

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДИК (ДІЛОВОЇ ГРИ) У ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ФІСКАЛЬНОЇ СФЕРИ НА ПРИКЛАДІ ВИВЧЕННЯ ІНФОРМАТИКИ

У статті досліджено поняття “гра”, “ігрова діяльність”, “ділова гра”. Запропоновано сценарій конкурсу “Інформатика та податки” для майбутніх фахівців на пряму підготовки “Фінанси і кредит” на адаптаційному етапі для формування моральних та професійних якостей фахівців фіскальної сфери.

Ключові слова: професійні якості, гра, ігрова діяльність, інформатика, фіскальна (податкова) сфера, виш.

Формування творчої, неординарної особистості, фахівця з високими професійними якостями є пріоритетним завданням вищої школи. Підготовка фахівця для фіскальної сфери передбачає формування таких професійних якостей у студентів, як: порядність, витримка, професіоналізм, відповідальність, повага до платника податків, толерантність, чесність, уважність, розуміння серйозності наслідків прийняття рішень, широкий світогляд тощо. Ці професійні якості доцільно формувати не лише під час проведення лекцій, семінарських чи практичних занять, а й у процесі позаурочної діяльності, використовуючи, зокрема, ігрові методи навчання.

У контексті окресленого пропонуємо авторський сценарій конкурсу “Інформатика та податки” для формування професійних якостей у майбутніх фахівців фінансової сфери (податківців).

Проблематика гри та використання ігрових методик актуальна в професійній галузі, дослідженням аспектів якої опікуються сучасні науковці (Л. Артемова, Д. Ельконін, Гейзінга Йоган, Н. Непомняща, С. Сисоева та ін.).

Так, в “Енциклопедії освіти” термін “гра” подано як вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються певні способи дій та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [2, с. 139]. Відтак можемо стверджувати, що гра є родовим поняттям щодо термінологічного словосполучення “ігрова діяльність”. Відповідно, у навчальній діяльності гру використовують як метод, що має великий педагогічний потенціал і сприяє створенню атмосфери психологічного комфорту. У професійній освіті широко використовують ділову гру як вид гри, під час якої в уявних ситуаціях моделюють зміст професійної діяльності майбутніх фахівців.

На думку А. Макаренка [5, с. 12], гра народжує позитивні емоції. Це – радість якості, яку приносить робота.

С. Сисоева [6, с. 185] зазначає, що гра вимагає дотримання певних правил поведінки, які мають істотне значення для розвитку спостережливості, уміння підпорядковувати свої дії загальній меті діяльності; гра має

завичай груповий характер; вона сприяє створенню близьких відносин між учасниками, знімає з них напруження й тривогу, підвищує самооцінку, дає змогу випробовувати себе в різних ситуаціях спілкування. Під час гри формується особистість загалом, розвивається її інтелект, відчуття й воля. В основу ігрових методів покладено пошук оптимального варіанта вирішення проблеми. Кожний має право вирішувати проблему самостійно в складі групи. Гра передбачає моделювання професійної діяльності загалом чи окремих її елементів.

У вищій школі прийнято використовувати ділову гру. Дослідниця М. Воронка [1, с. 10] доводить, що ділова гра є ефективним засобом активізації професійної підготовки за певних умов, зокрема: керівник гри повинен володіти методикою організації та проведення її в навчальному процесі; ділові ігри спрямовані на формування знань предмета, вмінь і навичок професійної діяльності; розроблено відповідне ігрове забезпечення (інструкції, комплект завдань, графіки, контрольні тести тощо); ділові ігри використовують систематично; студенти в процесі активної участі в діловій грі розширюють досвід індивідуальної та групової творчої діяльності, нагромаджують досвід активної ігрової участі.

Різні аспекти ігрової діяльності, ігрові методики висвітлено в дослідженнях Л. Артемової, Р. Буре, Л. Виготського, Д. Ельконіна, Р. Жуковської, О. Запорожця, В. Коломієць, В. Крутій, Н. Кудикіної, О. Леонтьєва, С. Рубінштейна та ін.

Нами здійснено пошук авторефератів з окресленої проблеми. З'ясовано, що досліджень, у яких ідеться про ігрову діяльність, достатньо. Зокрема, В. Коломієць [3, с. 4] уточнено сутність феномена комплексної гри як осередку цілеспрямованої, керованої діяльності студентів; визначено характерологічні ознаки мовленнєвих умінь та показники рівня сформованості мовленнєвих умінь студентів.

В. Крутій [4, с. 6] надала рекомендації вчителям щодо керівництва іграми на уроках, обґрунтувала теоретичні засади побудови системи дидактичних ігор для формування навчальної активності, виявила рівні навчальної активності в процесі використання дидактичних ігор, систематизувала психолого-педагогічні умови активізації навчальної ігрової діяльності.

Науковці [6, с. 186] під терміном “ділова гра” розуміють форму занять, на яких учні під керівництвом викладача колективно обговорюють і приймають рішення в запропонованих викладачем та самими учнями різноманітних професійних ситуаціях. Ділова гра – це імітаційна гра, в якій відтворюється справжня діяльність конкретних працівників. Ділова гра – форма відтворення предметного й соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, які характерні для цього виду професійної практики. Залежно від того, який тип людської практики відтворюється в грі та які цілі встановили собі учасники, розрізняють: навчальні, дослідницькі, управлінські, атестаційні ділові ігри.

Ураховуючи різноаспектність підходів до розуміння ділової гри, на основі ґрунтовного аналізу наявних сучасних дослідницьких позицій нау-

ковців пропонуємо авторське витлумачення ділової гри в процесі професійної підготовки майбутніх фахівців напряму підготовки “Фінанси і кредит” на адаптаційному етапі, сутність якого полягає в тому, що це творчий, цілісний, цілеспрямований процес взаємодії суб’єктів навчальної діяльності, в якому моделюються предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності; це метод й активна форма навчання, за яких істотне значення накладає виш і спеціалізація, яку здобувають студенти, їхня майбутня професійна діяльність та її особливості; це гра, яка імітує реальне життя, реальну професійну діяльність; це гра, яка не лише активізує розумову діяльність, розвиває творчі здібності кожного учасника, зміцнює зв’язок “студент-викладач”, а й дає поштовх у самостверженні та самореалізації підростаючої людини, тренує, вчить однолітків бути командою, дружнім колективом, успішною групою; участь у ділових іграх може дати не тільки знання, а й безцінний досвід, який в умовах розміреного існування треба набувати роками.

Аналіз наукових джерел свідчить, що проблему впровадження ігрових методик у позаурочний час серед студентів фінансового, податкового профілю досліджено недостатньо широко.

Мета статті – розкрити можливості використання ігрових методик у позаурочний час на прикладі симбіозу інформатики та податкової (фіскальної) справи серед студентів економічного спрямування для об’єднання молоді в міцний колектив, подолання перешкод адаптаційного періоду першокурсників.

Нами обрано ділову гру з пошуково-пізнавальними елементами. Перевага розважально-інтелектуальній грі надана з метою сприяння адаптації першокурсників за незвичних умов навчання у виші.

Конкурс “Інформатика і податкова справа” проведено серед студентів першого курсу освітньо-кваліфікаційного рівня “бакалавр” напряму підготовки “Фінанси і кредит” варіативної компоненти “Оподаткування”. Під керівництвом викладача спільно зі студентами четвертого курсу розроблено сценарний план конкурсу, який передбачав п’ять тематичних зупинок. Кожна з них у змістовому аспекті наповнена цікавими запитаннями, інтерактивними методами (розв’язання проблемних завдань, кросвордів, складання поезії щодо професійної діяльності майбутнього податківця). Конкурсні завдання за змістом дали змогу об’єднати питання інформативної обізнаності студентів (інформаційні технології) з теорією та практикою інформаційної діяльності майбутніх фахівців фіскальної сфери.

Сценарний план конкурсу подаємо нижче.

Ведуча 1. Сьогодні ми вирушаємо з Вами в подорож прекрасною і дивною країною – Податковою Інформатикою. Країна дуже велика, в ній дуже багато цікавого.

Ведуча 2. Але дорогою зустрічатимуться перешкоди, які Ви – команди – маєте подолати. За кожний такий бар’єр Ви отримуватимете бали. Виграє та команда, яка протягом усієї подорожі отримає більше балів.

Отже, вирушаємо!

Ведуча 1. І перша наша перешкода на дорозі – це конкурс “Ледачому не розгадати, кмітливому на роздуми – секунди дати”.

Ведуча 2. Вам необхідно швидко дати відповіді на запитання. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Команда, яка знає правильну відповідь, піднімає руку й відповідає (за умови неправильної відповіді шанс надається іншій команді).

Запитання:

- З яких знаків складається алфавіт двійкової системи? (0 і 1)
- Які види пам'яті має комп'ютер? (Зовнішня і внутрішня)
- Друкувальний пристрій, призначений для виведення текстових і графічних даних на папір чи плівку? (Принтер)
- Пристрій для відображення даних на екрані? (Монітор)
- Назва найпоширенішої операційної системи? (WINDOWS)
- Засновник фірми Microsoft. Найбагатша людина в світі? (Біл Гейтс)
- Комп'ютерний гризун? (Миша)
- Для введення звукового сигналу використовують... (Мікрофон)
- За допомогою якої команди можна виконати повторне збереження, наприклад, текстового документа зі зміною імені? (Файл→Сохранить как...)
- Сукупність даних, яка має своє унікальне ім'я та зберігається на зовнішніх запам'ятовувальних пристроях комп'ютера? (Файл)
- За допомогою яких клавіш клавіатури можна закрити вікно? (Alt+F4)
- Як називається оптичний диск великої ємності? (DVD)
- Що є основним пристроєм комп'ютера, який можна назвати його “мозком”? (Процесор)
- Як у народі називають величину мегабайт? (Метр)
- Людина, яка зламує комп'ютерні системи? (Хакер)
- Найменший елемент зображення на екрані монітора? (Піксель)
- Покликання на об'єкти, за допомогою яких можна швидко запустити програму для виконання або відкрити електронний документ у відповідному середовищі? (Ярлик)

Ведуча 1. Молодці! Але доки Ви відповідали на запитання, у нашій подорожі з'явилась нова перешкода. І пройти крізь неї можна, розгадавши кросворд.

Ведуча 2. У Вас є 10 хвилин на подолання цієї перешкоди. Команда, яка перша впорається, отримує 10 балів, друга – 5 балів.

(ведучі роздають кросворди)

(визначають переможців)

Ведуча 1. Без комп'ютера дуже складно в податковій службі, ми так звикли до них звертатися по допомогу, що вже й не замислюємось, як вони влаштовані.

Ведуча 2. У комп'ютера, як і у людини, є мозок, пам'ять, пристрої, які сприймають інформацію (у людини це органи чуття), є пристрої, які інформацію подають (руки, мова у людини). Ці пристрої нам відомі, але спробуємо відгадати їх за допомогою гри пантоміми.

Ведуча 1. З кожної команди попросу вийти до нас по дві особи. Вам необхідно показати слово, яке написано на папері своїй команді, якщо вона не знає правильної відповіді, то команда-опонент має право відповіді (*говорити не можна, лише показувати*).

Ведуча 2. Кожне правильно відгадане слово оцінюється в 5 балів.
(Перша команда: податок на бороду, блок пам'яті; друга команда: податок на димоходи, принтер)

Дякуємо учасникам!

Ведуча 1. Податківець – дуже нелегка, але необхідна професія. Працюючи в державних органах, Ви зіткнетесь з певними перешкодами, які потрібно буде вирішувати. І не всі вони будуть легкі.

Ведуча 2. Так, ми вирішили перевірити Вас: чи готові Ви працювати в податковій службі. Необхідно з окремих складів скласти речення. У Вас на це завдання 5 хвилин.

Перша команда: ком, з, не, спр, п'ю. ро, яка, стра, те, ш, лю, зум, ром, на, ава, ній, ди, будь, ні.

Відповідь. Розумній людині будь-яка справа не страшна з комп'ютером.

Друга команда: роз, на, від, ком, впр, май, би, від. а, п'ю, рай, стра, ся, ав, но, уму, сті, тера.

Відповідь. Від майстра набирайся вправності, а від комп'ютера – розуму.

Ведуча 1. У нашій подорожі Податковою Інформатикою залишилась одна перешкода, яку Вам треба подолати за 10 хвилин. Завдання – поезія, тематично пов'язана з інформатикою та податками (оцінюється воно в 10 балів).

Ведуча 2. Отже, команди, Ваші вірші:

РОЗУМНІ ПОДАТКІВЦІ

На інформатиці сиджу.

Я з комп'ютером дружу.

В “податковій” я навчаюсь.

Розуму там набираюсь.

Податківцем стану я,

НУДПСУ – любов моя!

В універі все для нас,

Інформатика – це клас!

Ми комп'ютери вмикаєм,

І програми всі вивчаєм.

МКР пишем сміливо,
 Бо знання – це наша сила.
 Тож навчаймося сумлінно,
 І здамо все на “відмінно”.
 Все в житті нам знадобиться –
 У професії майбутнього податківця!
ПОДАТКОВІ ХАКЕРИ
 Ми юні податківці
 Крокуєм до мети.
 Ми вмієм вправно мислити,
 Щоб цілі досягти.
 Ми знаємо інформатику
 Та це іще не все...
 Податки – це наш напрямок.
 Для нас це головне.
 Сюди прийшли ми вчитися,
 Основи пізнавати.
 У сфері податковій
 Ми хочем працювати.

Ведуча 2. Ми подорожували дивною країною – Податковою Інформатикою, але це не остання наша подорож. На Вас чекають великі відкриття і нові пригоди. Тож завершимо подорож поетичними рядками.

Професія – податківець

Є професія нелегка й необхідна,
 Податківець – називається вона.
 І захоплення й пошани, й слави гідна,
 Бо робота ця – важлива та складна.
 Податківцям бути чесними годиться,
 Принциповими, порядними завжди,
 Щоб державна не спустошилась скарбниця,
 Не спиняла економіка ходи.
 Податківці, наче бджілки невгамовні,
 Мед до вулика державного несуть.
 Щоб фінансові засіки були повні,
 Де бюджетникам зарплату видають.
 То ж податки – це обов’язок незмінний
 Всіх дорослих, у кого є якийсь дохід.
 Щоб міцніла добра слава України,
 Нам податки чесно сплачувати слід.

У поетичних рядках відчутно настрої, очікування студентів від навчального процесу зокрема та майбутньої професійної діяльності загалом. Варто зазначити, що питання конкурсу можуть змінюватися відповідно до зміни навчального контенту.

Висновки. Упровадження ігрових методів у процес підготовки майбутніх фахівців податкової галузі упродовж навчання у вищі сприятиме формуванню професіоналів із високими моральними та професійними якостями, спроможних до обґрунтування особистої неординарної позиції на сутність певної професійно зумовленої проблеми.

Пропонована ділова гра має закласти підґрунтя наукового мислення й світогляду, озброювати студентів сучасними новітніми методиками отримання та застосування знань під час суб'єктно-суб'єктної взаємодії учасників навчальної діяльності, що сприятиме реалізації ідеї інтегрування навчального змісту, гарантуючи уникнення шаблонів у процесі вивчення інформатики.

Список використаної літератури

1. Воровка М. І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / М. І. Воровка. – Тернопіль, 2007. – 20 с.
2. Енциклопедія освіти / за ред. В. Г. Кремень. – Київ : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
3. Коломієць В. С. Формування професійних мовленнєвих умінь у студентів іноземного походження засобами комплексних дидактичних ігор : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / В. С. Коломієць. – Київ, 2001. – 19 с.
4. Крутій В. А. Активізація навчальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09 / В. А. Крутій. – Київ, 2001. – 21 с.
5. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей [Электронный ресурс] / Антон Семёнович Макаренко. – Москва, 1984. – 45 с. – Режим доступа : http://www.makarenko.edu.ru/files/lekcii_o_vospitanii.doc.
6. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих / Світлана Олександрівна Сисоєва. – Київ : ЕКМО, 2011. – 324 с.

Стаття надійшла до редакції 17.12.2014.

Гладченко О. В. Использование игровых методик (деловой игры) в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов фискальной сферы (на примере изучения информатики)

В статье исследованы понятия “игра”, “игровая деятельность”, “деловая игра”. Предложен сценарий конкурса “Информатика и налоги” для будущих специалистов направления подготовки “Финансы и кредит” на адаптационном этапе с целью формирования моральных и профессиональных свойств специалистов фискальной сферы.

Ключевые слова: профессиональные свойства, игра, игровая деятельность, информатика, фискальная (налоговая) сфера, вуз.

Gladchenko O. The Use of Gaming Techniques (Business Game) in the Training of Future Fiscal Professionals Studying Computer Science

This article explores the concept of “game”, “game activity”, “business game”. A contest script “Information and taxes” for future “Finance and Credit” specialists is proposed; the adaptive phase of the content will help to form moral and professional qualities of fiscal sphere professionals.

Authors’ interpretation of business game in the training of future “Finance and Credit” specialists is proposed, taking into account different aspects of understanding of the business game, based on a thorough analysis of available modern scientific research positions. An adaptive phase is a creative, holistic, purposeful process of interaction of learning activities, which combine subject and social aspects of the content of professional

activity. This method is the active form of learning in which a significant importance of the university and future professional specialization is reviled. It is a game that simulates real life and the real professional activity. It is a game that not only activates mental performance, develops creative abilities of each participant, strengthens the link “student-teacher”, but also gives stimulus to self-assertion and self growing up man. The game teaches peers to be a team, friendly staff, successful group; participate in business games can give not only knowledge, but also invaluable experience that can be acquired during long period of life.

The introduction of gaming techniques in the training of future professionals in the field of tax education in universities contribute to the formation of professionals with high moral and professional qualities, able to justify extraordinary personal position on a particular professional problems.

Key words: *professional quality, game, game activity, informatics, fiscal (tax) area, higher educational establishment.*