внимания государства и общества к вопросам финансовой грамотности, развития экономической культуры у конкретной личности нацеливает систему образования на формирование у учащихся знаний об основах финансовой грамотности и базовых компетенций в сфере осознанного экономического поведения. В данной статье аргументирована важность обучения учащихся финансовой грамотности с использованием различных видов игровых обучающих технологий, приведены ссылки на работы ведущих специалистов, проанализированы материалы международных научных конференций, посвященных обозначенной проблеме. Авторами представлен опыт использования деловой игры с обучающимися общеобразовательной организации. В работе описаны структура деловой игры, перечень необходимых подготовительных мероприятий, а также организационно-педагогические условия эффективного ее проведения.*

Ключевые слова: *финансовая грамотность, игра, деловая игра, игровые обучающие технологии, обучение финансовой грамотности.*

Для цитирования: *Ирдинкина Д. А., Степанова А. С., Савенкова Е. В., Туркенич Д. Ю. Специфика использования игр на занятиях по финансовой грамотности в общеобразовательной организации // Наука и школа. 2023. № 1. С. 230–238. DOI: 10.31862/1819-463X-2023-1-230-238.*

© Ирдинкина Д. А., Степанова А. С., Савенкова Е. В., Туркенич Д. Ю., 2023



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

THE SPECIFICS OF USING GAMES IN FINANCIAL LITERACY TRAINING IN A GENERAL EDUCATION ORGANIZATION

D. A. Irdinkina, E. V. Savenkova, A. S. Stepanova, D. Yu. Turkenich

Abstract. *Increasing the attention of the state and society to the issues of financial literacy, the formation and development of economic culture of the particular individual aims the education system at forming students' knowledge about the basics of financial literacy and basic competencies in the field of conscious economic behavior. This article explains the importance of teaching students financial literacy using various types of game educational technologies, provides links to the research of leading specialists in pedagogical sciences, analyzes the proceedings of international scientific conferences devoted to this problem. The authors present the experience of using a business game in conducting financial literacy classes with students of a general education organization. The paper describes the structure of the game, the list of necessary preparatory activities, as well as organizational and pedagogical conditions for its effective implementation.*

Keywords: *financial literacy, game, business game, game educational technologies, financial literacy training.*

Cite as: Irdinkina D. A., Savenkova E. V., Stepanova A. S., Turkenich D. Yu. The specifics of using games in financial literacy training in a general education organization. *Nauka i shkola*. 2023, No. 1, pp. 230–238. DOI: 10.31862/1819-463X-2023-1-230-238.

Финансовая грамотность как способность принимать обоснованные решения на основе знаний, навыков и установок в финансовой сфере особо актуальна в современных условиях, так как она тесно связана с благополучием общества. Усложнение финансовых отношений приводит к тому, что тех знаний, которые человек получает первоначально в семье, бывает недостаточно для грамотного распоряжения собственным бюджетом, что требует обладания финансовой грамотностью.

Но финансовая грамотность, по нашему мнению, является не только умением планирования и контроля собственного финансового положения, но и знанием своих прав и обязанностей при использовании финансовых продуктов, обладании финансово грамотного поведения.

Проблема финансовой грамотности населения обозначена в нормативных документах, среди которых Стратегия

повышения финансовой грамотности на 2017–2023 г., утвержденной Распоряжением Правительства 25 сентября 2017 г. [1]. В исполнении государственных инициатив активно участвует и система общего образования, насыщая общеобразовательные предметы практико-ориентированными заданиями по финансовой грамотности, выполняя различные виды исследований, включая в образовательный процесс курсы по основам финансовой грамотности.

Финансовая грамотность учеными трактуется как способность принимать осознанные решения управления своими финансами (А. В. Зеленцова, Л. Ю. Рыжановская и др.), как знание о финансовых институтах и использование его при возникновении потребности (О. Е. Кузина, М. Ю. Шевяков и др.), как особая компетентность (Т. А. Аймалетдинов, М. И. Подболотова, Н. В. Демина, М. Э. Паатова, М. Ш. Даурова и др.).

Значительное количество определений дано и зарубежными учеными D. Remund, A. Atkinson, F. A. Messy и др. Не вдаваясь в подробности анализа множества трактовок, отметим, что обладание финансовой грамотностью позволяет человеку улучшить собственное финансовое состояние и принимать участие в экономической жизни. В связи с этим справедливо представляется следующая трактовка понятия: финансовая грамотность – это результат финансового обучения, выраженный в знаниях, умениях пользоваться финансовыми инструментами, способность человека принимать эффективные финансовые решения и понимать ответственность за принятые решения.

Следовательно, обладание финансовой грамотностью является необходимым образовательным результатом, и в общеобразовательных организациях ведется обучение школьников, направленное на ее формирование, на всех уровнях обучения. Часто обучение финансовой грамотности выделяется в самостоятельный курс в учебной и внеурочной деятельности общеобразовательных организаций, в дополнительном образовании, а также как компонент учебных предметов и курсов.

Вопросы подготовки педагогов к формированию экономического мышления у обучающихся описаны в работах И. Г. Рябова, А. А. Сысоева и др.

С учетом специфики возрастных особенностей, обучающихся осуществляется выбор методов и форм организации занятий по финансовой грамотности и как отмечают Е. М. Белорукова, М. С. Гайрабеков, Е. И. Ропотина, Н. В. Новожилова, М. М. Шалашова, В. О. Капанин и др., особое место здесь занимают игровые практики.

Использование игры в образовательной среде является одним из наиболее значимых видов активных методов обучения. Игра, основываясь на средствах личностного вовлечения ее участников в процесс обучения и воздействуя на

мотивационную сферу этого процесса, создает условия для возникновения потребности в принятии самостоятельных решений.

Будучи одним из возможных способов активизации деятельности обучающихся, игра является предметом постоянного внимания ученых и практиков, таких как А. А. Вербицкий, О. С. Газман, П. И. Пидкасистый, Г. К. Селевко, А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, К. Д. Ушинский, С. Д. Дерябо и др.

Использование игр в обучении повышает мотивационный аспект: игровая деятельность как средство обучения характеризуется отсутствием принуждения, а также является глубоко личностной, индивидуализированной деятельностью учеников и в то же время совместным обучением в коллективе и через коллектив.

Одним из важных аспектов использования игровых методик как средства обучения экономическим дисциплинам является психолого-педагогическая составляющая.

При использовании игры в обучении наиболее эффективно достигается вовлеченность обучающегося в урок, его заинтересованность в изучении предмета и, как следствие, значительно повышается усвоение знаний в сравнении с более традиционными методиками обучения. Так, например, при лекционном варианте подачи материала ученики общеобразовательной организации усваивают только около 20% информации, а при использовании игровых методик обучения – до 90% [2, с. 37].

Таким образом, роль использования игр как средства обучения на уроках по экономическим дисциплинам действительно высока: описанные выше преимущества игровой формы проведения занятий являются необходимыми при формировании у учащихся таких компетенций, как функциональная и финансовая грамотность, а также при выработке навыка исследовательского отношения

к современной экономической действительности; формирование же этих компетенций и навыков, а также ряда необходимых универсальных учебных действий является целью освоения экономических дисциплин. Более того, использование игры в процессе обучения позволяет эффективно устанавливая межпредметные связи экономических дисциплин с предметами из блока «Общественные науки». Использование игр как одного из методов формирования финансовой грамотности на уроках обществознания обосновано Н. Б. Басиком, А. В. Половниковой, М. С. Миловановой и др.

В данной статье представлен опыт реализации игры по теме «Предпринимательство» в рамках блока «Экономика», входящего в состав школьного курса обществознания 7-го класса. Представляемая здесь игра классифицируется как «Деловая игра». Деловая игра – это метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам [3, с. 67].

Подготовка деловой игры включает в себя следующие необходимые этапы работы:

1. Знакомство с заданной ситуацией;
2. Разработка модели ситуации, заданной учителем;
3. Подготовка сценария ситуации;
4. Подбор информации, раздаточного материала для проработки игровой обстановки и погружения в игру;
5. Формирование целей игры;
6. Составление необходимых инструкций для учащихся, подготовка дополнительного дидактического материала;
7. Разработка способов оценивания результатов игры в целом и деятельности ее участников по отдельности.

Описанный план подготовки деловой игры позволяет учителю грамотно составить, разработать и провести игру, реализуя главную цель – изучение нового материала или же повторение уже изученного блока.

Важная особенность деловой игры как одного из вида игр, используемых в качестве средства обучения, – возможность при помощи смоделированной ситуации обеспечивать не только усвоение учащимися нового материала и закрепление уже пройденного, но и осуществлять применение учащимися этих знаний в задачах практического характера, что, в свою очередь, способствует формированию субъективной позиции ребенка в отношении пройденного материала, его гражданской позиции, осознанию экономических прав и обязанностей гражданина, а также выработке умений принимать рациональные решения в ситуациях экономического выбора и разрабатывать проекты экономического характера. Это происходит главным образом потому, отмечает И. В. Макаренко, что в деловой игре воссоздаются основные закономерности профессиональной деятельности и происходит операционализация теоретических знаний [4, с. 1].

Рассмотрим собственный практический опыт проведения деловой игры «Предпринимательство» для обучающихся 7-го класса. Целью проведенной нами деловой игры выступило практическое закрепление у учащихся знаний о том, каким образом создаются бизнес-предприятия в современной экономической ситуации: какие вложения необходимы для запуска предприятия, как происходит его официальная регистрация и как разрабатывается, а затем представляется и продается производимая предприятием продукция, как грамотно распоряжаться средствами и их перераспределять.

В соответствии с этой целью деловая игра была разделена на два ключевых процесса: во-первых, непосредственно создания предприятия, его атрибутов и продукта и, во-вторых, заработка стартового капитала. Важным организаторским решением выступила организация параллельной, а не последовательной реализации этих процессов. Это позволило не только оптимизировать время

проведения деловой игры и «уместить» ее в формат 45-минутного школьного занятия, но и наглядно продемонстрировать учащимся, что создание предприятия требует непрерывной и усердной работы, в том числе необходимой для компенсации всех расходов и вложений.

Учащиеся, принимающие участие в игре, разбиваются между собой на несколько команд (по 6–9 человек), цель каждой из команд – открыть собственное предприятие. Для достижения этих целей команды должны разработать следующие необходимые атрибуты своих предприятий:

- название предприятия;
- логотип предприятия;
- определить, какую продукцию будут выпускать;
- рекламные материалы для продвижения продукции на рынке.

Разработка этих атрибутов влечет за собой выполнение следующих задач:

- аренда «помещения» (например, склада, фабрики или заведения общепита) из нескольких предложенных на выбор вариантов, которое будет определять отрасль создаваемого предприятия и, следовательно, производимый продукт;
- заказ и разработка рекламных материалов для социальной сети;
- создание логотипа;
- регистрация юридического лица;
- подбор кадров;
- логистика сбыта товара.

Все вышеперечисленное относится к процессу создания предприятия. Для осуществления работы этого процесса организаторы деловой игры между собой распределяют роли экспертов-помощников: арендодателя (риелтора), дизайнера, продюсера (режиссера рекламной постановки), нотариуса (юриста). Каждый эксперт-помощник заранее готовит необходимые реквизиты для игры. Так, например, арендодатель (риелтор) подготавливает фото различных помещений и земельных участков и карточки с детальной информацией по

каждому фото; продюсер (режиссер рекламной постановки) подготавливает предложения по выбору формата рекламы, места для съемки, реквизит для участников съемки; нотариус (юрист) – шаблоны договоров; дизайнер – необходимые материалы для создания логотипа, шаблоны, примеры известных логотипов.

По заранее установленным расценкам эксперты предоставляют участникам игры свои услуги по аренде помещений, созданию логотипов, съемке рекламы и регистрации юридических лиц соответственно.

В начале игры ученикам предоставляется минимальный стартовый капитал, необходимый для создания предприятия и приобретения услуг, однако сумма этого капитала рассчитана таким образом, чтобы уже в начале игры возникла необходимость в дополнительном заработке. Для обеспечения этого заработка реализуется второй ключевой процесс игры, в ходе которого учащиеся с помощью участия в мини-играх, проверяющих знания по пройденному учебному материалу, могут заработать необходимое им количество игровой денежной валюты. Мини-игры рассчитаны или на повторение пройденных ранее учениками тем по предмету «Обществознание», или на расширение их знаний в области предпринимательства. Следовательно, необходимо распределить игровую валюту так, чтобы у учеников был стимул принимать участие в этих мини-играх для заработка дополнительных средств, с помощью которых они смогут приобрести все нужные им услуги, и в то же время важно, чтобы в отведенное на игру время участники успели произвести все необходимые действия, – именно поэтому процесс заработка средств проходит параллельно с процессом создания предприятия, побуждая участников внутри команд эффективно самоорганизовываться и выполнять несколько разноплановых задач в один промежуток времени. При проведении мини-игр команды находятся на своих местах,

а ведущие перемещаются по кабинету, что позволяет не терять время, и все команды могут поучаствовать в мини-играх.

Ближе к завершению игры команды участницы должны представить свое предприятие и его атрибуты, созданную ими продукцию и рекламный видеоролик, снятый для ее поддержки, а также отдать на проверку экспертам заполненные документы об аренде помещения, регистрации юридического лица и сведения об их итоговом денежном балансе. Судейская коллегия, которую представляют команды в начале деловой игры, в течение всего мероприятия ведет оценку работы команд по разработанным и озвученным в начале деловой игры критериям.

Критериями оценки уровня сформированности финансовой грамотности участников деловой игры являются продемонстрированные знания по основам финансовой грамотности, сформированные умения по применению полученных знаний для решения задач в экономической деятельности, владение поиском различных способов решения финансовых проблем, а также коммуникативная компетенция.

Судейская коллегия при вынесении решения учитывает качество самопрезентации команд и результатов их деятельности, выполнение всех необходимых условий. Важным аспектом является учет итогового денежного баланса у участников. Каждая команда сдает остаток игровой денежной валюты судейской коллегии по окончании игры, и наибольший остаток денежных средств приносит дополнительные баллы.

Также отдельной номинацией является приз зрительских симпатий, присуждаемый какой-либо команде зрителями за наиболее интересную и качественную, на их взгляд, самопрезентацию. Каждая команда выбирала свое направление, две команды выбрали создание одинаковых по названию предприятий (кондитерская), но продукты и способы их продвижения у каждой получились

свои, что сделало игру еще более привлекательной для участников.

Так как в данной деловой игре для создания рекламного ролика необходимо использование ресурсов социальной сети, которая позволяет публиковать короткие видеоролики, важной задачей является обеспечение полной конфиденциальности для всех участников игры в соответствии с требованиями государства по защите конфиденциальности персональных данных и не распространении их. Для решения этой задачи организаторы игры специально создают в социальной сети аккаунт, закрытый для публичного доступа и предназначенный только для использования в ходе игрового процесса. Материалы с этого аккаунта не находятся в публичном доступе, но по запросу администрации образовательной организации, на базе которой проводилось мероприятие, и по разрешению родителей или законных представителей учеников эти материалы могут быть предоставлены для ознакомления или их дальнейшей публикации в информационных ресурсах этой образовательной организации.

Главное преимущество разработанной игры заключается в гибкости игрового процесса, то есть в возможности внесения изменений в некоторые из его элементов для увеличения возможного количества участников, перераспределения имеющихся ресурсов и времени. Так, система игровой валюты и необходимых для ее заработка мини-игр позволяет участвовать в игре любому количеству игроков, а реклама создаваемого продукта, хотя и являющаяся в данном проекте одним из интереснейших элементов с точки зрения взаимодействия с детьми и использования в образовательном процессе технических средств, при необходимости (например, при отсутствии необходимых технических средств) может быть убрана из игрового процесса с возможностью замены на другой род деятельности или усложнения иных задач, уже существующих в игре.

Данная деловая игра была успешно проведена авторами статьи и собранной ими командой с учениками 7-го класса одной из школ города Москвы. Показателями успешности проведения игры и реализации поставленных задач были полученные в ходе обратной связи отзывы участников, отметивших, что они получили знания о том, как создаются бизнес-предприятия, научились заполнять бланки, поняли необходимость внимательного и осознанного отношения к оформлению документов, получили первоначальные навыки по распределению денежных средств, осознали необходимость вести строгий учет своей экономической деятельности, понимать, что будут нести имущественную ответственность по совершенным сделкам и за причиненный вред в соответствии с законодательством. Также участниками были отмечены положительные психологические и эмоциональные взаимоотношения при проведении деловой игры. Важным результатом проведенной игры была заинтересованность обучающихся в построении своей дальнейшей профессиональной деятельности в педагогике.

Проведение деловой игры дало положительные эффекты и в профессиональной подготовке студентов, что наблюдается в:

- повышении уровня самоорганизации студентов, так как вся работа по подготовке и реализации деловой игры велась самими студентами, под руководством преподавателя;
- формировании навыков эффективного общения;
- становлении субъектного опыта будущих педагогов;
- развитии интереса обучающихся к разнообразию форм профессионально-педагогической деятельности.

Опыт проведения деловой игры, выявленные в ходе его осмысления недостатки и опора на утверждение Ю. К. Бабанского о том, что любая система может функционировать успешно, если

будут соблюдены определенные условия, позволили сформулировать необходимые организационно-педагогические условия, понимаемые нами как компонент педагогической системы, объединяющий совокупность материально-пространственной и образовательной среды по формированию финансовой грамотности обучающихся в общеобразовательной организации.

Мы выделили комплекс организационно-педагогических условий, необходимый для успешного проведения деловой игры «Предпринимательство» для обучающихся 7-го класса, к которым отнесли:

- *создание команды, обладающей функциями разработчиков и исполнителей, в которой обязательна полная взаимозаменяемость.* Проведение деловой игры предполагает обладание необходимыми знаниями и умениями членами команды. Так как деловую игру проводили студенты, то, следовательно, требуется повышение качества подготовки студентов в организации и проведении игр. Формирование у студентов игротехнических компетенций проходило на занятиях по дисциплине «Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках». При выполнении самостоятельной работы студентам были предложены темы рефератов для закрепления теоретических знаний по организации и проведению игр, полученных на лекционных занятиях, задания по содержательному наполнению деловой игры, которые затем отрабатывались на практических занятиях.

Для успешного проведения данной деловой игры и получения необходимых результатов нами был определен оптимальный размер команды из восьми человек.

Так как игра, о которой идет речь в данной статье, проводилась в условиях ограничений, связанных с пандемией коронавирусной инфекции, администрация школы не смогла пропустить на территорию всех участников команды, в связи с чем возникла необходимость в

сокращении состава. Такая корректировка, тем не менее, оказалась возможной благодаря тому, что некоторые роли объединяются между собой, а участники команды были способны заменить друг друга;

- *техническое обеспечение места проведения деловой игры.* Так как в процессе игры объяснение целей и хода игры ведется с использованием презентации, рекламные видеоролики создаются на базе социальной сети, проведение данной игры будет успешным, если кабинет или иное место проведения игры смогут обеспечить доступ к Интернету и будут оснащены мультимедийными средствами для демонстрации видео и презентаций;

- *создание специального игрового (коммуникационного) поля.* В связи с тем, что игра проводится на нескольких одновременно функционирующих площадках, требуется выстраивание такого игрового (коммуникационного) поля, в котором будет возможность для беспрепятственного перемещения ведущих, работы команд-участников при обсуждении

заданий и выполнении упражнений без помех для всех остальных участников. Также требуется выделение отдельного пространства для съемки роликов.

Обеспечение всех описанных выше организационно-педагогических условий позволяет данной деловой игре полностью выполнить те задачи, которые ставили перед ней авторы статьи, и сделать следующие выводы: игровая форма проведения занятий позволяет ученикам расширить и закрепить свои знания в процессе обучения; способствует формированию у учеников финансовой грамотности, получению собственного опыта, развитию потенциала личности в решении моральных дилемм, умения принимать рациональные решения в ситуациях экономического выбора.

Таким образом, деловая игра является актуальным аспектом современного социально-гуманитарного образования и эффективным средством при проведении занятий по формированию финансовой грамотности у обучающихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.09.2017 № 2039-р «Об утверждении стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017–2023 годы». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_278903/ (дата обращения: 24.10.2022).
2. Пегов А. А., Пьяных Е. Г. Использование современных информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе (Краткий курс лекций). 2010. 71 с. URL: <https://www.tspu.edu.ru/images/faculties/fmf/files/UMK/lek.pdf> (дата обращения: 24.10.2022).
3. Клыбин А. Ю. Комплект методического обеспечения по учебной дисциплине «Педагогические технологии». Н. Новгород: Изд-во ВГИПА, 2003. 67 с.
4. Макаренко И. В. Деловая игра как метод активного обучения // Актуальные проблемы бизнес-образования: материалы IX Междунар. науч.-практ. конф. Минск, 2010. URL: <https://studylib.ru/doc/2474288> (дата обращения: 31.10.2022).
5. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: метод. пособие. СПб.: СПб АППО, 2005. 112 с.
6. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. Челябинск: Два комсомольца, 2011. Т. 1. С. 140–146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 24.10.2022).

REFERENCES

1. Rasporyazhenie Pravitelstva Rossiiskoy Federatsii ot 25.09.2017 No. 2039-r "Ob utverzhdanii strategii povysheniya finansovoy gramotnosti v Rossiiskoy Federatsii na 2017–2023 gody". Available at: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_278903/ (accessed: 24.10.2022).

2. Pegov A. A., Pyanykh E. G. *Ispolzovanie sovremennykh informatsionnykh i kommunikatsionnykh tekhnologiy v uchebnom protsesse (Kratkiy kurs lektsiy)*. 2010. 71 p. Available at: <https://www.tspu.edu.ru/images/faculties/fmf/files/UMK/lek.pdf> (accessed: 24.10.2022).
3. Klybin A. Yu. *Komplekt metodicheskogo obespecheniya po uchebnoy distsipline "Pedagogicheskie tekhnologii"*. N. Novgorod: Izd-vo VGIPA, 2003. 67 p.
4. Makarenko I. V. In: *Delovaya igra kak metod aktivnogo obucheniya*. In: Aktualnye problemy biznes-obrazovaniya. *Proceeding of the 9th International scientific-practical conference*. Minsk, 2010. Available at: <https://studylib.ru/doc/2474288> (accessed: 31.10.2022).
5. Ermolaeva M. G. *Igra v obrazovatelnom protsesse: metod. posobie*. St. Petersburg: SPb APPO, 2005. 112 p.
6. Mikhailenko T. M. *Igrovye tekhnologii kak vid pedagogicheskikh tekhnologii*. In: *Pedagogika: traditsii i innovatsii. Proceedings of the 1st International scientific conference*. Chelyabinsk: Dva komsomoltsa, 2011. Vol. 1. Pp. 140–146. Available at: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (accessed: 24.10.2022).

Ирдинкина Диана Алексеевна, бакалавр кафедры культурологии Института социально-гуманитарного образования, Московский педагогический государственный университет
e-mail: dianairdinkina@gmail.com

Irdinkina Diana A., Bachelor, Cultural Studies Department, Social and Humanitarian Institute, Moscow Pedagogical State University
e-mail: dianairdinkina@gmail.com

Степанова Анна Сергеевна, бакалавр кафедры философии Института социально-гуманитарного образования, Московский педагогический государственный университет
e-mail: stepanova13151@gmail.com

Stepanova Anna S., Bachelor, Philosophy Department, Social and Humanitarian Institute, Moscow Pedagogical State University
e-mail: stepanova13151@gmail.com

Савенкова Елена Викторовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры управления образовательными системами имени Т. И. Шамовой Института социально-гуманитарного образования, Московский педагогический государственный университет
e-mail: ev.savenkova@mpgu.su

Savenkova Elena V., PhD in Education, Assistant Professor, Educational Systems Management named after T. I. Shamova Department, Moscow Pedagogical State University
e-mail: ev.savenkova@mpgu.su

Туркенич Даниил Юльевич, бакалавр кафедры философии Института социально-гуманитарного образования, Московский педагогический государственный университет
e-mail: turkenichdaniil@yandex.ru

Turkenich Daniil Yu., Bachelor, Philosophy Department, Social and Humanitarian Institute, Moscow Pedagogical State University
e-mail: turkenichdaniil@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 10.11.2022
The article was received on 10.11.2022