

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра педагогіки

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри

_____ Т.О.Дороніна
(підпис) (прізвище, ініціали)

Реєстраційний № _____

«___» _____ 20__ р.

«___» _____ 20__ р.

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФАХОВІЙ
ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ У ЗВО

Магістерська робота
студентки групи ЗПВШ-17-1
ступінь вищої освіти : магістр
спеціальності : 011 Освітні, педагогічні науки
спеціалізація: Педагогіка вищої школи

Ізмайлової Катерини Валеріївни

Керівник: к.п.н., доцент Білоус Олена Сергіївна

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____
(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____
(підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

Кривий Ріг-2018

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ ЕКОНОМІСТІВ.....	8
1.1. Проблема використання ігрових технологій навчання майбутніх економістів у педагогічній науці.....	8
1.2. Ділові ігри в системі ігрових технологій навчання, їх відмінні риси, типологія і роль у вихованні економічної культури й економічного мислення студентів.....	16
Висновки до першого розділу	22
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ СТАНУ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗВО У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН.....	23
2.1. Характеристика КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В.Гетьмана».....	23
2.2. Аналіз стану організації навчання майбутніх економістів.....	29
Висновки до другого розділу.....	47
РОЗДІЛ 3. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ У ЗВО.....	48
3.1. Шляхи удосконалення процесу використання ігрових технологій навчання.....	48
3.2. Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій навчання студентів ЗВО.....	60
Висновки до третього розділу.....	82
ВИСНОВКИ.....	83
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	86
ДОДАТКИ.....	93

ВСТУП

Актуальність теми. Реформування системи освіти України, яке зумовлено процесами євроінтеграції, вимагає перегляду стандартів освіти і забезпечення професійної підготовки фахівців різних галузей згідно компетентнісного підходу. Саме такий підхід здатний забезпечити реалізацію одного з пріоритетних напрямів державної політики – постійне підвищення якості освіти на основі оновлення її змісту та форм організації навчально-виховного процесу, зближення вітчизняної системи освіти з європейським та світовим освітнім простором. Оскільки кваліфікації мають визначатися за обсягом роботи, рівня навчального результату, компетентності та профілю, а визначатися за набором компетенцій і рівнями їх сформованості як результатом навчання. Економічна освіта в Україні набуває розвитку. Водночас зростають і вимоги до неї. Аналіз світового досвіду засвідчує, що дуже важливий недолік традиційного навчання основам економічних знань у середній школі полягає в тому, що воно не розкриває процесу взаємодії людей, їхніх інтересів і потреб. Реаліям сучасної української економічної дійсності відповідає поки що вкрай низька економічна культура суспільства. Це простежується в тому, що навіть у нескладних економічних ситуаціях люди не знають, як правильно поводити себе. Для поліпшення ситуації виникає потреба у формуванні економічної свідомості та економічного мислення майбутніх фахівців ще в період навчання у закладах вищої освіти. Ігрові методи навчання моделюють відрізок відповідних умінь і особистих якостей через рольове спілкування та ігрову взаємодію.

Непоодинокими є випадки, коли після закінчення навчання людина бачить, що вона вже багато забула, а те, що пам'ятає, їй потрібно застосовувати у таких комбінаціях, які вона не могла і передбачити. Гра – це школа людських взаємовідносин. У грі немає особи, яка навчає. Процес навчання ведеться мовою дій, учасники гри вчаться і вчать через активні обопільні контакти.

Використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО є одним із сучасних методів активізації

навчальної роботи студентів, підвищення ступеня засвоєння матеріалу, інтенсифікації всього навчального процесу. Ігрова пізнавальна діяльність дозволяє відчувати досліджуваний економічний механізм чи явище, що сприяє його більш глибокому розумінню, а там, де це необхідно, і практичному засвоєнню предмета, що підлягає вивченню. На заняттях із використання ігрових технологій відбувається закріплення і систематизація економічних знань, удосконалення умінь через їх застосування, створюються умови для активного обміну досвідом між учасниками ігрових дій та глядачами.

Використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО на заняттях економічного спрямування, імітуючи конкретну реальність, дають можливість виробити в студентів уміння осмислювати результати прийняття рішень залежно від обраних ролей з огляду на результат попередніх дій. У процесі гри виявляється фахова зрілість, соціально-економічна активність тих, хто навчається, що безсумнівно сприяє удосконаленню самих учасників гри та глядачів як особистостей.

Застосування різних видів ігрового ситуаційного навчання під час набуття студентами економічних знань обумовлено особливостями опанування неоднозначними, а нерідко протирічливими процесами становлення і розвитку ринкових механізмів в економіці України з позицій різних економічних суб'єктів, а також необхідністю формування економічного мислення та економічної культури студентів як майбутніх учасників економічної діяльності.

Ігрові методи навчання та їх використання у навчальному процесі входять до кола наукових інтересів таких вчених, як О. Аксьонова, Е. Берн, Л. Вербицький, В. Виборнов, В. Глушков, Д. Ельконін, С. Ільїн, О. Козлова, М. Крюков, А. Лифшиць, О. Павленко, І. Підласий, Л. Піроженко, А. Поліщук, О. Пометун, В. Пугачов, А. Смолкін, І. Сирожин, М. Разу, О. Юхимович та ін.

Аналіз педагогічної літератури засвідчує, що ігрові технології навчання у сучасній освіті України є об'єктом уваги таких науковців, як Н. Бібік, Л. Ващенко, І. Зимняя, О. Локшина, О. Овчарук, Т. Олійник, О. Пометун, В. Свистун, В. Ягупов та ін. Інноваційними процесами у освіті опікуються

В. Бобрицька, Г. Козлакова та ін. З питань підвищення якості освіти педагогів шляхом удосконалення процесу їх фахової підготовки педагогічною наукою також накопичено певний досвід. Так, особливості й закономірності професійної педагогічної підготовки майбутніх педагогів в контексті приєднання України до Болонського процесу у своїх роботах розглядають О. Брюханова, О. Коваленко, О. Мельниченко та ін. Отже, ігрові технології навчання залишилися поза детальною увагою науковців і потребують додаткового дослідження.

Тему магістерської роботи затверджено за засіданні кафедри педагогіки Криворізького державного педагогічного університету (протокол від 16 листопада 2017 року № 4) та вченою радою Криворізького державного педагогічного університету (протокол від 21 грудня 2017 року № 5).

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати можливості й доцільність використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО на заняттях економічного спрямування.

Основні завдання дослідження:

- 1) охарактеризувати сутність, функції і види ігрових технологій навчання;
- 2) визначити проблеми використання ігрових технологій навчання майбутніх економістів у педагогічній науці у процесі фахової підготовки майбутніх економістів у ЗВО;
- 3) обґрунтувати особливості навчання економіці у закладах вищої освіти;
- 4) виявити особливості ділових ігор в системі ігрового навчання та їх значення у формуванні економічної культури та економічного мислення студентів;
- 5) представити характеристику КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана»;
- 6) здійснити аналіз стану організації навчання майбутніх економістів;
- 7) визначити шляхи удосконалення процесу використання ігрових технологій навчання;
- 8) обґрунтувати можливості та доцільність практичного застосування ігрових технологій навчання при викладанні дисципліни «Основи економічної

науки» для студентів ЗВО;

9) представити методичні розробки ігрового заняття «Естафета» за темою «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» та плану-конспекту рольової гри за темою «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку», враховуючи вікові особливості та рівень загальної економічної підготовки студентів ЗВО.

Об'єкт дослідження – ігрові технології навчання у освітньому процесі.

Предмет дослідження – впровадження ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО.

Для розв'язання поставлених завдань застосовані такі *методи* дослідження: аналіз інформаційних матеріалів з педагогіки та методики викладання економіки задля встановлення місця ігрових технологій навчання в сучасних педагогічних умовах; порівняння думок різних авторів задля визначення сутності та класифікації ігрових технологій навчання; узагальнення і систематизація педагогічних поглядів задля обґрунтування перспектив розвитку ігрових технологій навчання.

Джерельну базу досліджень становлять: нормативно-правові акти (Державна національна програма «Освіта» («Україна ХХІ століття»), Закон України «Про вищу освіту», Закон «Про Освіту», Проект «Концепції розвитку Освіти України на період 2015-2025 рр. (2014 р.); інтерпретаційні джерела науково-теоретичного й методичного характеру, а саме: розробки з викладання економіки і проведення занять із використанням ігрових технологій навчання, які містяться у літературних джерелах, підручниках, навчально-методичних посібниках, періодичних виданнях та Internet-ресурсах.

Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості:

- використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО на заняттях економічного спрямування, імітуючи конкретну реальність;

- підвищення ступеня засвоєння матеріалу, інтенсифікації освітнього процесу у ЗВО;

- більш глибокого розуміння і практичного засвоєння предмету, що підлягає вивченню;
- за допомогою розроблених ігрових комплексів закріплювати і систематизувати економічні знання, удосконалювати уміння, створюються умови для активного обміну досвідом між учасниками ігрових дій та глядачами.

Апробація результатів дослідження. На засіданнях кафедри педагогіки Криворізького державного педагогічного університету (2017–2018 рр.) було проведено конференції з виступами, на яких обговорювалися проблеми та перспективи розвитку та впровадження ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО. Основні результати роботи апробовані та використовуються при викладанні дисциплін в Криворізькому економічному інституті ДВНЗ «Київський національний університет імені Вадима Гетьмана».

Публікації. Білоус О. С., Ізмайлова К. В. *Ділова гра як метод інтенсифікації навчальної діяльності*. Педагогічне Криворіжжя: педагогічний альманах. Кривий Ріг, 2018. Вип. 4. С. 47–49.

Ізмайлова К.В. Концептуальні засади удосконалення підготовки фахівців з облікових спеціальностей у ВНЗ. *Соціально-економічний розвиток держави: досвід, проблеми, перспективи*: збірник матеріалів міжнар. наук.-практ. конфер. (м. Київ, 23-24 жовтня 2017 р.) у 2-х ч. Київ : ГО «КЕНЦ», 2017. Ч. 1. С. 13-16.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг роботи складає 99 сторінок друкованого тексту, в тому числі 3 таблиці та 1 рисунок. Список використаних джерел налічує 83 найменування.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ ЕКОНОМІСТІВ

1.1. Проблема використання ігрових технологій навчання майбутніх економістів у педагогічній науці

Під ігровим навчанням в галузі економіки найчастіше розуміють активну пізнавальну діяльність в ігровій формі, в процесі якої ті, хто навчаються, під керівництвом педагога, виявляючи ініціативу, самодіяльність і змагальність, набувають економічних знань, вмінь, навичок, виробляють активну позицію і творчий стиль діяльності в економічних відносинах. Ігрове навчання створює своєрідну емоційну та інтелектуальну обстановку в класі. Приймаючи на себе ігрове рольове завдання, студенти не лише користуються засобами вербального спілкування, але й прогнозують ігрові дії, тобто перевтілюються, грають, імпровізують, творять.

В основі ігрового навчання лежить гра. Гра, за Г. Гетцером, є не лише своєрідною діяльністю, але також значимим процесом внутрішнього перевтілення. Гра – це школа соціального досвіду, причому досвіду набагато ширшого, ніж сюжет конкретних ігор [5, с. 32]. Вона містить у собі такі *дидактичні можливості*:

1) в ігрових технологіях навчання формуються економічні, соціальні та психологічні мотиви й інтереси студентів (виграти і пізнати економічні і соціальні процеси та явища, навчитися грамотно діяти, приймати вірне рішення, шукати вихід із ситуації, що склалася);

2) дії виконуються відповідно до певних правил і норм поведінки;

3) чітко виокремлені ігрові операції;

4) включаються соціальні, особистісні й групові відносини.

Основний девіз технології гри – «корисно та цікаво». Тому в навчальній діяльності у грі завжди відпрацьовуються провідні знання та навички.

У психологічній концепції ігрової діяльності, розвинутій у роботах

О. Леонтьєва і Д. Ельконіна, гра визначається як діяльність, предмет і мотив якої лежать у самому процесі її здійснення. Звичайно, таке визначення є однобічним і підкреслює лише суб'єктивно-мотиваційний аспект ігрової діяльності, не характеризуючи специфіки змісту її процесів. Таку однобічність визначення можна зняти, якщо доповнити його характеристиками психологічних особливостей діяльнісних процесів, які власне і забезпечують збіг мотиву і предмету діяльності з її процесами. Такими особливостями є насамперед рефлексивність і спрямованість на самоорганізацію способів здійснення діяльності [77].

Таким чином, *економічною грою* можна назвати активну навчальну діяльність, яка дає можливість програти будь-яку конкретну економічну ситуацію в певних ролях, здійснити своєрідну репетицію економічних дій (вчинків) людини, краще зрозуміти економічне мислення, економічну культуру та мотивацію окремих учасників економічного процесу, стати на місце інших суб'єктів економічних відносин або представників ділових кіл, зрозуміти, що ними керує в той чи інший момент реальної економічної події.

У класифікації *імітаційно-ігрових технологій навчання* та визначенні *різновидів економічних ігор* спостерігається значний різнобій. Нерідко до таких методів відносять групу методів імітації економічної індивідуальної діяльності, зокрема аналіз конкретної економічної ситуації, метод інциденту, імітаційні вправи. Проте найчастіше під економічними іграми розуміють групу методів колективної імітації економічної діяльності, до яких належать ділові ігри, рольові ігри або метод інсценування, метод «мозкової атаки», метод кейс-стаді, метод «дискусія» [35, с. 36–52].

Підготовка до проведення економічної гри включає ряд заходів, які забезпечать *умови її ефективності*. До них відносяться:

- забезпечення відповідності обраної ігрової технології навчальним цілям та рівню підготовки учасників;
- перевірка придатності аудиторії до заняття;
- використання адекватних характеру гри засобів фіксації її процесу,

правил поведінки гравців. Це можуть бути записи керівника та інших учасників гри, відео- або аудіозаписи тощо;

- визначення способів аналізу ігрового процесу. До них відносяться: періодичні замітки та зауваження викладача; детальна проробка важливих епізодів і ролей;

- забезпечення змістовної насиченості та цільової спрямованості ігрового навчального заходу. Епізоди гри повинні працювати на реалізацію спільної мети. Забезпечуючи спонтанність, реальність поведінки учасників, процедура гри разом з тим не повина бути дуже затягнутою або уходити далеко від поставленої мети;

- оптимізація вимог до учасників – від них не слід вимагати дуже багато або дуже мало;

- структурування гри в часі, забезпечення приблизного збереження її часового регламенту на початку, упродовж пауз, на заключному етапі і протягом всього процесу гри;

- визначення форм оціночних комунікацій із гравцями. Це може бути констатація правильних або неправильних дій, питання, пропозиції альтернативних варіантів поведінки, обмін думками між гравцями і наглядачами тощо;

- використання оптимальних технічних засобів навчання, особливо при аналізі поведінки гравців та підведення підсумків [36, с. 51–52].

Ефективність проведення економічної гри та принципи її побудови залежать від тієї теорії навчання, на якій (свідомо чи ні) базуються її творці й організатори. Як вважають дослідники, основною теоретичною базою для проведення імітаційних ігор був біхевіоризм, в кінці 60-х років сталася переорієнтація на праці Дж. Брунера, який вважав найкращим способом набуття практичних навичок той досвід, який дають ігри, а не лекції або інші дидактичні методи. У грі, як у житті, знання і досвід набувають методом спроб та помилок. Проте ціна помилки у грі не така велика, як у реальному житті.

Економічна гра є формою навчання, в якій реалізуються частково-

пошуковий і навіть дослідницький методи економічного, зокрема навчальних закладів вищої освіти, навчання (ряд авторів розглядають гру як форму і метод навчання й виховання).

Реалізація особистісних ресурсів у навчанні є можливою у тому випадку, якщо перед студентами ставиться певне ігрове завдання, розв'язок якого передбачає не тільки імітацію, але й ігрову творчість, креативність. Однак для того, щоб студент став суб'єктом навчально-пізнавальної діяльності, необхідно, щоб навчальна робота пропонувала найширші можливості для самостійності і творчості, причому боротьба з рутинною освітнього процесу передбачає зміну діяльності, сполучення її різноманітних видів, зміну позицій і ролей, що дозволяє кожному її учаснику досягти успіху. На важливість успіху для розвитку особистості вказував В. Сухомлинський: «... яким би посереднім не був загальний рівень його здібностей, у чомусь ... одному повинен досягати, переживати значний успіх, почувати себе у чомусь справжнім творцем...» [49,с. 262].

Отже, слід зробити висновок, що економічною грою можна назвати активну навчальну діяльність, яка дає можливість програти будь-яку конкретну економічну ситуацію в певних ролях, здійснити своєрідну репетицію економічних дій (вчинків) людини, краще зрозуміти економічне мислення, економічну культуру та мотивацію окремих учасників економічного процесу.

В класифікації економічних ігор спостерігається значний різнобій. До факторів ефективності застосування економічних ігор у процесі навчання можна віднести: підвищення інтересу до навчальних занять взагалі й до тих проблем, що моделюються й розігруються в їх процесі; отримання і засвоєння студентами більшої кількості інформації, що ґрунтується на прикладах конкретної дійсності (принцип зв'язку навчання з життям); підвищення об'єктивності самооцінки студентів; позитивний вплив на ставлення студентів до освітнього процесу та інших форм занять.

Широкі можливості ігор як практичних моделей взаємодії людей дозволили включити ігрові технології навчання в освітній процес. Ігрові

технології навчання знімають протиріччя між абстрактним характером навчального предмету і реальним характером економічної діяльності. Вони містять елементи соціальної взаємодії між тими, хто навчається, насичений зворотній зв'язк між педагогом й студентом. Досвід, що отримується під час навчальної гри, може виявитись навіть більш продуктивним порівняно з досвідом, одержаним у житті та майбутній професійній діяльності. Ігрові ситуації допомагають створювати нові варіанти розв'язання конкретних проблем та можуть використовуватись навіть як експеримент з метою перевірки гіпотези.

При використанні ігрових технологій навчання у освітньому процесі слід враховувати їх багатofункціональність.

Мотивуюча функція технології ігрового навчання слугує джерелом дій гравців. Мотиви заняття у формі гри знаходять відображення в інтересах учасників, у переплетенні ролей та інтересів особистостей, причому гравці діють в умовній ситуації, але насправді. Заняття з використанням ігрових технологій навчання повинно бути розроблене так, щоб враховувати не тільки імітацію середовища, але і представляти на матриці систему мотивів кожного студента-гравця і всіх учасників разом. Мотивуюча функція ігрових технологій навчання зумовлює позитивне відношення тих, хто навчається, до гри та ігрового навчання в цілому – як важливого фактора їх пізнавальної та інтелектуальної діяльності.

Особистісно-формууюча функція технології ігрового навчання виражається у формуванні значущих якостей особистості студента як майбутнього суб'єкта економічних відносин незалежно від обраного фаху, активної економічної позиції і творчого стиля економічних дій. В ході заняття з використанням ігрових технологій навчання студенти отримують можливість виразити власну точку зору, розкрити свою позицію стосовно економічних явищ і процесів, виявити економічне мислення, культуру мовлення. У цьому випадку ігровий підхід до організації навчальної праці є *засобом інтелектуального розвитку* студентів.

Соціально-мотивуюча функція технології ігрового навчання – це обов'язково:

- а) розвиток інтелекту;
- б) розвиток емоційної сфери;
- в) розвиток стійкості до стресів;
- г) розвиток впевненості у собі;
- д) розвиток позитивного відношення до світу та сприйняття інших;
- е) розвиток самостійності;
- є) розвиток самоактуалізації і самовдосконалення.

У процесі ігрової взаємодії студент повинен стати активним суб'єктом свого саморозвитку, професійного становлення і самовиховання.

Компенсаторна функція технології ігрового навчання передбачає накопичення економічного досвіду студентів шляхом моделювання ігрових ситуацій, максимально наближених до реальних економічних умов. У запропонованих викладачем економічних ситуаціях студенти виступають виконавцями конкретних ролей. Ролі повинні носити проблемний характер, а їх розподіл повинен проводитися з урахуванням індивідуальних можливостей і нахилів студентів, їх соціального статусу.

Дидактична функція технології ігрового навчання полягає в тому, щоб через ігрові дії навчити студентів певній моделі економічної поведінки і спілкування. Важливо під час гри навчити студентів як майбутніх суб'єктів економічної діяльності прийомам репродуктивної та творчої діяльності. В ігровому процесі існує два види результативності освітньої діяльності. Один належить до функціональних продуктів діяльності (заняття, методики, технології). Другий передбачає психологічні продукти діяльності (психічні новоутворення того, хто навчається). Дидактична функція ігрових методів навчання передбачає створення необхідних умов для раціональної організації репродукції економічних знань і творчості з тим, щоб досягти кінцевого результату – вдосконалення економічної підготовки студента та визначення можливості набуття ним у майбутньому економічного фаху.

Пізнавальна функція технології ігрового навчання передбачає переведення теоретичних знань в інструмент практичної діяльності. Знання використовуються у процесі інтелектуальної роботи з віднайдення шляхів і засобів виходу з ігрової ситуації. Пізнавальна функція набуває рис полікультурного виховання, оскільки виконання ігрової ролі передбачає використання міжпредметних знань, збагачення змісту всіх навчальних курсів. Головне призначення пізнавальної функції полягає в тому, щоб підготувати студентів до *самостійного засвоєння знань, розвитку інтелекту, пошуку істини.*

У процесі проведення ігор реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності, як-от :

- 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 [1, с. 130] .

Технологія ігрового навчання передбачає:

- створення творчої ігрової атмосфери з конкретними завданнями;
- визначення цілей і мотивації для студентів;
- описання ходу гри, оцінки діяльності та аналізу знань, вмінь, можливостей та дій гравців.

Під час організації і проведення технологій ігрового навчання необхідно враховувати їх *можливості та особливості:*

а) центр тяжіння ігрової перспективи переноситься на особистість студента; навчальна інформація розглядається як засіб розвитку індивідуальності, стиля діяльності й спілкування гравця; вся система ігрових перспектив (цілей) спрямована на створення умов для прояву пізнавальних, комунікативних, соціальних і економічних здібностей студентів;

б) особистісне сприйняття перспективних ліній гри; забезпечення умов

для самоствердження і самовираження особистості;

в) організація пізнавальної і комунікативної діяльності на навчальних заняттях у формі ігрової моделі, яка ґрунтується на взаємодії, співробітництві і співтворчості її учасників; основою взаємодії у грі є спілкування, що надає можливість гравцям порівнювати себе з іншими, стверджуватись у своїх можливостях і здібностях;

г) змістовний бік гри передбачає актуальність, новизну навчальної інформації, цікавість, емоційність, порівняння і аналогії, ефект парадоксальності, розкриття економічно спрямованої її значимості для студентів;

д) кожен учасник гри, виконавець конкретної ролі чітко уявляє свої функції і способи їх виконання;

е) під час гри створюється «груповий ефект», але за інтелектуальної активності кожного студента, коли кожен виступає активним виконавцем запропонованої йому ролі;

є) на заняттях використовуються лише ті завдання-ролі, які максимально враховують пізнавальний, комунікативний та економічний досвід тих, хто навчається, можливості їх особистості;

ж) забезпечується психологічний комфорт кожному учню, коли позитивні емоції переважають над негативними, ситуації успіху – над невдачами [23, с. 33].

Отже, узагальнюючи ігрові функції, можна зробити висновок, що раціональне поєднання функцій під час впровадження ігрової технології навчання сприяє досягненню очікуваних навчальних результатів, плануванню майбутньої економічної діяльності студентів, відпрацюванню навичок самостійного прийняття рішень і адекватній оцінці ефективності здійснених гравцями дій та їх коригування.

1.2. Ділові ігри в системі ігрових технологій навчання, їх відмінні риси, типологія і роль у вихованні економічної культури й економічного мислення студентів

У науково-педагогічній і методичній літературі існує багато визначень ділових ігор, але єдиного підходу до розуміння поняття ділової гри донині не склалося.

У загальному розумінні *ділова гра* трактується як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами за допомогою моделювання, імітації та зв'язку, включаючи природну мову [10, с. 5–6]. У даному визначенні А. Вербицького не знайшов відображення і розкриття практичний бік діяльності учасників гри.

Дещо інший підхід до визначення гри міститься у працях О. В. Козлової та М. Разу [28, с. 10]. *Ділову гру* вони розуміють як управлінський процес, тобто процес розробки і прийняття рішень для конкретної ситуації за умов поетапного, багатокрокового уточнення необхідних факторів, аналізу інформації, яка додатково поступає в ході гри.

І. Сироежин пропонує розглядати *ділову гру* як модель, що відтворює процеси прийняття рішень і взаємодії учасників системи управління [50, с. 8].

У наведених визначеннях називаються специфічні особливості ділової гри, які не вичерпують всіх її ознак і характеристик.

За визначенням О. Аксьонової, «*ділові ігри*» (*business games*) відносять до ігор, які відображають економічні процеси [1, с. 129]. Такий підхід до визначення цього поняття є надто вузьким і не характеризує усього розмаїття ділових ігор.

Дуже цікавою є точка зору, згідно з якою *ділова гра* являє собою модель будь-якої, у тому числі економічної та педагогічної, діяльності і відношень у колективі співробітників [27, с. 107].

На наш погляд, найбільш вичерпаним і чітким є визначення, згідно з яким *ділова гра* – це репетиція виробничої або суспільної діяльності людини. Вона

дає можливість програти практично будь-яку конкретну ситуацію, що дозволяє краще зрозуміти психологію людей, стати на їхнє місце, зрозуміти, що ними рухає в той чи в інший момент реальної дії [34, с. 34].

Метою ділової гри є поглиблення знань і відпрацювання вмінь та навичок майбутньої діяльності. Ділові ігри формують у гравців не тільки навички розробки і прийняття рішень, але і такі риси особистості: діловитість, виконавську дисципліну, ініціативність, чесність, принциповість, колегіальність, відповідальність за дії та прийняті рішення, результати їх впровадження.

Основними відмінними рисами ділової економічної гри є:

- моделювання реальної економічної діяльності, спрямованої на прийняття обґрунтованих економічних рішень і дій;
- розподіл ролей між учасниками гри;
- розбіжність рольових цілей і дій під час розробки рішень;
- взаємодія гравців відповідно до їх ролей;
- наявність рольової перспективи у ігрового колективу;
- колективна розробка рішень учасниками гри;
- реалізація у процесі гри «ланцюга розв'язків»;
- багатоваріантність розв'язків, включаючи і альтернативні рішення;
- наявність керованої емоційної напруги;
- наявність розгалуженої системи індивідуального або групового оцінювання результатів діяльності гравців.

Педагогічні ігри, що застосовуються у навчальних цілях, є дуже різноманітними. Для представлення методичного різноманіття використання їх у навчальному процесі ігри класифікуються за найсуттєвішими ознаками, які наведені на рис. 1.1 [44, с. 45-46].

Ділові ігри передбачають наявність таких основних етапів:

- вступна частина (мета ігрового заняття);
- підготовча частина (правила гри);
- гра (постановка завдань, саме гра);

- аналіз результатів, підведення підсумків.

Заняття – ділові ігри, які проводяться при вивченні курсу «Основи економічної науки» у ЗВО, можна будувати по-різному: або кожен студент (учасник гри) перед грою отримує точні інструкції, або лише приблизний перелік того, що йому доведеться зробити. Взагалі не обов'язково дотримуватись якоїсь однозначної процедури застосування ділової гри у навчальному процесі. Проте до опису навчальної (ділової) гри мають увійти такі обов'язкові елементи:

- об'єкт імітації та його перетворення, яке досягається в результаті гри;
- мета і завдання гри;
- галузь застосування гри, на кого її розраховано;
- суть проблеми (конфліктної ситуації);
- комплект ролей та функцій гравців;
- правила й умови гри, її документальне забезпечення;
- система ігрових оцінок.

Створення ігрових форм навчання – надто складний, трудомісткий і дуже коштовний процес. За даними американських ігротехніків, на розробку комплексної гри з використанням комп'ютерів витрачається до 10 тис. годин висококваліфікованої праці, що виливається у вартість до 12 тис. дол. за гру.

Адаптація гри – справа простіша і дешевша, але вона потребує від викладача великої педагогічної майстерності, творчого підходу, справжнього професіоналізму. В процесі адаптації ділових ігор потрібно враховувати етнопсихологічні фактори, тому що «вестернізація» ігор не дає бажаного ефекту [1, с. 137].

Ділові ігри, імітуючи конкретну реальність, зв'язок і залежність між різноманітними процесами і явищами, дозволяють прищепити тим, хто навчається, навички аналізу, оцінки дослідження економічних процесів, навчити їх приймати вірні економічні рішення в конкретних ситуаціях.



Рис. 1.1. Класифікація педагогічних ігр [1]

Педагогічні ділові ігри дозволяють виробити в студентів уміння осмислювати результати прийняття рішень в залежності від результату попередніх дій. У процесі ділової гри виявляється фахова зрілість, соціально-економічна активність тих, хто навчається, що безсумнівно сприяє удосконаленню самого учасника гри як особистості. Студенти, беручи участь у

грі, отримують можливість розвивати творчу фантазію, уявлення, відстоювати свою позицію, логічно мислити, приймати рішення і відповідати за свої дії.

Ділові ігри відіграють важливу роль у вихованні економічної культури студентів. Під культурою найчастіше розуміють систему визнаних суспільством групових цінностей, соціально-економічних норм і моделей поведінки. *Економічна культура* проявляється в дотриманні всіх норм економічної взаємодії, які витікають із сутності економічної системи та суспільного устрою. Тому вона виступає як пам'ять суспільства і охоплює чотири складові: економічне мислення, економічну поведінку, економічну діяльність, економічну підготовку (економічну освіту й економічне виховання). Ігровий підхід здійснює вплив на всі перелічені компоненти економічної культури. Людина, що є носієм економічної культури, виявляє цю культуру через вчинки, а здобуває культуру значною мірою через освіту та виховання. Враховуючи, що економічна освіта має поєднуватись з формуванням морально-етичних цінностей та орієнтацій, в процесі викладання основ економіки (особливо для студентів) особливу увагу слід приділяти формуванню культури ділового спілкування та економічної взаємодії, що найкраще досягається через ігрові методи навчання.

Ділові ігри містять у собі великі резерви в розвитку індивідуальності студентів та їх інтелекту. Студенти, беручи участь у грі, отримують можливість розвивати творчу фантазію, уявлення, відстоювати свою позицію, логічно мислити, приймати рішення і відповідати за свої дії. Ділові 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 та *інтелекту* тих, хто навчається.

Виховний і розвиваючий ефект ділових ігор супроводжує емоційна насиченість ігрової діяльності, зв'язок наочно-чуттєвого і абстрактно-логічного мислення в процесі засвоєння навчальної інформації. Ділова гра містить

настільки потужні засоби впливу на мотиваційну сферу її учасників, що робить у принципі непотрібним початкові процедури щодо створення психологічного настрою і установки на гру.

Використання ділових та рольових ігор при вивченні економічних дисциплін у закладах вищої освіти є одним із сучасних методів активізації роботи тих, хто навчається, підвищення ступеня засвоєння матеріалу, інтенсифікації всього освітнього процесу. Значимість застосування ігор у процесі навчання посилюється тим, що за їх допомогою студенти отримують можливість перейти від абстрактного мислення до конкретного сприйняття економічної дійсності, розвивати уміння використання отриманих теоретичних знань у своїх економічних діях. Проведення ділової і рольової гри дає можливість враховувати психологічний чинник, що не піддається кількісній оцінці, що виражається відносинами між людьми, що безсумнівно сприяє удосконаленню самого учасника гри як особистості. Обґрунтованість прийнятого учнем економічного рішення слугує для педагога критерієм оцінки ступеня активного оволодіння тими, хто навчається, навчальним матеріалом, засобом перевірки знань при розв'язанні конкретної реальної задачі [35, с. 41–42].

Таким чином, єдиного підходу до визначення терміну «ділова гра» донині не склалося, але найбільш чітко відображає сутність цього поняття тлумачення ділової гри як репетиції виробничої або суспільної діяльності людини, тому що у грі актуалізується, знаходить свій поведінковий прояв активна позиція її учасників. Проведення ділової гри повинно базуватися на принципах ефективності (реалізації мети) і економії, тобто досягненні максимальних результатів при мінімальних часових, фінансових та інших витратах. Ділові ігри реалізують творчий стиль пізнавальної діяльності студентів, їх економічного мислення. При ігровій формі навчання діяльність студентів набуває частково-пошукового, проблемного, дослідницького характеру, що неодмінно впливає на виховання економічної культури студентів.

Висновки до першого розділу

Обґрунтовано, що економічною грою можна назвати активну навчальну діяльність, яка дає можливість програти будь-яку конкретну економічну ситуацію в певних ролях, здійснити своєрідну репетицію економічних дій (вчинків) людини, краще зрозуміти економічне мислення, економічну культуру та мотивацію окремих учасників економічного процесу. В класифікації економічних ігор спостерігається значний різнобій. До факторів ефективності застосування економічних ігор у процесі навчання можна віднести: підвищення інтересу до навчальних занять взагалі й до тих проблем, що моделюються й розігруються в їх процесі; отримання і засвоєння студентами більшої кількості інформації, що ґрунтується на прикладах конкретної дійсності (принцип зв'язку навчання з життям); підвищення об'єктивності самооцінки студентів; позитивний вплив на ставлення студентів до освітнього процесу та різних форм занять.

Раціональне поєднання мотивуючої, дидактичної, пізнавальної, особистісно-формуючої, соціально-мотивуючої і компенсаторної функцій під час ігрового навчання сприяє досягненню очікуваних навчальних результатів, плануванню майбутньої економічної діяльності студентів, відпрацюванню навичок самостійного прийняття рішень і адекватній оцінці ефективності здійснених гравцями дій та їх коригування.

Використання ігрових технологій навчання сприяє реалізації творчого стилю пізнавальної діяльності студентів. Впровадження ігрових технологій навчання в освітній процес ЗВО позитивно впливає на інтелектуальний розвиток студентів і виховує в них економічну культуру. Студенти, беручи участь у грі, отримують можливість розвивати творчу фантазію, уявлення, відстоювати свою позицію, логічно мислити, приймати рішення і відповідати за свої дії.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ СТАНУ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗВО У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

2.1. Характеристика КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В.Гетьмана»

Розвиток промисловості Криворізького басейну наприкінці 50-х – початку 60-х років ХХ ст. вимагав постійного поповнення підприємств висококваліфікованими кадрами. Крім інженерно-технічних спеціальностей, які надавав Криворізький гірничорудний інститут, велика потреба була у спеціалістах економічного і товарознавчого профілю. Виходячи з нагальних потреб Кривбасу саме у таких кадрах, у 13 липні 1966 року вийшов наказ Міністерства торгівлі Української РСР про організацію у м. Кривому Розі філіалу Донецького інституту радянської торгівлі. Відповідно до постанови Ради Міністрів УРСР від 13 липня 1966 року за № 548 вийшов наказ про організацію його вечірньо-заочного філіалу, яким зобов'язувалося збільшити контингент прийому на 300 чоловік. Це стало своєчасною відповіддю на потреби південно-східного регіону України у висококваліфікованих фахівцях, спроможних брати активну участь у здійсненні правової та економічної реформ, професійно здатних представляти Криворіжжя й Україну в міжнародних організаціях і на світовому ринку.

У 2011 році Криворізький економічний інститут Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» увійшов в якості структурного підрозділу до складу новоствореного Криворізького державного університету, який у 2012 році перетворено на Державний вищий навчальний заклад «Криворізький національний університет».

У 2015 році на підставі рішення трудового колективу інституту, рішення вченої ради ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» Міністерство освіти і науки України реорганізувало

Криворізький економічний інститут шляхом його виокремлення зі складу ДВНЗ «Криворізький національний університет» та перетворення на відокремлений структурний підрозділ ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»

На сьогодні Криворізький економічний інститут Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» – це заклад вищої освіти, провідний навчально-науковий центр підготовки здобувачів вищої освіти для Центрального регіону України, насамперед – Дніпропетровщини.

Основними напрямками освітньої діяльності інституту є надання освітніх послуг з підготовки здобувачів вищої освіти на першому (бакалаврському) та другому (магістерському) рівнях вищої освіти, підготовка, згідно з державним замовленням та договірними зобов'язаннями, висококваліфікованих фахівців для потреб України підвищення кваліфікації, надання інших освітніх послуг, організація та проведення в тісному зв'язку з навчальним процесом фундаментальних, пошукових, прикладних наукових досліджень; методична робота, культурно-освітня діяльність; видання навчальної, наукової та навчально-методичної літератури; налагодження міжнародних зв'язків.

На сьогоднішній день Криворізький економічний інститут є відокремленим структурним підрозділом Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» і одним із провідних закладів освіти Дніпропетровського регіону, де впроваджуються традиції європейських підходів до здобуття знань, реалізовується принцип ступеневості освіти, панує академічний дух, наука, думка і воля – основа формування компетентного фахівця, здатного до працевлаштування, успішного в професійній та соціальній сфері.

Інститут здійснює підготовку фахівців за освітніми ступенями «Бакалавр» та «Магістр». Освітній процес в інституті забезпечують 13 кафедр. Науковий потенціал Криворізького економічного інституту на сьогодні це 106 викладачів, з яких 16 докторів наук та 76 кандидатів наук.

В інституті працює 3 факультети (економіки і управління; обліку, фінансів та інформаційних технологій; підприємництва та права), юридична клініка, центр культури та мистецтв КЕІ, центр психологічної допомоги та соціальної адаптації, центр довузівської підготовки та освіти дорослих, центр інформаційних систем і комунікацій, музей інституту, для проживання студентів пропонується 3 гуртожитки.

Криворізький економічний інститут тісно співпрацює з іншими закладами освіти. Основними сферами співпраці є спільні тренінги та дослідницькі проекти, спільна участь у міжнародних конференціях та семінарах, акредитація навчальних програм, а також обмін студентами та викладачами.

З 2014 року в інституті розпочато підготовку за магістерською програмою «Міжнародні економіко-правові відносини» разом з Академією Полонійною в Ченстохові (Польща) фахівців у галузі теорії і практики міжнародних економічних відносин із поглибленим вивченням проблем міжнародного публічного права, яка має назву «Подвійний диплом». Програма надає необхідні знання для ведення економічної діяльності в умовах функціонування спільного ринку Європейського Союзу з усіма витікаючими можливостями і правами, а саме: можливість наряду з правами українського студента отримати повний пакет прав і пільг європейського студента. Такий статус дозволяє вільно переміщатися по всій Шенгенській зоні Євросоюзу.

Студенти КЕІ мають можливість проходження практики в перших компаніях Європи. Це стало реальністю завдяки тому, що польська сторона запропонувала студентам Криворізького економічного інституту участь у програмі «Еразмус плюс».

З метою залучення студентів до активного вивчення англійської мови, вдосконалення іншомовних навичок та методичної компетенції викладачів іноземних мов інститут бере участь у спільному проекті Міністерства освіти і науки України та «Корпусу Миру США» «Практичний курс викладання англійської мови» згідно з Меморандумом про співпрацю у галузі викладання

англійської мови, економічної та екологічної освіти між МОН України та «Корпусом Миру США» в Україні (угода між «Корпусом Миру США» та КЕІ ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана» від 12 вересня 2010 р.). Більше 10 років в інституті працюють викладачі-волонтери Корпусу Миру США в Україні. Вони викладали курси ділової та фахової мови, спецкурс, організували клуб американської культури, бізнес-клуб, літню школу Camp LEAD.

В інституті впроваджена і працює система Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) – модульне об'єктно-орієнтоване динамічне навчальне середовище, яке є платформою для навчання і надає викладачам, студентам та адміністраторам дуже розвинутий набір інструментів для комп'ютеризованого навчання, в тому числі дистанційного.

Щорічно в інституті проводиться яскраве змагання факультетів у конкурсі самодіяльності «Студентська весна».

Нові виклики сьогодення актуалізують проведення цілеспрямованої роботи з модернізації змісту освіти, упровадження новітніх технологій та інтерактивних методів навчання фахівців економічного, правового та ІТ-профілю. Для реалізації поставлених задач у Криворізького економічного інституту є всі необхідні умови для якісного навчання майбутніх фахівців, їхньої наукової, пошукової, спортивної і художньої діяльності, творчого змістовного дозвілля.

Інститут є співорганізатором Міжнародної науково-практичної конференції «Глобальні аспекти світового господарства в умовах нестабільності», яка щороку проходить на базі Академії Полонійної у м. Ченстохова (Республіка Польща) та у Кривому Розі.

Криворізький економічний інститут має потужну матеріально-технічну базу, яка постійно оновлюється. Навчально-виховний процес проводиться у 3 навчальних корпусах, студенти мають можливість користуватись послугами 3 гуртожитків, спортивною та іншою інфраструктурою. Загальна площа приміщень інституту складає 23577,3 кв.м, у тому числі площа навчальних приміщень становить 11952,5 кв.м.

Фонди бібліотеки інституту налічують понад 104 941 примірників, у т. ч. наукової – 16717, навчальної – 69259, художньої – 3 837 видань. Бібліотека має читальний зал на 70 посадкових місць. З 2006 року у бібліотеці впроваджена мережева система обслуговування науковців.

У 2018 році Наказом Міністерства освіти і науки України № №1213 від 06.11.2018р. Криворізькому економічному інституту Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» було надано бюджетне фінансування для забезпечення доступу до міжнародних наукових баз даних Scopus та Web of Science у кількості 8 IP-адрес.

В інституті діє видавничий центр, оснащений потужним сучасним обладнанням, який забезпечує потреби навчально-виховного процесу у навчально-методичній літературі.

Парк персональних комп'ютерів в інституті, до якого входять 5 комп'ютерних класів, постійно оновлюється і поповнюється. Він використовується в навчальному процесі з урахуванням навчання студентів у дві зміни.

Загальна кількість комп'ютерів в інституті складає 125 одиниць, з них 81 одиниця техніки використовуються безпосередньо у навчальному та виховному процесі. Насиченість навчального процесу комп'ютерами складає 13,2 комп'ютерів на 100 студентів.

В інституті запроваджено єдиний центр обслуговування студентів – Центр студентських комунікацій – який узяв на себе адміністративні функції, які раніше належали деканатам факультетів, давши можливість останнім зосередити діяльність на науковій діяльності, забезпеченні якості освіти, перспектив розвитку спеціальностей, зв'язках зі стейхолдерами тощо.

Інститут інтегрований до мережі Internet. Локальні комп'ютерні мережі об'єднані у єдину мережу для забезпечення доступу до Internet у навчальних аудиторіях і структурних підрозділах інституту з метою застосування елементів

дистанційного навчання, доступу до методичної та навчальної літератури, програмного забезпечення тощо.

У мережі Internet інститут має свій офіційний сайт – <http://www.kneu.dp.ua>, на якому розміщені: загальна інформація про інститут та університет, правила прийому, інформація для студентів, абітурієнтів, інформація про програми міжнародної академічної мобільності, про науково-дослідницьку діяльність закладу вищої освіти тощо.

З метою закріплення теоретичних знань, здобутих у процесі навчання, в інституті діє система практичної підготовки студентів, яка є обов'язковим компонентом освітньо-професійних програм. Студенти проходять навчальну та виробничу практику на базі провідних підприємств і організацій, в органах влади, у міжнародних компаніях.

В інституті діє Центр студентської творчості, актова зала на 600 місць, де студенти проводять своє дозвілля, беруть участь у колективах художньої самодіяльності. Діє спортивний комплекс (включає стадіон, 2 спортивні зали), їдальня та буфет.

Постійна увага приділяється інститутом розвитку соціальної сфери, поліпшенню побутових умов студентів і співробітників, що сприяє якісному забезпеченню освітньої діяльності. Для забезпечення житлом студентів діють 3 гуртожитки. Забезпеченість студентів гуртожитками – 100%.

Криворізький економічний інститут постійно працює над покращенням матеріально-технічної бази, розвитком різноманітних форм міжнародного співробітництва, ширшим використанням у навчальному процесі електронних підручників, посібників, корпоративних інформаційно-обчислювальних мереж, реформуванням навчального процесу у контексті Болонської угоди.

В інституті діє студентське самоврядування, яке впроваджене на рівні академічних груп, факультетів, гуртожитків та інституту.

2.2. Аналіз стану організації навчання майбутніх економістів

Основною метою організації освітнього процесу, є забезпечення всебічного розвитку соціально-активної та творчої особистості конкурентоспроможного фахівця-економіста, здатного самостійно аналізувати стан тих чи інших речей, знаходити шляхи вирішення проблеми, приймати рішення і відповідати за них, опікуватися державними і корпоративними інтересами на користь незалежної України.

Виходячи з цього, ЗВО у процесі вивчення економічних дисциплін повинні ставити і вирішувати завдання, що пов'язанні з формуванням відповідного професорсько-викладацького складу, спроможного створити необхідні умови для якісної підготовки фахівців економічного профілю. Це, у першу чергу, відноситься до коригування навчальних планів і методичного забезпечення їх реалізації; впровадження комплексних програм комп'ютеризації навчального процесу; створення умов для індивідуально-консультативного навчання, індивідуалізації підготовки фахівців у відповідності до вимог законів; формування баз практики; удосконалення систем підготовки та захисту кваліфікаційних робіт; забезпечення ефективної системи виховання та соціальної підтримки студентської молоді; працевлаштування фахівців та отримання інформації про якість їх підготовки; розширення матеріально-технічної бази підготовки фахівців.

Основними принципами освітньої роботи у ЗВО є демократизація, гуманізація та індивідуалізація освітнього процесу.

У діяльності КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В.Гетьмана» розповсюджене використання новітніх технологій навчання із зосередженням особливої уваги на комп'ютерних технологіях при вивченні усіх дисциплін навчального плану та програм; відбувається постійне удосконалення індивідуально-консультативного навчання студентів; залучення студентів до виконання наукових робіт з перших курсів навчання; можливості студентів вільно обирати варіант навчальної програми за умов збереження змісту державного стандарту освіти, коли підготовлений фахівець має право підвищити свою кваліфікацію за

рівнем освіти; впровадження в освітній процес чіткої системи поточного та підсумкового оцінювання знань студентів, модульно-рейтингового навчання; створення умов для задоволення творчих нахилів студентів, їх індивідуальних інтересів у позааудиторній роботі; функціонування, на добровільних засадах, студентських об'єднань, клубів, творчих спілок, в яких їм надається (за їх бажанням) необхідна професійна допомога.

Враховуючи вищезазначені чинники, професійні компетенції які надає КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В.Гетьмана» передбачають, що фахівець з економіки – це:

- фахівець, підготовлений до управлінської діяльності в бізнесі;
- фахівець, який вирішує науково-практичні й аналітичні завдання, пов'язані з поєднанням теоретичних знань з практичними навичками;
- фахівець, який може здійснювати науково-дослідну діяльність або продовжувати навчання в аспірантурі;
- фахівець, який володіє знаннями новітньої нормативної бази у сфері економічної діяльності.

Майбутні фахівці з економіки повинні вміти:

- визначати проблеми, формулювати гіпотези і розробляти план дослідження, вирішувати задачі, що виникають у процесі науково-дослідної діяльності та які, в свою чергу, потребують поглиблених професійних знань;
- розуміти методологічні основи і специфіку методів, що використовуються у економічній діяльності;
- вибирати необхідні методи дослідження, модифікувати існуючі та розробляти нові методи, виходячи із завдань конкретного дослідження;
- обробляти отримані результати, аналізувати й осмислювати їх;
- вести бібліографічну роботу із залученням сучасних інформаційних технологій;
- представляти підсумки наукового дослідження у вигляді звітів, рефератів, наукових статей, оформлених відповідно до наявних вимог, із залученням сучасних засобів редагування та друку;

- володіти навичками самостійної наукової діяльності;
- володіти проблематикою сучасного міжнародного економічного співробітництва.

Визначені компетенції узгоджені зі змістом останніх законодавчих актів у сфері економічної діяльності. Стратегічною метою суспільних відносин у даній сфері є створення системи безперервної освіти фахівців з економіки, що і забезпечить постійний попит їх на ринку праці.

Традиційно випускники КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» мають високий рівень підготовки та користуються попитом на малих, середніх та великих промислових підприємствах, у банківських установах, в територіальних митних службах тощо, можуть продовжити своє навчання в аспірантурі та докторантурі. Також випускники можуть бути запрошені до науково-дослідних інститутів та лабораторій економічного профілю, навчальних закладів на посаду викладача з підготовки фахівців економічних спеціальностей.

Підготовка фахівців з економіки здійснюється за навчальним планом, який розроблений кафедрами у відповідності з ОПП, погоджений з Департаментом вищої освіти Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України, Інститутом інноваційних технологій і змісту освіти Міністерства освіти і науки України та затверджений Ухвалою Вченої ради КЕІ ДВНЗ «Криворізький національний університет».

Робочі програми дисциплін навчального плану підготовки бакалаврів та магістрів розроблені на основі ОПП та її варіативної частини з урахуванням кваліфікаційних вимог, викладених в ОКХ. Фактична забезпеченість навчального процесу робочими програмами дисциплін, що є власними розробками викладачів КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана», складає 100%.

Для всіх нормативних та вибіркових дисциплін у наявності є плани семінарських і практичних занять, завдання для самостійної підготовки, індивідуальні завдання. Для виконання навчального плану за освітньо-кваліфікаційним рівнем бакалавр та магістр підготовлено і використовуються

пакети прикладних комп'ютерних програм. Забезпеченість студентів навчальними посібниками, підручниками і текстами лекцій відповідає вказаним нормативам і складає 100% (один підручник на трьох студентів).

Державна атестація майбутніх фахівців здійснюється у формі захисту випускної або магістерської дипломної роботи. Кафедрами КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В.Гетьмана» розроблено тематику і методичні рекомендації з підготовки магістерських дипломних робіт, які щорічно оновлюються та затверджуються на засіданнях кафедри.

В КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В.Гетьмана» використовується система оцінювання знань студентів з урахуванням поточної успішності, яка включає директорський, факультетський, кафедральний контроль. Всі форми контролю здійснюються у відповідності до плану-графіку, що є складовою частиною організації навчального процесу в інституті та виконуються згідно з методичними рекомендаціями щодо видів контролю та критеріїв оцінювання знань студентів в умовах аудиторного та індивідуально-консультативного навчання.

Графік поточного контролю узгоджується в частині рівномірності проведення контрольних заходів з дисциплін кафедр інституту. Міжкафедральне узгодження контрольних заходів проводять деканати на підставі кафедральних графіків і доводять до студентів у вигляді графіку навчального процесу на семестр. Мета директорського та факультетського контролю полягає у проведенні контрольних заходів та поточній атестації знань студентів з подальшим обговоренням результатів контролю на кафедрах, Радах факультету та інституту. Кафедральний контроль включає в себе поточний і підсумковий. Організація кафедрального контролю базується на розроблених і затверджених на засіданнях кафедри методичних розробках щодо визначення критеріїв оцінки знань студентів з усіх дисциплін, що викладаються, змісту та захисту дипломних робіт. Оцінювання знань студентів з кожної дисципліни здійснюється на основі результатів поточного і підсумкового контролю знань.

Поточний контроль знань студентів враховує систематичність та

активність роботи студента на семінарських (практичних) заняттях; виконання індивідуальної роботи та завдань для самостійного опрацювання з урахуванням заохочувальних та штрафних балів, а також виконання завдань модульного контролю.

Завдання поточного контролю оцінюється в діапазоні від 0 до 50 балів, а завдання, що виносяться на екзамен — від 0 до 50 балів.

Підсумковий контроль проводиться з метою оцінки результатів навчання за освітньо-кваліфікаційним рівнем магістр у цілому або на окремих його завершальних етапах. Підсумковий контроль включає семестровий контроль (семестровий залік, екзамен) та державну атестацію студента.

Семестровий контроль проводиться у формі семестрового екзамену або диференційованого заліку (ПМК) з конкретної дисципліни, в обсязі навчального матеріалу і в терміни, визначені робочою програмою.

Загальна підсумкова оцінка з дисципліни складається з суми балів за результатами поточного контролю знань та за виконання завдань, що виносяться на екзамен (за умови, що студент набрав 30 балів і вище).

Результати екзамену (диференційованого заліку) оцінюються з урахуванням суми балів, отриманих студентом за результатом поточного і підсумкового контролю у формі екзамену (заліку). У випадку, якщо студент отримає за виконання екзаменаційної роботи менше, ніж 30 балів, то виставляється оцінка «незадовільно» (F, FX), оскільки результати поточного модульного контролю і підсумкового екзамену не підсумовуються.

Оцінювання знань студентів здійснюється за 100-бальною системою з наступним переведенням у традиційну 4-бальну систему (оцінка «незадовільно» – 0–49 балів; оцінка «задовільно» – 50–70 балів; оцінка «добре» – 71–89 балів; оцінка «відмінно» – 90–100 балів) та систему оцінювання за шкалою ECTS.

Підсумкове оцінювання знань студентів здійснюється за шкалою, де відображено суму балів поточного контролю знань студентів й результатів екзамену.

КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» проводить наукову роботу зі студентами, яка спрямована на залучення їх до активної науково-дослідницької діяльності. Така мета реалізується через сприяння участі студентів у наукових конференціях, олімпіадах і гуртках, участі у дослідженнях в рамках держбюджетних тем кафедр. Обов'язковою формою роботи зі студентами є проведення наукових проблемних гуртків, у яких студенти обговорюють актуальні питання розвитку зовнішньоекономічної діяльності підприємств, міжнародної фінансово-кредитної системи в умовах економічної кризи, інтеграційних процесів, міжнародного обліку та їх роль у підвищенні економічного потенціалу України.

В КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» працюють наукові студентські гуртки з різноманітних дисциплін. Робота гуртків здійснюється систематично у позааудиторний час. До наукових досліджень залучаються студенти, які працюють у наукових гуртках кафедри. У результаті роботи наукових гуртків в інституті збільшилась кількість таких конференцій та їх учасників.

Викладачі кафедри закріплені за студентами 5 курсу з метою здійснення керівництва наукового-дослідницькою діяльністю студентів.

КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» організовує кафедральні, міжвузівські та всеукраїнські наукові студентські конференції, де студенти презентують результати своєї наукової роботи за підсумками вивчення навчальних дисциплін. У конференціях щороку беруть участь близько 100 студентів кафедри та студенти з інших вищих навчальних закладів. У процесі підготовки та проведення конференцій здійснюється наукове консультування викладачами кафедр бакалаврів та магістрів за обраними темами наукових робіт, а також апробація результатів досліджень через тези доповідей на пленарних засіданнях та у секціях.

Перевагами організації навчання в КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» є:

- викладання фахівцями з практичним досвідом роботи;
- проведення інтерактивних лекцій, тренінгів, зустрічей та семінарів за участю фахівців-практиків відомих українських компаній;

- вивчення дисципліни, опанування яких уможливорює отримати додаткову підготовку до здачі екзаменів за сертифікаційними програмами;
- вивчення професійної іноземної мови;
- отримання можливості навчатися в Академії Полонійній (Польща) та отримати диплом закордонного університету;
- формування практичних навиків під час проходження практики в українських та міжнародних компаніях;
- можливість працевлаштування студентів на базі практики та інших підприємствах за їх запитом;
- розвиток навиків наукового дослідження, участь у міжнародних науково-практичних конференціях та уміння презентації власних проєктів;
- отримання рекомендації подальшого навчання випускників магістратури в аспірантурі.

Важлива роль у формуванні економічного мислення належить економічній науці. В історично сформованій економічній системі суспільства економічне мислення є процесом відтворення у свідомості людини її відношень і зв'язків в економічній сфері життєдіяльності суспільства у формі економічних ідей, категорій, законів, принципів господарювання в їхньому логічному зв'язку. Ринкове економічне мислення неможливе без звернення до тих знань, які дає сучасна економічна наука. Оволодіння економічними знаннями є важливим етапом при формуванні сучасного ринкового стилю мислення не тільки для загальної освіченості людини, а й для її здатності правильно розуміти об'єктивну економічну реальність, вміння вчасно й ефективно вирішувати нагальні соціально-економічні проблеми. Процес інтелектуалізації економічного життя й сфери фінансових відносин виявляється в розбудові інституціональної системи, віртуалізації економіки, використанні новітніх технологій та інструментів фінансового ринку для поєднання й реалізації матеріальних інтересів суб'єктів і на національному, і на міжнародному рівні.

Швидкість економічних змін у теперішній час є настільки великою, а інерція економічного мислення настільки сильною, що економічна наука у ряді

випадків просто не встигає за змінами, що відбуваються в об'єкті її аналізу.

Економічна культура охоплює широкий спектр економічної діяльності людини: від вихідного пункту, який пов'язаний з оволодінням необхідними знаннями, до формування суспільно необхідних норм економічної поведінки, залучення до економічних цінностей. Вона являє собою своєрідний механізм, який безперервно відбирає з наявних у минулому економічному бутті цінностей і норм життя те, що може служити сьогодні та в майбутньому і бути корисним. Економічну культуру варто розглядати як складову культури (від лат. *cultura* – обробка, виховання) взагалі, вона відображає *рівень розвитку економічного мислення*. Практично будь-яка економічна дія людини породжується її уявленнями про систему існуючих економічних відносин.

Серед основних особливостей економічної культури як способу взаємозв'язку економічної свідомості та економічного мислення слід виокремити такі:

1) охоплення соціальних норм і цінностей суспільного масштабу, що отримують в економічній сфері своє специфічне значення, а також соціальних норм, які виникають з внутрішніх потреб економіки;

2) економічна культура визначається каналами, через які вона регулює взаємодію економічної свідомості суспільства та економічного мислення індивідів і груп; до їх числа належать економічні інтереси, соціальні стереотипи, соціальні очікування й орієнтації тощо;

3) економічна культура орієнтована на управління економічною поведінкою соціальних суб'єктів.

У якості соціального механізму економічна культура регулює економічну поведінку через виконання трансляційної, селекційної та інноваційної функцій. *Трансляційна* функція економічної культури передбачає передачу з минулого у сьогодення, з теперішнього часу у майбутнє цінностей, норм, мотивів поведінки. *Селекційна* функція визначає відбір з наслідуваних цінностей і норм тих, що необхідні для розв'язання завдань розвитку суспільства. *Інноваційна*

функція спрямована на оновлення соціальних цінностей і норм шляхом розробки нових і запозичення прогресивних цінностей з інших культур.

Кожна людина в тій чи іншій мірі замислюється над сенсом і метою своєї економічної діяльності, намагається наблизитись до розгадки таємниць економіки і на цій основі будувати свою економічну поведінку. При низькій економічній культурі дії людини можуть будуватися лише за принципом „я, як всі”, тобто наслідувати дії інших. Така людина може бути лише імітатором, а не творцем нового, пасивним, а не активним суб’єктом економіки.

Культурні фактори створюють лише загальний каркас для економічної діяльності індивіда. У межах цього каркасу кожна людина має досить широкий вибір варіантів економічних дій. Інша справа, що цей вибір часто визначається не свідомими підходами, а робиться на інтуїтивному рівні, виходячи з загальних міркувань і звичних підходів, у кращому випадку впливає з принципу здорового глузду.

Основою економічної культури особистості є *економічна свідомість*, яка характеризує здатність пізнавати, відображати і узагальнювати економічну дійсність, передбачати і прогнозувати розвиток економічних процесів. У людини формується свій особистий суб’єктивний образ економічної реальності, виходячи з рівня сприйняття економічних знань, культури мислення. Економічна свідомість людини може формуватися як емпіричним шляхом (виходячи з її особистого досвіду, буденних уявлень), так і на науковій основі (теоретичному базисі), шляхом вивчення і наукового пізнання економічних процесів і явищ.

Зміни в суспільному житті, утвердження нових соціальних відносин, структурні перетворення не виникають самі по собі з суспільного буття. Для цього потрібні цілеспрямовані, усвідомлені дії людей. Свідомість власне не здатна змінювати суспільне життя. Вона реалізується у діяльності людей відповідно до існуючих об’єктивних умов. І якщо ці умови визріли, а дії людей сприяють вирішенню посталих проблем, то можна розраховувати на успіх. З іншого боку, якщо умови визріли і суспільство стоїть на порозі перетворень, то

на перший план виступають проблеми свідомості, тому що в суспільстві нічого не відбувається без свідомої діяльності людей. У цьому випадку ідеї стають творчою рушійною силою.

Під час стрімких економічних змін суспільство в масі своїй ще недостатньо усвідомило спрямованість і характер зрушень в економіці, яким чином реформи відіб'ються на умовах його життя. Така ситуація, коли стара ціннісно-нормативна система зруйнована, а нова ще не сформована, називається, на думку дослідників соціального менеджменту, соціальною аномією (безнормністю). Вона, без сумніву, є одним з факторів порушення соціоекономічної рівноваги в Україні. Адже ще чітко не сформувались економічні норми і цінності, вони ще багато в чому є малообґрунтованими, суперечливими і кон'юнктурними. Сучасний український менеджмент на сьогодні має чисто прагматичний характер, який значно звужує та нівелює потенціал і вплив менеджменту на реальну господарську практику, що є результатом неефективного перенесення західних теорій у вітчизняну наукову думку. У національній економіці, на жаль, набули певного поширення діляцтво, нечесність, прагнення до обману і наживи. Очевидно, що все це не має нічого спільного із справжньою підприємницькою культурою, яка ґрунтується на цінностях жорсткої, але чесної конкуренції. Проте не слід зупинятися лише на моральному обуренні з приводу цих негативних фактів і не бачити перспектив подальшого економічного розвитку. Основою формування національної економічної культури ринкового типу має бути свідомість активної самостійної особистості, що реально виконує функції вибору, прийняття й виконання оптимальних рішень.

З огляду на те, що *економічне мислення* є досить стійкою системою, із сталими та інерційними стереотипами, можна стверджувати, що процес посткризового розвитку економіки України та інтегрування її у міжнародний економічний простір лише поступово, з деяким відставанням (часовим лагом) здатні створити належні об'єктивні передумови для становлення і розвитку критичного мислення. Формуванню в Україні відкритого суспільства заважає

атмосфера певного соціального протистояння, ворожості між людьми і суспільними групами. Складовою нової національної економічної культури повинна стати точка зору, що гострі проблеми повинні вирішуватись шляхом терплячого діалогу, угод, взаємного розуміння і поваги. Лише на засадах толерантності, доброзичливості та сприйнятливості нових ідей є можливими спокійні, суспільно виважені дії щодо усунення всіх перешкод на шляху економічного прогресу. Усвідомлення всієї глибини і значення розриву з минулим не означає повного заперечення всіх норм і цінностей, на яких раніше базувалась економічна культура. Від минулого слід взяти все краще, що відповідає потребам подальшого розвитку національної економіки.

Для сучасного українського суспільства завдання освоєння сучасних економічних знань в процесі формування нової економічної свідомості є процесом досить складним. Господарське життя – це явище багатогранне. Воно має складну структуру, тому що формується з множини конкретних економічних і організаційних форм, що, у свою чергу, складаються з великої кількості елементів. Кожен, хто бажає опанувати хоча б ази економічного мислення, яке характеризується множиною сторін і граней, масштабністю підходу до пізнання економічної реальності, повинен уявляти собі шляхи обґрунтування теоретичних знань, способи їхнього співвідношення з конкретними явищами суспільного життя. Це стосується як загального розуміння природи, так і механізму функціонування економічної сфери суспільства в цілому.

Оволодіння сучасними економічними підходами до процесів, які відбуваються в ринковому економічному середовищі, потрібно не тільки для заповнення прогалин в українській суспільній свідомості, а й для переборення досить негативного впливу на неї псевдоекономічного мислення, заснованого на вульгарному емпіричному підході буденно-практичної свідомості. Така свідомість вводить в оману своєю „простотою” та орієнтацією на „очевидність”. Однак у тому й суть, що істинне й очевидне – це далеко не одне й те саме, часто-густо вони просто не співпадають. Ціннісна вагомість

економічної науки полягає в її адекватності економічним реаліям, у спрямованості на пізнання істини, на виявлення та розуміння закономірностей економічного розвитку та способів подолання економічних негараздів. Відсутність готових шаблонів і універсальних рецептів для розробки економічного курсу України на майбутнє спонукає не тільки узагальнювати світовий досвід та глобалізаційні тенденції економічного розвитку, але й враховувати національно-культурну самобутність соціуму, менталітет, його головні історичні засади.

Для сучасної України більш корисним було б поширення у суспільстві соціального іміджу відпрацьованої інституціоналізмом моделі економічної людини (*homo sociologus*), тобто людини, що має певні соціальні зобов'язання, а не неоліберального зразку (*homo oeconomicus*) як моделі економічної людини, що дотримується власних економічних інтересів та максимізує індивідуальний прибуток. При цьому збереження принципу індивідуальної економічної свободи на противагу економічному свавіллю, має спиратися на класичне визначення свободи у лібералізмі, що передбачає соціальну відповідальність суб'єкта економічної діяльності. Адже надмірна свобода окремих суб'єктів економічної діяльності стає джерелом фактичної відсутності економічної свободи у інших. Важливим є також формування національної економічної еліти, що, за класичною теорією еліт (Парето, Моске), має характеризуватися єдністю таких атрибутів, як *інтелект* (людський та соціальний капітал), *влада* (економічна ідеологія) та *фінанси*.

Україна має відзначатися багатовекторним (синергетичним) економічним розвитком, що в кінцевому результаті має створити вектор утвердження соціально-економічної міці країни. Позитивним для соціально-економічного майбутнього України можна вважати наголошене Бізнес у поєднанні із свідомістю соціальної відповідальності можна вважати основною ціллю створення стабільної економічної системи в Україні. Адже соціальна відповідальність бізнесу, як в її колективному, так і індивідуальному проявах, постає у якості елемента національної самосвідомості бізнесу.

Формуючи модель національної економічної системи, слід також враховувати особливості всіх природних та штучних факторів, які можна використати в процесі формування національної економіки, причому, факторів настільки унікальних, використання неповторності яких забезпечило б неможливість їх відтворення в екологічних та економічних умовах інших країн. Тобто мова йде про необхідність використання унікальності екологічних умов у власних економічних інтересах. Тоді основні засади національної економічної самосвідомості будуть виявлятися в усвідомленні власної (суспільної) ролі, значення, сутності, практичної цінності, а отже, і корисності українського виробника на світовій арені, задоволення ним потреб не лише європейського, а й світового споживача. Формування національно-самобутньої економічної культури є, таким чином, невід'ємним атрибутом будь-якої стратегії ефективного розвитку суспільства. Адже «позбавлена смислового, культурного, морального обґрунтування модернізація не має перспективи».

Таким чином, важливою умовою формування нової економічної свідомості та мислення в контексті їх ролі та значення у процесі формування економічної культури нації є оцінка кожного економічного фактора з наукових позицій, враховуючи також вплив неекономічних (соціокультурних) факторів.

Перша дисципліна, з якої студенти КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» починають вивчати економічну теорію має назву «Основи економічної науки».

Основи економічної науки – це дисципліна, яка досліджує найбільш глибоке й суттєве в економічних явищах і процесах суспільного життя. Вона має особливе значення для професійного становлення майбутніх економістів. Є необхідна і дуже важлива основа формування високоосвіченого фахівця економічного мислення сучасного типу, дає можливість студентам поширення загальноекономічного кругозору, уявлення про закономірності і принципи розвитку ринкової економіки та переходу до ринкового господарства.

Мета дисципліни – комплексне вивчення економічних відносин, ґрунтовне пізнання проблеми ефективного використання обмежених виробничих ресурсів для задоволення необмежених суспільних потреб.

Предметом дисципліни є економічні відносини в їх єдності з продуктивними силами та політичними, ідеологічними, національними інститутами суспільства. Вона досліджує закони, які управляють виробництвом, розподілом, обміном і споживанням життєвих благ в різних економічних системах та обумовлюють зростання добробуту людей.

Місце дисципліни в навчальному процесі підготовці фахівців: основи економічної науки є теоретичним фундаментом для системи економічних наук, оскільки розкриває основоположні базові економічні поняття, економічні закони, категорії, принципи господарювання у всіх сферах і галузях людської діяльності.

Завдання дисципліни:

- наукове обґрунтування загальних основ економічного життя суспільства;
- розкрити основні риси соціально – економічних систем та напрямки їх еволюції;
- з'ясувати механізм дії економічних законів і використання їх людьми у процесі господарської діяльності;
- розкрити роль політичної економії у розробці економічної політики держави.

Студенти повинні знати:

- категоріальний апарат цієї науки;
- основні економічні закони, принципи, закономірності функціонування і розвитку господарських систем;
- способи і методи вирішення корінних проблем виробництва товарів і послуг, їх розподілу, обміну і споживання.

Студенти повинні уміти:

- аналізувати економічні явища і процеси;
- робити узагальнення;
- розробляти пропозиції щодо практичного використання набутих знань в господарській діяльності.

Тематичний план дисципліни «Основи економічної науки» поданий в табл. 2.1.

Таблиця 2.1

Тематичний план дисципліни «Основи економічної науки»

№ п/п	Назва теми	Кількість годин							
		Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		лекції	семінари	Інд.роб.	самост.	лекції	семінари	Інд.роб.	самост.
1	Предмет і метод основ економічної науки	2	2		2	1			6
Розділ I. Загальні засади економічного розвитку суспільства									
2	Економічні потреби і виробничі можливості суспільства. Економічні інтереси	2	2		4	1			6
3	Економічна система суспільства	2	2		3	1			6
4	Відносини власності	2	2		4	1			6
5	Форми організації суспільного виробництва	2	2		3	0			6
	Модуль I (теми 1-5)						2		
Розділ II. Теоретичні основи ринкової економіки									
6	Теорія грошей і грошовий обіг	2	4		2	1			6
7	Ринок: суть, функції та умови формування	2	4		4	1			6
8	Поняття структури і інфраструктури ринку. Ринки виробничих ресурсів	6	6		4	1			10
9	Конкуренція і монополія	2	2		4	1			6
10	Витрати виробництва і доходи підприємства	2	2		2	1			6

Продовження табл. 2.1

11	Підприємство і підприємництво в умовах ринкового господарювання	4	2		4	1			6
12	Особливості аграрних відносин підприємництва в умовах ринкового господарства	0	2		2	0			6
13	Розподіл доходів	2	2		4	1			
	Модуль II (теми 6-13)						4		
Розділ III. Відтворення суспільного виробництва та економічне зростання									
14	Форми суспільного продукту в процесі відтворення	2	2		2	1			8
15	Економічне зростання та його чинники. Економічні цикли	2	2		4	1			8
16	Зайнятість, відтворення робочої сили та їх державне регулювання	2	2		4	1			6
17	Форми і методи державного регулювання економіки. Фінансова і грошово – кредитна система	2	2		4	1			8
	Модуль III (теми 14-17)						2		
Розділ IV. Світове господарство і міжнародні економічні відносини									
18	Світове господарство	2	2		2	1			6
19	Форми міжнародних економічних відносин	2	2		4	0			6
20	Економічні проблеми глобалізації світогосподарських зв'язків	0	2		3				6
	Тести, виконання індивідуальних завдань, експрес контроль, інші завдання (теми 18,19,20)								
	Разом годин	42	48	22	65	16	8	26	130

Заняття з дисципліни проводиться традиційними та активними формами навчання, а саме;

- опитування студентів на знання теми, відповідно до плану семінарського заняття і додаткових питань, що винесені на самостійне опрацювання;
- розв'язок типових задач за темою заняття;
- заслуховування доповідей, рефератів;
- написання модульних контрольних робіт (або виконання програмно-модульного контролю у формі тесту на ЕОМ методичного кабінету кафедри міжнародної економіки);
- диспути, круглі столи, щодо актуальних питань міжнародної економічної статистики;
- інші форми, що вводяться за ініціативою викладача як активні.

Лекційно-семінарська система з пасивними, активними та інтерактивними формами участі студентів.

Для підвищення зацікавленості студентів у вивченні курсу та їх активності на семінарських (практичних) заняттях передбачено використання таких методів активізації процесу навчання:

- семінари-дискусії, які передбачають обмін думками і поглядами учасників з приводу певної теми, а також розвивають мислення, допомагають формувати погляди і переконання, виробляють вміння формулювати думки і висловлювати їх, вчать оцінювати пропозиції інших людей, критично підходити до власних поглядів;

- презентації власних досліджень та обговорення результатів проведеної роботи, тобто виступи перед аудиторією, які використовуються для представлення певних досягнень, результатів роботи групи, звіту про виконання індивідуальних завдань.

Основним методом контролю знань – є поточний контроль. Поточний контроль включає опитування студентів на практичних заняттях, перевірку та оцінювання правильності рішення задач, контрольних аудиторних робіт за відповідними темами, модульних контрольних робіт і ІНДЗ. За результатами поточного контролю студент отримує від 0 до 80 балів.

Модульний контроль є обов'язковим видом самостійної роботи студента денної та заочної форм навчання, оскільки потребує завчасної підготовки для його виконання протягом семестру.

Форма проведення модульного контролю за змістовним модулем № 1 представлена у вигляді практичних задач, за змістовним модулем № 2 – у вигляді тестових завдань.

За результатом вивчення дисципліни складається іспит. Поточний контроль успішності студента є оцінювання його роботи над дисципліною впродовж семестру за наступними видами робіт:

- відвідування лекційних занять;
- активність студентів на заняттях;
- виконання індивідуальної роботи;
- модульний контроль;
- науково-дослідна робота.

Формою підсумкового контролю знань є семестровий іспит, який проводиться у письмовій формі. Метою складання іспиту є перевірка ступеня засвоєння студентами навчального матеріалу та оволодіння ними необхідними практичними навичками з макроекономіки. Максимально можлива оцінка за складання іспиту дорівнює 50 балів. Екзаменаційний білет містить 5 завдань, з яких 1 теоретичне завдання (за переліком питань до іспиту), 2 ситуаційних завдання та 2 задачі розрахункового характеру. Кожне завдання оцінюється за шкалою від 0 до 10 балів. За результатами поточного і підсумкового контролю студенти отримують від 0 до 100 балів.

Отже, Криворізький економічний інститут ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» є одним із провідних закладів освіти Дніпропетровського регіону, де впроваджуються традиції європейських підходів до здобуття знань, реалізовується принцип ступеневості освіти, панує академічний дух, наука, думка і воля, що є запорукою формування компетентного фахівця, здатного до працевлаштування, успішного в професійній та соціальній сфері.

Висновки до другого розділу

Представлено характеристику Криворізького економічного інституту. Він є відокремленим структурним підрозділом Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» і одним із провідних закладів освіти Дніпропетровського регіону, де впроваджуються традиції європейських підходів до здобуття знань, реалізовується принцип ступеневості освіти, панує академічний дух, наука, думка і воля, що є запорукою формування компетентного фахівця, здатного до працевлаштування, успішного в професійній та соціальній сфері. Визначено, що нові виклики сьогодення актуалізують проведення цілеспрямованої роботи з модернізації змісту освіти, упровадження новітніх технологій та інтерактивних методів навчання фахівців економічного, правового та ІТ-профілю. Для реалізації поставлених задач у Криворізького економічного інституту є всі необхідні умови для якісного навчання майбутніх фахівців, їхньої наукової, пошукової, спортивної і художньої діяльності, творчого змістовного дозвілля. Визначено переваги організації навчання в КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана».

Подана характеристика дисципліни «Основи економічної науки», з якої студенти КЕІ ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана» починають вивчати економічну теорію та яка досліджує найбільш глибокі й суттєві процеси в економічних явищах і процесах суспільного життя. Дисципліна має особливе значення для професійного становлення майбутніх економістів, формує високоосвіченого фахівця економічного мислення сучасного типу, дає можливість студентам розширити загальноекономічний кругозір, отримати уявлення про закономірності і принципи розвитку ринкової економіки.

РОЗДІЛ 3

РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ У ЗВО

3.1. Шляхи удосконалення процесу використання ігрових технологій навчання

Інтенсивний розвиток українського суспільства висуває певні вимоги щодо освітньої і професійної кваліфікації працівників, задіяних у різних галузях виробництва. Основною рисою випускника ЗВО будь-якого профілю має бути його конкурентоспроможність, що передбачає не лише володіння теоретичними знаннями, а й здатність застосовувати набуті знання на практиці, високий рівень загального розвитку, володіння комунікативними навичками, уміння мислити цілісно, критично і нестандартно, приймати самостійні рішення й адаптуватися в мінливих умовах, виявляти творчий підхід до розв'язання тих чи тих проблемних виробничих ситуацій.

Виробленню цих рис сприятиме застосування в освітньому процесі новітніх інноваційних технологій навчання та ігрових технологій навчання.

Для підвищення ефективності використання ігрових технологій навчання, сама технологія навчальної гри повинна відповідати певним вимогам:

- гра має відповідати цілям навчання;
- імітаційно-рольова гра повинна мати безпосереднє відношення до практичної педагогічної (психологічної) ситуації.

У процесі впровадження кожної ігрової технології навчання необхідно забезпечити психологічну підготовку її учасників відповідно до конкретного змісту самої гри, а також можливість вживати творчі елементи під час її проведення. Викладачу потрібно виступати не тільки у ролі керівника гри, але й у ролі партнера, коректора та консультанта в процесі її проведення.

Будь-яка навчальна гра має декілька етапів:

- створення ігрової атмосфери (на цьому етапі визначається зміст та основне завдання гри, здійснюється психологічна підготовка її учасників);
- організація ігрового процесу, яка складається з інструктажу - роз'яснення правил і вимог гри учасникам - і розподіл ролей серед них;
- проведення гри, в результаті якої потрібно вирішити поставлене завдання;
- підведення підсумків (аналіз ходу та підсумків гри як учасниками, так і педагогом).

Навчальні ігри використовуються як допоміжний засіб, доповнення до теоретичного та практичного матеріалу. Виходячи з методів, цілей та особливостей навчальних ігор рекомендовано застосовувати їх наступні різновиди:

- *імітаційні ігри* задля формування певних мовних навичок професійного спілкування та взаємодії в рамках означених тем. Учасники гри використовують отримані практичні навички, моделюючи тематичну професійну ситуацію;
- *сюжетно-рольові ігри* пов'язані з конкретною життєвою ситуацією в рамках будь-якої теми професійного спілкування. Гра в цьому випадку нагадує театральну постанову, де кожен учасник виконує конкретно визначену роль. У цих творчих іграх сюжет – це форма інтелектуальної діяльності, тому у цьому випадку велике значення відіграє підготовка учасників і розробка сценарію гри.

Завершуючи аналіз використання навчальних ігор у педагогічному процесі, треба зазначити, що вони навчають студентів виконувати різні функціональні ролі, оцінювати свої амбіції та можливості, приймати вірні рішення, порівнювати свою думку з думками та поглядами інших.

Найактивніше використання ігрової діяльності в освітньому процесі просто необхідне; її використання дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення студентів до навчальної праці. Під час впровадження ігрових технологій навчання на лекційних, практичних, семінарських заняттях,

сприяє тому, що студенти стають психологічно розкуті, що сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці. Позитивний досвід хочеться повторити на вищому рівні складності завдань. При цьому непомітно для себе студент «втягується» у ситуацію, пізнає її радість. Усвідомлення «я це можу» зміцнює впевненість у собі й породжує потребу «мені це необхідно, цікаво і зовсім не страшно».

Отже, впровадження ігрових технологій навчання у освітньому процесі ЗВО створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тім, що вона досягає своєї мети непомітно для вихованця, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю студента.

Гра ні в якому разі не терпить примусу і є процесом суто добровільним. Гравці не ставлять перед собою ніякої дидактичної мети і завдань, їх цікавить тільки ігровий результат. Тому на занятті з використанням ігрових технологій навчання в навчальній аудиторії присутня тільки одна людина, що чітко уявляє, для чого все це почато – викладач. Ця обставина й визначає педагогічні принципи впровадження ігрової діяльності у навчальний процес. Отже, використання ігрових технологій навчання, а саме пізнавальних (дидактичних) ігор - це спеціально створені ситуації, які моделюють реальність, з якої студентам пропонується знайти вихід. Пізнавальний інтерес втримується завдяки грі, в якій студент виступає активним учасником.

Навчальні ігрові програми в комплексі з технічними засобами навчання вирішують проблеми:

- збудження і підтримки інтересу до навчання;
- здобування знань за рахунок власних зусиль в процесі захоплюючого змагання з машиною (в даний момент з комп'ютером);
- оперативного контролю і корекції якості навчання.

За допомогою ігрових технологій навчання можлива компенсація наступних недоліків традиційного навчання. Для традиційного навчання, перш

за все, властивим є пасивний характер засвоєння знань більшістю студентів, адже педагог виконує роль передавача інформації. Це веде до формального засвоєння знань і не дає розвиваючого результату. Крім того, засвоєння готових істин і розпоряджень формує тип особистості, яка звикає підкорятися, а не тип вільної особистості, яка усвідомлює відповідальність за свій вибір, свої дії.

Другою особливістю використання ігрових технологій навчання є переважно вербальний характер. Тому воно ефективно лише для тих студентів, у яких розвинуте абстрактне мислення. Студенти з наочно-образним і наочно-дієвим мисленням відчують великі труднощі в навчанні. До того ж вербальний характер навчання недостатньо розвиває емоційну сферу, почуття студентів. Але ж відомо – інформація, яка не зачепила почуттів, не стає переконанням, не проявляється ні в поведінці, ні в професійній діяльності.

Третя особливість впровадження ігрових технологій навчання – це масовість. Викладач працює з усіма студентами (з масою) і з кожним, але при цьому рідко використовується колектив (гуманне співтовариство) як засіб розвитку особистості. Однак, справжній цілісний розвиток індивідуальності можливий лише у спільності людей – колективі. Його гуманність і організованість забезпечує кращі умови для розвитку кожної особистості.

Завдяки впровадженню в освітній процес ЗВО ігрових технологій навчання вдається уникнути вказаних недоліків традиційного навчання. Це забезпечують такі особливості ігрових технологій навчання як навчання в діяльності, організація кооперативної та колективної діяльності мислення та використання групи як засобу розвитку індивідуальності. Спеціально організована навчальна діяльність розвиває у студентів вміння спілкуватися, мислити, розуміти явища, здатність до рефлексії й практичної дії. За допомогою рефлексії знання краще узагальнюються, закріплюються в схемах і знакових формах, переходять із зовнішнього плану у внутрішній план дії студентів. Використання групи (колектив є вищою формою розвитку групи) як засобу розвитку студента вимагає від викладача знання законів колективної діяльності, механізмів формування групи (команди), принципів вияву лідерів,

траєкторій життєдіяльності референтних груп, наукових основ гармонізації групових і індивідуальних інтересів тощо.

Сьогодні ігрові технології навчання повертаються у вищу школу зважаючи на такі обставини. По-перше, вища школа прагне демократизувати навчання (відповідно до процесів, що відбуваються в суспільстві). По-друге, в Україні, що слід відзначити, створюється атмосфера пошуку нових підходів, новацій у сучасній освіті. По-третє, успішне застосування даних технологій у освітньому процесі може забезпечити розробленість у психолого-педагогічній науці питань діяльності груп, механізмів рефлексії тощо.

Навчальні ігри є синтезом релаксопедичних підходів (зняття бар'єрів, психологічної скутості) й імітаційних проблемних ситуацій, зокрема конфліктних, у яких учасники виконують відведені їм соціальні ролі відповідно з поставленою метою. Широко практикуються пізнавальні імітаційні ігри та ігри пошукового характеру, результатом яких повинні бути реальні проекти перетворень, дослідження і висновки зі спірних проблем. Безпосереднє емоційне заглиблення у ситуацію, змагання і колективізм у пошуку кращих рішень, можливість широкого варіювання ситуацій, оволодіння новими методиками безпосередньо в модельованій діяльності, у процесі ділового спілкування, тренування інтуїції і фантазії, розвиток імпровізаційних можливостей і уміння швидко реагувати на зміну обставин, зробили метод навчальних ігор дуже популярним. Однак, через обмеження часу здебільшого використовуються окремі ігрові ситуації чи фрагменти.

Для ефективного впровадження ігрових технологій навчання потрібне послідовне здійснення таких етапів технологічного циклу:

- 1) проектування педагогом проблемних ситуацій: визначення мети, змісту, методів і засобів, складу творчих груп;
- 2) постановка проблеми: актуалізація протиріччя, колективне обговорення мети, завдань, способів діяльності, створення творчих груп;
- 3) робота у творчих мікрогрупах: проектувальна діяльність – визначення власної мети і завдань, виділення способів їх досягнення, ухвалення рішення,

складання програми діяльності; виконавська діяльність – реалізація програми колективної діяльності мислення; вироблення колективної, індивідуальної позиції; контроль і корекція робочого процесу;

4) загальне обговорення, захист позицій кожною групою (наукове аргументування позиції, відстоювання чи зміна її);

5) організація рефлексії – аналіз пізнавальної і комунікативної діяльності кожного, групи і колективу в цілому; встановлення на основі цього аналізу відповідності мети, змісту, методів, засобів діяльності і її результату; усвідомлення кожним учасником колективної пізнавальної діяльності її цінності, визначення свого місця в системі взаємин, осмислення своїх способів взаємодії з навколишнім світом.

Впровадження ігрових технологій навчання, а саме рольових ігор характеризуються наявністю завдання чи проблеми і розподілом ролей між учасниками для їх вирішення. Ділові ж ігри є імітаційним моделюванням реальних механізмів і процесів. Це форма відтворення предметного і соціального змісту якої-небудь реальної діяльності (професійної, соціальної, політичної, технічної тощо). Необхідні знання засвоюються учасниками гри в реальному для них процесі інформаційного забезпечення ігрових дій, у формуванні цілісного образу тієї чи іншої реальної ситуації.

Технології аналізу і рішення конкретних ситуацій, пізнавально-дидактичні, рольові і ділові ігри передбачають поступову підготовку учасників студентів до їх проведення. Починати слід з аналізу і вирішення конкретних ситуацій, де моделі об'єкта і відносин уже задані в готовому вигляді. Так, для аналізу конкретної ситуації береться реальна ситуація, що мала ті чи інші наслідки (позитивні чи негативні). Студенти мають виділити проблему, сформулювати її, визначити, якими були умови, які засоби вирішення проблеми вибиралися, чи були вони адекватними й чому і т.д. У даному випадку аналізується вже здійснена дія. Щодо прийому вирішення ситуацій, то до змодельованої невирішеної ситуації студенти мають не тільки сформулювати проблему, а й, розділившись на групи, розробити варіанти її вирішення. Потім

організується «захист» рішень, колективне обговорення.

Пізнавальні ігри можуть містити вже елементи рольових ігор, що мають певну складність для студентів. Здобувши досвід розігрування ролей, студенти стають підготовленими до ділових ігор. Таким чином, щоб студенти-учасники ігор діяли компетентно, слід з якоїсь певної теми організувати систему імітаційних методів, вивчаючи матеріал через аналіз і вирішення ситуацій, а також пізнавальні, рольові і ділові ігри.

Слід відзначити, що в більшості випадків викладачі використовують імітаційні технології навчання тільки як засіб, що викликає в студентів інтерес до процесу навчання своєю незвичайністю, залишаючи без належної уваги її сутнісне, специфічне значення для цілісного розвитку особистості порівняно з традиційними методами навчання. Це веде до того, що застосування імітаційних технологій навчання часто буває спонтанним, випадковим, навіть кон'юнктурним. Така позиція не дозволяє ефективно використовувати ці технології для вирішення розвиваючих завдань навчання, які не можуть реалізувати традиційні методи навчання.

Ігрові технології є організаційними формами педагогічного процесу, яка дозволяє органічно впливати на особистісний і професійний розвиток практично всіх студентів. Розвиваючий ефект гри визначається сприятливою атмосферою, у яку потрапляють її учасники. Перш за все це прекрасна можливість для активної особистісної взаємодії і самовизначення. Так, гра, якщо вона, наприклад, використовується в процесі вивчення економічної історії, дає студенту шанс краще пізнати закономірності історичного розвитку людства, продемонструвати свій світогляд, свої ділові якості, оскільки під час ігрової взаємодії студенти беруть участь в обговоренні різних історико-економічних документів, угод, контрактів, готують власні версії вирішення складних економічних ситуацій, які мали місце в історії, аналізують ділові документи, проводять переговори і консультації, наради і конференції.

Ігрові технології навчання є для української вищої школи у певній мірі новою справою, тому у процесі її застосування виникають різні проблеми і

труднощі. Завдання знаходження оптимальних варіантів і моделей ігрової взаємодії стосовно умов вищої школи в Україні є досить актуальним. Поширення ігрових технологій навчання вимагає вироблення такої концепції, яка могла б стати основою для проектування нових навчальних ігор і одночасно давати пояснення особливостей гри як особливого виду навчальної діяльності. Інколи грою вважають те, що часто лише імітує певну діяльність, вимагає від учасників виконання певних ролей і здійснюється у чітко визначених умовах, пропорованих обставинах. Звичайно, у таких випадках термін «гра» використовується в його сценічному, театральному значенні.

Ігрова технологія навчання, розвиваючись і вдосконалюючись, може перерости свої рамки, стати методикою, якщо завдання, які вона вирішує, виявляться визначальними для сфери її діяльності. Так відбувається, наприклад, з комплексними іграми, які є довготривалими і охоплюють значну кількість студентів.

Поняття «прийом» визначається як відносно закінчений елемент технології, зафіксований у загальній чи особистій педагогічній культурі, спосіб дії у певних умовах. Якщо прийом стабільно пов'язується з вирішенням якогось конкретного завдання, він стає технологією, здебільшого відносно простою. До ігрових прийомів належать способи поділу студентів на малі групи (за інтересами, жеребкуванням, алфавітом, рівнем підготовки тощо); порядок обговорення одержаної інформації; способи прийняття рішень; стимулювання активності. Ні один із цих прийомів не пов'язаний з якимось конкретним педагогічним завданням. Це елементи, які можна просто і природно включати в будь-які інші технології (екологічні ігри, правові практикуми, моделювання економічних чи політичних ситуацій, проведення контрольних робіт, заліків тощо).

Технології ігрової діяльності це певна послідовність дій, операцій з відбору, розробки, підготовки гри, включення студентів у ігрову діяльність, здійснення самої гри, підведення її підсумків. Ігрова технологія навчання вигідно відрізняється від інших методів навчання тим, що дає змогу студентові

бути особисто причетним до ходу гри, дає можливість прожити певний час близькі до реальних професійні й життєві умови.

Однак, слід підкреслити, що ігрова технологія навчання ні в якому випадку не повинна підміняти традиційні, перевірені багаторічним досвідом, методи навчання, а доповнювати їх, розширюючи методичний арсенал викладача, сприяти більш ефективному досягненню поставленої мети і завдань як конкретного заняття, так і всього навчального курсу в цілому.

На заняттях у вищій школі використовують різні методи навчання, але перевагу надають активним методам опанування знаннями, вміннями і навичками, а також тим, що привчають студентів до роботи з науковою і довідковою літературою. Ефективність системи навчання значно зростає, якщо знання та вміння, набуті на заняттях, студенти активно використовують на заняттях, коли здійснюється взаємозв'язок завдань, змісту і методів навчання в усіх організаційних формах освітньої системи.

На наш погляд, урізноманітнити навчальний процес на заняттях по дисципліні «Основи економічної науки» за допомогою застосування ігрових методів навчання є дуже важливою і корисною справою. Адже це сприяє підвищенню інтересу до економічних знань, розвитку творчого економічного мислення, вихованню вміння обґрунтовувати свої думки та стимулюванню колективної розумової діяльності студентів.

Серед методичних особливостей практичного застосування ігрових технологій навчання у процесі лекційних та семінарських заняттях з дисципліни «Основи економічної науки» слід виокремити багатогранність ролі викладача при проведенні гри. До гри – він інструктор, у процесі гри – консультант, по завершенні – експерт-аналітик, суддя та, нарешті, керівник обговорення ігрового й рольового співробітництва. Будь-яка економічна гра – це живе моделювання економічних процесів. Тому тут інструкціями і правилами усього передбачити не можна. Кожного разу одна і та сама гра проходить по-різному, і завдання педагога – вести ігровий процес у потрібному напрямку. У той же час викладач не повинен активно втручатися у гру. Слід

надати студентам самостійність. Лише у тих випадках, коли ігрова ситуація потрапляє у тупик, можливо дати пораду, усунути неясність, але в ніякому разі не допомагати студентам приймати економічні рішення. Слід взяти до уваги, що економічна гра не є напруженим змаганням конкурентів. Надмірна серйозність сковує та втомлює студентів. В такій обстановці вони побоюються помилитись, менше ризикують, подавляють у себе прагнення до оригінальних нешаблонних дій. Використання ігрових методів на заняттях повинно супроводжуватись атмосферою творчості, емоційного піднесення, що сприяє підвищенню ступеня засвоєння матеріалу.

Чим більша кількість груп у ході гри взаємодіє між собою, тим складніше педагогу стежити за усіма їх діями. Тому доцільно прибїгти до допомоги самих студентів, тобто організувати з їх числа спеціальні групи (журі, розрахункову групу, групу спостерігачів-експертів тощо).

Зважаючи на різноманітність та ефективність ігрових технологій навчання, пропонуємо під час розгляду теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» на факультативному занятті з основ економічних знань в вищій школі використати таку ігрову технологію навчання, як естафета. Естафетний принцип проведення гри є цікавим і корисним для студентів, тому що він дозволяє:

- по-перше, дотримати логіку розкриття таких важливих економічних понять, як попит і пропозиція;
- по-друге, оптимально поєднати індивідуальний і груповий підходи студентів до навчання, поетапно (переміщуючи студентів з однієї станції на наступну) змінюючи зміст та характер (теоретичні відповіді, розв'язання розрахункової задачі, розв'язання проблемно-ситуаційних питань) навчально-ігрових економічних завдань;
- по-третє, зацікавити студентів у дослідженні законів попиту, пропозиції, визначенні їх цінової еластичності та встановленні ціни рівноваги, при цьому емоційно та інтелектуально насичувати обмежений час заняття, не перевтомлюючи студентів і водночас створюючи ігрову атмосферу естафетної

взаємодії.

Для педагога впровадження ігрової технології навчання на факультативному практичному заняття з теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» у формі естафети є зручним і корисним способом спрямувати зусилля студентів на засвоєння знань, навичок і вмінь з проблем аналізу впливу факторів, визначення характеру взаємодії між попитом і пропозицією, досягнення економічної рівноваги між ними. Застосування естафети допомагає викладачу перевірити ступінь засвоєння студентами важливого навчального матеріалу, належним чином структурувати й узагальнити його, зацікавити студентів у його логічному сприйнятті й використанні на практиці.

Вважаємо за необхідне також провести рольову гру на факультативному занятті у виші з дисципліни «Основи економічної науки» за темою «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку». Це є доцільним, виправданим і корисним в першу чергу для студентів, тому що відпрацювання у них навичок раціонального ведення сімейного бюджету через узгодження потреб та інтересів окремих членів сім'ї забезпечує міцне підґрунтя для створення у майбутньому соціально зрілих та економічно незалежних молодих сімей. Через залученість до інсценування і розв'язання ігрових економічних ситуацій студенти можуть усвідомити процес формування економічно виправданої структури фізіологічних, інтелектуальних і соціальних потреб людини, переконатись у необхідності дотримання балансу доходів і видатків сімейного бюджету, навчитися адаптувати власні економічні інтереси до раптових змін в економічному становищі домашнього господарства та приймати зважені рішення щодо розпорядження грошовими коштами сім'ї у ринковому економічному середовищі. На наш погляд, у створених рольовою грою проблемних ситуаціях в одних випадках внаслідок нестачі інформації в студентів виникає потреба активно вести пошук знань і способів розв'язку поставленого завдання, а в інших випадках – необхідними для них є зусилля з відсіювання надлишкової інформації, сполучення раніш відомих і нових методів вирішення економічної проблеми.

Важливість і корисність проведення рольової гри з теми «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку» для викладача полягає у можливості поряд з відпрацюванням в студентів вмінь регулювати свої економічні потреби відповідно до фінансових можливостей сім'ї, навчити їх пошуку аргументів для доведення власної економічної позиції та спрямувати зусилля на виявлення економічної мотивації дій студентів. Це дозволяє педагогу краще зрозуміти економічну поведінку тих, хто навчається, та виховувати економічну культуру, розвивати економічне мислення, толерантність і критичність студентів з економічних питань. Водночас для педагога з'являється унікальна можливість навчити студентів керувати власним сімейним бюджетом, готуючи їх для створення в майбутньому соціально й економічно зрілих молодих сімей.

На нашу думку, гру-естафету та рольову гру як різновиди ділової гри доцільніше проводити в чотири етапи: організаційний, підготовчий, ігровий і заключний.

На *організаційному* етапі викладач розповідає студентам про сутність та значення гри, порядок її проведення, завдання учасників гри та методику підготовки студентів до ігрової діяльності на конкретну економічну тему, тобто налаштовує студентів на економічну ситуацію та ситуацію спілкування, а також виокремлює групу організаторів з кола студентів.

На *підготовчому* етапі викладач займається теоретичною підготовкою студентів, підготовкою атрибутів, розстановкою й інструктажем учасників гри.

На *ігровому* етапі він концентрує зусилля на наданні студентам додаткової інформації та контролі часу.

На *заключному* етапі викладач організовує обговорення результатів, оцінює діяльність учасників гри, підводить підсумки ігрового заняття та проводить післяігрове анкетування.

Студент на *організаційному* етапі психологічно, інтелектуально та емоційно настроюється на майбутню гру та визначає можливості своєї участі в організації і підготовці ігрового процесу; на *підготовчому* етапі – здійснює

теоретичну підготовку, вивчає інструкції, вибирає свою роль; на *ігровому* етапі – займається аналізом вихідного стану системи, розробкою плану роботи, формує, оцінює і відбирає варіанти рішення задачі, імітує процес реалізації прийнятого рішення, складає звіт тощо; на *заключному* етапі – бере участь в обговоренні результатів, розробляє пропозиції з удосконалення гри [26, с. 40–41].

Отже, використання ігрових технологій навчання в системі загальної та економічної освіти має методичні особливості, які слід враховувати при проведенні занять з курсу «Основи економічної науки». Ігрові форми і методи організації навчання дозволяють не тільки засвоїти, поглибити та закріпити пройдений теоретичний матеріал, але й навчити студентів самостійно мислити, діяти, вести наукові економічні спори, шукати та знаходити оптимальний вихід із запропонованих економічних і неекономічних ситуацій. Визначено, що при проведенні занять з курсу «Основи економічної науки» варто застосовувати ігрову технологію навчання естафету з теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» та рольову гру з теми «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку». Гру-естафету та рольову гру як різновиди ділової гри доцільніше проводити в чотири етапи: організаційний, підготовчий, ігровий і заключний.

3.2. Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій навчання студентів ЗВО

Автором магістерської роботи розроблені методичні рекомендації, щодо проведення практичного заняття з впровадженням ігрової технології навчання «Естафета» з теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» навчальної дисципліни «Основи економічної науки» для студентів першого курсу студентів ЗВО.

Тема заняття: Попит, пропозиція та ціна рівноваги

Мета: *освітня*: узагальнити і систематизувати знання студентів із зазначеної теми з використанням ігрових технологій навчання у формі

естафети, закріпити розуміння основних економічних понять і термінів, озброїти студентів вмінням застосовувати набуті знання на практиці й закріпити навички розв'язання економічних задач і побудови графіків попиту і пропозиції;

виховна: виховувати економічну культуру, вміння працювати в команді, чесність та відповідальність під час виконання економічних випробувань, толерантність і критичність;

розвиваюча: розвивати абстрактно-логічне та образне економічне мислення, інтерес до економічної науки, вчити економічному аналізу.

Форма заняття: семінарське (практичне) заняття.

Тип заняття: нестандартне заняття – гра-естафета.

Методи навчання: словесні (бесіда), наочні (графіки, демонстрація), практичні (вправи).

Обладнання: правила проведення естафети, ігрове поле, столи з канцелярськими виробами («ігрові станції»), бланки «маршрутних листів» для двох команд, «чорна скринька», по 5 пар карток із питаннями для кожного учасника команди, плакати для побудови графіків.

Структурні етапи проведення гри:

Гра-естафета проводиться в 4 етапи.

На *першому, організаційному*, етапі ігрового заняття-естафети, який здійснюється за один-два тижні до початку проведення гри, викладач розповідає студентам про тематичну спрямованість навчального матеріалу гри-естафети, обговорює з студентами можливі кандидатури і обирає групу організаторів у складі 5 студентів та визначає лідера цієї групи. З організаторами з'ясовується можливість залучення «фахівців» з числа кваліфікованих педагогів з економіки з інших освітніх закладів, викладачів закладів вищої освіти або працівників економічних служб підприємств чи установ міста. Узгоджується маршрут і назви основних станцій, на яких «фахівці» будуть виставляти середній бал за роботу кожній команді студентів.

На *другому, підготовчому*, етапі, організатори гри-естафети формують 2 команди учасників естафети у складі 5 студентів кожна; обмірковують і здійснюють оформлення аудиторії, де буде проходити естафета; готують бланки маршрутних листів, з якими команди будуть проходити станціями; плакати, «чорні скриньки», столи з канцелярськими виробами, які будуть являти собою ігрові «станції», визначають склад журі для визначення підсумків гри-естафети.

На *третьому, ігровому*, етапі, який проводиться безпосередньо на занятті, організатор (лідер групи організаторів) гри-естафети представляє обидві команди, оголошує тему і мету проведення економічної естафети, пропонує всім присутнім прийняти активну участь в підтриманні учасників естафети та оцінці досягнутих учасниками і глядачами результатів.

Хід заняття-естафети

I. Організаційна частина (привітання, перевірка присутності студентів).

II. Повідомлення теми, мети, завдань та мотивації навчальної діяльності.

Тема: Попит, пропозиція та ціна рівноваги.

Мета: узагальнити і систематизувати знання студентів, закріпити розуміння основних економічних понять і термінів, закріпити навички розв'язання економічних задач і побудови графіків попиту і пропозиції; виховувати економічну культуру, вміння працювати в команді; розвивати абстрактно-логічне та образне економічне мислення.

Для *активізації й мотивації* діяльності студентів застосовується віршована промова:

Розкажи – і я забуду,
прочитай – і я згадаю,
а пограй – запам'ятаю.

Оголошується обов'язкове дотримання учасниками естафети таких правил:

Говори – чітко,
пиши – швидко,

розв'язуй – правильно,
слухай – уважно
і все це – вчасно.

Після цього за допомогою підкидання монети за принципом «орел»– «решка» визначається команда, яка перша проходить заданий маршрут, і змістовний напрямок завдань естафети для кожної з 2 команд. Команді видається маршрутний лист, з яким вона проходить по трьом станціям, на кожній з яких «фахівці» виставляють бали за проходження командою кожного з трьох етапів естафети. На це відводиться 5 хвилин.

Пояснення інструктажу:

1. Гра-естафета проводиться між двома командами, в кожному з яких об'єднують по 5 студентів групи; ще 5 студентів групи входять до групи організаторів (один з них обирається лідером цієї групи); решта студентів групи є активними глядачами естафети, на яких покладено обов'язок висловити своє враження про хід естафети, зробити критичні зауваження і пропозиції щодо його поліпшення та проаналізувати дії учасників команд.

2. Мета кожної команди учасників естафети – пройти за чітко обумовлений час (15 хвилин) три основні станції, виконавши поставлені на них завдання, та набрати максимальну кількість балів за правильні відповіді за темою естафети.

3. При виконанні завдань на першій і третій станції представникам команди потрібно дотримуватись послідовності у відповідях, а на другій станції – розв'язувати завдання груповим методом.

3. До розданого кожній команді «маршрутного листа» «фахівцями» станцій (призначаються з числа кваліфікованих педагогів, запрошених викладачів вищих економічних навчальних закладів чи представників економічних служб підприємств) заносяться бали за результатами проходження учасниками кожної з трьох станцій відповідно до зазначеного естафетного маршруту. Сума балів за проходження всіх станцій дозволяє визначити команду-переможця гри-естафети.

III. Робота по темі заняття-естафети.

Проходження маршруту естафети кожною з 2 команд становить 15 хвилин, тобто 5 хвилин на кожен станцію. Якщо перебування учасників на одній із станцій перевищує регламентований час, то на проходження наступних станцій залишається менше часу на відповідну кількість хвилин. У випадку дострокового проходження учасниками команди однієї із станцій для них залишається можливість використати додатковий час для проходження інших станцій.

Назви станцій естафетного маршруту:

1. Мислитель.
2. Увага! Задача.
3. Чорна скринька.

Організація роботи при проходженні учасниками естафети *станції № 1 «Мислитель»:*

Оскільки всім економістам і підприємцям іноді доводиться розв'язувати різноманітні економічні проблеми на товарному ринку, де формуються попит, пропозиція і рівноважна ціна, то їм потрібно вміння швидко включатись до розумової роботи, активізувати своє мислення і давати чіткі усні та графічні відповіді на питання. Отже, кожній з команд пропонується відповісти на 5 питань (відповідає кожен учасник командної естафети почергово), які являють собою логічний ланцюжок: *визначення економічного терміну → агенти ринку, що впливають на зазначене економічне поняття → графічна залежність, що характеризує це поняття → графічне пояснення змін даного економічного явища під впливом факторів → виявлення умов, за яких порушується традиційне співвідношення між економічними параметрами*. За кожен правильну відповідь нараховуються 2 бали, за напівправильну чи неповну – 1 бал, за невірну – 0 балів. Максимальна кількість балів, яку може отримати команда під час проходження першої станції естафетного перегону – 10 балів.

Варіант завдань для команди визначався за допомогою монетки на початку естафети, але його змістовна спрямованість при цьому не

повідомляється учасникам команд. *Перелік питань для послідовних* (за принципом поступового проходження вагонів потягу через першу станцію) *відповідей на питання* учасниками кожної з команд:

Для команди 1 (Логічний ланцюжок характеристики попиту).

1. З англійського словника: як переводиться на українську мову і що означає *demand*?

2. Хто на ринку представляє попит?

3. Подається плакатний аркуш паперу, на якому потрібно зобразити у відповідній системі координат криву попиту. Словами учасник команди повинен пояснити, яка існує залежність між величиною попиту й ціною: пряма чи обернена.

4. Зобразити на цьому ж графіку, в якому напрямку зміститься крива попиту в ситуації збільшення доходів. Обґрунтувати, чому.

5. Чи завжди зі зменшенням ціни збільшується величина попиту? Пояснити, чому.

Для команди 2 (Логічний ланцюжок характеристики пропозиції).

1. З англійського словника: як переводиться на українську мову і що означає *supply*?

2. Хто на ринку представляє пропозицію?

3. Подається плакатний аркуш паперу, на якому потрібно зобразити у відповідній системі координат криву пропозиції. Словами учасник команди повинен пояснити, яка існує залежність між величиною пропозиції й ціною: пряма чи обернена.

4. Зобразити на цьому ж графіку, в якому напрямку зміститься крива пропозиції в ситуації збільшення податків. Обґрунтувати, чому.

5. Чи завжди зі збільшенням ціни збільшується пропозиція? Пояснити, чому.

Після запису «фахівцем» першої станції сумарного балу, виставленого команді у «маршрутному листі», гравці-учасники естафети переходять до другої станції (другого столу з «фахівцем»).

Організація роботи при проходженні учасниками естафети *станції № 2*
«Увага! Задача»:

Відомо, що економісти і підприємці мають бути практиками. Ч. Діккенс казав: «Якщо від доходу в 20 доларів відняти витрати на суму 19 доларів і 99 центів, вийде чималий прибуток». Тому на другій станції студентам доведеться практично застосувати свої економічні знання. «Фахівець» на станції № 2 видає групі (команді) з 5 студентів аркуш паперу (спеціальний бланк). На ньому написані умови задачі на визначення показників ринкової рівноваги та еластичності попиту (пропозиції), яку учасники естафети письмово розв'язують груповим методом і озвучують одержану відповідь. В разі вірної відповіді команді за проходження другої станції нараховується 10 балів, при наявності окремих помилок та правильному спрямуванні розрахункового процесу нараховується 5 балів, при неправильній відповіді за умови невірною ходу розв'язання задачі – 0 балів.

Умови задач для групового розв'язання учасниками кожної з команд ігрової естафети:

Для команди 1 (Еластичність попиту).

Умови задачі: Продавець газети «Планета кросвордів» вирішив перевірити еластичність попиту на газету шляхом зниження ціни за номер з 1,5 до 1 гривні. При цьому кількість проданих примірників збільшилася з 200 до 250. Розрахуйте еластичність попиту і визначте, наскільки змінився виторг після зниження ціни.

Розв'язання задачі:

1) знаходимо коефіцієнт еластичності попиту:

$$E = \frac{Q_2 - Q_1}{(Q_2 + Q_1) 2} \div \frac{P_1 - P_2}{(P_1 + P_2) 2};$$

$$E = \frac{250 - 200}{225} \div \frac{1,5 - 1}{1,25} = 0,5;$$

2) знаходимо виторг до і після зниження ціни:

$$TR_1 = P_1 \cdot Q_1; \quad TR_1 = 1,5 \cdot 200 = 300 \text{ ГРН.};$$

$$TR_2 = P_2 \cdot Q_2; \quad TR_2 = 1 \cdot 250 = 250 \text{ грн.};$$

3) визначаємо зміну (збільшення чи зменшення) виторгу після зниження ціни: $TR_2 - TR_1 = 250 - 300 = -50$ грн.

Відповідь: коефіцієнт еластичності попиту дорівнює 0,5, тобто нееластичний попит ($E < 1$); виторг після зниження ціни зменшився на 50 грн.

Для команди 2 (Параметри рівноваги попиту і пропозиції).

Умови задачі: Функція (Q_D) попиту на шоколад відображується формулою $Q_D = 30 - P$, функція пропозиції (Q_S) описується рівнянням $Q_S = 15 + 2P$. Знайдіть рівноважний обсяг і рівноважну ціну шоколаду. Визначте, якими будуть параметри ринкової рівноваги, якщо держава запровадила новий непрямий податок (схожий на акцизний збір) у розмірі 1,5 гривні з одиниці товару.

Розв'язання задачі:

1) знаходимо початкові параметри рівноваги, тобто рівноважну ціну (P_1) та рівноважний обсяг продажів (Q_1):

$$Q_{S1} = Q_{D1};$$

$$15 + 2P = 30 - P;$$

$$3P = 15, \quad \text{звідки } P_1 = 5 \text{ грн.};$$

$$Q_1 = 15 + 2 \cdot 5 = 25 \text{ грн.}, \quad \text{або } Q_1 = 30 - 5 = 25 \text{ грн.};$$

2) вид функції пропозиції після запровадження непрямого податку на шоколадні вироби:

$$Q_{S2} = 15 + 2 \cdot (P - 1,5), \quad \text{тобто } Q_{S2} = 12 + 2P;$$

3) визначаємо параметри ринкової рівноваги після запровадження непрямого податку, тобто рівноважну ціну (P_2) та рівноважний обсяг продажів (Q_2):

$$Q_{S2} = Q_{D2};$$

$$12 + 2P = 30 - P;$$

$3P = 18$, звідки $P_2 = 6$ грн.;

$Q_2 = 12 + 2 \cdot 6 = 24$ грн., або $Q_2 = 30 - 6 = 24$ грн.

Відповідь: рівноважна ціна шоколаду до оподаткування складає 5 грн., після введення непрямого податку – 6 грн. Рівноважний обсяг продажу шоколаду до введення податку дорівнює 25 грн., після оподаткування – 24 грн.

Після запису «фахівцем» другої станції одержаного командою балу за розв'язання практичного завдання, який занесено до «маршрутного листа», гравці-учасники естафети переходять до третьої станції.

Організація роботи при проходженні учасниками естафети *станції № 3 «Чорна скринька»*:

Більшості сучасних економістів та інших представників бізнесових кіл властива неординарність. Тому на останній станції демонструється «чорна скринька». Сконцентрувавши увагу, кожному з 5 учасників команди потрібно послідовно письмово відповісти на непрості питання, які записані на розданих «фахівцем» станції картках. Картка із зазначеною на ній відповіддю повертається «фахівцю» станції, після чого наступному учаснику команди видається наступна картка, поки всі учасники команди не пройдуть третю станцію. Кожна з 5 відповідей, наданих учасниками естафети, вказує на предмети, які лежать у «чорній скриньці». За кожний з п'яти вказаних предметів команді нараховується по 2 бали. Отже, максимальна кількість балів за проходження останньої станції складає 10, мінімальна – 0 балів.

Перелік питань для послідовних (за принципом поступового проходження вагонів потягу через третю станцію) письмових відповідей на питання учасниками кожної з команд (для обох команд питання однакові):

1. Це відбувалося після періоду поширення бартеру. Наш товар, що лежить у «чорній скриньці», сьогодні б назвали товарними грошима народів півночі. А в Київській Русі це називали кунами. Що знаходиться в «чорній скриньці»? (Вірна відповідь – «хутро»).

2. Спочатку послуги на виготовлення товару, який знаходиться у «чорній

скриньці», коштували близько 1 грн. Далі зі збільшенням кількості виробників крива пропозиції почала пересуватися праворуч. Оскільки попит на ці товари був майже незмінним, то ціни стали падати до 80 – 60 – 50 коп. за один примірник середнього розміру – формату. Що в «чорній скриньці»? (Вірна відповідь – «фотокартка»).

3. Це одна з витратних частин виробників. Коли зростають певні відсотки, то пропозиція зменшується, а деякі виробники приховують свої реальні прибутки, щоб записати сюди менші цифри. Що лежить у «чорній скриньці»? (Вірна відповідь – «податкова декларація»).

4. Попит на цей товар досить еластичний. Якщо ціни на бензин подвояться, то попит на товар, що лежить у «чорній скриньці», зменшиться, оскільки це товари-комплементи. Що міститься в «чорній скриньці»? (Вірна відповідь – «автомобіль – іграшка»).

5. Кажуть, що це те, від чого залежить функція попиту й пропозиції. Покупці хочуть бачити її меншою, а продавці – більшою. Проте, як дві частини ножиць ріжуть папір, так і вони формують те, що лежить у «чорній скриньці». Що ж там знаходиться? (Вірна відповідь – «цінник»).

«Фахівець», проглянувши картки, виставляє загальну кількість балів у «маршрутному листі», після чого цей лист здається командою організатору гри. Завдання, що виконувались на третій станції, оголошуються та «чорна скринька» відкривається після проходження цієї станції маршруту останньою з двох команд, які проходять естафету, та розгляду конкурсних завдань третьої станції з студентами-глядачами.

По завершенні 15 хвилин часу, які відводяться кожній команді на проходження усіх станцій естафети, лунає дзвінок, який свідчить про завершення гри-естафети для учасників даної команди.

Для активізації уваги до розгляду завдань, які гравці-учасники естафети розв'язували на станції № 3 «Чорна скринька», усім присутнім пропонується спробувати колективно вголос відповісти на ті ж самі питання, що пропонувались обом командам. У разі вірної відповіді на конкретне питання з

«чорної скриньки» організатор естафети вилучає на загальний огляд відповідний предмет.

На *четвертому, заключному*, етапі ігрового-заняття естафети лідер групи організаторів оголошує команду, яка виграла естафету відповідно до одержаних балів. Звертається увага на вибір кращого гравця естафети. Обговорюються помилки, які були зроблені під час проходження учасниками естафети окремих станцій. Висловлюються думки гравців, членів групи організаторів, студентів-глядачів та усіх запрошених на естафету.

Обговорення

Під час обговорення естафети підкреслюють такі моменти:

1. Як співвідносяться попит і пропозиція на окремі групи товарів і послуг в ринковій економіці України? Хто виграє, а хто програє при перевищенні пропозиції над попитом та попиту над пропозицією?

2. Які економічні ефекти (цінові фактори) визначають спадний характер кривої попиту на товари? Які існують парадокси закону попиту?

3. Які нецінові фактори і в якому напрямку приводять до зміщення графіків попиту і пропозиції на товарних ринках?

3. Як впливає інфляція (зростання цін) на попит і пропозицію? Чим відрізняється інфляція попиту від інфляції витрат?

5. Яким чином встановлюється ціна рівноваги на ринку? Для чого визначається цінова еластичність попиту та цінова еластичність пропозиції?

IV. Підведення підсумків ігрового заняття.

Викладач коротко наголошує на основних моментах теми, аналізує діяльність групи в цілому під час проведення естафети та кожного гравця окремо, виставляє оцінки студентам за набраним рейтингом. Він пропонує студентам зробити самостійні висновки про результати проведення заняття-естафети. Слово надається кожному «фахівцю» для критичного аналізу всіх учасників естафети. Фахівці аналізують актуальність мікроекономічних знань для покупців (споживачів) і продавців (виробників) як суб'єктів ринкової економіки. Вони оцінюють, наскільки вдалося учасникам естафети розібратись

у сутності проблеми формування попиту, пропозиції і рівноважної ціни на ринках конкретних товарів і послуг. Якщо у виступах студентів можливо почути оцінку якості ігрового заняття-естафети і пропозиції щодо його вдосконалення, то така інформація повинна використовуватись викладачем для подальшого доопрацювання гри-естафети.

Таким чином, запропонована естафета з теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» враховує особливості опанування студентами першого курсу дисципліни «Основи економічної науки». Вона логічно вписується до відповідної навчальної програми для вищих навчальних закладів, сприяє вихованню в студентів економічної культури, толерантності та критичності. Розширює уявлення про економічні процеси в ринковому середовищі. Дозволяє засвоїти вміння застосовувати економічні знання на практиці.

План-конспект рольової гри з теми «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку»

Тема: Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку

Мета: освітня: закріпити матеріал зазначеної теми за допомогою ігрових технологій навчання, озброїти студентів методами раціональної економічної поведінки населення у задоволенні особистих економічних потреб з огляду на баланс інтересів усіх членів сім'ї, відпрацювати з студентами навички узгодження особистих і сімейних потреб та інтересів при розподілі обмежених доходів сімейного бюджету, сформувати вміння колективно обговорювати складну економічну інформацію та приймати рішення щодо раціональної структури споживання і запобігання зайвим економічним втратам сімей в ринковому середовищі в умовах обмеженого часу;

виховна: виховувати в студентів почуття дружби, взаємопідтримки, вміння працювати в колективі, чесність та відповідальність під час обговорення членами сім'ї і здійснення бюджетних видатків родини, формувати всебічно розвинену особистість, особливо у питаннях оптимізації фізіологічних,

інтелектуальних і соціальних потреб та подолання суперечностей економічних інтересів, зацікавити студентів у вивченні економічних процесів;

розвиваюча: розвивати логічне і абстрактне економічне мислення через розв'язання рольових економічних ситуацій в умовах пошуку вагомих аргументів для обґрунтування необхідності задоволення зростаючих потреб особистості й сім'ї при обмежених фінансових ресурсах, сприяти усвідомленню студентами складного соціального характеру економічних процесів, наставляти на раціональне розпорядження сімейним бюджетом.

Форма заняття: практичне заняття.

Тип заняття: заняття-гра (рольова).

Методи навчання: словесні (бесіда, дискусія), наочні (ілюстрація), практичні (вправи, ситуації).

Обладнання: правила гри, ігрове поле, 2 види бланків для заповнення кожною сім'єю, контрольна картка із зазначенням видаткової частини раціонального споживчого бюджету сім'ї.

Хід заняття

I. Організаційна частина (привітання, перевірка присутності студентів).

II. Повідомлення теми, мети, завдань та мотивації навчальної діяльності.

Тема: Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку.

Мета: озброїти студентів методами раціональної економічної поведінки населення у задоволенні особистих економічних потреб, сформувати вміння колективно обговорювати складну економічну інформацію та приймати рішення щодо неї; виховувати в студентів вміння працювати в колективі, чесність та відповідальність у питаннях оптимізації фізіологічних, інтелектуальних і соціальних потреб та подолання суперечностей економічних інтересів; розвивати логічне і абстрактне економічне мислення, наставляти на раціональне розпорядження сімейним бюджетом.

Для *активізації й мотивації* діяльності студентів зазначається, що набуті студентами навички узгодження особистих і сімейних потреб та інтересів при

розподілі обмежених доходів сімейного бюджету допоможуть у розв'язанні складних ситуацій у майбутньому подружньому житті.

Пояснення інструктажу

1. Команди формує викладач, об'єднуючи студентів групи в сім'ї та групи спостерігачів (незалежну експертну раду).

2. Оптимальним є таке співвідношення між учасниками і глядачами:

– сім'ї являють собою малі групи по 7-8 учасників, причому бажаною є приблизно рівна кількість юнаків і дівчат в кожній групі; можна вважати можливим створення неповних сімей у складі 4-5 учасників;

– заздалегідь підготовлений викладачем голова незалежної експертної ради, або координатор гри (1 студент);

– решта – глядачі, спостерігачі незалежної експертної ради (3-10 студентів).

3. Члени сімей (учасники малих груп) самостійно розподіляють ігрові ролі в межах кожної сім'ї: чоловік, жінка, син, дочка, свекор (батько чоловіка), свекруха (мати чоловіка), тесть (батько жінки), теща (мати жінки). При неповній сім'ї (в групі 4-5 учасників) бажано розподілити спочатку усі перші ролі.

4. Кожна сім'я як суб'єкт економічних відносин самостійно обговорює і визначає джерела формування основних і додаткових доходів залежно від місць роботи чи навчання та розмірів оплати праці й соціальних виплат кожного члена сім'ї, а також відповідно до потреб та інтересів кожного члена сім'ї обґрунтовує і формує видатки сімейного бюджету у вартісному вимірі й процентному співвідношенні, але повинна при цьому їх фіксувати. Записи потрібні для контролю за правилами гри.

5. Мета усіх суб'єктів економічних відносин – збалансувати доходи і видатки сім'ї через обговорення потреб та узгодження інтересів усіх членів сім'ї для раціонального задоволення споживчих потреб.

6. Глядачі (представники незалежної експертної ради) повинні не просто спостерігати за грою, але й робити помітки, щоб потім вони змогли її оцінити.

III. Робота по темі заняття-гри

У грі моделюється процес формування доходів і видатків сімейного бюджету за основними статтями через узгодження між усіма членами сім'ї їх споживчих потреб та інтересів, а також відбувається зведення балансу доходної і видаткової частин сімейного бюджету. Тривалість проведення гри 45 хвилин.

Гра проводиться в 4 етапи, на кожному з яких передбачені різні види дій учасників і глядачів-експертів.

На *I етапі (3 хвилини)* учасники об'єднуються викладачем у сім'ї, в яких самостійно розподіляють між собою ігрові ролі (чоловік, жінка, син, дочка, свекор, свекруха, тесть, теща), а також визначаються глядачі, які належать до представників незалежної експертної ради.

На *II етапі (7 хвилин)* об'єднані у сім'ю учасники складають характеристику сім'ї згідно розподілених ролей, обговорюючи такі питання:

- ігрове ім'я та вік кожного члена сім'ї;
- місце роботи (професія, кваліфікація) або навчання, наявність пенсії;
- розмір заробітної плати (стипендії, пенсії) кожного члена сім'ї;
- можливі джерела інших доходів сім'ї (їх розмір та законність);
- підсумкова сума щомісячного доходу сім'ї.

Всі ці дані кожна сім'я записує у бланку 1 (таблиця 3.1) (два екземпляри).

Один бланк кожна сім'я залишає у себе, а другий здає «голови експертної ради» (його роль грає зарані підготовлений викладачем учасник або координатор гри).

Одночасно члени кожної сім'ї відповідно до обраної ролі завершують обговорення доходної частини своїх споживчих сімейних бюджетів. «Голова експертної ради» (координатор гри) ознайомиться з характеристиками кожної сім'ї на предмет виявлення відповідності віку, професії, кваліфікації, розміру заробітної плати її членів.

Якщо у «голови експертної ради» виникають питання до окремих сімей, він з'ясовує їх та коригує структуру і обсяг доходів.

Бланк 1

Сім'я _____

№ з/п	Сімейний статус	Ім'я, по батькові	Вік	Місце роботи чи навчання	Розмір заробітної плати, грн.
1	Чоловік				
2	Жінка				
3	Син				
4	Дочка				
5	Свекор				
6	Свекруха				
7	Тесть				
8	Теща				
Разом					

Джерела додаткових доходів членів сім'ї

№ з/п	Найменування джерела додаткового доходу	Розмір доходу, грн.
Разом		
Загальна сума щомісячного доходу сім'ї		

На III етапі (20 хвилин) «голова експертної ради» об'являє, що сім'ї можуть приступити до обговорення видатків відповідно до особистих потреб та інтересів у розрахунку на один місяць, виходячи із загальної суми передбачених доходів. Для цього кожній родині видається бланк 2 (таблиця 3.2), який містить основні статті видатків.

Таблиця 3.2

Бланк 2

Сім'я _____

Загальна сума доходів за 1 місяць: _____

Видаткова частина сімейного бюджету

№ з/п	Найменування статті видатків	Сума, грн.	Частка у сімейному бюджеті, %	Частка у споживчому бюджеті, %	Різниця величин
1	<i>Харчування</i>				
	Хліб і крупи				
	М'ясопродукти				
	Жири (включаючи масло)				
	Овочі				
	Фрукти				
	Цукор				
	Молочні продукти				
	Напої				
2	<i>Одяг</i>				
	Верхній одяг				
	Білизна				
	Головні убори				
	Панчішно-шкарпеткові вироби				
	Взуття				
3	<i>Меблі та предмети домашнього обіходу</i>				
4	<i>Культурно-побутові потреби</i>				
5	<i>Святкові витрати, подарунки</i>				

6	Оплата квартири і комунальних послуг				
7	Сплата боргових зобов'язань				
8	Накопичення, збереження				
	Разом				

У процесі обговорення статей витрат учасники заповнюють бланк 2 як в абсолютних величинах видатків за кожною статтею (у гривнях – графа 2), так й у відсотках до загальної суми витрат сім'ї (у % - графа 3).

«Голова експертної ради» звертає увагу учасників на необхідність дотримання балансу доходів і витрат, тобто співпадіння сум видатків і доходів. Крім того, члени сім'ї повинні врахувати, що при розподіленні грошових коштів необхідно передбачити виділення певних сум на кожную статтю видатків.

На *IV етапі (8 хвилин)* «голова експертної ради» підводить підсумки обговорення і складання бюджетів у сім'ях. При цьому кожна сім'я повідомляє «голові експертної ради» (координатору гри) основні підсумки обговорення і прийняті рішення, включаючи суму всіх доходів, отриманих за місяць, суму всіх видатків за основними статтями, підсумковий баланс як різницю загальної суми доходів та загальної суми видатків сім'ї.

Якщо баланс доходів і видатків у конкретній сім'ї від'ємний (негативний), то це означає, що вона живе у борг і їй прийдеється пояснити, звідки залучені (або де сім'я планує взяти) гроші, яких не вистачає для покриття видатків. На яких умовах сім'я збирається скористатися кредитом (можливо, візьме в борг у родичів, знайомих?).

Якщо баланс додатний (позитивний), це означає, що сім'я завершила місяць з певною економією. Яким чином вона збирається розпорядитись цими грошима: купити цінні папери, відкласти на велику покупку в наступному місяці? Зекономлені суми також додають до статті «Накопичення, збереження».

Після обговорення балансу кожною сім'єю «голова експертної ради» приступає до кількісного аналізу видаткової частини сімейного бюджету. Для

цього він доводить до відома учасників раціональний споживчий бюджет у процентному відношенні за кожною витратною статтею (таблиця 3.3).

Таблиця 3.3

Видаткова частина раціонального споживчого бюджету

№ з/п	Найменування статті видатків	Частка у загальній сумі видатків, %
1	<i>Харчування</i>	37
	Хліб і крупи	6
	М'ясопродукти	6
	Жири (включаючи масло)	6
	Овочі	4
	Фрукти	3
	Цукор	5
	Молочні продукти	5
	Напої	2
2	<i>Одяг</i>	15
	Верхній одяг	6
	Білизна	4
	Головні убори	1
	Панчішно-шкарпеткові вироби	1
	Взуття	3
3	<i>Меблі та предмети домашнього обіходу</i>	4
4	<i>Культурно-побутові потреби</i>	2
5	<i>Святкові витрати, подарунки</i>	2
6	<i>Оплата квартири і комунальних послуг</i>	37
7	<i>Сплата боргових зобов'язань</i>	1
8	<i>Накопичення, збереження</i>	2
	Разом	100

Учасники гри (члени сімей) виписують дані в процентах у бланк 2 (графа 4) та починають порівнювати свої результати (у відсотках за кожною статтею видатків) з даними раціонального споживчого бюджету.

Наприклад, яку частку складають суми видатків за статтею «Хліб і крупи», чи співпадають вони з відповідною часткою раціонального споживчого бюджету, або відсотки, що зазначені за цією статтею, дуже відхиляються від раціонального відсотка? Скажімо, у однієї сім'ї видатки за зазначеною статтею склали 12%, а в «Раціональному споживчому бюджеті вони складають 6%.

Кількісний аналіз проводиться за всіма видатковими статтями для визначення ступеня відповідності відсотка розподілення видатків кожної сім'ї відсотку раціонального споживчого бюджету.

Переможцем в цій грі, тобто найбільш соціально та економічно зрілою сім'єю, об'являється та, якій вдалося більшою мірою узгодити потреби та інтереси всіх її членів та результати якої виявляються ближче усього до даних раціонального споживчого бюджету. Для більш точного визначення рівня соціально-економічної зрілості сім'ї у питаннях оптимізації потреб та інтересів можна використати таку формулу:

$$\text{Рівень зрілості сім'ї} = \sum |a - b|,$$

де \sum - знак підсумовування;

a - величина видаткової статті в бюджеті сім'ї (графа 3 бланка 2), %;

b - величина однотипної видаткової статті в раціональному споживчому бюджеті (графа 4 бланка 2), %;

$|a - b|$ - різниця величин a і b по модулю. Результат записується у графі 5 бланка 2.

Підсумовування доцільно проводити тільки по 8 основним видатковим статтям.

В ідеалі показник повинен наближатися до нуля, тобто відсотки, що відображають суми видатків конкретної сім'ї за всіма статтями, повинні співпадати з відсотками статей «Раціонального споживчого бюджету». Чим

далі цей показник від нуля, тим нижчим є соціально-економічна зрілість сім'ї, тому що вона має менш раціональні потреби та не здатна належним чином оптимізувати економічні інтереси членів сім'ї.

Обговорення результатів рольової гри

Проводиться аналіз та обговорення дій учасників рольової гри, звертається увага, перш за все, на поведінку і висловлювання гравців при визначенні оптимального співвідношення їх економічних потреб та інтересів як членів сім'ї. Під час обговорення гри підкреслюють такі моменти:

1. Процедура обговорення та узгодження потреб та інтересів членів сім'ї під час формування сімейного бюджету:

- 1.1. Хто частіше пропонував варіанти?
- 1.2. Які аргументи використовували учасники для переконання інших членів сім'ї?
- 1.3. Чия точка зору частіше знаходила розуміння і підтримку?
- 1.4. Чи були у сім'ї конфлікти? Якого роду і в чому їх причина?
- 1.5. Як сім'я виходила з конфліктів?
- 1.6. Хто прагнув гасити конфлікти? Які він використовував для цього прийоми?

2. Ігрові ролі:

- 2.1. Чи всім учасникам вдалося триматися у рамках заданої ролі?
- 2.2. З якими труднощами стикались учасники, граючи свою роль?
- 2.3. Якщо комусь не вдалося утриматись в рамках певної ролі, то чому?
- 2.4. Кому роль прийшлася до душі, чому?

3. Знання економічних реалій:

3.1. Наскільки добре учасники рольової гри розуміють раціональну структуру економічних потреб як матеріальну основу особистих і сімейних інтересів?

3.2. Чи знають гравці реальні ціни на продовольчі та промислові товари? Чи уявляють вони собі, які суми в середньому витрачає сім'я на оплату квартири і комунальних послуг, на харчування, одяг, на культурно-побутові

потреби?

3.3. Чи спирались учасники при обговоренні бюджету на досвід своїх (не ігрових, а реальних) сімей? Як допомагав сімейний досвід в цій грі?

3.4. Чи знають студенти хоча б у загальних рисах структуру свого сімейного бюджету, потреби та інтереси інших членів своєї сім'ї?

IV. Підведення підсумків заняття-гри

Викладач коротко наголошує на основних моментах теми, аналізує діяльність групи в цілому та кожного гравця окремо, виставляє оцінки студентам за результатами рольової гри, обговорює з студентами економічні ситуації, які виникали та розв'язувались у ході гри, пропонує студентам зробити самостійні висновки заняття-рольової гри. Викладач, голова та спостерігачі незалежної експертної ради оцінюють прийняті групами студентів (сім'ями) рішення щодо узгодження потреб та інтересів і рольову діяльність кожного учасника гри окремо. Після закінчення гри аналізують свої рольові дії самі студенти. Групи порівнюють потреби та інтереси членів своєї ігрової сім'ї, а також доходи і видатки своїх сімейних бюджетів з доходною і видатковою частинами бюджетів, потребами та інтересами конкуруючих сімей, на власному досвіді бачать ефективність різних шляхів вирішення ситуації. Якщо у виступах студентів можливо почути оцінку якості гри і пропозиції щодо її вдосконалення, то така інформація повинна використовуватись викладачем для доопрацювання рольової гри.

Висновки до третього розділу

Використання ігрових технологій навчання в системі економічної освіти має методичні особливості, які слід враховувати при проведенні занять з дисципліни «Основи економічної науки». Обґрунтовано, що ігрові форми і методи організації навчання дозволяють не тільки засвоїти, поглибити та закріпити пройдений теоретичний матеріал, але й навчити студентів самостійно мислити, діяти, вести наукові економічні спори, шукати та знаходити оптимальний вихід із запропонованих економічних і неекономічних ситуацій. Розроблено для занять з курсу «Основи економічної науки» ігрову форму естафету з теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» та рольову гру з теми «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку». Доведено, що гру-естафету та рольову гру як різновиди ділової гри доцільніше проводити в чотири етапи: організаційний, підготовчий, ігровий і заключний. Запропонована рольова гра з теми «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку» враховує особливості навчання студентів основам економічних знань, логічно вписується до навчальної програми з дисципліни «Основи економічної науки» для закладів вищої освіти. Використання ігрових технологій навчання сприяє формуванню в студентів сучасної економічної культури, вміння узгоджувати власні економічні потреби та інтереси з груповими (сімейними) потребами й інтересами, допомагає студентам сформувати здатність орієнтуватися у сімейному бюджеті та раціонально використовувати власні кошти, усвідомлювати значущість і наслідки своїх економічних дій.

ВИСНОВКИ

В ході написання магістерської дипломної роботи отримано наступні результати:

1) охарактеризовано смутність, функції і види ігрових технологій навчання. Обґрунтовано, що економічною грою можна назвати активну навчальну діяльність, яка дає можливість програти будь-яку конкретну економічну ситуацію в певних ролях, здійснити своєрідну репетицію економічних дій (вчинків) людини, краще зрозуміти економічне мислення, економічну культуру та мотивацію окремих учасників економічного процесу. Раціональне поєднання мотивуючої, дидактичної, пізнавальної, особистісно-формулюючої, соціально-мотивуючої і компенсаторної функцій під час ігрового навчання сприяє досягненню очікуваних навчальних результатів, плануванню майбутньої економічної діяльності студентів, відпрацюванню навичок самостійного прийняття рішень і адекватній оцінці ефективності здійснених гравцями дій та їх коригування;

2) визначено проблеми використання ігрових технологій навчання майбутніх економістів у педагогічній науці у процесі фахової підготовки майбутніх економістів у ЗВО та доведено, що впровадження ігрових технологій навчання у освітній процес вищої школи сприяє ефективному професійному зростанню студентів;

3) обґрунтовано особливості навчання економіці у закладах вищої освіти. До факторів ефективності застосування ігрових технологій у процесі навчання можна віднести: підвищення інтересу до навчальних занять взагалі й до тих проблем, що моделюються й розігруються в їх процесі; отримання і засвоєння студентами більшої кількості інформації, що ґрунтується на прикладах конкретної дійсності (принцип зв'язку навчання з життям); підвищення об'єктивності самооцінки студентів; позитивний вплив на ставлення студентів до навчального процесу та інших форм занять.

4) виявлено особливості ігрових технологій навчання в системі ігрового навчання та їх значення у формуванні економічної культури та економічного

мислення студентів. Обґрунтовано, що використання ігрових технологій навчання сприяє реалізації творчого стилю пізнавальної діяльності студентів, позитивно впливає на інтелектуальний розвиток студентів і виховує в них економічну культуру. Студенти, беручи участь у грі, отримують можливість розвивати творчу фантазію, уявлення, відстоювати свою позицію, логічно мислити, приймати рішення і відповідати за свої дії;

5) подана характеристика Криворізького економічного інституту ДВНЗ «КНЕУ ім. В. Гетьмана», де впроваджуються традиції європейських підходів до здобуття знань, реалізовується принцип ступеневості освіти, панує академічний дух, наука, думка і воля, що є запорукою формування компетентного фахівця, здатного до працевлаштування, успішного в професійній та соціальній сфері.;

б) здійснити аналіз стану організації навчання майбутніх економістів та визначено, що у Криворізького економічного інституту є всі необхідні умови для якісного навчання майбутніх фахівців, їхньої наукової, пошукової, спортивної і художньої діяльності, творчого змістовного дозвілля;

7) визначено шляхи удосконалення процесу використання ігрових технологій навчання та обґрунтовано, що ігрові форми і методи організації навчання дозволяють не тільки засвоїти, поглибити та закріпити пройдений теоретичний матеріал, але й навчити студентів самостійно мислити, діяти, вести наукові економічні спори, шукати та знаходити оптимальний вихід із запропонованих економічних і неекономічних ситуацій;

8) обґрунтовано можливості та доцільність практичного застосування ігрових технологій навчання при викладанні дисципліни «Основи економічної науки» для студентів ЗВО. Доведено, що при проведенні занять з курсу «Основи економічної науки» слід застосовувати ігрову технологію естафету з теми «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» та рольову гру з теми «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку». Гру-естафету та рольову гру як різновиди ділової гри доцільніше проводити в чотири етапи: організаційний, підготовчий, ігровий і заключний.;

9) представлено методичні розробки ігрового заняття «Естафета» за темою «Попит, пропозиція та ціна рівноваги» та плану-конспекту рольової гри за темою «Потреби та інтереси як рушійні сили економічного розвитку», враховуючи вікові особливості та рівень загальної економічної підготовки студентів ЗВО.

Запропоновані ігрові технології навчання проведення у закладів вищої освіти практичних занять логічно вписуються до відповідної навчальної програми для закладів вищої освіти та розширюють уявлення студентів про економічні процеси в ринковому середовищі. Узагальнивши наведений у магістерській роботі матеріал, можна констатувати, що педагогам економіки в ЗВО слід проводити більше занять з використанням ігрових технологій навчання. Вивчення окремих тем через проведення практичних занять із використанням ігрових технологій навчання не тільки зробить процес навчання різноманітним і цікавим, надасть можливість закріпити теоретичний матеріал на практиці, але й призведе до зростання інтересу студентів до реальних економічних процесів в Україні та світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аксьонова О.В. Методика викладання економіки: навч. посібник. К.: КНЕУ, 2006. 280с.
2. Ананьев Б. Г. Человек как предмет познания. Л.: Изд-во Ленинградского университета, 1969. 330 с.
3. Байкова Л. А. Технология игровой деятельности. Рязань : Рязанский педагогический университет, 1994. С. 7–14.
4. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры. Рига : Изд-во Рижского университета, 1989. С. 14–21.
5. Берн Е. Ігри, в які грають люди. М.: Прогрес, 1988. 235с.
6. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии .М.: Педагогика, 2009. 190 с.
7. Білоус О. С., Ізмайлова К. В. Ділова гра як метод інтенсифікації навчальної діяльності. *Педагогічне Криворіжжя: педагогічний альманах*. Кривий Ріг, 2018. Вип. 4. С. 47–49.
8. Большакова З. М. Эвристико-алгоритмическая модель педагогической деятельности. Челябинск : Изд-во ЧГПУ, 2010. 223с.
9. Борисова С. Е. Деловая игра как метод социально-психологического тренинга. *Вопросы психологии*. 2009. № 4. С. 52–57.
10. Вербицкий А.А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения. Игровое моделирование. Методология и практика. Новосибирск, 2007. 380с.
11. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*. 1966. № 6. С. 62–76.
12. Газман О. С. Базовая культура и самоопределение личности. М.: Просвещение, 1989. С. 8–9.
13. Гершунский Б. С. Философия образования для XXI века (В поисках практико-ориентированных образовательных концепций). РАН; Институт теории образования и педагогики. М.: Совершенство, 1998. 608 с.
14. Гершунский Б. С. Россия и США на пороге третьего тысячелетия.

М. : Совершенство, 2009. 600 с.

15. Гидрович С.Р., Сыроежин И.М. Игровое моделирование экономических процессов: Деловые игры. М.: Экономика, 1976. 210с.

16. Глушков В.М. Опыт поведения деловых игр в США. М.: Наука, 2012. 337с.

17. Деловое администрирование. Под общей редакцией О.А. Страховой. СПб: Питер, 2001. 176с.

18. Деловые игры в учебном процессе: Сб. ст. Редкол.: В.И.Выборнов и др. М.: Высшая школа, 1985. 212с.

19. Державна національна програма «Освіта» («Україна ХХІ століття»). Освіта. 1993. № 44-46.

20. Дистанционное обучение: учеб. пособие. Под ред. Е.С. Полат. М.: Гуманистич. изд. центр ВЛАДОС, 1998. 192с.

21. Жуков Р.Ф., Железняк П.Г. Лифшиц А.Л. Методика разработки и оформления деловых игр. Л.: ИПК СП, 2007. 160с.

22. Задоя А.О., Петруня Ю.Є. Основи економічної теорії: вправи для студентів: навч. Посібник. К.: Т-во «Знання», КОО, 2017. 117с.

23. Закон України «Про вищу освіту». URL: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/1556-18/page>. (дата звернення: 12.06.2018).

24. Закон України «Про освіту». URL: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>. (дата звернення: 12.06.2018).

25. Измайлова К.В. Концептуальні засади удосконалення підготовки фахівців з облікових спеціальностей у ВНЗ. *Соціально-економічний розвиток держави: досвід, проблеми, перспективи*: збірник матеріалів міжнар. наук.-практ. конфер. (м. Київ, 23-24 жовтня 2017 р.) у 2-х ч. Київ : ГО «КЕНЦ», 2017. Ч. 1. С. 13-16.

26. Ільїн С. Ділові ігри до факультативного курсу «Людина і ринок». Гра «Конкуренція». *Географія та основи економіки в школі*. 2012. №2. С.31.

27. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие. Л.В. Кондрашова, М.Г. Виевская, Л.А. Савченко. Кривой Рог, 2001. 194с.

28. Климюк І. Заняття-гра «Розраховуємо ВВП країни». *Географія та основи економіки в школі*. 2011. №1. С.29-30.
29. Козлова О.В., Разу М.Л. Деловые игры и их роль в повышении квалификации кадров. М.: Знание, 1978. 143с.
30. Колмыкова Н.В. Взаимодействие органов власти и образовательного учреждения в области формирования потребительских знаний учащихся. Разработка занятий по теме «Самозащита потребителя». *Экономика. Вопросы экономического образования*. 2004. № 1. С. 30-39.
31. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры: (Опыт обучения хозяйственных руководителей). М.: Экономика, 1989. 175с.
32. Крюков М.М., Крюкова Л.И. Принципы отражения экономической действительности в деловых играх. М.: Наука, 2008. 215с.
33. Лифшиц А.Л. Деловые игры в управлении. Л.: Лениздат, 1989. 172с.
34. Методика викладання економічних дисциплін: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів економічного напряму підготовки./ С.І.Грицуленко, Н.Ю.Потапова-Сінько, К.М. Гарбера. Одеса: ОНАЗ ім. О.С.Попова, 2012. 99с.
35. Модуль 6 «Активізація навчання в економічній освіті» з дисципліни «Методика викладання економіки». Автор і укладач Павленко О.О. Кривий Ріг. КЕІ КНЕУ, 2003. 53с.
36. Організація навчального процесу в сучасній школі: Навчально-методичний посібник для педагогів, керівників навчальних закладів, слухачів ШО. Під ред. М.В. Гадецький, Т.М. Хлебнікова (Серія « управління школою»). Харків: Веста: Видавництво «Ранок», 2013. 136с.
37. Орешко Т., Дейкун І. Інтелектуальна гра для студентів «Економічний бум». *Географія та основи економіки*. 2002. № 6. С.26-27.
38. Основи економічної науки: Навч. посіб. За ред. А.С. Гальчинський, П.С. Єщенко, Ю.І. Палкін. 4-ге вид., перероб. і допов. К.: Вища шк., 2016. 543с.
39. Підласий І.П. Практична педагогіка або три технології. Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти. К.:

Видавничий дім «Слово», 2004. 616с.

40. Поліщук А. Заняття-конкурс «Попит. Пропозиція. Гроші». *Географія та основи економіки в школі*. 2014. №5. С.23-25.

41. Поляков С. Д. Психопедагогика воспитания. Опыт популярной монографии с элементами учебного пособия и научной фантастики. М. : Новая школа, 2006. 158 с.

42. Проект «Концепції розвитку Освіти України на період 2015-2025 рр. (2014 р.). URL: http://tnpu.edu.ua/EKTS/proekt_koncerc.pdf. (дата звернення: 12.04.2018).

43. Прутченков А. С. Возможности игровой технологии: понятия и термины. *Педагогика*. 2012. № 3. С. 121–126.

44. Прутченков А. С. Тренинг коммуникативных умений. М. : Новая школа, 2013. 47 с.

45. Пугачев В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник для студентов вузов. М.: Аспект Пресс, 2013. 285с.

46. Робоча програма з курсу «Основи економічної науки» для студентів всіх спеціальностей. Автор і укладач П.П.Мазурок. Кривий Ріг: КЕІ КНЕУ, 2018. 20с.

47. Смолкин А.М. Методы активного обучения: науч.-метод. пособие. М.: Высшая школа, 1991. 176с.

48. Сухомлинский В.А. Рождение гражданина. М.: Молодая гвардия, 1971. 320с.

49. Сучасний заняття. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібн. за ред. О.І.Пометун. К.: А.С.К., 2005. 192с.

50. Сыроежин И.М., Вербицкий А.А. Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов. М.: НИИ ВШ, 1991. 287с.

51. Тетерина А.В. Сценарий мероприятия по экономике. Тема: «Рекламная компания». *Экономика. Вопросы экономического образования*. 2015. №1. С.50-51.

52. Тягай І. Суть та історія запровадження інтерактивного навчання. *Математика в сучасній школі*. 2012. № 11–12. С. 42–46.
53. Урок математики в сучасних технологіях: інтерактивні технології // *Математика в школах України*. 2007. № 13–14. С. 2–11.
54. Фінанси: вступ до фаху: навч. посібник за ред. Внукова Н.М., Успенко В.І. Харків: БУРУН і К, 2005. 352с.
55. Френе С. Педагогічні інваріанти. *Рідна школа*. 1992. № 12. С. 41–49. № 3. С. 20–24.
56. Харламов И.Ф. Педагогика: учеб. пособие. М.: Юристъ, 1997. 512с.
57. Хейзинга Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнього дня. М.:Прогресс, 1992. 464 с.
58. Христенко В.П. Деловые игры в учебном процессе: учебное пособие. Челябинск: Политехнический институт, 2013. 312с.
59. Хроменко Н. Сучасний урок з позицій інтерактивного навчання. Арифметична прогресія. 9 кл. *Математика (Шкільний світ)*. 2006. № 5 (лютий). С. 3–5.
60. Хрусталева Е. «Кто хочет стать миллионером?» [игра]. *Математика (Первое сентября)*. 2004. № 45 (1–7 декабря). С. 7–8.
61. Чайка О. В. Дві математичні гри. [6–7 кл.]. *Математика (Шкільний світ)*. 2003. № 9 (березень). С. 18–21.
62. Чепорнюк І. Д. Використання інформаційних технологій в процесі навчання математичного програмування. *Теорія та методика навчання математики, фізики, інформатики* : зб. наук. праць Вип. 6. / редкол.: В. М. Соловйов, Є. Я. Глушко, О. І. Олейніков та ін. – Кривий Ріг, 2006. – Т. 1 : Теорія та методика навчання математики,– С. 52–60.
63. Чижова О. І. Навчання у грі : [зразок карток для гри «Математичне доміно»]. *Математика в школах України*. 2004. № 32. С. 5–7 ; № 33. С. 21–23.
64. Чичканова Н. Числовые суеверия. Математическое заседание цифр. 5–6 кл. : [урок-игра]. *Математика (Первое сентября)*. 2003. № 13 (1–7 апреля).

С. 4–7.

65. Чумак О. Я. Застосування формул скороченого множення для перетворення цілих виразів: урок-гра. *Математика в школах України*. 2011. № 3. С. 25–28.

66. Шаповалова І. Використання ІКТ у початковій школі. *Початкова школа*. 2013. № 1. С. 38–40.

67. Шаповалова Н. В. Застосування сучасних інформаційних технологій для інтенсифікації процесу вивчення геометрії у середніх і вищих навчальних закладах. *Теорія та методика навчання математики, фізики, інформатики* : зб. наук. праць. Вип. 5 / редкол.: В. М. Соловйов, Є. Я. Глушко, О. І. Олейніков та ін. Кривий Ріг, 2005. С. 361–368.

68. Шаповаленко Н. Інтерактивні технології навчання. *Математика (Шкільний світ)*. 2012. № 7 (лютий). С. 15–23.

69. Шевченко В. О. Площі многокутників: бізнес-гра. *Математика в школах України*. 2007. № 9. С. 23–26.

70. Шевченко С. С. Раціональні числа : [гра «Щасливий випадок». 6 кл.]. *Математика (Шкільний світ)*. 2004. № 6 (лютий). С. 22.

71. Шевчук І. Використання інтерактивних технологій на уроках математики в початкових класах. *Початкова школа*. 2005. № 8. С. 33–35.

72. Шипілова І. Використання комп'ютерних технологій на уроках математики. *Обдарована дитина*. 2011. № 10. С. 24–34.

73. Шипілова І. Комп'ютерні технології на уроках математики. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2010. № 4. С. 26–30.

74. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М. : Новая школа, 1994. 215 с.

75. Щуркова Н. Е. Педагогическая технология как учебная дисциплина. *Педагогика*. 2003. № 2. С. 66–70.

76. Щедровицкий Г. П. Избранные труды. М. : Школа, культура, политика, 1995. 800 с.

77. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Гуманистич. изд. центр

ВЛАДОС, 1999. 360с.

78. Юхимович О. Заняття-гра «Її величність економіка». *Географія та основи економіки*. 2004. №2. С.21-22.

79. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение. М.: Сентябрь, 2006. 279с.

80. Янковська Л. А. Інтерактивна освіта в питаннях та відповідях. *Математика в школах України*. 2010. № 12. С. 12–13.

81. Янушкевич Ф. Технология обучения в системе высшего образования (пер. с польского О.В.Довженко). М.: Высшая школа, 1996. 231с.

82. Ярошенко І. М. Системи рівнянь другого ступеня: урок-гра «Ключі від форту Буаяр». 9 кл. *Математика в школах України*. 2010. № 34–36. С. 73–75.

83. Oficial site Kryvyi Rih Economic Institute of Kyiv National Economic University named after Vadym Hetman. [Electronic resource]. <http://www.kneu.dp.ua/>.

ДОДАТКИ

Додаток А

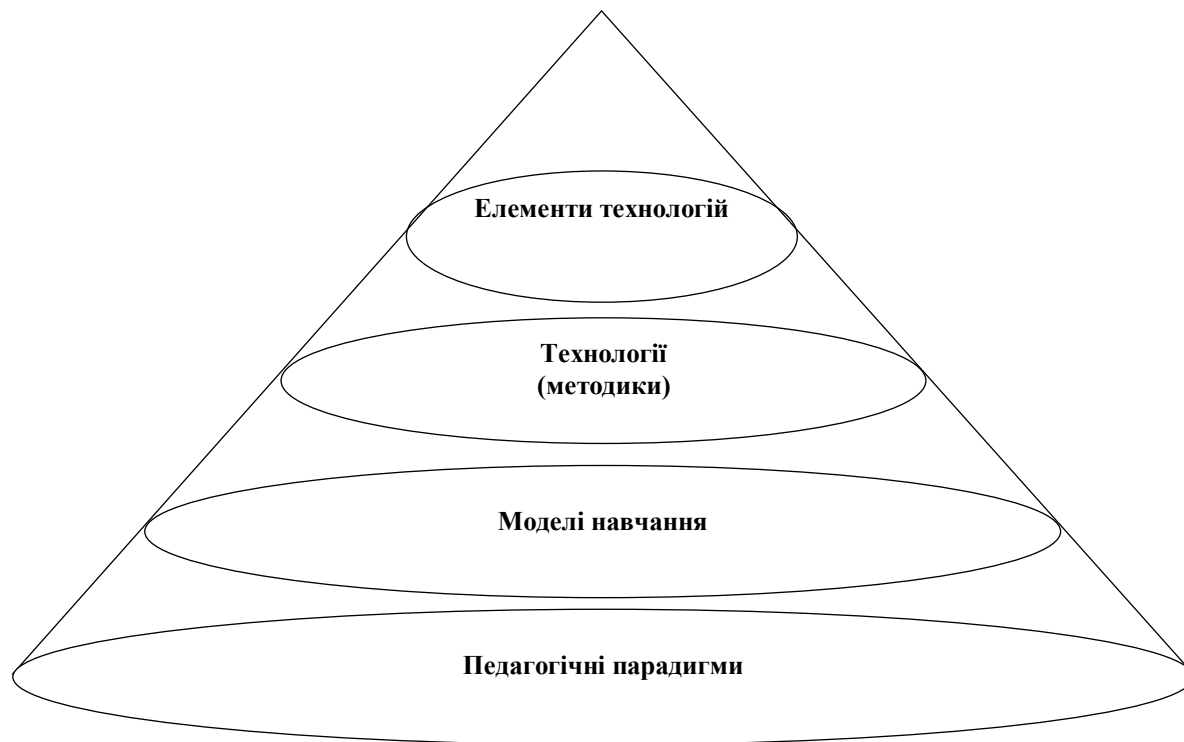


Рис. А.1. Модель класифікації педагогічних інновацій

Додаток Б

Таблиця Б.1

Структура мети модульного навчання

Особистісна	Навчальна	Соціальна
Підвищення освітнього рівня; поліпшення професійних якостей; самоствердження в професії; одержання високих оцінок, що відповідають здібностям і затратам навчальної праці	Розвиток таких здібностей, як: – уміння визначати стан суб'єкта і стратегії його розвитку; – навички ефективного рішення професійних завдань; – уміння раціонально обробляти, осмислювати і використовувати різні джерела інформації; – навички застосування на практиці конкретного професійного досвіду з відповідною адаптацією	Розвиток здібностей громадянина: – розбиратися в актуальних проблемах – розвитку професійних систем, у певних життєвих умовах; – аналізувати і розуміти процеси реформування; – впливати на розвиток суспільства шляхом удосконалювання сфери своєї діяльності, максимальної реалізації здібностей, професійної підготовки

Таблиця Б.2

Етапи проектування і впровадження технології модульного навчання

Етапи проектування	Зміст етапу
1. Інформаційно-аналітичний (ініціатива, стадія виявлення)	Вивчення внутрішнього іміджу: виявлення конкретних проблем і протиріч у вищому утворенні. Спостереження, аналіз, співбесіда, анкетування, опитування. Вивчення зовнішнього іміджу: виявлення стану об'єкта, аналіз, порівняльне зіставлення, узагальнення
2. Науково-дослідна діяльність	1. Вибір пріоритетів діяльності. 2. Формулювання цілей і задач. 3. Висування гіпотези і проектування результатів. 4. Первинне формулювання проекту. 5. Виявлення критеріїв (показників) ефективності. 6. Дослідно-експериментальна робота
3. Дослідно-експериментальне підтвердження результативності проекту	1. Остаточне формулювання проекту. 2. Написання тексту. 3. Написання програми і механізму реалізації. 4. Визначення внутрішніх взаємозв'язків. 5. Запуск проекту. 6. Зовнішнє партнерство. 7. Моніторинг. 8. Керування реалізацією проекту. 9. Контроль і оцінка результативності впровадження проекту. 10. Регулювання і корекція. 11. Підведення підсумків і визначення результатів

Додаток В

Таблиця В.1

Недоліки в навчанні студентів, які долаються
технологією модульного навчання

Недоліки	Шляхи рішення
1. Слабка мотивація навчання, низький рівень самоактуалізації студентів	Розробка навчального компонента «Формування мети»
2. Низький рівень критичності мислення студентів, невміння здійснювати самоаналіз своєї навчальної діяльності, несформованість навичок самопізнання	Розробка навчального компонента «Рефлеппрактика»
3. Недостатні умови і можливості для розвитку творчих здібностей студентів, дослідницьких навичок, пізнавальної активності	Розробка навчального компонента «Науково-практична діяльність студентів»
4. Низький рівень сформованості в студентів навичок самоорганізації, ефективного взаємного співробітництва в навчальному процесі, умінь коректувати свій процес навчання	Розробка навчального компонента «Керування процесом навчання»
5. Недостатність матеріально-технічного й навчально-методичного забезпечення процесу навчання студентів у вузі	Розробка навчально-методичного комплексу
6. Слабке навчально-програмне забезпечення кінцевого результату процесу навчання у вузі	Розробка навчально-методичної програми

Таблиця В.2

Процедура розвитку формування мети освіти

Діяльність студента	Діяльність педагога	Спільна діяльність
Добір цілей навчання з запропонованого викладачем набору, їх доповнення	Складання набору цілей вивчення теми для вибору і доповнення їх студентами	Розробка, коректування й уточнення колективних цілей навчання
Позначення своїх цілей, знайомство з цілями інших студентів	Аналіз відібраного набору цілей, класифікація цілей студентів, визначення їх мотивів	Демонстрація індивідуальних цілей, їх обговорення, коректування і доповнення
Самовизначення студентів у загальному різноманітті цілей, уточнення і визначення власних цілей	Визначення пріоритетних цілей вивчення теми. Конструювання базисної системи навчальних занять з теми	Зіставлення індивідуальних програм і загальної колективної програми
Складання індивідуальних навчальних програм своїх занять з теми	Розробка технологічної карти занять з теми, компоновання змісту матеріалу, підбір засобів навчання	Складання програми занять із загальним і індивідуальним компонентами навчання

Додаток Д

Таблиця Д.1

Основні характеристики провідних форм діяльності та їх розвиваючих ефектів

Характеристика провідної діяльності	Безпосередньо-емоційне спілкування	Предметно-маніпулятивна діяльність	Ігрова діяльність	Навчальна діяльність
1. Зміст	Інша людина і я як джерело любові, розуміння, прийняття і оцінки	Способи використання знарядь і знаків	Соціальні норми і сенс взаємин людей	Загальні способи вирішення типів задач
2. Спосіб взаємодії	Симбіотичне злиття	Буквальна імітація, дія за зразком	Умовна, уявна, символічна імітація	Пошук загального для партнерів способу дії за відсутності зразка
3. Характер ініціативного запрошення партнера до співробітництва	Показ доброзичливості і	«Покажи, як треба!» Правильно? Добре! Не виходить...» прохання зразка, контролю і оцінки	«Давай, немов... ти будеш... А я буду...». Чергування гри і міжігрових комунікацій про способи взаємодії	«Я зможу вирішити цю задачу, якщо...» – гіпотеза про недостатнє знання, яку слід перевіряти разом
4. Чого студент очікує від викладача	Присутність, співчуття, підтримка, прийняття, оцінка	Демонстрація прикладів, допомога, контроль і оцінка	Побудова загального задуму і вільна імпровізація в межах домовленості	Допомога у перевірці запропонованих студентом гіпотез, показ протиріч
5. Новоутворення, що виникають при засвоєнні змісту провідної діяльності	Основоположні віра і надія, базис довіри до людини, до себе, до світу	Мова, предметні дії	Уява, фантазія, символічна функція	Рефлексія

Продовження додатку Д

Продовження табл. Д.1

Характеристика провідної діяльності	Безпосередньо-емоційне спілкування	Предметно-маніпулятивна діяльність	Ігрова діяльність	Навчальна діяльність
6. Новоутворення, що виникають при засвоєнні форми провідної діяльності	Потреба в іншій людині, здатність довіряти людям, відкритість новому	Здатність до імітації	Здатність до узгоджених дій з урахуванням ігрової ролі партнера	Здатність (вміння) навчатися
7. За повноцінного формування вікових новоутворень спостерігається:	Довіра до себе й інших людей, стійкість до емоційних стресів, емпатія	Здатність навчатися за зразками й інструкціями	Здатність до дій в умі, творити; соціальні навички співробітництва із дорослими й ровесниками	Знання меж своїх можливостей, здатність їх долати; ставити і вирішувати завдання зміни своїх ЗУНів
8. За недорозвитку вікових новоутворень спостерігається:	Нездатність любити й вірити, невіра в свої сили, занижена самооцінка	Предметна безпорадність, безсилість, труднощі у набутті навичок, неорганізованість	Бідна фантазія, труднощі з нестандартними ситуаціями, соціальний егоцентризм	Відсутність уміння навчатись, переважання розсудкового мислення
9. За гіпертрофованого розвитку вікових новоутворень спостерігається:	Залежність від емоційної підтримки й оцінки інших людей, потреба у великій опіці, втрата предмета співробітництва, замкненість на міжособистому спілкуванні	Потреба в інструкціях, відсутність власної думки, некритичність, виконавські установки, труднощі аналізу зразків	Переважання фантазій, відсутність відчуття реальності, втрата спрямованості на результат, свавілля у постановці мети	Неповага до виконавської частини дії після того, як знайдений загальний спосіб його здійснення, пізнавальна пристрасть

Додаток Ж

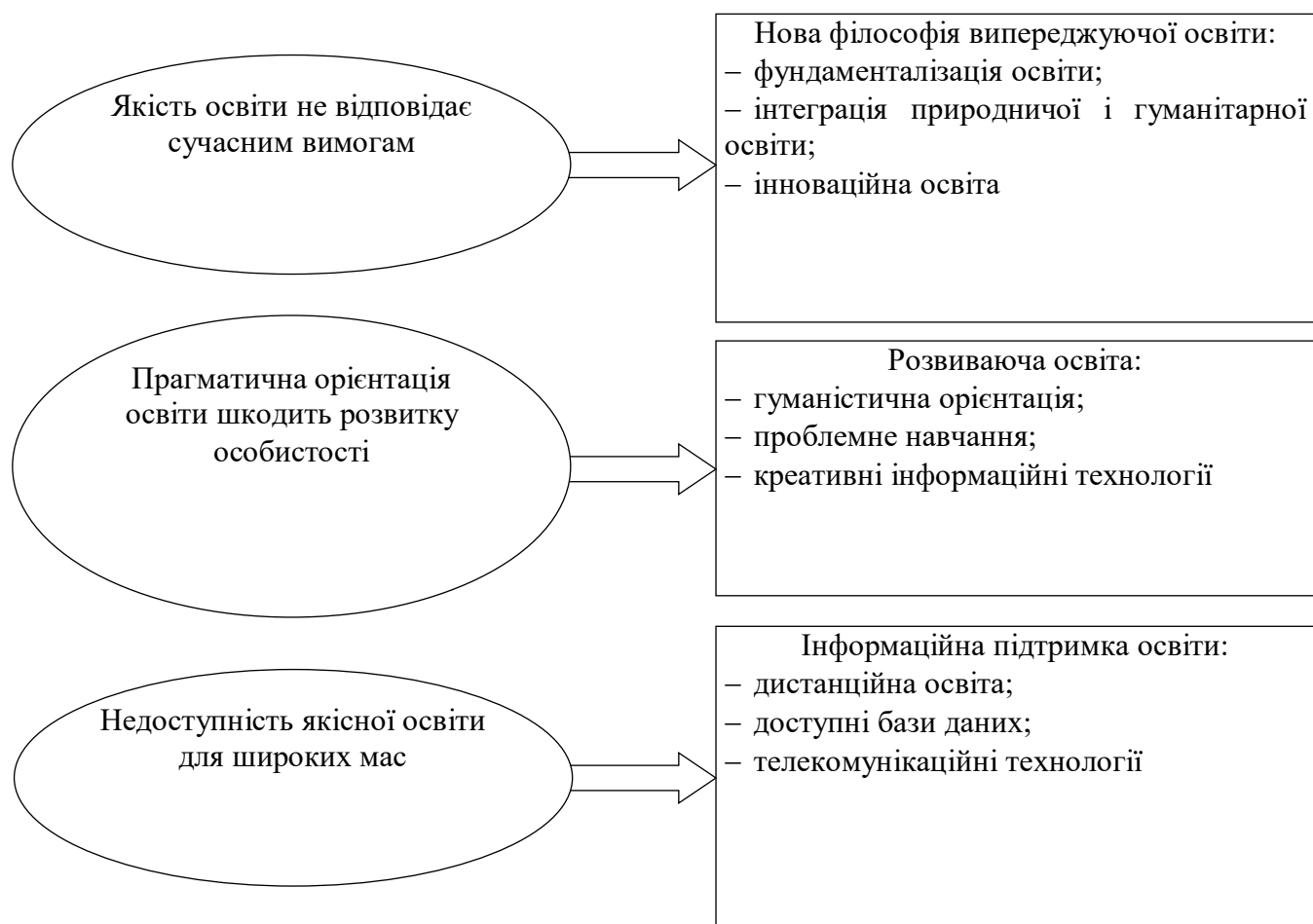


Рис. Ж.1. Структура сучасних проблем освіти та основні шляхи їх вирішення