

ФИНАНСОВО-ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ЭПОХУ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

Елена Ивановна Ропотина¹

*Петрозаводский государственный университет¹
Петрозаводск, Россия*

¹ *Аспирант кафедры теории и методики
общего и профессионального образования Института педагогики и психологии,
учитель истории, обществознания МОУ «Средняя школа № 48»
e-mail: elenarop@mail.ru*

Аннотация. В статье раскрываются возможности финансово-экономического квеста как интерактивной технологии обучения, способствующей формированию ключевых компетенций человека XXI века. В ней обосновывается необходимость сочетания традиционных и нетрадиционных, в том числе информационных технологий обучения, возможность проведения финансового квеста в адаптированном варианте со школьниками, их родителями и педагогами.

Ключевые слова: экономика знаний, цифровая экономика, финансовая компетентность, информационная компетентность, квест.

Для цитирования: Ропотина Е. И. Финансово-экономический квест как средство формирования ключевых компетенций обучающихся в эпоху цифровых технологий // Известия Воронежского государственного педагогического университета. 2020. № 3. С. 42–47. DOI: 10.47438/2309-7078_2020_3_42.

Введение

В 70-е годы XX века наука вступила в стадию своего постнеклассического развития, для которого характерен синергетический подход, дающий возможность представить картину единого эволюционного развития природы, общества, человеческого мышления и познания. Усиление роли междисциплинарных интегративных подходов в изучении объекта, реализация комплексных исследовательских программ, прогресс вычислительной техники, революция в хранении и получении знаний порождают сращивание теоретических и экспериментальных исследований, прикладных и фундаментальных знаний [8].

Представители прогрессивного мирового сообщества, деятели политики, науки, бизнеса отмечают, что в XXI веке человечество вступило в новую фазу экономического развития цивилизации, в стадию цифровой экономики, экономики знаний [5]. В 2016 году в Канкуне (Мексике) министры и представители более 40 развитых стран подписали «Декларацию министров о цифровой экономике», что свидетельствует о согласованном системном переходе к цифровой экономике в мировом масштабе [4]. По мнению исследователей, на сегодняшний день Россия не добилась успехов в конкуренции за мировое лидерство как в цифровой, так и в экономике знаний, а к 2025 году наша страна потеряет возможность догнать ведущие страны мира. В то же время, исследователи предлагают систему мер, направленную на разрешение сложившейся ситуации в России, формирующую необходимые компетенции

для функционирования человека в новом контексте [4; 5].

На рубеже XX–XXI вв. происходит становление функциональной грамотности. Такой вид грамотности включает набор компетенций: критическое и творческое мышление; инновационность и предприимчивость; эмоциональный интеллект и нацеленность на саморазвитие; решение нестандартных задач; навыки коммуникации и умение работать в коллективе; финансовые; цифровые навыки и др.

В 2016 году, согласно обращению Президента РФ В.В. Путина с ежегодным посланием к Федеральному Собранию, путь в цифровую экономику для России стал ведущим. В 2017 году Президент РФ высказал необходимость добиться всеобщей цифровизации России: «Для этого следует серьезно усовершенствовать систему образования на всех уровнях: от школы до высших учебных заведений» [3].

В соответствии со «Стратегией-2020», главная задача современной российской школы заключается в развитии способностей, креативности каждого обучающегося, готовности к деятельности в условиях сложности и неопределенности [2]. Необходимо широко применять в урочной и во внеурочной деятельности традиционные и нетрадиционные технологии, в том числе, цифровые. Безусловно, профессионалами цифровой экономики должны стать педагогические работники, обладающие цифровой компетентностью [7]. Мы считаем, что одним из универсальных средств обучения, которое способствует формированию ключевых компетенций человека XXI века, является квест-технология с применением ИКТ.

В данной статье мы показываем, что разработанный нами финансово-экономический квест для

обучающихся, будущих педагогов высшего профессионального образования, является интерактивным средством обучения, деятельностью проектной технологией с использованием ИКТ. Квест способствует становлению функциональной грамотности человека XXI века, содействует формированию готовности обучающихся к финансовому педагогическому просвещению.

В связи с активным развитием рыночных отношений повышение финансовой грамотности всех слоев населения российского общества в XXI веке очень актуально. Финансовый аспект затрагивает практически все сферы жизнедеятельности современного человека. На основании Распоряжения Правительства РФ от 25 сентября 2017 года №2039-р Правительство РФ утвердило «Стратегию повышения финансовой грамотности граждан России на 2017–2023 годы». Это связано с тем, что «наличие знаний в области личных финансов ещё не свидетельствует о высоком уровне финансовой грамотности. Важно, чтобы люди применяли компетенции в своей жизни» [1].

Образовательная практика нуждается в переосмыслении применяемых форм организации обучения студентов. Это необходимо для развития у студентов набора ключевых компетенций, которые определяют его успешную адаптацию в обществе. Повышение финансовой грамотности обучающихся общеобразовательных учреждений и учреждений высшего образования очень актуально, т.к. именно молодые люди являются непосредственными активными участниками финансовых отношений.

Среди выявленных нами противоречий обнаружено, в том числе и то, что ФГОС высшего образования устанавливает обязательное использование активных способов и средств обучения, но на практике обнаруживается недостаточное их применение в образовательном процессе. Данное противоречие определяет проблему содержания и средств формирования финансовой компетентности обучающихся в высшей школе.

Результаты

Цель научно-методического проекта – обоснование возможности проведения игры-соревнования «Финансово-экономический квест» с применением ИКТ как активной и интерактивной технологии, проектирование игры-соревнования для обучающихся, будущих педагогов.

Задачи проекта:

1. Обосновать значимость активных и интерактивных средств обучения в контексте компетентного подхода в высшем образовании, деловой игры как технологии активного и интерактивного обучения, квеста как игрового средства обучения.
2. Обосновать значимость становления финансовой грамотности студентов, будущих педагогов.
3. Разработка технологии игры-соревнования «Финансово-экономический квест».
4. Оценить качество выполненной разработки после проведения игры-соревнования со студентами-педагогами, выяснить отношение будущих педагогов к данной форме обучения.

Изучением активных и интерактивных методов обучения занимаются Н.В. Борисова, В.Н. Бурков, А.Г. Василенко, А.А.Вербицкий, Ю.В. Гуцин, В.М. Ефимов, Р.Ф. Жуков, В.Ф. Комаров, А.К. Мынбаева, Т.С. Панина, О.В. Попова, З.М. Садвакасов, А.М. Смолкин, др. Исследователи отмечают, что основным способом организации взаимодействия преподавателя с обучающимся становится не только активная обратная связь между педагогом и обучающимся, но и организация взаимодействия обучающихся между собой, когда

взаимодействие преобладает над воздействием. Организация активного и интерактивного обучения позволяет решать ряд труднореализуемых задач в условиях пассивного обучения. А именно приводит к активизации учебной деятельности обучающихся, повышению их мотивации к приобретению качественных знаний, формированию профессиональных компетенций.

Изучением игры как активного и интерактивного средства обучения, в том числе квеста, занимаются М.В. Андреева, А.Г. Василенко, Ю.В. Гуцин, Т.В. Захарова, Е.А. Игумнова, Ю.В. Калугина, О.Б. Лобанова, Г.Н. Москалевич, А.Р. Мустафина, Т.Г. Мухина, А.К. Мынбаева, Н.В. Николаева, С.А. Осяк, Т.С. Панина, Е.М. Плеханова, И.В. Радецкая, З.М. Садвакасов, С.С. Султанбекова, О.О. Чегесова, Е.Н. Яковлева и др.

Квест – это вид деловой имитационной игры, в процессе которого обучающиеся лучше усваивают учебный материал, получают знания в совместной деятельности через диалог, применяют их на практике, формируют необходимые общекультурные, общепрофессиональные, а также ИКТ-компетенции.

С точки зрения повышения финансовой грамотности все население страны можно разделить на следующие целевые аудитории: школьники, студенты, работающие и пенсионеры. Учитывая особенности российских граждан, можно говорить о необходимости повышения финансовой грамотности каждой из этих групп. Уверены, что финансовое просвещение необходимо начинать в дошкольных образовательных учреждениях, продолжать в школах, учреждениях среднего и высшего профессионального образования.

Обучающиеся вузов являются наиболее восприимчивой к новым знаниям группой населения, способной не только получить предложенные знания о финансах, но и начать их применять с первых дней самостоятельной жизни. Проведенный нами сравнительный анализ опросов Национального агентства финансовых исследований (НАФИ) 2009 г. и коллектива преподавателей кафедры государственных и муниципальных финансов Санкт-Петербургского государственного экономического университета (СПбГЭУ) 2017 г. показал, что в 2017 году обучающиеся высших учебных заведений считают себя менее финансово грамотными в сравнении с 2009 годом (18% против 53%). Обращаем внимание на тот факт, что в 2017 году наибольшую потребность в финансовом просвещении испытывали студенты неэкономических специальностей. Обучающиеся вуза считают, что часть времени преподаваемых курсов должна иметь прикладной, практико-ориентированный характер. Запрос выпускников вуза соответствует компетентностному подходу ФГОС высшего образования, а также необходимости применения активных и интерактивных средств в обучении. Уверены, что квест-технология является таким универсальным средством в преподавании различных дисциплин.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем (Bernie Dodge). Педагоги всего мира стали использовать квест как один из способов успешного использования Интернета на уроках. В России данная технология проходит стадию теоретического обоснования. Проблемой квестов в нашей стране занимаются М.В. Андреева, Я.С. Быховский, Н.В. Николаева, Г.Н. Москалевич и др. Педагоги общеобразовательных учреждений всех уровней чаще обращают вни-

мание на квест как на инновационную технологию и модель обучения.

С учетом теоретической основы и практических рекомендаций нами разработана технология игры-соревнования «Финансово-экономический квест»: сформулированы цели и задачи, определена последовательность этапов, отобраны средства и конкретизировано содержание этапов квеста.

Цель квеста – выявление уровня финансовой грамотности обучающихся, будущих педагогов.

Задачи квеста:

- повышение уровня финансовой грамотности участников мероприятия;
- совершенствование умений в использовании информационных и коммуникационных технологий;
- способствовать формированию знаний экономических прав обучающихся как потребителей финансовых услуг;
- способствовать развитию финансовой грамотности самих будущих педагогов, их готовности к финансовому просвещению;

- формирование и развитие ключевых компетенций (общекультурных, общепрофессиональных в области культурно-просветительской деятельности), в том числе информационных.

Тема игры-соревнования «Будущее в моих руках».

Направленность квеста – междисциплинарный, интегрированный (финансовая грамотность, иностранный – английский язык, информатика).

Продолжительность – 90–120 минут.

Тип квеста – кольцевой.

Возраст обучающихся/целевая группа – 18-20 лет. Обучающиеся – бакалавры неэкономических специальностей вуза.

При организации деловой игры преподаватель является организатором активной деятельности обучающихся, исполняет роль не только наблюдателя, но и «работодателя», который предлагает победившей команде работу в своей «престижной» компании. Функции педагога сводятся к объяснению целей предстоящей игры, контролю над ходом мероприятия (таблица 1) в командах, консультированию, подведению итогов, оцениванию.

Таблица 1 – Этапы финансово-экономического квеста, их основное содержание

Этапы финансово-экономического квеста	Содержание этапов квеста
I. Подготовительный этап	<p>Закljučается в:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выборе преподавателем темы мероприятия; – подборе содержания соревнования (конструировании заданий для прохождения станций микро-группами); – в выборе средств реализации квеста (технических средств обучения – ПК, планшетов, мультимедиапрезентаций, адреса сайта, на который участники отправляют фотографии с названием на английском языке после прохождения каждой станции); – подготовке навигаторов; – разработке инструкций для модераторов-организаторов станций, обучении модераторов для организации и проведения игры-соревнования на станциях. <p>Содержание заданий квеста подготовлено с использованием материалов станционной игры «Заработай за 60 минут» и материалов интеллектуального шоу «Финансовые бои». Сценарии названных мероприятий подготовлены ЗАО «ПАКК» в рамках контракта №FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг» с целью реализации проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации»</p>
II. Проведение игры-соревнования, основной этап, состоящий из подэтапов:	
1) постановка проблемы	<p>Участникам предлагается основное задание / основная идея. После прохождения как можно большего количества станций необходимо набрать максимальное количество баллов; отправить фотоотчеты о прохождении станций на английском языке; подготовить групповой продукт с отзывом и предложениями по организации, проведению мероприятия, общими впечатлениями; защитить групповой продукт.</p> <p>В каждой команде присутствуют квест-герои:</p> <ul style="list-style-type: none"> – капитан руководит группой, направляет ее на станцию с учетом возможно максимального получения баллов; – модератор идей выслушивает поступающие предложения от членов команды и принимает решение, которое озвучивает на станциях; – фоторепортер отправляет фотоотчет с каждой станции, пройденной группой; – лингвист-переводчик осуществляет перевод информации, опубликовываемой на фото и готовом продукте; – дизайнер оформляет с помощью ПК продукт-презентацию, т.е. отчет о прохождении всех станций с комментариями и предложениями; – оратор защищает готовый продукт-презентацию – отчет о прохо-

Этапы финансово-экономического квеста	Содержание этапов квеста
2) прохождение испытаний (решение задач, головоломок, загадок)	<p>ждении всех станций</p> <p>Используя навигаторы (подсказки, метки, ориентиры), обучающиеся проходят станции, выполняют задания модераторов, зарабатывают «карфики» («финансы Карелии»), денежную единицу квест-игры. Задания: 1. «Необыкновенная выставка». 2. «Пазл». 3. «Хочу. Могу. Знаю». 4. «Быстрее, сильнее, богаче». 5. «Бешеные деньги». 6. «Да, нет, наверное». 7. «Кто кого». 8. «История о мечте». 9. «Что? Где? Когда?». 10. «Своя игра». 11. «Финансовый Alias». 12. «Финансовый Крокодил». 13. «Вижу цель, не вижу препятствий!» 14. «Викторина». 15. «Подозрительная история. Помогите своему дедушке Поликарпу Поликарпычу и бабушке Марии Игнатьевне». 16. «Кредитный тривиадор»</p>
3) подготовка итогового продукта микро-групп с использованием ИКТ, этап проектирования отчета	<p>После прохождения всех станций члены микро-групп готовят заключительный проект-отчет. На подготовку итогового продукта каждой команде в отдельной аудитории с использованием ИКТ отводится 25–30 минут. Участникам предлагаются различные ресурсы и средства. Например, список литературы, включая Интернет-источники; образовательные сайты; электронные гаджеты; приборы и материалы; компьютер; программа Power Point; фотографии, сделанные на каждой станции; ролики, в том числе социальные</p>
III. Заключительный или оценочно-рефлексивный этап	<p>После прохождения квеста создается общегрупповой/коллективный продукт, состоящий из отчетов каждой микро-группы. Результат соотносится с выполнением основного задания: решить проблему; разгадать загадку; сделать открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д. Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, проведение анкетирования, «смайлики», «интеллект-карта» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.</p> <p>С целью оценивания качества выполненной разработки, выяснения отношения будущих педагогов к квесту, как активной и интерактивной форме обучения, предлагаем проведение общественной экспертизы (голосование участников мероприятия, проведение анкетирования) и экспертной оценки независимого специалиста.</p>

Участие обучающихся в финансово-экономическом квесте позволяет:

- 1) выявить уровень финансовых знаний обучающихся;
- 2) повысить уровень финансовой грамотности всех участников мероприятия в процессе поиска ответов на поставленные вопросы и предлагаемые задания;
- 3) лучше понять свои права, как потребителей различных финансовых услуг;
- 4) определить отношение к квесту, как к интерактивному средству обучения;
- 5) формировать и развивать общекультурные и общепрофессиональные компетенции;
- 6) применять имеющиеся и полученные знания в практической жизнедеятельности;
- 7) показать важность изучения финансовых вопросов;
- 8) подготовить будущих педагогов к преподаванию в общеобразовательной школе нового курса «Основы финансовой грамотности» с широким применением ИКТ.

В квест-технологии, как современной образовательной проектной технологии, должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешность реализации образовательных стандартов и достижения обучающимися результатов, заданных в них. Обучающиеся в процессе участия в квесте, в создании собственного квест-проекта постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации. Принимая участие в квесте, используя ИКТ, учащиеся развивают свои навыки поиска, анализа информации, умения хра-

нить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Квест – не только средство активного и интерактивного обучения в высшем профессиональном образовании. Его широкое применение способствует становлению и развитию человека знающего, способного к самореализации и саморазвитию, умеющего действовать в меняющейся ситуации, принимать нестандартные решения. Важно то, что в квесте сочетаются не только традиционные, но и нетрадиционные технологии – игровые, проектные, информационно-коммуникационные.

Видим перспективы в продолжение научно-методической работы в применении финансово-экономического квеста обучающихся не только экономических специальностей, а также для проведения междисциплинарных финансовых квестов, охватывающих ряд предметов, преподаваемых несколькими кафедрами. Это, несомненно, будет способствовать развитию не только финансовой, но и информационной грамотности учащихся разных профилей подготовки, их готовности к финансовому просвещению в образовательных учреждениях города и региона.

Выводы

ФГОСы основного общего и среднего образования ориентированы на системно-деятельностный подход, предполагающий овладение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности, а также, на формирование, развитие и активное использование средств информационных и коммуникационных технологий. Уверены, проведение деловой игры не только с обучающимися ву-

зов, но и со школьниками, родителями и учителями позволит повысить уровень финансовой, информационной и других компетентностей всех участников мероприятия. Педагоги получат эмоциональное удовлетворение, повысят свою мотивацию в преподавании курса «Основы финансовой грамотности». Учителя удостоверятся в том, что новый курс интересен, имеет практическую направленность. При этом необходимо учитывать индивидуальные, возрастные, психологические и физиологические особенности вышеназванных категорий населения.

В условиях формирования «сетевой личности» учитель в какой-то мере становится учителем-инженером [9]. Нельзя не согласиться с тем, что наряду с все большим проникновением алгоритмов и компьютерных решений во все сферы жизнедеятельности человека, обучение необходимо вести к переориентации потребностей рынка труда на «человеческое в человеке» [6]. Важно понимать, что цифровые технологии никогда не смогут заменить реального учителя, его широкий кругозор и умение грамотно излагать учебный материал, его гуманное отношение к детям и творческий подход к работе. Однако новые технологии помогут учителю выявить творческое начало у ребенка, развивать его креативность, компенсировать нравственные индивидуальные и коллективные ценности, формируемые педагогами, а также воспитать гармонично развитую и социально ответственную личность обучающегося.

Библиографический список

1. Распоряжение от 25 сентября 2017 года №2039-р об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 гг. URL: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71675558/> (дата обращения 08.12.2018).
2. Кондаков А. М. Цифровое образование: матрица возможностей / Мобильное Электронное Образование. URL: http://kamchatkairo.ru/images/ФОРУМ/А.М._Кондаков_Матрица_возможностей.pdf (дата обращения: 05.07.2019).
3. Путин поставил задачу добиться в РФ всеобщей цифровой грамотности / Петербургский Международный Экономический Форум 2017. URL: <https://tass.ru/pmef-2017/articles/4307379> (дата обращения: 08.07.2019).
4. Коваль А. Министерская встреча в Канкуне. Взгляд в цифровое будущее. Цифровая экономика. URL: <https://oecd-russia.org/analytics/ministerskaya-vstrecha-v-kankune-vzglyad-v-tsifrovoe-budushee.html> (дата обращения: 05.07.2019).
5. Россия 2025: от кадров к талантам // The Boston Consulting Group. Октябрь 2017. URL: http://www.pmuniversity.ru/upload/iblock/294/Skills_Outline_web_tcm27_175469.pdf (дата обращения: 03.02.2019).
6. Сафаров Т. Ф. Трансформация рынка труда в условиях цифровизации экономики // Инновационные подходы в решении проблем современного общества : сборник статей международной научно-практической конференции : в 2 ч. Ч. 2. Пенза : МЦНС. Наука и Просвещение, 2018. С. 61-64. URL: <https://naukaip.ru/wp-content/uploads/2018/06/МК-352-Часть-2.pdf> (дата обращения: 21.07.2019).
7. Стрельникова Т. Д., Некрасова Е. А. Формирование компетенций в кадровой подготовке для цифровой экономики // Центральный научный вестник. Экономика и управление. Воронеж. 2018. Т. 3, № 22S (63S). URL: <http://cscb.su/n/0322s01.html> (дата обращения: 23.07.2019).
8. Постнеклассическая наука. Студопедия. 14.02.2018. URL: https://studopedia.ru/20_58051_postneklassicheskaya-nauka.html (дата обращения: 03.02.2019).
9. Чошанов М. А. Е-дидактика: Новый взгляд на теорию обучения в эпоху цифровых технологий. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/e-didaktika-novyy-vzglyad-na-teoriyu-obucheniya-v-epohu-tsifrovyyh-tehnologiy/viewer> (дата обращения: 05.07.2019).

References

1. *Rasporyazhenie ot 25 sentyabrya 2017 goda № 2039-r ob utverzhdenii Strategii povysheniya finansovoi gramotnosti v Rossiiskoi Federatsii na 2017-2023 gg.* [Order no. 2039-R on approval of the Strategy for improving financial literacy in the Russian Federation for 2017-2023 of September 25, 2017]. Available at: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71675558/>. (accessed 08.12.2018).
2. Kondakov A.M. Tsifrovoe obrazovanie : matritsa vozmozhnoitei [Digital education: a matrix of opportunities]. *Mobil'noe Elektronnoe Obrazovanie*. (In Russ.). Available at: http://kamchatkairo.ru/images/ФОРУМ/А.М._Кондаков_Матрица_возможностей.pdf. (accessed 05.07.2019).
3. Putin postavil zadachu dobit'sya v RF vseobshhei tsifrovoy gramotnosti [Putin set the goal to achieve universal digital literacy in the Russian Federation]. *Peterburgskii Mezhdunarodnyi Ekonomicheskii Forum 2017*. Available at: <https://tass.ru/pmef-2017/articles/4307379>. (accessed 08.07.2019).

4. Koval` A. *Ministerskaya vstrecha v Kankune. Vzglyad v tsifrovoe budushchee. Tsifrovaya ekonomika* [Ministerial meeting in Cancun. A glimpse into the digital future. Digital economy]. (In Russ.). Available at: <https://oecd-russia.org/analytics/ministerskaya-vstrecha-v-kankune-vzglyad-v-tsifrovoe-budushee.html>. (accessed 05.07.2019).

5. Rossiya 2025: ot kadrov k talantam [Russia 2025: from cadres to talents]. *The Boston Consulting Group*. Oktyabr` 2017. (In Russ.). Available at: http://www.pmuniversity.ru/upload/iblock/294/Skills_Outline_web_tcm27_175469.pdf. (accessed 03.02.2019).

6. Safarov T.F. [Transformation of the labor market in the conditions of digitalization of the economy]. *Innovatsionnye podkhody v reshenii problem sovremennogo obshchestva : sbornik statei Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii : v 2 ch. Ch. 2* [Innovative approaches to solving the problems of modern society: in 2 part. Part 2]. Penza, MTsNS. Nauka i Prosveshchenie Publ., 2018. Pp. 61-64. (In Russ.). Available at: <https://naukaip.ru/wp-content/uploads/2018/06/МК-352-Часть-2.pdf>. (accessed 21.07.2019)

7. Strel`nikova T.D., Nekrasova E.A. Formirovanie kompetentsii v kadrovoi podgotovke dlya tsifrovoi ekonomiki [Formation of competencies in personnel training for the digital economy]. *Tsentral`nyi nauchnyi vestnik. Ekonomika i upravlenie*. Voronezh, 2018. (In Russ.). Available at: <http://cscb.su/n/0322s01.html>. (accessed 23.07.2019).

8. Postneklassicheskaya nauka. Studopediya [Post-non-classical science. Sudopedia]. February, 14.2018. Available at: <https://studfiles.net/preview/3166202/page:19/>. (accessed 03.02.2019).

9. Choshanov M.A. *E-didaktika: Novyj vzglyad na teoriyu obucheniya v epokhu tsifrovyykh texnologii* [E-didactics: A new viewpoint at learning theory in the digital age]. (In Russ.). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/v/e-didaktika-novyy-vzglyad-na-teoriyu-obucheniya-v-epokhu-tsifrovyyh-tehnologiy>. (accessed 05.07.2019).

Поступила в редакцию 08.06.2020

Подписана в печать 16.09.2020

FINANCIAL AND ECONOMIC QUEST AS A MEANS OF FORMING STUDENTS' KEY COMPETENCIES IN THE ERA OF DIGITAL ECONOMY

Elena I. Ropotina¹

*Petrozavodsk State University¹
Petrozavodsk, Russia*

¹*Postgraduate student of the Department of Theory and Methodology of General and Vocational Education of the Institute of Pedagogy and Psychology, a Teacher of History, Social Science, Secondary school No. 48
e-mail: elenarop@mail.ru*

Abstract. The article reveals the possibilities of financial and economic quest as the interactive learning technology that contributes to the formation of key competencies of the 21st century person. It shows the need for a combination of traditional and non-traditional, including information, training technologies; the possibility of organizing the financial quest in an adapted version with schoolchildren, their parents and teachers.

Key words: knowledge economy, digital economy, financial competence, information competence, quest.

Cite as: Ropotina E.I. Financial and economic quest as a means of forming students' key competencies in the era of digital economy. *Izvestiya Voronezhskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [Izvestia Voronezh State Pedagogical University], 2020, no. 3, pp. 42–47. (in Russian). DOI: 10.47438/2309-7078_2020_3_42.

Received 08.06.2020

Accepted 16.09.2020