

## Селиванова Марина Александровна

### «Образовательный симулятор: платформа профессиональных проб»

#### **Паспорт занятия:**

Наименование дисциплины: *«Финансовые рынки»*.

Тема занятия по РПД: *«14. Структура, функции и участники страхового рынка», «15. Регулирование страхового рынка»*.

Тип занятия: семинар. Количество часов, закладываемых на этот вид занятия – 4 часа, то есть два семинарских занятия<sup>1</sup>.

#### **Цель занятия / ожидаемые результаты:**

Закрепление теоретических знаний о видах и продуктах страхования, оценке рисков, построении стратегии управления страховым портфелем и на практике в виртуальной страховой организации.

#### **Подготовка к занятию:**

1. Изучение актуальных сведений по теме страховой рынок;
2. Изучение интерфейса симулятора, сути игры и особенностей построения карьеры в страховой компании (см. Приложение 1);
3. Анализ задач, представленных в симуляторе задач на предмет их соответствия компетенциям, заложенных в рабочей программе дисциплины *«Финансовые рынки»*;
4. В РПД заложены компетенции: ПКН-1 (владение основными научными понятиями и категориальным аппаратом современной экономики и их применение при решении прикладных задач), ПКН-5 (способность составлять и анализировать финансовую, бухгалтерскую, статистическую отчетность и использовать результаты анализа для принятия управленческих решений), которые полностью раскрываются в представленных кейсах;
5. Заказ компьютерного класса и обеспечение индивидуальными логинами и паролями всех участников.

---

<sup>1</sup> Расчетное время игры на симуляторе – 3 часа, но возможен вариант, когда на одной паре студенты играют в аудитории (1 час 30 мин), задают преподавателю вопросы, а оставшиеся не пройденные этапы остаются на самостоятельную работу.

### **Ресурсное обеспечение:**

1. Доступ на образовательный симулятор «Платформа профессиональных проб»: [https://dofa.ru/online\\_job](https://dofa.ru/online_job)

2. ПК, интернет. Мобильные устройства не подходят! Каждый студент играет под своим личным логином и паролем, который дает ему преподаватель. Но, если нет возможности играть индивидуально (нехватка ПК, например), можно поиграть по 2 человека под одним логином и паролем.

### **Реализация занятия:**

1. Преподаватель объявляет тему и цель занятия.
2. Подключение студентов к платформе с личным логином и паролем.
3. Знакомство студентов с правилами игры: основные герои (Костя Семенов, Люсьен), профиль игрока и т.д.

### ***Последовательность игры:***

*Первый этап.* Заполнение профиля игрока

*Второй этап.* Прохождение каждым студентом собеседования в страховой компании для оценки входных знаний и определения должности и размера заработной платы.

*Третий этап.* Карьерное развитие в страховой компании. Для последовательного карьерного роста в страховой компании (от агента до руководителя) необходимо решить соответствующие кейсы (по 30-45 минут каждый): первый уровень карьеры «*Страховой посредник*», второй уровень карьеры «*Андеррайтер*», третий уровень карьеры «*Управляющий портфелем страховых продуктов*»

4. Подведение результатов. По завершению игры на симуляторе преподаватель скачивает итоги в формате таблицы и демонстрирует рейтинг игроков.

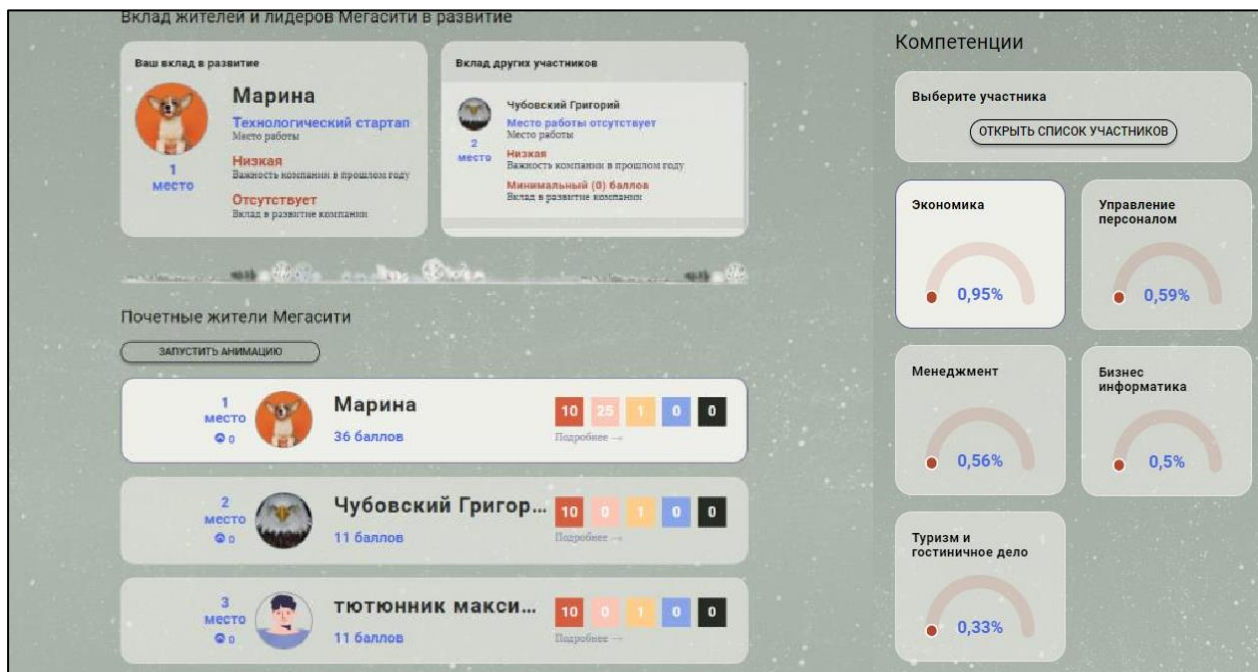


Рисунок 1. Пример итогов игры

5. Обсуждение результатов, выставление баллов и опрос по обратной связи. Преподаватель обязательно обсуждает итоги со студентами, оценивает, какие задания были выполнены на высокий балл, а какие вызвали затруднения у студентов. Разбор сложных задач со студентами можно осуществить на консультации.

**Система контроля и оценивания:**

| Количество баллов | Значение KPI |
|-------------------|--------------|
| 3 балла           | Больше 70%   |
| 2 балла           | От 50 до 69% |
| 1 балл            | От 30 до 49% |
| 0 баллов          | Менее 30%    |

После каждой игры на симуляторе студентам предлагается ответить на несколько вопросов через форму опроса (например, Яндекс.Формы):

1. В какой степени вам понравилось играть на симуляторе?
2. Какая из трех должностей Вам понравилась больше всего?
3. Удалось ли погрузиться в решение профессиональных задач, благодаря игре на симуляторе?

## Приложение 1.

Суть игры заключается в том, что игрок (студент) может построить свою карьеру на трех уровнях должностей в страховой компании (рис. 2).

Первый уровень: *страховой посредник (агент)*.

Второй уровень: *андеррайтер*.

Третий уровень: *управляющий страховым портфелем компании*.

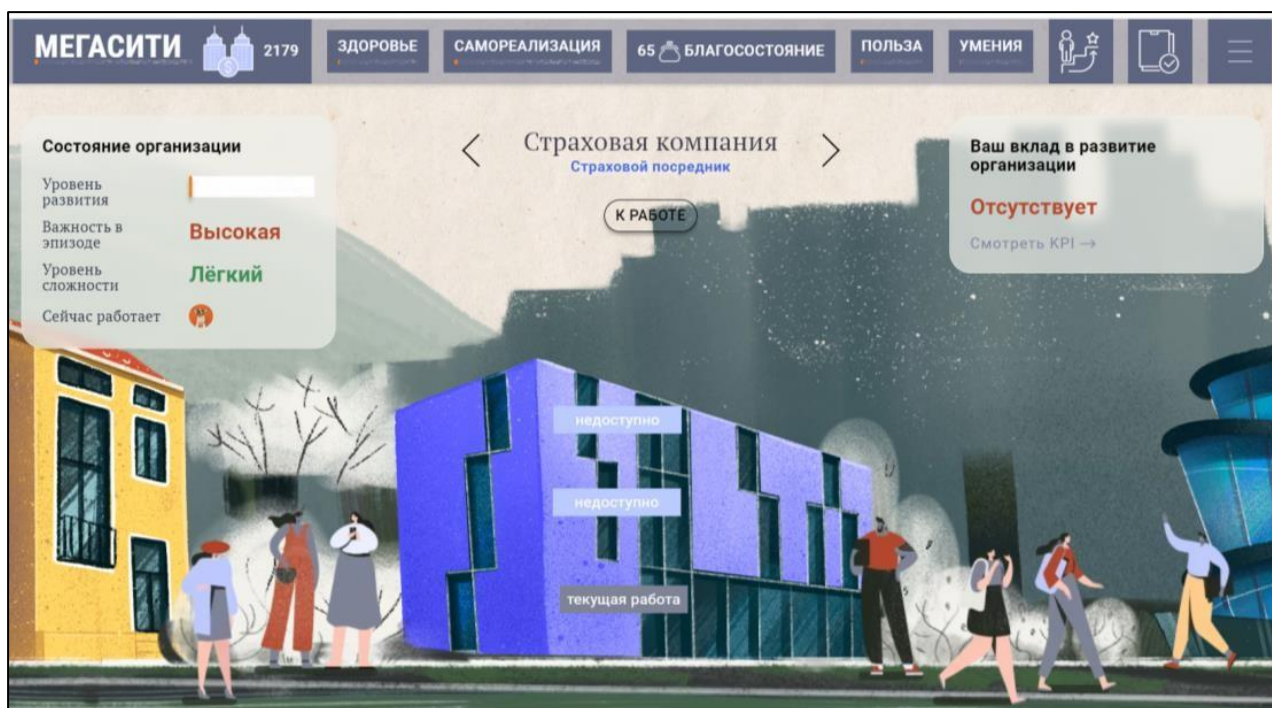


Рисунок 2. Страховая компания на Платформе профессиональных проб

Симулятор построен на 4 ключевых элементах: андеррайтинг, обзор эффективности, профессиональные советы по улучшению и работа с претензиями.

Симулятор предусматривает возможность поиграть в роли страхового агента, андеррайтера или управляющего страховым портфелем. Участники учатся думать стратегически, понимать и анализировать финансовую отчетность, работать с нестандартными рисками и коммуницировать с клиентами.

Симулятор предусматривает игру нескольких участников, которые соревнуются между собой в роли директоров страховых компаний, разрабатывают стратегию и ведут бизнес.

Рассмотрим особенности обучения на симуляторе.

В игре есть основной персонаж – Костя Семенов. Каждый игрок при этом может изменить имя и фамилию на свои.

На главной странице отображается профиль игрока. Чтобы посмотреть его стоит кликнуть на одну из вкладок сверху страницы «Здоровье», «Самореализация», «Благосостояние», «Польза», «Умения».

В профиле отражается информация о профиле игрока (Рис. 3).

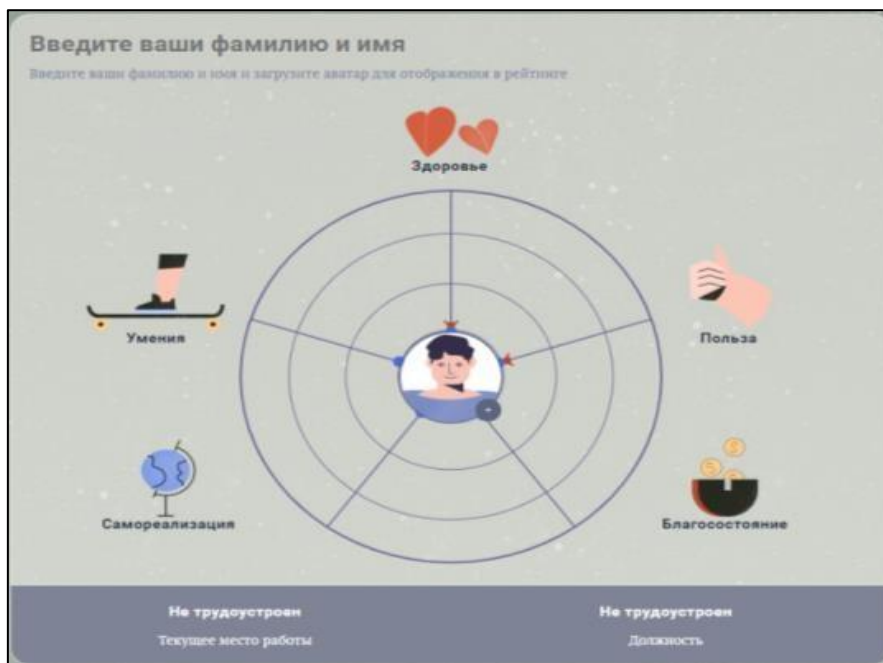


Рисунок 3. Профиль игрока

Игрок может ввести свои имя и фамилию, загрузить фото. Значение каждого из показателей, представленных в профиле, зависит от различных факторов:

Здоровье – может ухудшаться в случае различных кризисов и проблем Мегасити, в случае роста преступности в неблагополучных районах города, но в Мегасити есть возможность улучшить свое здоровье. Например, полученную заработную плату можно потратить на покупку витаминов, отдых на курорте «пукерцок», полный курс лечения в передовой клинике.

Самореализация – занятие любимым делом может повысить уровень самореализации. Например, игрок может читать больше интересной литературы, улучшить свои навыки игры на гитаре, больше проводить времени, управляя яхтой.

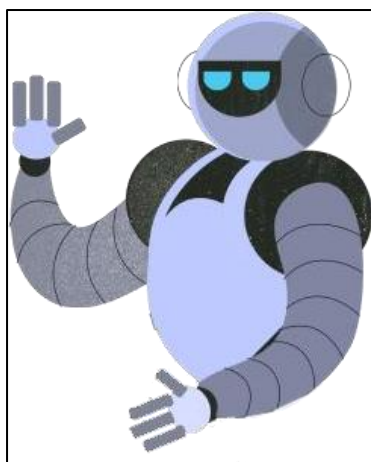
Благосостояние - зависит от уровня заработной платы, может ухудшаться из-за кризиса.

Польза – недоступное образование в Мегасити может плохо сказываться на пользе персонажа. Он должен помогать развитию города и планеты. Например, участвовать в волонтерском движении, сделать взнос в благотворительный фонд или оказывать целевую поддержку нуждающимся.

Умения – освоение новых профессий, но только может возникнуть одна проблема – безработица.

Работа в страховой компании начинается с прохождения собеседования, где игроку предлагают ответить на несколько вопросов, которые позволяют оценить уровень знаний и узнать о личных характеристиках (цели, планы соискателя).

В процессе игры на симуляторе игрок неоднократно будет обращаться к робот-ассистенту Люсьену (рис. 4).



*Рисунок 4. Робот-ассистент Люсьен*

Процесс прохождения собеседования имитирует ситуацию, когда в реальной жизни соискатель приходит устраиваться на работу. Собеседование является важным этапом в прохождении игры, т.к. на этом этапе происходит оценка уровня «входных» знаний обучающегося.

На каждом из 3-х уровней игрок проходит собеседование.

Игрок отвечает на пять открытых вопросов и в результате Люсьен предлагает игроку заработную плату в соответствии с полученными результатами тестирования.

Примеры вопросов на должность страхового посредника:

1. Какие основные функции выполняет андеррайтер в страховой компании? Готовы вы ли вы работать с клиентами? Какими качествами, на ваш взгляд, должен обладать страховой посредник?
2. Почему Вас заинтересовала работа в этой компании?
3. Какими личными качествами должен обладать страховой посредник?
4. Что такое «коробочный» продукт?
5. В чем разница в понятиях «застрахованные дни» и «срок договора страхования»?

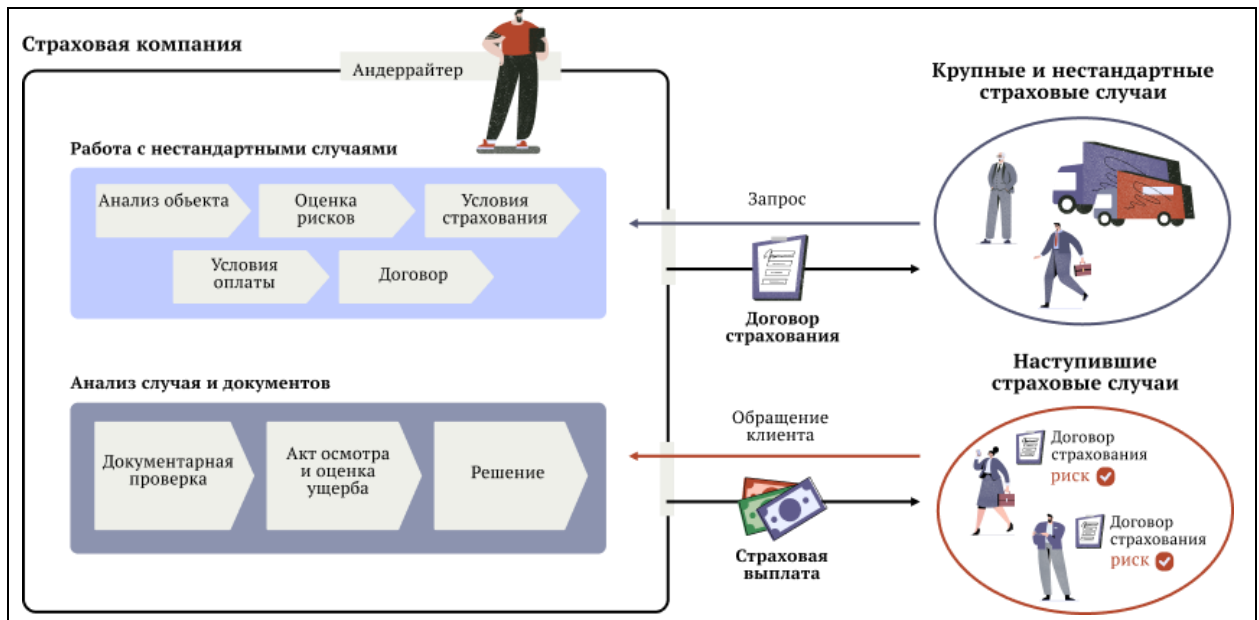
Плюсами собеседования являются:

- Игрок видит уровень полученной заработной платы и может оценить свои знания;
- Люсьен устанавливает уровень заработной платы в соответствии с уровнем знаний соискателя, спецификой сферы и должностью, что также дает возможность игроку оценить уровень заработной платы в страховом секторе.

Ниже представлены схемы деятельности в страховой компании, занимаемые должности и описание должностных обязанностей на каждом из уровней. В соответствии с должностями студенты решают профессиональные кейсы.

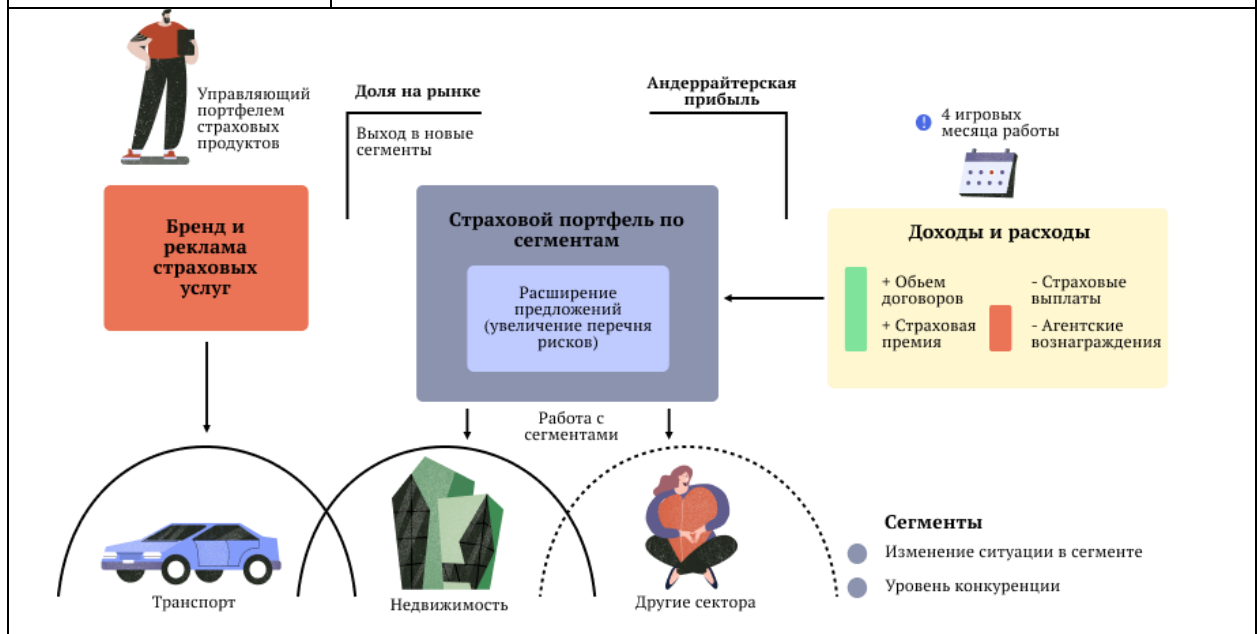
## Страховая компания

| Уровень/<br>Должность                   | Описание<br>должностных обязанностей   |
|---|--|
| 1 уровень –<br>«Страховой<br>посредник» | <ul style="list-style-type: none"> <li>— Оценка состава портфеля</li> <li>— Анализ информации о страхователе</li> <li>— Выяснение информации о страхователе</li> <li>— Формирование предложения клиенту (в том числе и доп. опций)</li> <li>— Анализ результатов заключения договора</li> </ul>  |
| <p><b>Страховая компания</b></p>        |  |
| 2 уровень –<br>«Андеррайтер»            | <ul style="list-style-type: none"> <li>— Анализ объекта страхования (общие вводные, оценка рисков)</li> <li>— Решения по нивелированию некоторых рисков (рекомендации, исключения, телематика, отслеживание состояния предмета страхования)</li> <li>— Согласование договора страхования (срок, скидки, надбавки, рассрочка, взносы)</li> <li>— Принятие решения о продолжении работы и подписании договора, анализ результатов</li> <li>— Проведение документарной проверки страхового случая</li> <li>— Определение размера выплаты</li> </ul> |



3 уровень –  
Управляющий  
портфелем  
страховых продуктов

- Анализ показателей портфеля
- Анализ рынка (объемы и конкуренция)
- Использование маркетинговых инструментов для развития портфеля (скидки, бренд, репозиционирование)
- Разработка политики работы андеррайтеров (агентские вознаграждения, квалификация, предложение (риски) и исключения)



На каждом из уровней, деятельность игрока оценивается на основе КРІ, оценивается влияние результатов принятых решений на деятельность страховой компании. Чем выше этот показатель, тем успешнее развивается ваша компания.

По завершению игры преподаватель скачивает итоги КРІ в % в формате таблицы, демонстрирует рейтинг игроков (Рис.4) и затем выставляет оценки за работу.

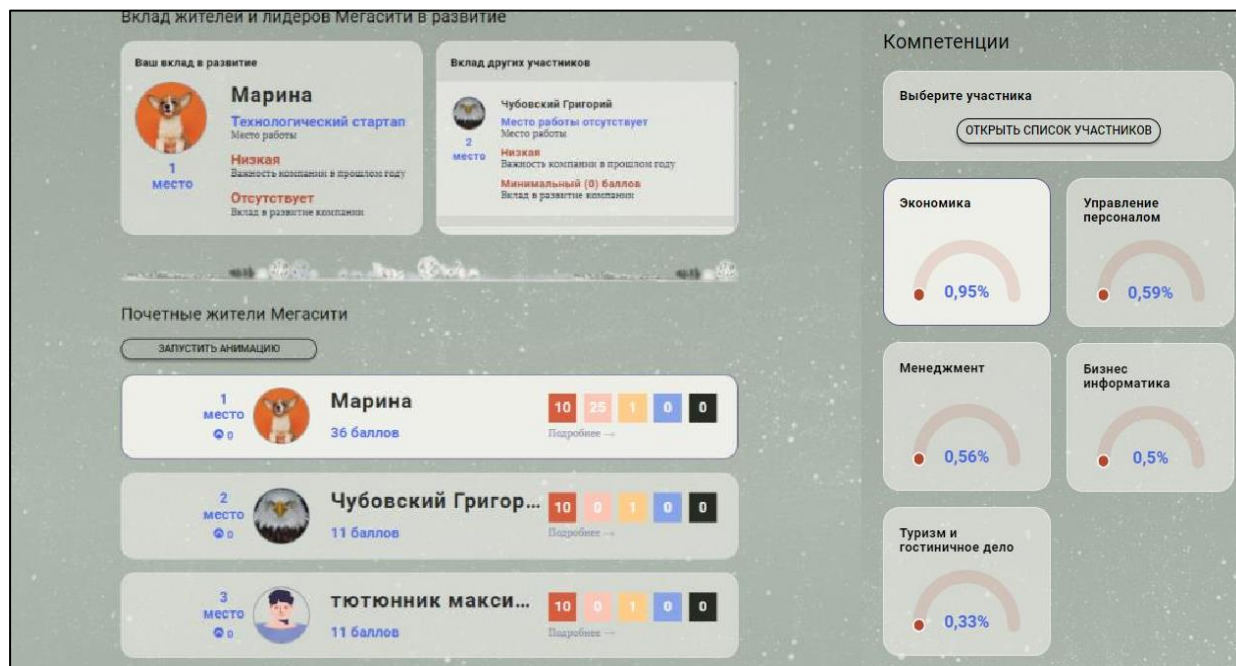
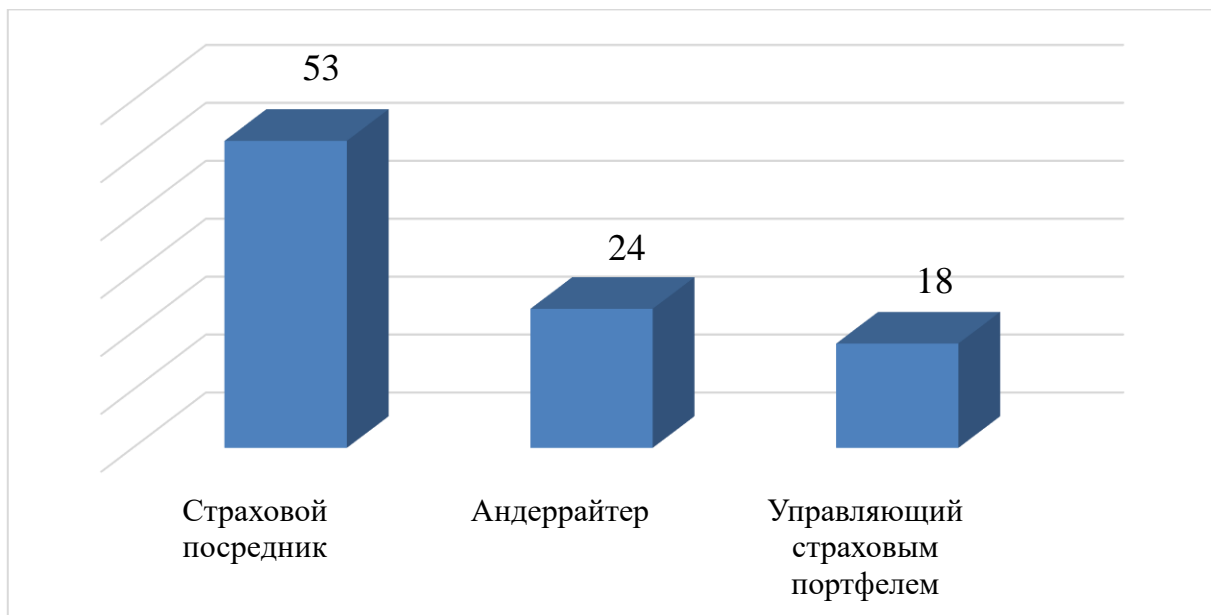


Рисунок 4. Пример итогов игры

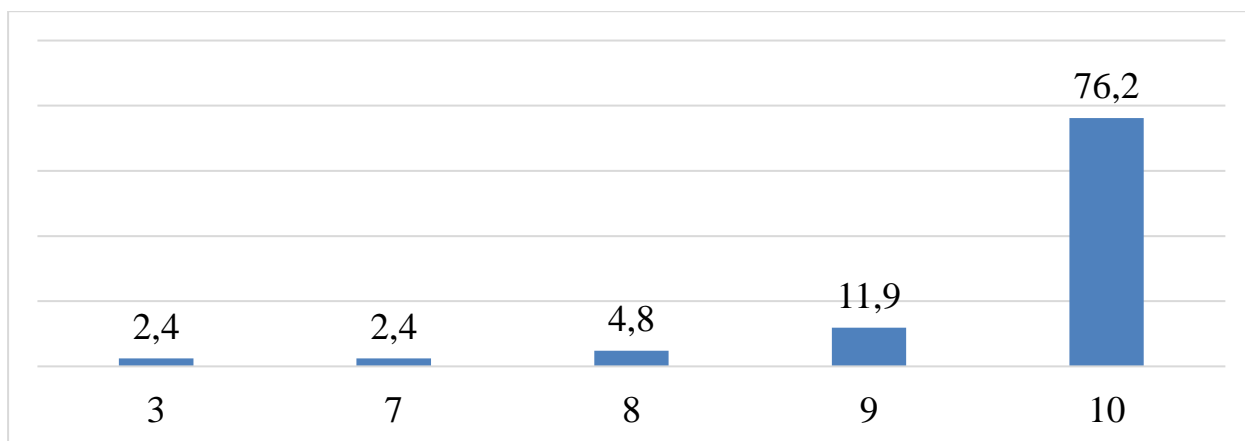
После каждой игры на симуляторе студентам предлагается ответить на несколько вопросов Яндекс.Формы. Пример ответов студентов в июне 2023 года:

Абсолютно все респонденты ответили, что им понравилось играть на симуляторе. 53% респондентов отметили, что больше всего им понравилось работать с клиентами и подбирать им страховые продукты. 24% привлекла должность андеррайтера, хотя большинство ответили, что должность очень серьезная и требует глубоких знаний в области страхования. Ответственность пугает обучающихся, поэтому только 13% хотели бы работать на должности управляющего страховым портфелем (рис.5).



*Рисунок 5. Распределение ответов на вопрос: «Какая из трех должностей Вам понравилась больше всего?» (в %)*

76,2% респондентов отметили, что благодаря игре на симуляторе, им удалось погрузиться в решение профессиональных задач и понять особенности деятельности страховой организации (рис.6).



*Рисунок 6. Распределение ответов на вопрос: «Удалось ли погрузиться в решение профессиональных задач, благодаря игре на симуляторе?» (где 1 – не удалось, 10 – удалось)*

64,7% респондентов оценили задания игры на 10 баллов из 10, 29,4% – на 9 баллов и только 1 человек на 5 баллов из 10.

Студенты положительно оценивают применение цифровых образовательных технологий на занятиях, особенно таких, как образовательные симуляторы, отмечают повышение уровня вовлеченности в учебный процесс и желание выполнять задания, которые им дает преподаватель. Студенты (более 80%) отмечают высокую степень влияния цифровых технологий и сервисов на вовлеченность студентов на занятиях (на 8, 9 и 10 баллов из 10).

Это подтверждено и повышением среднего балла по текущей аттестации в среднем с 27 баллов до 34, и более высокими результатами на экзаменах, особенно если встречались вопросы, которые, например, затрагивали решение кейсов, схожих с задачами в игровой локации симулятора.

Подводя итог, стоит отметить, что образовательные симуляторы становятся неотъемлемым инструментом подготовки специалистов в области страхования.

Технические требования: ПК, интернет. Мобильные устройства не подходят! Каждый студент играет под своим личным логином и паролем, который дает ему преподаватель. Но, если нет возможности играть индивидуально (нехватка ПК, например), можно поиграть по 2 человека под одним логином и паролем.

Ссылка на видео и фото, на котором видна вовлеченность студентов в учебный процесс: <https://disk.yandex.ru/d/STJkXbVLe1gNQ>.