

Н. В. Вовк,

старший викладач

(ДВНЗ “Донбаський державний

педагогічний університет”)

ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СПОЖИВЧИХ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ

Постановка проблеми в загальному вигляді. Ігрове проектування як одна з інноваційних навчальних технологій набуває поширення. В основі ігрового проектування навчальних технологій лежать ідеї розвитку пізнавальних здібностей студентів, формування споживчих умінь та орієнтування в інформаційному просторі, формування критичного мислення, яке дозволить орієнтуватись у споживчому просторі. У зв'язку зі становленням ринкової економіки в Україні все більшої актуальності набувають питання необхідності інформованості, просвітництва й захисту прав споживачів. Такі знання дають можливість кожній людині розв'язувати проблему якості товарів, житла, природи, власної безпеки для здоров'я; допомагають у формуванні цивілізованих ринкових відносин, оскільки в суспільстві не сутність і не закон, а звичаї та звички захищати права споживачів у торгівлі, сфері послуг і виробництві повинні стати нормою життя.

Споживчі знання допоможуть студентам стати активними й відповідальними громадянами правової держави, виробити свою систему споживчих цінностей; зрозуміти, що наші потреби й бажання універсальні й що багато потреб не задовольняється через недостатнє їхнє вивчення виробниками та нашу споживчу неграмотність. Сформована раціональна споживча поведінка допоможе студентам використовувати якісні товари (послуги), цивілізовано розв'язувати конфліктні ситуації, сприятиме збереженню їхнього здоров'я, усвідомленню себе повноцінними

громадянами України.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасній психолого-педагогічній літературі проектування розглядається як: практично орієнтована діяльність, що має на меті розробку нових освітніх систем і видів педагогічної діяльності (В. Докучаєва); прикладний науковий напрямок педагогіки та практичної діяльності, орієнтований на розвиток, перетворення, удосконалення, вирішення протиріч у сучасних освітніх системах (О. Заїр-Бек, Н. Дука); попередня розробка основних моментів майбутньої діяльності учнів та педагогів (В. Безрукова); процес створення та реалізації педагогічного проекту (О. Кобернік); технологія навчання (Є. Полат, О. Пехота, Г. Ковальчук, С. Сисоєва та ін.).

Аналіз проблеми свідчить про те, що цінність методу ігрового проектування полягає в сприянні розвитку ініціативи, самостійності, вміння планувати свою діяльність, урахуванні інтересів суб'єкта навчання, розвитку свідомого ставлення до діяльності, формуванні споживчих знань студентів.

У працях учених показано, що однією з умов ігрового проектування є опора на інтереси сьогодення, розвиток споживчих знань та культури студентів. Для нашого дослідження особливий інтерес становлять такі характеристики ігрового проектування; діяльність, спрямована на отримання майбутнього результату; інноваційна спрямованість та моделюючий характер процесу проектування; діяльність, що має на меті отримання розвитку споживчих знань студентів; технологічність процесу ігрового проектування.

Мета статті – поглибити вивчення та розширити знання з проблеми впровадження ігрового проектування як засобу формування споживчих знань студентів.

Виклад основного матеріалу. Аналіз наукових джерел з питань ігрового проектування свідчить, що цей термін не є сталим та чітко визначеним. У наукових працях застосовується термін “ігрове проектування”, зокрема у сфері технічних наук, менеджменту та бізнесу (О. Горелий, О. Древницька, Й. Завадський Н. Кічук, В. Никифороенко). У

сучасній педагогічній літературі поняття “ігрове проектування” є новим і недостатньо дослідженим, не конкретизовано його сутність, структуру та психолого-педагогічні умови ефективності застосування в підготовці педагогів; немає системного характеру технологічних розробок застосування ігрового проектування в практичній роботі майбутніх учителів.

Проблемі організації навчально-ігрового проектування на прикладах підготовки майбутніх менеджерів організацій присвячена дисертація Т. Качеровської. Дослідниця визначає сутність і структуру навчально-ігрового проектування, подає модель його застосування, технологічний алгоритм та шляхи оптимального забезпечення професійної спрямованості цієї технології для менеджерів організацій [4].

В основі ігрового проектування лежать ідеї розвитку пізнавальних здібностей студентів, формування вмінь конструювати свої знання та орієнтування в інформаційному просторі, критично мислити. Основна цінність ігрового проектування, на думку авторів [1], полягає в тому, що воно орієнтує студентів на створення конкретного освітнього продукту, а не лише на засвоєння навчальної інформації. Студенти найчастіше невеликими групами виконують комплексну роботу, яка вимагає інтегрованих знань та вмінь. Їх завдання – одержати новий практичний продукт, розв’язати наукову, технічну або педагогічну проблему.

Згідно з класифікацією, наведеною в роботі [1], ігрові навчальні проекти можуть бути освітніми, соціальними, інженерно-технічними, педагогічними та іншими. При цьому визначається, що проект будь-якого спрямування повинен бути педагогічно значущим, тобто студенти при його виконанні мають оволодіти новими знаннями, будувати нові відношення, оволодівати новими способами мислення та дій. Разом із тим він повинен орієнтуватися на розв’язання конкретної проблеми, мати практичну значущість. Використання навчальних проектів веде до зміни позиції викладача, який із носія готових знань перетворюється на організатора самостійної пізнавальної діяльності студентів.

Сутність та особливості навчально-ігрового проектування:

– у процесі створення ігрового проекту по-новому, творчо, вирішуються педагогічні задачі;

– у підготовці та розробці проекту студент виступає активним суб'єктом навчальної діяльності, викладач посідає місце керівника, консультанта; на підготовчому етапі викладач створює оптимальні умови для успішної роботи над ігровим проектом;

– у процесі роботи над проектом студенти набувають певних знань, умінь, навичок, комунікативних та дослідницьких здібностей, певного рівня готовності до інноваційної діяльності;

– в ігровому проектуванні важливе місце займають контрольні-оцінювальні процеси й особливо рефлексія власної діяльності з боку студента.

Метою навчально-ігрового проектування є підготовка майбутніх учителів до інноваційної діяльності, оскільки педагогічне проектування є засобом реалізації останньої [3]. У визначенні основних етапів навчально-ігрового проектування ми спирались на психолого-педагогічні дослідження вітчизняних та зарубіжних учених у галузі проектувальної та ігрової діяльності (В. Безрукова, Н. Борисова, М. Горчакова-Сибірська, О. Горелого, М. Колесникова, Т. Качеровської, В. Стрельнікова, Т. Полат та ін.). Отже, етапи навчально-ігрового проектування можна представити в такому вигляді:

1) аналіз проблемних ситуацій, вибір теми, визначення проблеми, постановка мети;

2) створення творчих груп (3-4 особи), визначення рольового статусу кожного учасника проекту;

3) вибір методів і засобів досягнення мети, складання програми дій;

4) пошук інформації студентами, її аналіз та обробка;

5) оформлення результатів ігрової проектної діяльності;

6) підготовка до презентації ігрового проекту;

7) презентація та захист ігрового проекту кожною групою;

8) аналіз і загальне обговорення результатів ігрового проектування, його оцінка.

Уважаємо, що виділені етапи навчально-ігрового проектування можна узагальнити, зберігаючи загальну логіку, яка відображає сутність проектної діяльності та ігрових технологій, і представити в такому вигляді: підготовчий; розробки ігрового проекту (дослідницький); представлення проекту та післяпроектний (рефлексія та оцінка проекту).

Уведення споживчих знань у навчальний процес вищої педагогічної школи засобами ігрового проектування – одна із умов сьогодення. Сучасній людині, безумовно, необхідно мати уявлення про основи споживання, про права споживачів та користування ними в конкретних ситуаціях. Зміст споживчої освіти полягає в необхідності формування в студентів раціонального споживчого мислення, що ґрунтується на законах споживання та природній потребі людини в якісному й безпечному добробуті, прагненні до поліпшення якості особистого та суспільного життя.

Ми погоджуємося з поглядами інших дослідників, що до цього часу споживчій освіті приділялась недостатня увага, а впровадженням споживчих знань у навчальний процес займались в основному викладачі кафедр соціологічних дисциплін. Така ситуація викликала необхідність створення ґрунтовної цілісної наскрізної програми курсу “Основи споживчих знань” та посібника для викладачів, який сприятиме запровадженню її в загальноосвітніх навчальних закладах.

Навчати молодь споживчим знанням ми пропонуємо в різних аспектах:

- уведенням спеціального курсу “Основи споживчих знань” (за рахунок варіативної складової навчального плану);
- інтеграцією споживчих знань у зміст інших навчальних предметів;
- упровадженням ігрового проектування як засобу формування споживчих знань студентів у зміст позааудиторної роботи.

Розроблений нами спецкурс має широкі можливості для здійснення

міжпредметних зв'язків з екологією, економікою, правом, історією, соціологією, етикою, діловою українською мовою, валеологією, віковою фізіологією. Мета спецкурсу – ознайомлення студентів із загальними закономірностями економічної і правової організації суспільства, аналізом проблем раціонального вибору на рівні окремого споживача і держави, з основами споживчої поведінки, формування певного способу мислення, виховання грамотної споживчої поведінки та правової культури.

Структура курсу мотивує студентів у процесі його засвоєння співвідносити набуті споживчі знання зі змістом інших шкільних предметів та пов'язувати їх із власним життєвим досвідом.

Розроблена програма передбачає ознайомлення з головними споживчими поняттями, сферою їхнього поширення та принципами дії. Важливим аспектом навчального курсу є його персоніфікований та прикладний характер, тобто безпосереднє відношення всіх тем і понять до життя й інтересів кожної людини. Це допоможе підвищити самооцінку людини, ствердити її як особистість, дасть знання про те, як діяти в складних, непередбачених життєвих ситуаціях, соціальній адаптації студентів до життєвих реалій, підготує їх до дорослого життя, сформує активну громадянську позицію.

Вивчення курсу передбачає поєднання розумово-пізнавальної діяльності студентів з різноманітними практичними діями – ігровим проектуванням: діловими іграми, практичними заняттями, задачами, конкурсами, диспутами, моделюючими й ситуаційними вправами, комп'ютерними іграми, екскурсіями, зустрічами тощо. Для перевірки навчальних досягнень студентів пропонується використовувати міні-тести (на знання основних понять), усне опитування, а головне, задачі та ігрові ситуації, які пропонують приймати рішення, діяти в реальних споживчих ситуаціях.

На заняттях ми використовували такі ігрові проекти: ділова гра “Раціональне споживання”; прес-конференція “Права споживачів на якісні послуги з усунення недоліків придбаного виробу”; особливості бюджетного

та контрактного навчання; дискусія “Споживач на ринку освітніх послуг”; дискусія “Авторське право і суміжні права”; круглий стіл “Право споживачів”; інформаційний проект “Страхові послуги” та рольові, ділові гри: “Робота Центрів зайнятості”, “Рекламний агент”, ігровий проект “Світ професій”, “Достовірність та повнота інформації, зазначеної на ярликах і цінниках продовольчих та промислових товарів”; розробка і презентація рекламного проекту “Мій університет”.

Під час проведення формувального етапу експерименту ми повторно провели бесіду зі студентами II та IV курсу з метою визначення показників прояву пізнавального інтересу та ставлення до дисципліни “Основи споживчих знань”, навчальної діяльності в цілому за трьома його типами (позитивного, індивідуального й негативного відношення), місце навчального предмета серед інших, оцінку окремих методів і форм навчання для підвищення інтересу до навчальної дисципліни в цілому. Отже, переважна більшість студентів IV курсу висловили задоволеність курсом, підкреслили, що для них він є новим, пізнавальним і заслуговує на існування разом з іншими предметами.

Спираючись на загальноєвропейський та світовий досвід формування змісту освіти, а саме на компетентнісну спрямованість усіх елементів споживчої освіти, вважаємо за необхідне подальше систематичне впровадження й удосконалення, починаючи з перших курсів і до закінчення вищого навчального закладу, обов’язкової споживчої освіти, здійснення споживчого виховання.

Висновки з дослідження та перспективи подальших пошуків. Цінність методу ігрового проектування ми визначаємо в тому, що він сприяє розвитку ініціативи, самостійності, умінню планувати свою діяльність, урахує інтереси суб’єкта навчання, розвиває свідоме ставлення до його діяльності. Для досягнення цієї мети студенти повинні навчитись самостійно мислити, окреслювати, розв’язувати проблеми, інтегрувати знання різних навчальних предметів, установлювати причинно-наслідкові зв’язки,

прогнозувати реалізацію різних варіантів. Тож за допомогою розробки та систематичного впровадження в навчальний процес спеціальних курсів, присвячених формуванню споживчих знань студентів, можна значно поглибити знання майбутніх педагогів з проблеми застосування ігрового проектування як одного із засобів формування споживчих знань.

Перспективи подальшої роботи ми вбачаємо в розробці ігрових проектів з професійно предметного напрямку освіти студентів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрющенко В.А. Самозахист споживачів / В. А. Андрющенко. – К. : Спільнота споживачів та громадські об'єднання. – 2007. – 64 с.

2. Гриценчук О.О. Впровадження основ споживчих знань у систему загальної середньої освіти в Україні : аналітичний коментар / О.О. Гриценчук, О.В. Овчарук / Аналітичний звіт // Захист прав споживачів у Європейському Союзі. Спільнота споживачів та громадські об'єднання. – 2007. – С. 34–36.

3. Гузеев В.В. Теория и практика интегральной образовательной технологии / В.В. Гузеев – М. : Народное образование, 2001. – 224 с.

4. Качеровська Т.В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Т.В. Качеровська. – Одеса, 2005. – 206 с.