

teacher and student during the class. It is concluded that the development of professionalism of students of pedagogical institutes requires new active educational forms and methodologies, as well as optimization of the whole educational process. Taking into account the inhomogeneity of modern education and specific competition between alternative schools within the Ukrainian education area, education press system shall become a significant part of the development of teacher's creative personality.

Key words: study guide, higher pedagogical education, teacher, conception of a study guide, education press.

Стаття надійшла до редакції 11.12.2012 р.

Прийнято до друку 24.01.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Курило В. С.

УДК [373.5.016:33]:37.091.33

І. О. Шаповалова

ДІЛОВА ГРА ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ЗНАТЬ

За сучасних соціально-економічних умов розвитку ринкової економіки гострою є потреба в поширенні економічних знань, формуванні економічної культури населення. Сьогодні вивчення економіки в школі має забезпечувати розвиток економічного мислення учнів, навчити їх самостійно набувати, засвоювати і застосовувати економічні знання, спостерігати і пояснювати сучасні економічні явища. Але вивчення економіки припускає не лише засвоєння теоретичних знань, а також придбання навичок організації, планування і управління економічними об'єктами. Отримати ці практичні знання і навички можливо при використанні ділових ігор в процесі навчання, особистій участі в спланованих ігрових економічних ситуаціях.

Аналіз літературних джерел [1 – 3] дозволив виявити існування різних підходів до визначення сутності та організації ділових ігор у навчальному процесі. Але деякі аспекти розробки та впровадження ділових ігор в навчальний процес залишаються недостатньо освітленими. Тому у своєму дослідженні ми звернемо увагу на особливості використання гри як ефективного фактору формування економічних знань, оскільки така форма діяльності є найближчою для дітей підліткового віку.

Метою статті є визначення особливостей ділової гри як одного з факторів активізації процесу засвоєння економічних знань та аналіз власного практичного досвіду використання ділової гри при викладанні курсу „Економіка” у системі середньої освіти.

Серед найрізноманітніших форм організації занять найбільше зацікавлення в учнів викликають ігри, ігрові ситуації, оскільки саме вони наближають навчальний процес до реального життя, сприяють формуванню практичних умінь і навичок, забезпечують практичну спрямованість навчання.

І. Підласий пропонує гру, організовану з метою навчання, називати дидактичною, при цьому зазначає, що „...дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності” [4, с. 182].

Ю. Бабанський розглядає дидактичну гру як „...цінний метод стимулювання інтересу до навчання; як засіб, що збуджує інтерес до навчання” [5, с. 342].

Застосування дидактичних ігор при вивченні економіки сприяє підвищенню інтересу учнів до цього навчального предмету, і тим самим підвищує ефективність навчання, формуванню в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Засвоївши основи економічних знань, навчившись читати й аналізувати актуальні економічні матеріали, розбиратися в економічних повідомленнях та програмах уряду, учні повинні зрозуміти, що економічна теорія - це певний розумовий ресурс, необхідний для того, щоб осмислити своє місце в економічних процесах, навчитися „грати” основні економічні ролі, аналізувати та оцінювати економічні процеси, приймати економічно виважені рішення щодо проблем, пов’язаних з майбутньою практичною діяльністю.

Використання дидактичних ігор при вивченні економіки є доцільним і ефективним методом організації навчальної діяльності, тому що:

- учні оволодівають досвідом діяльності, схожим з тим, який би вони отримали в дійсності;
- гра дозволяє учням самим вирішувати важкі проблеми, а не просто бути спостерігачами;
- дидактичні ігри створюють потенційно більшу можливість перенесення знань та досвіду діяльності з навчальної ситуації в реальну;
- забезпечують навчальне середовище, яке негайно реагує на дії учасників;
- прийняття рішень в ході гри тягне за собою наслідки, на які учням неминуче доводиться зважати.

Дидактичні ігри займають важливе місце серед сучасних психолого-педагогічних технологій навчання. В даний час в залежності від сфери застосування існують різні види дидактичних ігор. При вивченні економіки доцільно використовувати ділові ігри.

Традиційно назву „ділові ігри” – „business games” – відносять до ігор, які відображають економічні процеси [6, с. 130].

Ділову гру можна визначити як імітацію господарської чи іншої діяльності підприємства (організації, колективу, людини) у навчальних, виробничих або дослідницьких цілях, яку особа або група осіб виконує за допомогою моделі об'єкта.

Ділова гра є активною формою навчання, яка надає можливість змоделювати економічні ситуації, аналізувати їх і виробляти оптимальні дії для розв'язання певних проблем.

Перевагами ділових ігор є те, що вони допомагають:

- розглянути певну проблему в умовах значного скорочення часу;
- опанувати навички виявлення, аналізу й розв'язання конкретних проблем; орієнтації в нестандартних ситуаціях;
- концентрувати увагу учасників на головних аспектах проблеми й установлювати причинно-наслідкові зв'язки;
- розвивати взаєморозуміння між учасниками гри.

Учасники ділової гри можуть мати мають різні інтереси. Кожен з учасників одні і ті ж проблеми вирішує зі своїх індивідуальних позицій. В той же час під впливом економічних закономірностей, що зумовлюють господарську діяльність людей, вони вимушені шукати і приходити до єдиного рішення. Усе це більшою мірою, ніж будь-який інший метод викладання економіки, допомагає учням зрозуміти суть економічних перетворень, сприяє виробленню у них практичних дій, спрямованих на вибір оптимального економічного варіанту господарської діяльності.

У комунальному закладі „Луганський обласний ліцей” з 2006 року впроваджується ділова гра, яка має назву „Економічна гра”. У ході гри учні ліцею мають можливість стати учасниками економічного життя, хоч і ігрового, але наближеного до реального майбутнього дорослого життя.

Мета цієї гри полягає в тому, щоб не просто дати учням теоретичні знання з економіки, а також показати, як можна використовувати ці знання на практиці; навчити слідкувати за подіями в економічному житті суспільства та розуміти їх; вчитися шукати власні шляхи розв'язання економічних проблем.

За умовами гри кожен учень ліцею має певний грошовий капітал, який відображає його успіхи у навчанні. Крім цього, життя учня вплетене в суспільне життя ліцею, де його успіхи вимірюються суспільно-корисними справами, громадською діяльністю, участю у науковій та художній творчості. Праця учнів, як економічний ресурс, оцінюються в умовних коштах, які потім переводяться в реальні гроші за визначеним курсом (наприклад, у 2010 – 2011 н.р. 10 умовних грошових одиниць дорівнювало 1 гривні).

Завдання умовної грошової одиниці полягає у стимулюванні навчальної та суспільно-корисної діяльності учнів. Така незвичайна система оцінювання знань та особистих досягнень учнів є більш ефективною порівняно з бальною системою. Учні стають дійсними учасниками ділової економічної гри, вони змагаються один з одним,

конкурують та усвідомлюють, що тільки праця (фізична або інтелектуальна) може стати запорукою стабільного життя.

Творчою групою та викладачами ліцею було розроблено „Положення про економічну гру”, „Закон про працю та зайнятість ліцеїстів”, „Адміністративний кодекс ліцею” – основні документи, в яких відображаються правила економічної гри.

Нарахування умовних грошей на персональні рахунки учнів та рахунки класів здійснюються на основі „Закону про працю та зайнятість”, який визначає види праці, за які можна отримати винагороду (навчання; наукова, суспільно-корисна, творча діяльність; участь в олімпіадах, конкурсах та турнірах, спортивних змаганнях тощо).

Відрахування та штрафи встановлюються на основі „Адміністративного кодексу” (наприклад, за пропуски та спізнення на уроки, недотримання норм поведінки, пошкодження ліцейського майна тощо).

Також учні мають змогу виконувати певні види оплачуваних робіт за замовленням, яке можна отримати на Біржі праці. Всі нарахування, відрахування, а також інші операції з умовними коштами проводять учні-службовці Центрального банку, Біржі праці та управляючі банками класів. Центральний банк є установою, яка визначає початкову кількість умовних грошових одиниць на рахунку кожного учня, проводить цінову політику, щотижня здійснює операції з внесення прибутків та витрат на особисті рахунки учнів.

Керуючим органом Центрального банку є Рада директорів, яка складається з представників від класу. Рада директорів щороку на засіданні обирає Голову Центрального банку.

Представники від класів, які входять в Раду директорів Центрального банку ведуть облік коштів на особистому рахунку учнів класу, щотижня подає інформацію про переміщення коштів на рахунках до Центрального банку.

Ігрова економічна діяльність учнів ліцею стає поштовхом до активності в суспільному житті навчального закладу, підвищує інтерес до економічних процесів, які відбуваються в реальному житті, та економіки як науки. Економіка для учнів стає реальною, а не абстрактною: вони можуть переконатися, що в наш час гроші можна заробляти розумовою та фізичною працею вже навіть під час навчання в школі.

Економічна гра в ліцеї триває протягом навчального року і умовно її можна поділити на три етапи: організаційний, ігровий, заключний.

Під час організаційного етапу проходять вибори представників від класу, які будуть входити в Раду директорів Центрального банку, а також учні ліцею інформуються про правила гри та величину стартового капіталу на своєму рахунку.

Другий етап є основним в проведенні гри. Він триває весь навчальний рік. Протягом цього часу учні мають можливість працювати та заробляти умовні гроші, а також витратити їх.

Заключний етап передбачає підведення підсумків гри: підрахунок кількості умовних грошових одиниць на особистих рахунках, визначення найбагатших учнів та банкрутів.

Протягом усієї економічної гри педагогічний колектив та керуючий склад гри створює спеціальні умови, за яких учасники виявляються постійно залученими до гри. Останнє особливо важливе для учнів старших класів, які вже відвикли грати, у них вже сформувалося пасивне відношення до навчання. Через це учні, що уперше стикаються з новою для них формою навчання, відразу активно залучаються до економічної гри. Крім того, усі учні ліцею є активними в ході гри, оскільки основним стимулом для усіх учасників є зароблені умовні гроші, які в майбутньому можна конвертувати в гривні).

Результати моніторингу навчальних досягнень учнів 11 класів Луганського обласного ліцею з економіки свідчать про значне підвищення рівня економічної грамотності учнів.

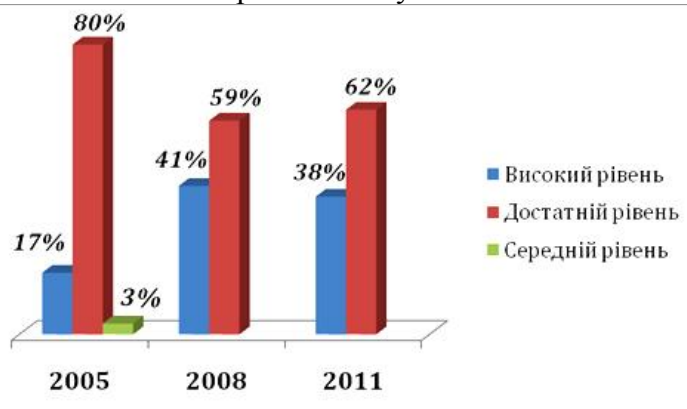


Рис. 1. Діаграма рівня сформованості знань з курсу «Економіка» у 2005, 2008 та 2011 роках

Практичну значимість даного дослідження вбачаємо в тому, що на основі узагальнень, отриманих внаслідок аналізу методичної літератури та моделі ділової гри Луганського обласного ліцею, цей метод навчання можна використовувати як активну форму засвоєння знань з дисципліни „Економіка” та формування практичних навичок і вмінь учнів, а також у позакласній діяльності з метою соціалізації учнів старших класів. Крім того, впровадження в навчальний процес ділової гри сприяє підвищенню рівня засвоєння знань, формуванню навичок самостійного розв’язання актуальних економічних проблем, аналізу сучасних економічних процесів, дозволяє максимально збільшити ефективність вивчення економічного матеріалу та підвищити рівень економічної грамотності учнів.

Список використаної літератури

1. Геронимус Ю. В. Игра. Модель. Экономика. – М. : Знание, 1989. – 208 с.
2. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры. – Рига : Авотс, 1989. – 303 с.
3. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. – М.: Профиздат, 1991. – 192 с.
4. Подласый И. П. Педагогика : учеб. пособие. – М., 1996. – 355 с.
5. Бабанской Ю. К. Педагогика. – М. : Просвещение, 1983. – 608 с.
6. Аксьонова О. В. Методика викладання економіки: навч. посібник. – К. : КНЕУ, 1998. – 280 с.

Шаповалова І. О. Ділова гра як фактор формування економічних знань

У статті розглядається використання ділової гри в навчально-виховному процесі як ефективного фактора формування економічної грамотності учнів. Визначено особливості ділової гри як одного з факторів активізації процесу засвоєння економічних знань та аналіз власного практичного досвіду використання ділової гри при викладанні курсу „Економіка” у системі середньої освіти. Автором доведено, що застосування дидактичних ігор при вивченні економіки сприяє підвищенню інтересу учнів до цього навчального предмету, і тим самим підвищує ефективність навчання, формуванню в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Ключові слова: дидактична гра, ділова гра, навчально-виховний процес, економічна грамотність.

Шаповалова И. А. Деловая игра как фактор формирования экономических знаний

В статье рассматривается использование деловой игры в учебно-воспитательном процессе как эффективного фактора формирования экономической грамотности учеников. Определены особенности деловой игры как одного из факторов активизации процесса усвоения экономических знаний и анализ собственного практического опыта использования деловой игры при преподавании курса „Экономика” в системе среднего образования. Автором доказано, что применение дидактических игр при изучении экономики способствует повышению интереса учащихся к этому учебному предмету, и тем самым повышает эффективность обучения, формированию у учащихся умение сочетать теоретические знания с практической деятельностью.

Ключевые слова: дидактическая игра, деловая игра, учебно-воспитательный процесс, экономическая грамотность.

Shapovalova I. O. Role Play as a Factor Shaping Economic Knowledge

The article reviews the use of the business game in the educational process as an effective factor in the formation of economic literacy of students.

The features of the business game as one of the factors of economic revitalization process of assimilation of knowledge and analysis of their own practical experience in the use of business games in teaching the course „Economics” of secondary education. The author proved that the use of didactic games in studying the economy improves student interest in the subject of this study, and thus increases the efficiency of learning, development of students' ability to combine theoretical knowledge with practical activities. In addition, the introduction of the learning process simulation game will help increase learning, the skills of self-resolving economic issues, analysis of current economic processes can maximize the effectiveness of economic study material and increase economic literacy of students.

Key words: didactic game, business game, educational process, economic literacy.

Стаття надійшла до редакції 08.01.2012 р.

Прийнято до друку 24.01.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Лобода С. М.