

В профессию с детства, с деньгами — играючи

Современные образовательные институты, инновационные специальности и стратегии для юных финансистов

Владимир Гридин |



ПОКОЛЕНИЕ Next растет в эпоху бурного развития цифровых технологий, захватывающих все сферы стремительно меняющейся жизни. Идти в ногу со временем помогают программы альтернативного образования, а также игры, которые не только развлекают детей и подростков, но и позволяют овладеть компьютерной и финансовой грамотностью.

Один из крупнейших российских частных инвесторов в образовательную сферу, Сергей Солонин, генеральный директор группы QIWI, только что завершил сделку по приобретению школы профессий будущего «КрашПро». «КрашПро» — один из лучших образцов создания многофункционального образовательного центра для детей и подростков 6–18 лет, который собрал ведущих экспертов и преподавателей, знакомящих с профессиями, реально

востребованными бизнесом и рынком труда, — рассказывает Солонин. — Вдохновляет широкая специализация школы, включающая курсы по программированию Scratch, C/C++, робототехнику, дизайн и анимацию, мобильные приложения. Такой комплекс учебных программ уникален для России и дает родителям и детям исчерпывающие возможности для выбора профессии».

Сергей Солонин активно участвует в развитии новых образовательных инициатив и институтов в России, осуществляя системную инвестиционную поддержку проектов в области развития современного альтернативного образования. Он учредил Центр содействия инновациям в образовании, инвестирует школу креативного мышления ИКРА, Британскую высшую школу дизайна, Московскую школу кино, архитектурную школу МАРШ,

школу компьютерных технологий Scream School.

На базе последней запускается Академия блокчейна (обучение начнется уже в октябре). Это специальная программа для тех, кто хочет освоить технологию блокчейн с нуля. Помимо уже работающих IT-специалистов, директоров и менеджеров компаний тут будут учить и студентов, разясняя принципы функционирования технологии блокчейн, ее применимости, способы создания IT-решений, на ней основанных. Академия блокчейна станет вторым центром компетенций на базе Scream School наряду с лабораторией виртуальной и дополненной реальности VR-lab.

И «КрашПро», и Академия блокчейна — примеры того, как осуществляется высокотехнологичное образование. Однако обучение инновационным профессиям и

развитие компетенций не всегда должно идти за партой. В России есть яркие примеры использования геймификации в образовательном процессе.

В начале лета QIWI провела в международном детском центре «Артек» первую игру живого действия «Финансовый абсолют».

«Командная стратегическая игра на тему планирования семейного бюджета была создана специально для «Артека», — рассказывает руководитель образовательных программ QIWI Елена Луценко. — Она нацелена на обучение детей финансовой грамотности, привитие им разумного и ответственного финансового поведения. В разработке «Финансового абсолюта» по заданию QIWI приняли участие краудсорс-платформа EduNet и IT-компания «СимбирСофт». Были задействованы фи-

