

А.М. Харченко,

методист лабораторії природничо-математичних дисциплін комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», кандидат економічних наук, доцент

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ПІДХОДІВ ФОРМУВАННЯ ЗНАНЬ З ЕКОНОМІКИ ТА ФІНАНСОВОЇ ГРАМОТНОСТІ У ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

В умовах військового сьогодення провадження освітнього процесу має свої особливості, який вимагають від вчителів відповідної гнучкості та адаптивності під наявні та несподівані виклики. Відповідно на вчителів з економіки та фінансової грамотності покладається завдання не втратити якість навчання, а основне, на що потрібно зважати, – це більше орієнтуватися на рівень зацікавленості здобувачів освіти. Практика навчання показує, що молодь добре сприймає інтерактивні методи і при цьому не втрачається зацікавленість, а навпаки вона зростає до вивчення тих чи інших тем дисципліни. Враховуючи підвищений рівень тривоги у здобувачів освіти через війну, застосування інтерактивних методик на уроках є тим інструментом, який дозволяє учням відволіктися від важкої буденності і зануритися у дисципліну та більше комунікувати у межах теми заняття для кращого її засвоєння.

Отже, враховуючи наявні обставини освітнього процесу, розглянемо один із інтерактивних методів навчання, як найбільш ефективний засіб завоювання інтересу дитини. Ключову роль в цьому відіграють саме ігрові технології навчання.

Дидактична гра – метод імітації (наслідування, відображення) прийняття управлінських рішень у різноманітних ситуаціях шляхом гри (програвання, розігрування) за правилами, які дані або виробляються самими учасниками [1].

Дидактичні ігри пов'язані насамперед з **двома особливостями навчання**: проблемністю та засвоєнням навчальної інформації через дію. Проблемність реалізується через самостійне розв'язання учнем поставленої проблеми (завдання) за недостатності необхідних знань, коли він змушений самостійно опанувати новий зміст або знаходити нові зв'язки між уже засвоєними відомостями. У процесі такої діяльності формуються нові вміння й у такий спосіб відбувається навчання через дію.

Дидактика визначає ігри як ефективний спосіб взаємодії учнів, продуктивну форму спілкування з елементами змагання, невимушеності, щирої зацікавленості. Гравці пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в нових ситуаціях, розвивають свою уяву, фантазію. Навіть найпасивніші із учнів докладають максимум зусиль, щоб не підвести своїх товаришів по команді. При цьому спілкування є головним енергетичним джерелом гри, яке підсилює її емоційне забарвлення та добре діє на психічний стан учнів.

У процесі проведення ігор реалізуються такі психологодидактичні закономірності:

- принцип негайного застосування знань;
- зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу;
- наближення до практичного розуміння економічних категорій і закономірностей;
- менша втомлюваність учасників гри;
- зниження рівня тривожності з підвищенням рівня азарту до перемоги.

Класифікації ігор складаються залежно від того, які підстави покладено в їх основу, наприклад, за характером відображення дійсності, технологією створення, цілями, кількістю ролей, ступенем імпровізації. Вітчизняною теорією виокремлюються: інтерактивні ігри з опосередкованим впливом на учня (ребуси, кросворди); інтерактивні ігри з безпосереднім впливом на учня (рольові ігри); не інтерактивні ігри (індивідуальні ігрові завдання). В.Г. Семьонов класифікує ігри також за ступенем імпровізації: ігри з ролями і сюжетом (імпровізовані), ігри з чітким канонічним сюжетом (канонічні), безсюжетні ігри (кросворди) [2, 4].

У практиці економічної освіти найбільш відомі: ділові ігри, іренинги, аналіз ситуацій, розробка колективних проектів в малих групах, комп'ютерні моделюючі ігри чи онлайн-ігри [3].

Створення ділової гри. При розробці гри весь процес навчання треба подати як цілісну систему, кінцевою метою якої є вирішення принципових завдань навчання: яким має бути учень, що він має знати, що він має вміти. Йдеться про необхідний комплекс особистісних і професійних якостей, заданих метою навчання. І саме ця мета є головним системоутворюючим фактором у виборі тих чи інших навчальних ігор. Розробка будь-якої навчальної гри передбачає наявність таких основних етапів:

- 1) вступна частина (мета ігрового заняття);
- 2) підготовча частина (правила гри);
- 3) гра (постановка завдань, саме гра);
- 4) аналіз результатів, підведення підсумків.

Ділові ігри можна будувати по-різному: або кожен гравець перед грою отримує точні інструкції, або лише приблизний перелік того, що йому доведеться зробити.

Принципи побудови дидактичної гри:

1. Наочність і простота моделі. Не слід намагатися відобразити в грі всі функції та

процедури управління реальною господарською діяльністю.

2. Автономність тем і фрагментів гри, що вимагає певної гнучкої структури гри для того, щоб окремі її частини могли розіграватись відносно самостійно. Усе це дає змогу змінювати гру в залежності від конкретного складу її учасників.

3. Можливість подальшого вдосконалення та розвитку моделі гри, «відкритись» ігрової моделі, яка дає їй змогу стати окремим блоком і входити в інші, складніші конструкції гри.

4. Раціональне поєднання в ігровому експерименті ігрової діяльності та діяльності з приводу гри. Ігри призначено для аналізу й визначення шляхів і способів удосконалення управління певною системою, для прийняття оптимальних рішень у даній конкретній ситуації. Цю мету може бути реалізовано в процесі діяльності з приводу гри.

5. Максимальне звільнення учасників від рутинних ігрових процедур. Це дає можливість приділяти більшу увагу аналізу й обговоренню проблем, які розглядаються.

6. Максимальне використання готових розробок. Успішне проведення гри досягається в тому разі, коли в матеріалах для проведення гри міститься добре продумана та ретельно відпрацьована методика оброблення й систематизації ігрової та експертної інформації.

7. Спрямованість всіх елементів гри на вирішення проблеми, що розглядається. Проведення гри не є самоціллю. Кожна дидактична гра покликана допомогти прийняти оптимальне рішення, ефективно засвоїти певну навчальну інформацію.

Етапи розробки ділової гри. Процес розробки навчальної ділової гри можна представити у вигляді ланцюжка послідовних дій:

- обґрунтування вибору ділової гри;
- визначення цілей гри (розробка методів прийняв рішень, визначення системи проблемних ситуацій);
- добір методів;
- розробка сюжету ділової гри (паралельно з цим визначаються завдання для гравців і можливості учасників);
- визначення складу гравців;
- визначення послідовності подій і структури взаємозв'язку (визначення критеріїв успішних дій, встановлення правил гри);
- складання керівництва для ведучого гри;
- складання керівництва для учасників гри;
- стадія гри;
- стадія оцінки гри;
- стадія модифікації ділової гри, яка передбачає встановлення позитивних моментів у проведенні гри та її недоліків із подальшим їх врахуванням і виправленням.

Вчитель економіки чи фінансової грамотності може не розробляти власні дидактичні ігри, а адаптувати вже відомі. При адаптації гри вчитель повинен пам'ятати, що у діловій грі має бути наявна реальна конфліктна ситуація, елемент змагання і можливість використання різних сполучень економічних методів управління. За збалансованості, умовних і реальних компонентів

навчально-виробнича ситуація сприймається як навчальна, і як реальна.

Модель навчальної гри можна представити в таких компонентах:

- тема та ідея (смилова ситуація);
- завдання;
- комплекс ролей і відповідні їм функції;
- змістовно-технічна підготовка, у тому числі розподіл ролей з урахування ігрових інтересів, здібностей і бажання учнів;
- орієнтовний сценарій і рекомендації учасникам гри;
- виконання ролей під час ігрової ситуації;
- обговорювання й оцінювання результатів гри, постспостереження.

Методично добре організована «повномасштабна» навчальна гра вимагає витрат часу для підготовки й активного творчого пошуку вчителя і учнів. Вона включає підготовчий етап, ігровий етап і підбиття підсумків гри.

Підготовка до виконання ролей (або завдань гри) починається після того, як сформульована й усвідомлена ідея (смилова ситуація), що має бути засвоєна через програвання в групі учасників. Розробка цієї ідеї (ситуації) до ступеня структурованості та змістовної наповненості є складовою частиною першого, підготовчого, етапу. Підготовчий етап відбувається до проведення власне ігрового заняття і включає знайомство учасників гри з її ідеєю, розподіл ролей (або завдань), забезпечення необхідним обладнанням, обговорення задуму і стратегії гри, підготовку й ознайомлення з планом чи сценарієм гри й рекомендаціями для її учасників, вибір найбільш відповідного часу і місця для її проведення.

Найважливіша частина підготовчого етапу – самостійна робота учнів. Зазвичай учасники гри не повною мірою володіють знаннями, що стосуються проблеми, й уміннями для її розв'язання. Тому вони працюють з рекомендованою літературою, використовують свій особистий досвід, а також досвід інших учасників навчальної ділової гри. У результаті відбувається обмін інформацією про шляхи розв'язання подібних проблем, уточнюються позиції учасників гри, виробляється стратегія і тактика поведінки в ігровій ситуації.

Ігровий етап передбачає безпосереднє програвання ролей (виконання завдань) групою учасників під час ігрової ситуації. Етап обговорювання й оцінювання результатів гри, постспостереження є важливою складовою проведення ділової гри з метою визначення її ефективності.

Ефективність навчальних ігор. Ефективність гри залежить від тієї теорії навчання, на якій базуються її творці й організатори. Ще Дж. Брунер наголосив на тому, що найкращим способом набуття практичних навичок є досвід, який дають ігри, а не розповідь вчителя, або інші дидактичні методи у грі, як у житті, знання і досвід набувають методом спроб і помилок. Проте ціна помилок у грі не така велика, як у реальному житті.

Навчальна гра є формою навчання у якій реалізуються частково пошуковий, і навіть дослідницький методи навчання. Навчальна гра може виконувати кілька функцій:

– навчаючи – розвиток таких загальнонавчальних вмінь і навичок, як пам'ять, увага, сприймання інформації за допомогою різних аналізаторів, розвиток навичок володіння рідною мовою;

– розважальну – створення сприятливої атмосфери, перетворення уроку на захоплюючу пригоду;

– комунікативну – об'єднання учнів у колектив, встановлення емоційних контактів;

– релаксаційну – зняття емоційної напруженості, спричиненої навантаженням на нервову систему за інтенсивного навчання чи хвилювання через сигнал повітряної тривоги;

– психологічну – підготовка для більш ефективної діяльності, перебудова психіки і фізіології для засвоєння великих обсягів інформації;

– розвиваючи – гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей;

– виховну – психотренінг і психокорекція поведінки в ігрових моделях життєвих ситуацій.

В основі гри лежить поєднання інформаційного (репродуктивного), проблемного (евристичного) й ігрового навчання. В ній можна спостерігати три рівні активності учасників:

а) репродуктивний – учасник гри за найсумлінної праці не виходить за межі раніше знайденого способу дії.

б) евристичний – учасник гри не задовольняється відомими, апробованими методами розв'язування задач, а шукає оригінального розв'язку.

в) творчий – учасник гри, знайшовши розв'язок евристично, не спиняється на цьому, а намагається зрозуміти і використати всі його наслідки і можливості. Активність на творчому рівні якісно інша, ніж на евристичному: це вже шлях до самостійної творчості [5].

Навчальні ігри, забезпечуючи максимальне емоційне і практичне залучення до конкретної ігрової ситуації, створюють принципово нові можливості у навчанні, дозволяючи радикально скоротити час накопичення власного соціального досвіду, перетворюють загальні знання на особистісно значущі, сприяють розвитку організаторських навичок у учнів.

Ефективність навчальних ігор, як засобу пізнання і надбання вмінь і навичок зумовлена синтезом в рамках однієї діяльності ігрового й пізнавального інтересів. З метою оцінювання ефективності навчальної гри самими учнями можна використати наступну анкету:

1. Мені гра сподобалась (не сподобалась) _____, тому що _____

2. Цей урок кращий (гірший), ніж звичайний урок, тому що _____

3. Я б краще виступив(ла), ніж _____, тому що _____

4. Найбільше під час гри мені запам'яталось _____, тому що _____

5. Я б оцінив(ла) ведучого гри (консультанта, директора, економіста), з точки зору володіння матеріалом, прийомами гри, стилем спілкування на оцінку _____, тому що _____

6. Найбільш вдалим був виступ _____, тому що _____

7. Мені не сподобався виступ _____, тому що _____

8. У грі я хотів (ла) _____, але мені це не вдалося, тому що _____

9. У мене з'явилося (не з'явилося) бажання більше довідатися про питання, що розглядалися в ході гри, тому що _____

10. Наступного разу буду більш (менш) активно брати участь у підготовці та проведенні гри, тому що _____

11. Я візьму активну участь у наступній грі, тому що _____

12. Пропоную провести гру в такій формі _____

Навчальні ділові ігри можуть бути використані у навчально-виховному процесі для початкового навчання принципам конкуренції та підприємництва, формуванні фінансової грамотності, кооперації, реклами, торгівлі тощо. У ділових іграх можуть моделюватися відносини конкурентної боротьби або взаємодії, а також відносини змагання між сторонами, що грають. Щоб представити широту і багатоманіття методичних можливостей застосування ділових ігор у навчальному процесі, розглянемо деякі приклади.

Гра в конкуренцію. Здобувачі об'єднуються у групи по 3 – 5 осіб. Кожна група грає за підприємство. Всі підприємства, за які грають групи учнів, випускають аналогічну продукцію, працюють на один ринок збуту. Умови та ціни постачання вихідної сировини й іншого однакові. На початковому етапі всі виробничі й економічні умови теж однакові: технологія, якість, ціни, обсяг продажу, витрати, витрати, чисельність персоналу, доходи, рівень рентабельності тощо. Володіючи однаковими фондами розвитку, групи приймають рішення стосовно стратегії завоювання ринку збуту і збільшення прибутку: розвиток реклами, поліпшення якості (модернізація) виробу, модернізація устаткування, зміна технології, підготовка кадрів тощо. Всі рішення обчислюють у витратах, заповнюють спеціальні форми і вводять у комп'ютер. Комп'ютер імітує поведінку ринку під впливом рішень, прийнятих різними групами.

Так програється кілька кроків. Кожен крок – квартал або рік. Упродовж гри ситуація кілька разів може змінитися, а слухачі мають можливість оцінити успішність своєї діяльності за результатами, що їм видасть комп'ютер у вигляді даних про обсяг реалізації, виторгу тощо. Гра сприяє формуванню економічного мислення й уміння керувати розвитком підприємства за нових, конкурентних умов господарювання.

Вибори керівника. За основу беруть ситуацію на підприємстві, де керівник має піти на пенсію. Дають опис соціально-економічного становища підприємства і низки можливих кандидатур. Вони різні, але об'єктивно рівноцінні, що визначає їхню конкурентоспроможність. Разом із тим ситуація передбачає різну зацікавленість у тих чи інших кандидатах міністерства, місцевих органів влади, самого колективу.

Слухачі до початку гри знайомляться із ситуацією, і кожен окремо визначає, хто з кандидатів

найбільше підходить на посаду керівника, про що повідомляє викладача, зафіксувавши свою думку на окремому аркуші паперу без підпису. Потім формуються групи, що грають ролі: конкурсної комісії, міністерства, місцевих (міських) органів влади, трудового колективу чи груп, що презентують різні інтереси в трудовому колективі.

Цілком імітується весь процес висунання кандидатур, їх обговорення і виборів. Учні самі висувають зі свого середовища того, хто буде грати за кандидата, якого підтримує їхня рольова група. Кандидат готує свою програму, що складається з трьох частин: техніко-економічний розвиток, соціальний розвиток, кадрова політика. На занятті, що імітує збори виборців, кожен кандидат доповідає свою програму, решта слухачів, виконуючи ролі членів трудового колективу, ставлять запитання, беруть участь в обговоренні кандидатур. Одночасно з числа слухачів формуються групи експертів, які за спеціальною шкалою балів оцінюють програми кандидатів, активність членів трудового колективу, роботу конкурсної комісії і президії зборів. Оцінка останніх здійснюється на підставі того, як їм вдалося дотримуватися основних принципів організації виборів: конкурсності, об'єктивності, демократичності, законності. Наприкінці гри обговорюють оцінки груп експертів і порівнюють результати виборів із сумою індивідуальних думок про кандидатів, зафіксованих до початку гри, що дає можливість судити, як спрацював механізм колективної оцінки кандидатів і виборів на конкурсній основі [3].

З дієвої практики сьогодення проведення занять з використання ігрових технологій можна виокремити як очне проведення ігор-симуляторів у класі разом із здобувачами, так і онлайн у певному імітаційному середовищі. У пораду педагогам для використання на уроках в класі добре підійдуть: Лісові комерсанти, Грошовий потік (Cash-Flow), Життєвий капітал, Щурячі перегони та інші. Також ті, які можна спробувати у онлайн: Грошовий потік (Cash-Flow) і Бізнес-симулятор Vial+ Компанії інтелектуальних технологій (<https://kint.com.ua/>), яка щороку для учнівської та студентської молоді проводить бізнес-турнір з підприємництва у симуляційному середовищі.

Принагідно варто зазначити, що деякі педагоги Черкаської області досить активно і вдало працюють з використанням ігрових технологій, а також розробляють і формують власні добірки зокрема у вигляді електронного ресурсу. Так, Пришлюк Алла Василіна, вчитель початкових класів Жашківського ліцею №1 Жашківської міської ради Черкаської області розробила навчальний цифровий ресурс для здобувачів освіти та заслужено отримала переможний диплом Управління освіти і науки Черкаської обласної державної адміністрації в конкурсі на кращу серію цифрових ресурсів у 2023р.

Сайт з колекцією інтерактивних робочих листів містить матеріали теоретичного та практичного характеру для учнів, що включає: інтерактивні скрайб – презентації, створені за допомогою онлайн-сервісу PowToon, цікаві авторські ігри, дидактичні матеріали допомогою сервісу LearningApps; онлайн – тести і вікторини розроблені за допомогою сервісів Kahoot та Quizzy; інтерактивні

робочі аркуші із завданнями та вправами, створені на платформі Thinglink; «хмари» слів, інтерактивні карти, вебквести, побудовані на основі освітнього порталу Vseosvita; онлайн-пазли, створені за допомогою сервісу Jigsawplanet, що допоможе учням сформувати уявлення про благодійність, не тільки як про грошові та майнові пожертвування, але і як про безоплатну, громадську діяльність; електронні книги, у яких розглядаються вислови про благодійність, заповіді легендарної Матері Терези, створені за допомогою сервісу Ourboox. Ресурс допомагає учням розвивати кмітливість та логічне мислення, а під час навчання формувати власне ставлення до прояву милосердя, виховувати милосердя та бажання творити добро, аналізувати життєві ситуації та обирати шлях об'єднання заради добра і збудування, бути розсудливими. Навчальний програмний засіб «Великодушна благодійність», розроблений на основі Державного стандарту початкової загальної освіти, згідно програми курсів за вибором для загальноосвітніх навчальних закладів Варіативна складова Типових навчальних планів, курс «Фінансова грамотність (Фінансова поведінка, 4 клас)» рекомендовано Міністерством освіти і науки (лист МОНУ від 20.05.2015 №1/11-7117).

Отже, використання у навчально-виховному процесі ігрових технологій актуальних сьогодні є важливим кроком для зниження рівня тривожності, розгубленості, у зв'язку з війною, у здобувачів але і повернення їх до навчання у цікавій само ствердній формі, для кращого засвоєння знань, вдосконалення вмінь та навичок. Використання ігрових технологій на уроках дозволить досягти результату коли здобувачі засвоюють знання не примусово, а заради цікавості, азарту, відповідальності перед іншими, у пошуках індивідуальних неповторних шляхів вирішення життєвих ситуацій тощо [6 с. 61]. Нові освітні можливості виникають практично щодня. Варто дотримуватися та експериментувати педагогам разом зі здобувачами у повсякденній навчальній практиці. Завдяки великій кількості можливостей, які надає нам сьогодні Інтернет, вчителі можуть з невеликими зусиллями підготувати уроки, які будуть більш привабливішими для учнів, і в той же час вони багато чому навчатися.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 367 с.
2. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. Посіб. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. За ред. О.І. Пометун. Київ: Видавництво А.С.К., 2003. 192 с.
3. Дахнова О.Є. Основи економіки: практичний довідник. Харків: Весна, 2008. 224с.
4. Використання ігрових технологій у початковій школі. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-igrovih-tehnologiy-v-pochatkoviy-shkoli-59468.html>
5. Сутність ігрових технологій навчання, та їх роль в удосконаленні освітнього процесу. URL: <https://vseosvita.ua/library/embed/01006wdy-71da.docx.html>
6. Пузан Ю. Застосування ігрових технологій на уроках у Новій Українській школі. *Міжнародний мультидисциплінарний науковий журнал «ЛОГОС. Мистецтво наукової думки»*. №6. 2019. С. 57–61.