

Журавель Ольга Павлівна
студентка гр. ПОФГм-21, ФФО, ЗУНУ, м. Тернопіль
Горин Володимир Петрович
д. е. н., доцент, доцент кафедри фінансів ім. С. І. Юрія,
ЗУНУ, м. Тернопіль

ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЇХ РОЛЬ У НАВЧАННІ ФІНАНСОВОЇ ГРАМОТНОСТІ

Нові цивілізаційні виклики підвищили вимоги до професіоналізму педагога. Крім уміння виконувати свої функціональні обов'язки, сучасний педагог має володіти новітніми інформаційними технологіями, постійно підвищувати професійний рівень, бути обізнаним з новими тенденціями. Для здобувачів професійно-технічної освіти це особливо важливо, оскільки від підходу та рівня викладання тієї чи іншої дисципліни залежить повнота їхньої реалізації в майбутньому, уміння працювати самостійно та приймати рішення в нестандартних ситуаціях.

Тривалий період часу в Україні використовувалась аудиторно-урочна система навчання, яка дозволяла викладачу одночасно навчати багатьох учнів і її головним компонентом був урок. Однак, як показали соціально-психологічні дослідження, найбільш ефективною є інформаційно-пізнавальна система навчання, яка стимулює пізнавальну самостійність, творчу активність та ініціативу студентів.

Зокрема, на рис. 1 зображено «Піраміду навчання», в якій наочно показано, що чим більш активно є роль особи в процесі пізнання, тим більше інформації вона може засвоїти.

В процесі підготовки молодших спеціалістів у коледжах, ліцеях та технікумах застосовуються різні педагогічні технології чи методики. Педагогічна технологія - це строго обґрунтована система педагогічних засобів, форм і методів, їх етапність, націленість на вирішення конкретних навчально-виховних завдань [2].

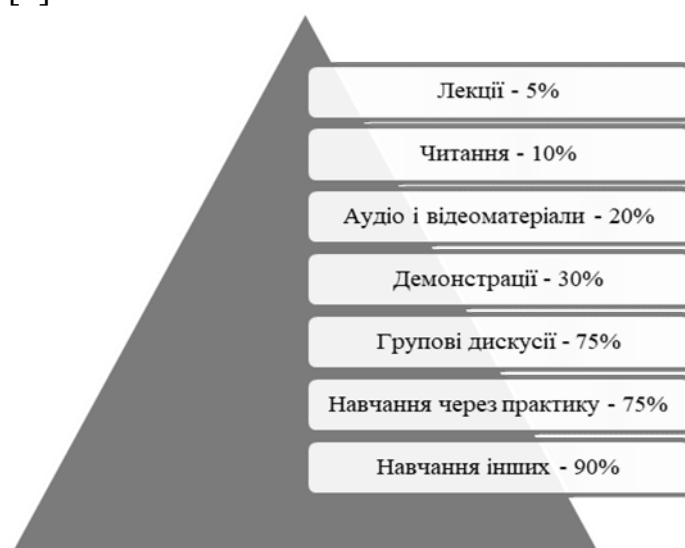


Рис. 1. Піраміда навчання [1]

За типом організації та управління пізнавальною діяльністю, виділяють такі педагогічні технології: структурно-логічні, інтеграційні, ігрові, діалогові, тренінгові [3].

1. Структурно-логічні технології навчання передбачають поетапне формулювання дидактичних завдань та вибір способу їх розв'язання, включають також діагностику та оцінювання одержаних результатів.

2. Інтеграційні технології – це дидактичні системи, які забезпечують інтеграцію різнопредметних знань і вмінь, різних видів діяльності на рівні інтегрованих курсів, навчальних тем, навчальних проблем та інших форм організації навчання.

3. Діалогові технології пов'язані зі створенням комунікативного середовища, розширенням простору співробітництва на суб'єкт-суб'єктному рівні: «учень - учитель», «учитель – автор», «учень – автор» та ін.

4. Тренінгові технології – це система діяльності щодо відпрацювання певних алгоритмів навчально-пізнавальних дій і способів розв'язання типових завдань у процесі навчання – тести, психологічні тренінги інтелектуального розвитку, розв'язання управлінських задач.

5. Ігрові технології – це ігрова форма взаємодії педагога та учнів, яка сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

Ігрова діяльність у контексті навчання позитивно впливає на мотивацію, сприяє розвитку творчої уяви, розвиває творче мислення та інтерес до науки. Відомий український педагог Ушинський К. Д. стверджував, що для дитини гра – це «дійсність, і дійсність значно цікавіша, ніж та, яка її оточує. Цікава вона для дитини тому, що зрозуміла, а зрозуміла тому, що частково є її власним творінням» [4, с. 68].

Одноманітність у навчальному процесі стонлює не лише студентів, але й викладача, тому, саме нестандартні уроки активізують навчально-пізнавальну діяльність, зачіпають емоційно-мотиваційну сферу студентів, формують дух змагальності, збуджують творчі сили, розвивають творче мислення, мотивацію до навчально-пізнавальної та професійної діяльності.

Однак, викладачам не варто забувати, що ігрові заняття забавляють, збуджують, захоплюють і урок повинен ще й навчати. За умови перевтілення студента з пасивного в активного спостерігача і творчого учасника дій, навчальний процес стає набагато ефективнішим.

Гра розвиває лідерські якості учнів, дозволяє подолати страхи, освоїти соціальні ролі, збільшити віру у власні сили. Діяльність учасників в процесі гри, як правило, побудована на тому щоб накопичити чи закріпити потрібні знання, відпрацювати навички та вміння

В освітньому процесі використовують наступні види ігор [2]:

– гра тренувального характеру, що містить проблемну професійну ситуацію із певним визначенням порядком дій;

– гра-інсценування або бізнес-симуляція, яка дає змогу відпрацювати комунікативні навички;

– комплексна дієва гра (рішення кейс-ситуації), що включає елементи імпровізації в діях учасників;

– гра-змагання як вид навчання, при якому двом чи трьом малим групам слухачів пропонується текст із докладним описом ситуації, яка вимагає рішення. В кінцевому результаті проводиться порівняння отриманих результатів і вибір найбільш оптимального вирішення проблеми;

– гра-проект, яка проводиться у формі ділової гри, коли імітується чи відтворюється процес створення або ж удосконалення об'єкта;

– тренінг – метод створення умов для самостійного пошуку способів вирішення проблем, який формує у слухачів практичні навички розвитку професійної компетентності і міжособистісної поведінки в спілкуванні;

– ситуація-проблема або ситуаційна задача – це коли пропонується провести не лише аналіз чинної ситуації, а й ухвалити обґрунтоване рішення;

– критеріальний калейдоскоп, під час якого студенти-слухачі отримують карти, на яких запропоновано різні критерії вибору (залежно від обраної тематики заняття), потім за допомогою дискусії вирішують, які критерії є найважливішими;

– ток-шоу – рольова гра, основою якої є принцип телевізійного ток-шоу; допомагає розвивати вміння слухачів давати наукову інформацію, узагальнювати, робити висновки, формувати самооцінку, самореалізацію, рефлексію. Отже, основною перевагою ігор є колективна форма роботи та створення доброзичливої атмосфери серед студентів.

Отже, можна дійти висновку, що використання ігор у процесі навчання фінансової грамотності має чимало переваг:

1) навчальна гра стимулює зацікавлення студентів під час ігрової діяльності, і в результаті, вони отримують мотивацію і бажання до вивчення фінансової грамотності;

2) використання ігор на уроці з фінансової грамотності знижує хвилювання студентів, які відчувають страх допустити помилки чи просто бояться критики викладача, адже під час гри учасники забувають про свої переживання і зосереджуються на самому процесі гри;

3) ігри можна використовуватися у будь-яких сферах (читання, усного мовлення чи письма);

4) за допомогою гри студенти краще засвоюють нову термінологію та можуть широко використовувати її на практиці.

Список використаних джерел:

1. Методичний матеріал. Використання інтелект-карт в навчальній діяльності. URL: <https://vseosvita.ua/library/metodicnij-material-vikoristanna-intelekt-kart-v-navcalnij-dialnosti-479475.html> (Дата звернення 10.07.2021).

2. Пащенко Т., Каленський А., Калашнік Н. Технології розвитку готовності педагогічних працівників до стандартизації підготовки молодших спеціалістів. Науковий вісник Інституту професійно-технічної освіти НАПН України. *Професійна педагогіка*. 2019. № 2(19). URL: <https://jmls.ivet.edu.ua/index.php/1/article/view/350>.

3. Педагогічні технології в підготовці вчителів: навчальний посібник / кол. авторів; за ред. І. Ф. Прокопенка. 3-є вид., допов. і переробл. Харків: ХНПУ, 2018. 457 с.

4. Отоса І. О. Використання ігрових технологій на уроках правознавства. Професійна освіта: проблеми і перспективи / ІПТО НАПН України. К.: ІПТО НАПН України, 2018. Випуск 14. С. 68-71.

5. Класифікація ігрових методів навчання та основні види ігор. URL: <https://studfile.net/preview/2398195/page:25/>.