

- ресурс] / О.О. Павлова - Режим доступа: http://www.nbuiv.gov.ua/portal/soc_gum/pspo/2010_24_2/Pavlova.pdf
8. Хуторской А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированной парадигмы образования /А.В. Хуторской // Народное образование. – № 2. – 2003. – С. 58–64.
 9. Чепшов М.Г. Интеграция науки / М.Г. Чепшов. - М.: Мысль, 1981.

В статье определяется и описывается методологическая основа разработки проблемы интеграции учебно-познавательной и самообразовательной деятельности студентов. Компетентностный подход рассматривается как перспективное и приоритетное направление обновления образования, которое соответствует современным требованиям педагогической науки.

Системный подход, целостный подход, комплексный подход, интегративный подход, синергетический подход, деятельностный подход, личностный подход, аксиологический подход, ресурсный подход, компетентностный поход.

The methodological base of the integration problem of the educational and cognitive self-study of students is defined and described in the article. The competence approach is considered as a perspective and first priority one of education updating which is in accordance with the modern standards.

Systems approach, holistic approach, integrated approach, synergy approach, activity approach, personality approach, axiology approach, resource approach, competence approach.

УДК 378.141

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ІГРОВИМИ МЕТОДАМИ ПРИ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

***В.О.Меркулова, студентка педагогічного факультету,
А.А.Каленський, кандидат педагогічних наук***

Розглянуто причини застосування ігрових методів навчання під час вивчення економічних дисциплін.

Ключові слова: ігрові методи, дидактична гра, ділова гра, метод «круглого столу».

Постановка проблеми у загальному вигляді. Головна мета професійної освіти – підготовка кваліфікованого працівника відповідного рівня і профілю, конкурентоспроможного на ринку праці, відповідального, що вільно володіє своєю професією.

Нагальна потреба у вихованні творчої особистості майбутнього фахівця-економіста, який здатний самостійно і відповідально приймати нестандартні рішення на основі своїх знань, розв'язувати проблеми і знаходити вихід з кризової ситуації, продовжувати оволодівати знаннями, уміннями й навичками, використовуючи нові досягнення людства, зумовила необхідність застосування інтерактивного навчання, зокрема – ігрових методів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, інтерактивних технологій навчання, проблемно-модельного навчання велику увагу приділяли: М.Арстанов, А.Вербицький, В.Лозова, В.Платов, П.Підкасистий, С.Сисоєва, Ж.Хайдаров, П.Щербань, та ін.; дослідженням ігрових технологій опікуються: Т.Гут, А.Єрмоленко, О.Ковальчук Ю.Кравченко, Л.Сердюк, Н.Слюсаренко, Ю.Чечітко та ін.

Мета статті – здійснити аналіз інтерактивних технологій навчання в процесі вивчення економічних дисциплін.

Виклад основного матеріалу. Сучасним методом навчання і виховання, що сприяє оптимізації та активізації навчального процесу та дозволяє показати цікаві й захоплюючі грані науки, є навчаюча або так звана дидактична гра (метод імітації (наслідування, відображення) прийняття управлінських рішень у різноманітних ситуаціях шляхом гри за правилами, які дані або виробляються самими учасниками).

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

Сучасна дидактика знаходить у грі великі можливості для навчання, розвитку особистості в цілому, оскільки вона посилює мотивацію, сприяє розвитку вольових якостей, формуванню характеру.

Найбільш розгорнуте уявлення про структуру ігрової діяльності запропонував О.М.Леонт'єв. Основними ознаками гри, стверджує він, є потреба, якій відповідає гра, вона безвідносна до предметного його результату. Ігрова діяльність характеризується такою побудовою, коли мотив лежить у самому процесі. Ознаки гри виражають її процесуальність, при тому вона не є «продуктивною діяльністю, її мотив полягає не в тому, щоб зробити побудову, а в тому, щоб робити її». Це стосується будь-якої гри взагалі [4].

Педагогічна гра, як зауважує Г. Селевко, складається з ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб активізації, стимулювання тих, хто навчається, до продуктивної навчально-пізнавальної діяльності. Учений обґрунтовує цілком прийнятну класифікацію педагогічних ігор за [3]:

– *характером педагогічного процесу*: а) навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; б) пізнавальні, виховні, розвивальні; в) репродуктивні, продуктивні, творчі; г) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;

– *предметною галуззю*: а) математичні, хімічні, біологічні, фізичні, екологічні; б) музичні, театральні, літературні; в) трудові, технічні, виробничі; г) фізкультурні, спортивні, військово-прикладні, туристичні, народні; д) управлінські, економічні, комерційні;

– *ігровою методикою*: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації;

– *ігровим середовищем*: а) без предметів, з предметами; б) настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості; в) комп'ютерні, телевізійні, ТЗН; г) технічні, із засобами пересування;

– *видами діяльності*: фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні, психологічні.

У свою чергу, в «Енциклопедії освіти» Н. Кудикіна цю позицію пояснює так: «...ігри поділяються на дві системоутворюючі групи – творчі ігри та ігри за готовими правилами... На підставі порівняння структурних компонентів конкретних ігор здійснюється їх класифікація. Творчі ігри розподіляються за видами на сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації, ігри з елементами праці та художньо-творчої діяльності, театралізовані, ігри-фантазування. Ігри за готовими правилами охоплюють такі різновиди: дидактичні, пізнавальні, ігри-подорожі, рухливі, з елементами спорту, хороводні, народні, комп'ютерні, ігри-розваги, інтелектуальні ігри (загадки, ребуси, кросворди, криптограми, чайнворди тощо)» [2, с. 136].

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм засвоєння матеріалу, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії людей, продуктивної форми спілкування з елементами змагання, невимушеності, щирої зацікавленості. Гравці пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в нових ситуаціях, розвивають свою уяву, фантазію. Навіть найпасивніші докладають зусиль, щоб не підвести товаришів по грі. При цьому спілкування є головним енергетичним джерелом гри, яке підсилює її емоційне забарвлення.

Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Гра виконує такі функції: освітню, розвивальну, виховну. Беручи участь у ділових іграх, студенти набувають комплекс ділових

якостей: вміння адаптуватися в колективі, самостійно приймати обґрунтоване рішення, раціонально організувати свою роботу і роботу підлеглих. Важливе значення має і те, що використовуючи різні методи навчання виникає потреба у студентів у поглибленні знань їх вдосконаленні, творчому аналізі фактичного матеріалу.

Найбільш ефективними є ділові ігри, що застосовуються з дослідницькою метою та навчальними цілями щодо моделювання професійної компетентності фахівця стосовно його реальної діяльності на виробництві.

Заслуговує на увагу метод «круглого столу», де застосовуються такі форми, як зустрічі із спеціалістами, що мають професійний досвід, де вирішуються фінансово-економічні проблеми та розглядаються різні точки зору на них.

Останнім часом все більше студентів включаються до участі в творчих конкурсах: «Інтелект-шоу», «Брейн-рінг», «Що? Де? Коли?», «Засідання клубу «Бухгалтер». Ці конкурси проводяться з обліково-економічних дисциплін, під час яких застосовуються міжпредметні інтеграції. Вони посилюють інтерес до навчання розвивають творче, продуктивне мислення, вчить культурі спілкування, поліпшують між особисті взаємини, але, водночас, під час проведення таких заходів підвищуються вимоги до викладача, який повинен виступати в ролі організатора пізнавальної, ігрової діяльності студентів.

Вимоги до організації ігрових занять:

- сюжет педагогічної гри має бути глибоко продуманий, добре підготовлений, передбачати розв'язання студентами низки проблемних ситуацій, що обумовлюють поступове входження учасника гри в роль;

- мають бути чітко визначені цілі ігрового заняття (навчальні, виховні, розвивальні), причому, загальна мета заняття має знаходитися між дидактичною метою та ігровими цілями;

- викладачу (керівнику гри) слід ґрунтовно знати структуру гри, бути бездоганно обізнаним з нормативними матеріалами, що використовуються на занятті, не коментувати і не переривати перебіг гри («Зачекайте, ви неправильно сказали»; «Виправте помилку»; «Подумайте, чи правильно ви дієте» тощо), а лише фіксувати для себе найвдаліші зразки виконання ролей чи помилки та звертати на них увагу при підведенні підсумків; на такому занятті він «режисер» за кулісами, а студенти – «актори» на сцені;

- студентів заздалегідь (10-14 днів) слід ознайомити з правилами, методикою, змістом педагогічної гри, розподілити ролі між її учасниками, видати завдання та методичні матеріали для самостійної підготовки (ілюстративний матеріал: малюнки, схеми, інструкції, опорні конспекти тощо; додаткові джерела інформації у вигляді підручників, довідників, методичних розробок; алгоритмічні

вказівки щодо послідовності ігрового заняття; набір конкретних професійних ситуацій, тестових завдань і т. ін.) ;

– науково-педагогічні і педагогічні працівники, що залучаються до проведення ігрового заняття, мають бути заздалегідь детально ознайомлені з його правилами та принципами організації; молоді викладачі, що вперше беруть участь у таких заняттях у якості опонентів чи експертів, добре проінструктованими;

– розроблена система стимулювання має чітко формалізувати ефективність прийняття рішень учасниками гри, спонукати студентів до активного, творчого пошуку, бути зрозумілою, відкритою та об'єктивною;

– наявність у студентів знань, практичних умінь і навичок для розв'язання проблемно-ігрових ситуацій (ігрові, імітаційно-ігрові заняття мають проводитися після оволодіння студентами певною частиною навчальної програми з дисципліни);

– створення на занятті психологічного клімату довіри, впевненості вихованців у власних силах, можливості досягнення поставленої мети, поряд з атмосферою продуктивної інтелектуальної діяльності студентів, максимально наближеної до реальної професійної діяльності майбутнього фахівця;

– підведення підсумків, аналіз результатів гри слід проводити у формі ділової дискусії за участю опонентів, рецензентів чи експертів, які під час гри мають бути надзвичайно уважними й аналізувати її сумлінно і професійно зацікавлено; у критичних зауваженнях надавати перевагу таким видам критики: критика-підбадьорювання; критика-надія; критика-похвала; критика-здивування; безособова критика; критика-зауваження.

Майже всі заходи проводяться із застосуванням мультимедійних технологій. Використовуються мультимедійні матеріали створені як викладачами, так і студентами, і розроблені в галузі освітнього медіа. Можна зазначити, що засоби мультимедійних технологій багато в чому мають потенціал універсального дидактичного і виховного напрямку. Він сприяє досягненню як педагогічної мети навчання, так і розвитку індивідуальності студента.

Зацікавленість у студентів викликають постійні конкурси стіннівок, плакатів, що проводяться. Студенти відображають в стіннінках історію виникнення обліку, його актуальність, кросворди, гумористичний погляд, поезію тощо.

Висновки .Таким чином, застосування ігрових технологій під час навчально-виховної роботи сприяє пробудженню пізнавальної активності студентів, становленню самостійності думок та професійної діяльності. Використання ігрових технологій у навчанні передбачає формування всебічно та гармонійно розвиненої особистості студента, здобуття знань, формування вмінь та навичок,

але за умови, що викладач заздалегідь підготує методику проведення гри на занятті, введе в гру момент змагання, вибере систему оцінок, сформулює виробничу ситуацію, завчасно розкаже про умови і правила гри, пояснить методику оформлення результатів виконання завдання.

Подальшого науково-педагогічного пошуку потребує перевірка ефективності застосування ігрових методів навчання у процесі вивчення економічних дисциплін.

Список використаних джерел:

1. Активізація навчання в економічній освіті: навч. посіб.- Вид. 2-ге, доп.- К.:КНЕУ,2003. – 298с.
2. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Селевко Г.К. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
4. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики / А.Н.Леонтьев. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 1981. – 584 с.

Рассмотрены причины применения игровых методов обучения при изучении экономических дисциплин.

Игровые методы, дидактическая игра, деловая игра, метод круглого стола.

The reasons for the application of game teaching methods in the study of economic subjects.

Gaming practices, didactic games, role play, the method of the round table.

УДК 378.147

**ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЕКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПІДГОТОВЦІ
МАЙБУТНІХ ТЕХНІКІВ-ЗЕМЛЕВПОРЯДНИКІВ**

А.А. Каленський, кандидат педагогічних наук

І.П. Прокопенко, магістр

З історичної точки зору розглянуто виникнення методу проектів і проектних технологій, висвітлено доцільність застосування проектних форм роботи студентів при вивченні дисципліни «Вступ до спеціальності» у вищих навчальних закладах I-II рівня акредитації спеціальності 5.08010102 «Землепорядкування».

Метод проектів, проектна технологія, дисципліна «Вступ до спеціальності», землепорядник.

Постановка проблеми в загальному вигляді. Складна демографічна ситуація в нашій країні створила і певні проблеми із