

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ

Кафедра економічної та соціальної географії

На правах рукопису

РУДИНЕЦЬ НАТАЛІЯ МИКОЛАЇВНА

**РОЗВИТОК КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ ЗАСОБАМИ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ ЕКОНОМІКИ**

Спеціальність: 014.07 «Середня освіта. Географія»

Освітньо-професійна програма Середня освіта. Географія. Економіка

Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:

ПОРУЧИНСЬКИЙ

ВОЛОДИМИР ІВАНОВИЧ

кандидат географічних наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол №

засідання кафедри економічної та соціальної географії

від _____ 2024 р.

Завідувач кафедри

доц. Т. Г. Погребський _____

ЛУЦЬК - 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ КРЕАТИВНОГО РОЗВИТКУ МИСЛЕННЯ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	6
1.1. Сутність понять «креативність» та «креативне мислення» у психолого- педагогічній ітературі.....	6
1.2. Врахування вікових особливості учнів при навчанні економіки.....	12
1.3. Можливості інтелектуальних ігор у розвитку креативного мислення учнів.....	16
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ ЕКОНОМІКИ.....	23
2.1. Умови використання інтелектуальних ігор для засвоєння економічних знань.....	23
2.2. Ділові ігри в системі ігрових технологій навчання.....	28
2.3. Доцільність використання економічних настільних ігор при вивченні економіки.....	31
2.4. Доцільність використання комп'ютерних економічних ігор при вивченні економіки.....	33
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІКИ.....	36
3.1. Методика розвитку креативного мислення учнів засобами інтелектуальних ігор на уроках економіки.....	36
3.2. Розробка інтелектуальних ігор і їх використання на уроках економіки.....	42
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52

ВСТУП

Актуальність дослідження зумовлена зростаючою потребою в неординарних особистостях, творчих, активних, можуть вирішувати проблеми нестандартними способами та формулювати нові виклики, перспективні цілі. Роки змін і трансформацій в економіці країни негативно позначилися на інтелектуальному рівні освіти, і тільки сучасна її реформа дозволяє знову звернутися до сприяння в розвитку креативних здібностей учнів та вдосконалення їх знань, особливо економічних. Адже економічно освічені, з нестандартним мисленням випускники – це майбутня національна, професійна еліта. У зв'язку з цим робота з розвитку креативних здібностей учнів на уроках економіки є одним із пріоритетних завдань модернізації освіти.

Вчителі закладів загальної середньої освіти постійно ведуть пошук сучасних методів і форм розвитку креативних здібностей учнів. Зокрема, все більшої актуальності набуває використання під час економічної підготовки учнів різноманітних інтелектуальних ігор. Однак на практиці виникає суперечність між потребою вчителів-практиків у наукових рекомендаціях щодо вдосконалення цієї роботи і відсутністю теоретичних досліджень, які відображають сучасні запити суспільства на формування креативної особистості на етапі середньої освіти. Відсутні чіткі критерії дослідження рівня креативних здібностей. Потребують оновлення форми, методи і засоби роботи з учнями в процесі їх навчально-творчої діяльності на уроках економіки. У практиці роботи ЗЗСО програмний зміст і методика роботи з учнями на уроках економіки орієнтовані в основному на формування навчально-освітніх умінь і навичок, тобто мають вузько дидактичний характер. Саме цим і зумовлена актуальність дослідження.

Аналіз наукової літератури свідчить про те, що теоретичні та практичні аспекти розвитку творчих здібностей ігровими засобами у різновікових групах учнів розробили такі науковці як Л. Балій-Харченко, Д. Богоявленська, М. Гетманська, Н. Датчук, А. Єрмола, М. Заброцький, В. Моляко, М. Пасічник, І. Цимбалюк та інші дослідники; питання особливостей розвитку креативних

здібностей особистості досліджували Дж. Гілфорд, А. Маслоу, К. Роджерс, Г. Костюк, Т. Баришева, Є. Кульчицька, О. Слюсаренко, В. Суржанська та ін. Однак недостатньо вивченими залишаються такі питання як методи, форми та засоби розвитку креативних здібностей учнів на уроках економіки.

Об'єкт дослідження – організація навчання під час уроків економіки в закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – особливості розвитку креативного мислення учнів засобами інтелектуальних ігор на уроках економіки.

Мета роботи – розкрити особливості розвитку креативного мислення учнів та розробити комплекс інтелектуальних ігор для застосування їх на уроках економіки.

Завдання:

- проаналізувати наукову літературу щодо сутності поняття «креативність» та «креативне мислення»;
- охарактеризувати вікові особливості учнів та їх врахування при викладанні економіки;
- з'ясувати можливості інтелектуальних ігор у розвитку креативних здібностей учнів;
- розкрити умови використання інтелектуальних ігор для засвоєння економічних знань;
- визначити методiku розвитку креативного мислення учнів засобами інтелектуальних ігор на уроках економіки;
- розробити уроки-ігри для розвитку креативних здібностей учнів на уроках економіки.

Апробація результатів дослідження. Деякі положення магістерської роботи висвітлено на VIII Міжнародній науково-практичній інтернет-конференції «Суспільно-географічні чинники розвитку регіонів» (м. Луцьк, 12–14 квітня 2024 р.):

1) Поручинський В., Корнійчук І., Рудинець Н. Зміст та структура екологічного виховання та освіти. *Суспільно-географічні чинники розвитку*

регіонів : матеріали VIII Міжнар. наук.- практ. інтернет-конференції / за ред. Ю. М. Барського та В. Й. Лажніка, м. Луцьк, 12–14 квітня 2024 р. Луцьк : ФОП Мажула Ю. М., 2024. С. 182-184.

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ
РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ
ТЕХНОЛОГІЙ**

1.1. Сутність понять «креативність» та «креативне мислення» у психолого-педагогічній літературі

Сьогодні в українському суспільстві одним із головних завдань є розвиток особистості, яка вміє не лише сприймати, розуміти й створювати матеріальні та духовні цінності, але й самостійно приймати рішення у нестандартних ситуаціях, творчо мислити і гнучко реагувати на зміни, що відбуваються.

На розвиток креативного мислення комплексно впливає різноманітність освітніх просторів: навчання у закладах загальної середньої освіти, у закладах позашкільної освіти, в системі неформальної освіти. Розширення освітніх можливостей дитини у позашкільній освіті (музичні школи, школи мистецтв, спортивні секції, творчі студії) забезпечує розвиток у дітей творчих здібностей, формування навичок самоосвіти, здатності до самореалізації.

З досвіду високорозвинених країн, наприклад у Японії, існують дві школи. В першій вивчають природничі та гуманітарні науки, а в другій – різноманітні види мистецтва, форми спілкування, моделювання, тобто все те, що пов'язано з розвитком творчості й зокрема креативного мислення.

Тому у розвинутих країнах вважають перспективним наявність в особистості навичок креативного мислення, як важливого чинника розвитку особистості в цілому, що визначає її готовність змінюватися і відмовлятися від стереотипів.

Водночас зазначимо, що саме розвитку творчості та креативного мислення сприяють відносини (між підлітком та дорослим, учнем та учителем), які мають базуватися на повазі та людяності.

Поняття «креативність» визначається рядом концепцій. Згідно з концепцією зведення креативності до інтелекту Л. Термана та К. Кокса, рівень творчих здібностей визначається рівнем розвитку інтелекту [11, с. 51]. Г. Айзенк і Д. Векслер, фахівці в галузі інтелекту, роблять таке спостереження: «Вищий інтелектуальний розвиток передбачає вищий розвиток творчих

здібностей і навпаки – не існує творчого процесу як специфічної форми розумової діяльності» [51, с. 17].

За концепцією Д. Богоявленської основним показником креативності є інтелектуальна активність, яка поєднує в собі два елементи: когнітивний (загальні розумові здібності) та мотиваційний. Критерієм вираженості креативності є схильність людини до виконання наданих розумових завдань [6, с. 32].

Згідно з концепцією креативності Дж. Гілфорда [54], Є. Торренса [55], креативність як універсальна когнітивна творча здатність є чинником, який не залежить від інтелекту, і характеризує креативність як здатність відмовлятися від стереотипного способу мислення, розумову здатність, що забезпечує творчі досягнення.

Дослідники виділили такі параметри креативності [54, с. 6]:

- здатність ідентифікувати та формулювати проблеми;
- здатність генерувати ідеї (швидкість);
- здатність генерувати ідеї, що відрізняються від загальноприйнятої думки та нестандартно реагувати на стимули (оригінальність);
- здатність удосконалювати предмет, додаючи деталі;
- здатність вирішувати проблеми, здатність до аналізу та синтезу.

Таким чином, поняття «креативність» у сучасній науці трактується як багатовимірне та багатогранне поняття. У широкому розумінні – це єдина цілісна система і самостійний феномен, що функціонує в усіх сферах життєдіяльності людини як творчий процес, творчий продукт – результат творчого процесу, а також характеристика (якість) творчої особистості. У вузькому розумінні креативність визначається як універсальна здатність до творчості, яка тією чи іншою мірою присутня у всіх людей. У цьому випадку креативне середовище є умовою реалізації творчого потенціалу людини.

Креативне мислення – це здатність мислити та розв’язувати проблеми за допомогою нестандартних та оригінальних підходів.

На рисунку 1.1 зображено основні моменти спостереження за креативним мисленням на заняттях у закладах освіти та взаємозв'язки між відповідними його елементами. Ця модель ґрунтується на п'ятивимірній моделі креативного мислення, запропонованій Стратегічною консультативною групою експертів із креативного мислення OECD [53].

Освітній заклад може впливати на декілька аспектів внутрішніх ресурсів учнів для залучення дітей до креативної діяльності, а саме:

- на когнітивні вміння;
- на їхню галузеву підготовку (специфічні для галузі знання й досвід);
- на відкритість до нових ідей і досвіду;
- на бажання співпрацювати з іншими й розвивати ідеї інших;
- на бажання наполегливо іти до своїх цілей, не зважаючи на складні умови;
- на віру у власну спроможність бути креативним (цілеспрямованість і переконання);
- на мотивацію до виконання завдань.

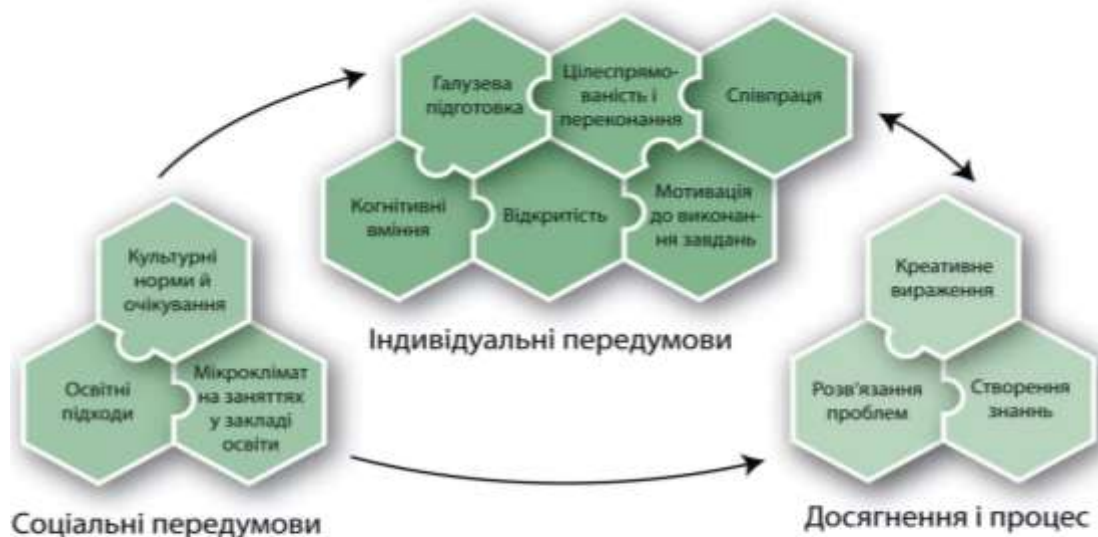


Рисунок 1. Передумови та прояви креативного мислення на заняттях у закладі освіти

«Програма міжнародного оцінювання навчальних досягнень учнів» PISA [53], яка започаткована Організацією економічного співробітництва та розвитку (ОЕСР), регулярно проводить оцінювання навчальних досягнень учнів та їхніх здібностей у різних країнах.

PISA зазвичай сконцентрована на оцінці традиційних предметів, таких як математика, наука та мова. Проте оновлення PISA у 2021 році включило вимірювання креативного мислення серед підлітків. Це розширило спектр оцінюваних компетентностей та відобразило важливість креативного мислення в сучасному освітньому просторі.

Визначення креативного мислення, яке використовується в рамках PISA, включає такі аспекти (табл. 1.1):

Таблиця 1.1

Аспекти креативного мислення*	
Генерація ідей	Здатність створювати нові ідеї і концепції, які можуть бути використані для розв'язання проблем або завдань
Оцінювання ідей	Здатність об'єктивно оцінювати ідеї з точки зору їхньої ефективності, реалізованості і ризику
Вдосконалення ідей	Здатність розвивати і удосконалювати ідеї, враховуючи отриману зворотну інформацію та новий контекст
Прийняття оригінальних рішень	Можливість приймати новаторські рішення, які можуть бути нестандартними або відрізнятися від традиційних методів
Поступ у знаннях	Здатність використовувати креативні здібності для поглиблення розуміння певних питань або предметів навчання
Дієва фантазія	Можливість застосовувати уяву та творчий потенціал для створення нових ідей і концепцій

* Джерело: [54]

Оцінка креативного мислення відкриває можливості для визначення та підтримки розвитку цієї важливої навички серед учнів, що сприятиме їхньому успіху в сучасному глобалізованому світі [8].

Розвиток креативних здібностей учнів закладений у кваліфікації вчителя у менш ніж в 70 % країн. А оцінювання учнівської креативності відбувається лише в 44 % випадків в початковій школі та в 40 % – в середній.

Експерти вважають, що креативності можна навчати в межах усіх шкільних предметів, оскільки на уроках можливі різноманітні форми творчої роботи.

Креативне мислення учнів може виявлятися, коли вони [54]:

- працюють у групі, досліджуючи проблемні питання;
- беруть участь у генеруванні креативних способів розв'язання різних типів проблем;
- проявляють свою уяву.

У початковій школі формування креативного мислення стосується переважно «творчих» предметів (рис. 1.2):

- образотворчого мистецтва – 93 %;
- виконавського мистецтва – 92 %;
- читання, письма та літератури рідною мовою – 86 %;
- технологій – 84 %.

У середній школі:

- образотворчого мистецтва – 90 %;
- технологій – 88 %;
- читання, письма та літератури – 86 %;

Креативність в освітніх галузях / шкільних предметах

Відсоток юрисдикцій, галузі / шкільні предмети яких містять компонент «креативне мислення» в навчальних програмах або стандартах навчання, за рівнем освіти, 2022 р.



Рис. 1.2. Креативність в шкільних предметах

Здійснений теоретичний аналіз дає змогу дійти висновку, що креативне мислення є важливою властивістю кожної особистості, яка дозволяє створювати нові та незвичні рішення для розв'язання проблем і вирішення задач. В сучасних умовах розвитку українського суспільства, розвиток креативного мислення є одним із головних завдань, що вимагає активної участі та готовності до змін від кожного громадянина.

Креативність виявляється у здатності до творчих і новаторських дій, які приносять користь суспільству та розвивають як матеріальні, так і духовні цінності. Важливо розуміти, що креативність є індивідуальною властивістю, і кожна особистість має свою власну міру вираження цієї якості. Розвиток креативного мислення сприяє не тільки вирішенню існуючих проблем, але й сприяє створенню нових можливостей і адаптації до змін у суспільстві.

1.2. Врахування вікових особливостей учнів при навчанні економіки

На сьогоднішній день середня школа має право вибирати, як викладати економіку учням. У більшості закладів загальної середньої освіти викладання економіки починається з 8-9-х класів, в деяких – з 5-6-х класів. Видано ряд нормативних документів, які регулюють викладання економіки, серед яких можна відділити такі [30; 31; 34; 35; 50]:

- Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти «Економіка» для 10-11 класів (профільний рівень), затвердженої у 2017 році (Наказ МОН від 23.10.2017 № 1407);

- Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти «Фінансова грамотність» рекомендована МОН України (лист МОН від 28.05.2019 № 1/11-4995);

- Типова освітня програма закладів загальної середньої освіти III ступеня (Наказ МОН від 28.11.2019 № 1493), в якій зазначено, що орієнтовна кількість годин для профільного предмета «Економіка» складає для 10-го класу – 3 години та для 11-го класу – 3 години);

- Модельна навчальна програма «Підприємництво і фінансова грамотність. 8-9 класи» для закладів загальної середньої освіти та рекомендована МОН України (Наказ МОН України від 12.07.2021 № 795);

- Методичні рекомендації про викладання економіки, підприємництва та фінансової грамотності у 2021/2022 навчальному році (Додаток до листа МОН України від 22.09.2021 № 1/9-482).

Сучасна шкільна економічна освіта включає два основних компоненти:

- формування системних економічних знань, умінь в учнів, що ґрунтується на принципах фундаментальності, варіативності, гуманізації та гуманітаризації змісту освітнього процесу, здатності оперувати цими знаннями та застосовувати їх;

– формування компетентності підприємливості та фінансової грамотності як важливих якостей, необхідних для ефективного виконання економічних завдань, впродовж навчання та подальшій самореалізації у самостійному житті.

Для учнів 5 – 9 класів існує можливість вивчати фінансову грамотність як варіативний курс за програмами: «Родинні фінанси» для 5 класу, «Фінансово грамотний споживач» для 6 класу, «Фінансова культура» для 7 класу, «Прикладні фінанси» для 8 класу, «Економіка & фінанси» для 9 класу закладів загальної середньої освіти (авт. Довгань А. І., Часнікова О. В., та ін. за заг. ред. Смовженко Т. С.)

Вік учнів старших класів знаходиться в межах 15-17 років. Цей період за віковою психологією відноситься до ранньої юності та характеризується комплексом психологічних особливостей. Основні вікові особливості учнів старших класів починають формуватися вже у 8-9 класах. Психологічними характеристиками цього віку є розвиток самосвідомості, самовизначення у професії, перехід до дорослого життя [51, с. 68].

Варто зазначити, що розвиток інтелекту та пізнавальних функцій у старшокласників зазнає не кількісних, а якісних змін. Відбуваються зрушення у структурі розумових процесів. Стає важливим не тільки те, які завдання вирішує людина, а те наскільки якісно вона це робить.

Формується образ свого «Я», відповідно формуються ціннісні орієнтації, мотивація діяльності, світогляд особистості. Чітко починає виявлятися відмінність інтересів і нахилів [18, с. 76].

Період юності Е. Еріксон пов'язує із кризою ідентичності. Ця криза відбувається у період життєвого циклу, коли кожна юна особистість має виробити з налагоджених елементів дитинства і сподівань, пов'язаних з передбачуваним дорослішанням, свої основні перспективи та шлях розвитку, тобто, певну цілісність особистості. Молодим людям належить визначити те, якими вони хочуть себе бачити самі. Також важливим для них є розуміння того, що очікують від них оточуючі та суспільство. Свідомо вироблені або засвоєні стандарти, норми та своєрідні життєві принципи відіграють все більшу роль.

Виникають елементи світогляду, формується стійка система цінностей. Виникає інтерес до внутрішнього світу - свого і чужого - і відзначається здатність ставити себе на місце інших і співпереживати їм [15, с. 258].

У своїй роботі Виготський запропонував розрізнити два принципово різних типи розвитку підлітків: прагматичний і творчий. Для першого характерний акцент на доцільності та уникнення суб'єктивно першочергових чинників тривоги. Оскільки особистість таких молодих людей намагається досягти постійної рівноваги, такий тип розвитку не можна назвати справжнім розвитком індивідуальності. Другий метод можна назвати методом свідомого саморозвитку. Вчені вказують на свідоме самовизначення як основний зміст "другого народження" особистості підлітка. Самовизначення підлітка відрізняється тим, що він починає діяти, здійснювати плани, встановлювати певний спосіб життя і опанувати обрану професію [8, с. 21].

О. Савиченко зазначає, що інтелектуальна діяльність набуває особливого емоційного забарвлення, пов'язаного зі старшим самовизначенням і прагненням розвивати свій світогляд. Метою підліткового віку в житті кожної людини є розширення горизонтів знань про реальний світ, інших людей і себе. Молоді люди повинні сформувати своє ставлення до цього, знайти своє місце в суспільстві та визначити завдання свого життя. Тому старшокласники цікавляться універсальними законами природи і людського буття. Вони прагнуть зрозуміти теоретичні та методологічні основи наукових дисциплін. У них виникає стійкий інтерес до людських можливостей і пізнання внутрішнього світу людини, з'являється схильність до самоаналізу і самооцінки, розвиваються навички рефлексії [17, с. 152].

Відносини з вчителями стають більш складними та диференційованими. Ідеальний вчитель – це, перш за все, людяність, тобто здатність розуміти. По-друге, професійна компетентність та вміння справедливо навчати. У вищій школі стосунки між вчителем та учнем можуть бути побудовані лише на взаєморозумінні та взаємоповазі [7, с. 346].

У цей віковий період також актуалізується проблема становлення у старшокласників економічного мислення. Уявлення старшокласників про функціонування економіки наближаються до уявлень дорослих. Наприклад, уявлення старшокласників про вартість та ціноутворення є більш розширеним і складним, ніж у школярів середнього віку. Старшокласники розуміють зв'язок ціни із зусиллями, вкладеними у виготовлення товару, а також яким товарам віддають перевагу покупці. Більшість старшокласників мають уявлення про те, як отримати прибуток (тобто призначити ціну продажу такою, щоб вона перевершувала ціну закупівлі) – вони можуть пов'язати між собою дві системи відносин: відносини «продавець-покупець» та відносини «продавець-постачальник» [16, с. 71].

Старшокласники володіють достатньою соціальною компетентністю, є здатними до професійного самовизначення і самореалізації та застосування економічних знань у повсякденному житті. Здатність критично сприймати інформацію, вміння працювати в команді, творча активність є найважливішими якостями особистості учня старших класів загальноосвітньої школи.

Знання, вміння та навички стають основними компонентами економічної культури особистості учня. Також у структурі особистості учня в процесі освоєння економічних дисциплін продовжують формуватися такі якості як ощадливість та розважливість. М. Лебідь стверджує, що готовність до свідомої участі у практичній економічній діяльності визначає єдність мотивів, переконань, інтересів школяра, а також його економічних знань та умінь [26, с. 146].

Формування економічних цінностей тісно пов'язане з економічним мисленням. У результаті з ціннісних орієнтацій особистості старшокласника складається економічне бачення світу. Це бачення дає учневі основу для майбутнього професійного самовизначення. Економічне бачення світу також пов'язане з розвитком бізнес-умінь старшокласника [46, с. 103].

Стимулювання відповідних психологічних механізмів (виховання допитливості учнів у сфері економіки, розвиток практичного інтелекту у сфері

економічних відносин, активізація отримання ними досвіду самостійного вибору в ситуації протиріччя між економічними та моральними категоріями) можна розглядати як рекомендації з удосконалення педагогічної практики виховання та розвитку економічної свідомості старшокласників [44, с. 9].

Отже, розгляд вікових особливостей особистості старшокласника показав, що головним психологічним надбанням ранньої юності є утвердження власного внутрішнього світу. Разом з усвідомленням своєї унікальності та неповторності, зростає потреба у спілкуванні та дружбі. У старшокласників з'являється прагнення до самореалізації, що призводить до зародження нових соціальних потреб, зокрема таких як знайти своє місце серед інших, вирізнитися і виконувати певну роль у суспільстві. У цей віковий період також актуалізується проблема становлення у старшокласників економічного мислення.

1.3. Можливості інтелектуальних ігор у розвитку креативного мислення учнів

Разом із працею та навчанням, гра є одним з основних видів діяльності людини і потужним стимулюючим, організуючим та розвиваючим засобом навчання. Командна атмосфера, невеликий проміжок часу на підготовку відповіді, ситуація змагання – все це значною мірою мобілізує та активізує пізнавальну діяльність і є потужним стимулом для подальшого здобуття знань.

Можна виділити декілька функцій, властивих ігровій діяльності [39, с. 165]:

- розважальна (цікавість, наснага, задоволення, позитивні емоції);
- комунікативна (адаптація, спілкування, пізнання, порівняння, командний дух);
- самореалізація (досягнення певного результату, навчання, виховання);

- діагностична (самопізнання, виявлення особистісних особливостей у процесі гри);
- корекція (позитивні зміни в структурі особистісних показників);
- міжетнічна комунікація (засвоєння основних соціокультурних цінностей);
- соціалізація (засвоєння соціальних ролей, інтеграція в систему суспільних відносин, оволодіння соціокультурними нормами).

Структура гри як діяльності, включає в себе мету, завдання, планування і зміст, а також аналіз результатів. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її спонтанністю, можливістю вибору, елементом змагання та задоволенням прагнення до самоідентифікації та самореалізації. Гра споріднена з художньою фантазією. Вона надає незвичайну здатність перетворення, перенесення думками у різні епохи, світи, держави, проектування конкретних ситуацій і рішень, реалізованих різними людьми

До структури гри як процесу входять [41, с. 84]:

- ролі, прийняті гравцями;
- дії, як реалізації прийнятих ролей;
- використання предметів (заміна реальних на ігрові або умовні);
- реальні стосунки між гравцями;
- сюжети або зміст (сфери дійсності, що умовно відтворюються в іграх).

Педагогічні ігри, які застосовуються у виховному процесі закладів загальної середньої освіти, є досить різноманітними і класифікуються за найважливішими ознаками, які наведені на рис. 1.3.

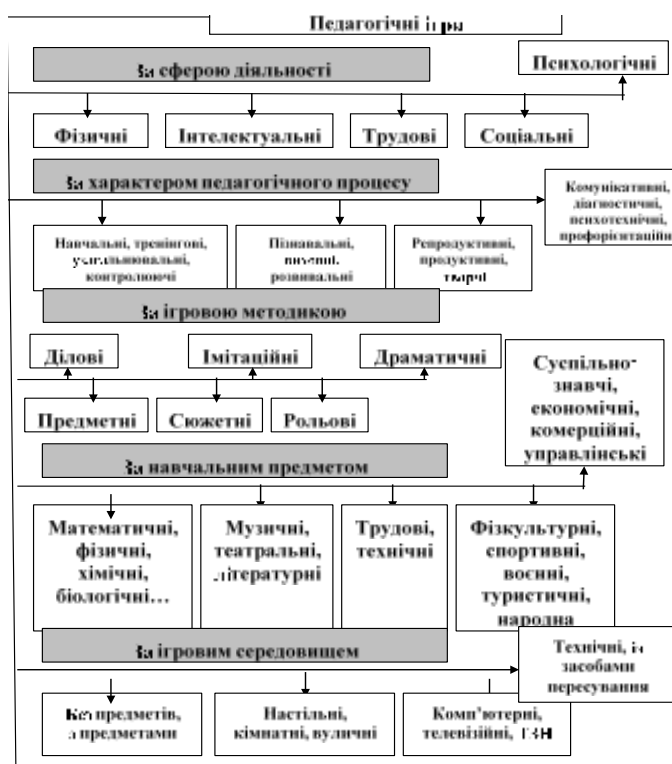


Рис. 3.1. Класифікація педагогічних ігор [1]

Варто зупинитися на педагогічних можливостях інтелектуальної гри. Багато науковців [12; 44; 48] вивчали її природу, походження, зміст та вплив. Інтелектуальна гра – це вид гри, що ґрунтується на застосуванні гравцями власного інтелекту та ерудиції [44, с. 11].

Термін «інтелектуальні ігри» вперше вжив К. Гросс, який звернув увагу на особливу функцію ігор слугувати «доповненням» до буття людей, які займаються фізичною працею. Людина відчуває емоційний підйом від своїх розумових можливостей та від перемоги у взаємодії з групою. Цих емоцій та вражень не вистачає в реальному житті, наповненому повсякденною суєтою та конфліктами [26, с. 147].

Навчання та виховання за допомогою інтелектуальних ігор ставить за мету стимулювати комунікативний, культурний розвиток, розширити ерудицію, збільшити знання. Питання інтелектуальної гри ведуть «в глибину» досліджуваної події, процесу, факту, тому для його вирішення та отримання відповіді необхідний безперервний розвиток розумового процесу в учасників гри. Вивчення і застосування інтелектуальних ігор у навчальному процесі

дозволяє не лише досліджувати інтелект людини, але й є засобом нових нестандартних, нетрадиційних підходів до її розвитку [41, с. 67].

Основні етапи інтелектуальної гри відображено на рис. 3.2.



Рис. 3.2. Основні етапи розробки гри

Інтелектуальні ігри з моменту своєї появи і до сьогодні об'єднують дві протилежності – масову розважальну культуру (шоу) і здобуття нових знань, яких нестримно прагне «людина, яка бажає розвиватися нескінченно». Учасники ігор не тільки відчують задоволення, пізнаючи себе, але й набувають нових комунікативних навичок, заряду енергії, спрямування до отримання знань, розширення кругозору.

Можна виділити основні положення інтелектуальної гри [41, с. 87]:

– це індивідуальні або групові завдання, які вимагають використання продуктивного мислення для розуміння реальності предмета або суспільства в умовах обмеженого часу та конкуренції. Інтелектуальні ігри сприяють активізації розумових операцій (класифікація, аналіз, синтез);

– під час пошуку рішень (відповідей на питання) відбувається творчий розвиток, відкриваються нові шляхи або створюються нові речі. Потрібні особливі якості розуму, такі як вміння спостерігати, порівнювати, аналізувати, зв'язки і залежності, закономірності тощо;

– інтелектуальні ігри вчать учнів приймати складні і часто нестандартні рішення, розвивають професійні навички та підвищують швидкість індивідуальних і колективних реакцій,;

– інтелектуальна творчість полягає у пошуку проблеми, шляхів її вирішення та виборі найбільш ефективного шляху. Непередбачуваність робить інтелектуальну гру специфічною формою пізнавальної креативної діяльності.

Інтелектуальну гру ми розуміємо як індивідуально-особистісне або (частіше) спільне (командне) вирішення завдань, які потребують продуктивного мислення в умовах хронометрованого тимчасового простору та змагання. Незважаючи на відмінності ігрових сценаріїв, велика частина інтелектуальних ігор зводиться до того, що ведучий ставить запитання, а гравець або гравці повинні спробувати дати правильну відповідь на нього в умовах обмеженого часу.

Усі види інтелектуальних ігор, діапазон яких досить широкий і постійно розширюється («Що? Де? Коли?», «Своя гра», «Брейн-ринг», «Ерудит-лото»,

«Травесті», «Віриш – не віриш», «Безкрилки», «Шаради», «Шароїди», «Реалії», «Аукціон», «Бібліотека» та ін.), з педагогічної точки зору мають багато спільного, оскільки інтелектуальна гра є інтегральною та синтезуючою діяльністю, яка акумулює в собі ряд соціально-педагогічних функцій, серед яких можна виділити навчальну, соціалізуючу, розвиваючу, комунікативну, діагностичну, корекційну, виховну, змагальну, розважальну, творчу, функцію самореалізації та самовираження тощо [49, с. 32].

Ігри мають багато переваг під час викладання, тому їх використовують в освітньому процесі у закладах загальної середньої освіти. Вони дають можливість учням самим вирішувати проблеми, а не тільки спостерігати за їх проходженням, надають можливість переносити знання та уміння, що були здобуті під час ігор у реальне життя. Крім того для учнів значно цікавішими є активні види навчання, ніж звичайний виклад інформації.

Сюжетно рольові ігри дуже добре підходять під час вивчення економіки, оскільки учні можуть побувати у ролі підприємця чи будь якого іншого суб'єкта в економіці. Під час такого переживання ролі учні можуть зрозуміти не тільки економічні складові, але й вплив економіки на життя людей.

Ігри не будуть ефективними тоді, коли їх використовують лише для того, щоб просто зайняти дітей на уроці. Тому справжні ігри є ефективною методикою навчання. Головне під час гри це не викликати емоції, а подати матеріал доступно та зрозуміло. Іноколи після проведення гри викладачу важко оцінити учнів, тому потрібно надати їм слово, щоб вони в декількох словах розповіли, що вони запам'ятали з матеріалу та які уміння набули.

Багато вчителів недооцінюють ігри, бо вважають, що діти можуть просто загратися і забути, що вони на уроці й після цього їх буде важко повернути у освітній процес. Також, щоб розробити гру потрібно витрати багато часу. Ще однією проблемою організації ігор є час, який вони займають не тільки під час її проведення, а й час на роз'яснення всіх правил та нюансів у грі

Отже, інтелектуальна гра є грою, де успіх досягається насамперед за рахунок розумових здібностей людини, її розуму. В інтелектуальній грі

відбуваються генерація ідей, аналіз, перевірка та вибір найкращої при обмеженні часу. Інтелектуальна гра, поряд з іншими видами ігор – це універсальний педагогічний засіб для вирішення освітніх завдань, оскільки спрямована на придбання інтелектуальних, творчих, моральних, естетичних, трудових, правових і багатьох інших здібностей. Застосування інтелектуальної гри на уроці економіки можна розглядати як особливий метод залучення учнів у творчу діяльність і як один з ефективних засобів цілеспрямованого педагогічного впливу на розвиток креативних здібностей старшокласників.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ ЕКОНОМІКИ

2.1. Умови використання інтелектуальних ігор для засвоєння економічних знань

Учитель завжди прагне вибрати найзручніший та найефективніший спосіб навчання, використовуючи при цьому як традиційні, так і інноваційні методи навчання. Пошук нових форм і методів вивчення будь якого шкільного предмету, в тому числі і економіки, сьогодні є природним і необхідним явищем.

Як в свій час зазначав В. Сухомлинський «Без гри нема і не може бути повноцінного розумового розвитку дитини», оскільки під час гри перед учнями розкривається весь світ, виявляються творчі здібності кожної особистості [40].

Використовуючи ігрові технології на уроках економіки потрібно звернути увагу на певні психологічні вимоги, які ставляться до гри:

- учням повинні відчувати потребу в грі, тобто гра як і будь яка діяльність, повинна мати мотивацію;
- досить важливо, щоб учні завжди були готові до участі в іграх (інтелектуально та психологічно);
- учителю необхідно враховувати стан здоров'я кожного учасника, темперамент, характер, організованість, для створення хорошого настрою, взаємоповаги, взаєморозуміння й дружньої атмосфери під час гри;
- гра завжди закінчується з певними результатами, які мають цінність для учнів, тому зміст кожної гри повинен бути досить значущим і цікавим для її учасників;
- всі ігрові дії під час проведення гри мають орієнтуватися на знання, навички та вміння учнів, які були здобуті на уроках;
- застосовуючи на уроці гру як форму навчання, педагог повинен бути впевненим, що вона буде ефективною.

На уроках економіки навчальна гра виконує декілька функцій (табл. 2.1)

Функції гри на уроці економіки

Навчально-виховна	Орієнтаційна	Мотиваційно-стимулююча
Здійснює вплив на особистість учня, розвиваючи його мислення, розширяючи світогляд	Вчить орієнтуватися в конкретній ситуації і застосовувати свої знання для вирішення нестандартного навчального завдання	Мотивує і стимулює пізнавальну діяльність учнів, сприяє розвитку пізнавального інтересу

Інтелектуальні ігри відрізняються за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю, ігровою поведінкою та правилами, організацією, взаємовідносинами між учнями та роллю вчителя. Для того, щоб розвивати креативність учнів на уроках, вчителям необхідно враховувати умови реалізації уроку із застосуванням інтелектуальної гри. Тому, проаналізувавши теоретичні аспекти проблеми нами було визначено комплекс умов розвитку креативних здібностей учнів засобами інтелектуальних ігор під час уроків економіки:

Розглянемо основні з них.

1. Організаційно-педагогічні умови [18, с. 76]:

Процес розвитку креативних компетенцій має ґрунтуватися на системному аналізі освітнього процесу та здійснюватися в тісній інтеграції економічної науки і практики. Він має ґрунтуватися на науково обґрунтованій концепції, яка визначає цілі та критерії розвитку і має бути структурованою для визначення комплексу питань, які необхідно вирішити для забезпечення ефективності використання інтелектуальних ігор для розвитку креативної компетентності та відповідності поставленим цілям і критеріям;

– створення системи спостереження ефективності розвитку креативних здібностей через застосування інтелектуальних ігор при вивченні економіки.

– вибір освітньо-методичного комплексу та складання робочої програми вчителя, яка враховує застосування інтелектуальних ігор з метою розвитку креативних здібностей на уроці економіки.

2. Психолого-педагогічні умови:

- діагностика психологічних особливостей особистості учнів;
- вивчення освітніх інтересів та потреб учнів, їх креативних здібностей;
- використання різних способів мотивації діяльності учнів.

3. Методичні умови:

- використання в процесі вивчення економіки інтелектуальних ігор;
- розробка комплексу інтелектуальних ігор;
- розробка методик оцінки креативних здібностей учнів.

Ефективність використання інтелектуальних ігор залежить також від певних педагогічних умов:

- відповідність ігор дидактичним цілям уроку;
- різноманітність змісту та проведення інтелектуальної гри;
- різноманітність змісту та проведення гри;
- активна і творча позиція кожного учасника гри;
- доступність і привабливість інтелектуальних ігор для учнів;
- емоційність інтелектуальної гри [33, с. 153].

Види інтелектуальних ігор надзвичайно різноманітні. І серед них, безумовно, є такі ігри, які призначені спеціально для розвитку креативних здібностей учнів, удосконалення і тренування їх пам'яті та мислення, уваги та допитливості, які допомагають кращому засвоєнню та закріпленню вже набутих знань, пробудженню в учнів зацікавленості до предмета.

Далі подаємо характеристику етапів уроку з використанням інтелектуальних ігор:

I. Організаційний етап. Початок є дуже важливим моментом уроку, успіх якого найчастіше залежить від умілої його організації. Для початку уроку найбільше підходять ігри, спрямовані на формування і вдосконалення навичок усного рахунку, уваги, аналізу та вирішення проблемних ситуацій. Наприклад: «Розшифруй пароль»; «Розповідь-небилиця»; «Визнач слово»; «Ланцюжок»; «Таблиці тренажери» та ін. Наприклад, дидактична гра «Розшифруй пароль» використовується під час уроків економіки, де необхідними є математичні

знання. На дошці записуються завдання та зашифровані літерами алфавіту відповіді. Виконавши правильно завдання, учні отримують пароль. Найчастіше словом є набір букв, і тому методом підбору відгадати заданий пароль не можуть, причому кількість відповідей більша за кількість завдань [46, с. 105].

II. Етап актуалізації опорних знань. На етапі актуалізації опорних знань слід застосовувати ігри, які створені для актуалізації теоретичних знань: «Що зайве?», «Економічний аукціон»; «Доміно»; «Поле Чудес» та ін. Це може бути складання власного економічного завдання, завдання-загадки: «Що зайве?», «Що приховано?», «Що ти бачиш?» та ін. Усе це дозволяє розвивати креативні здібності, уяву, креативне мислення, пам'ять та допитливість.

Етап актуалізації знань може проходити у формі парної роботи з використанням тренажерів усних обчислень. Використання таких тренажерів у класі дозволяє здійснювати взаємоконтроль та ефективно організовувати усні обчислення, а структура тренажера є такою, що усні обчислення доводиться робити щоразу, не запам'ятовуючи відповіді. Робота з такими тренажерами на заняттях дозволяє раціонально використовувати навчальний час, тестувати всіх студентів, а також розвиває пам'ять, допитливість та увагу [48, с. 43].

III. Етап мотивації. Для цього етапу потрібно підбирати інтелектуальні ігри, створені задля складання завдань з малюнками, таблицями, символічними записами («Капелюшна дискусія», «Чорна скринька», «Щасливий випадок»). За допомогою цих ігор учні самостійно визначають коло завдань, які потребують оновлення. Кілька хвилин роздумів вголос мотивують учнів у класі та створюють робочий настрій.

Учні не бояться висловлювати свою думку та беруть активну участь у дискусіях. Коли тема «розпаковується», часто з'являються поняття, з якими вони вже стикалися, активну участь в обговоренні беруть як учні з високими та достатніми показниками успішності, так і учні з середніми та низькими освітніми результатами. Такий прийом дає змогу створити ситуацію успіху на уроці. Наприклад, гра «Іноземець». На дошці пишеться тема уроку, а учнів просять пояснити її іноземцю. В результаті вирішується одразу кілька освітніх

завдань. По-перше, презентуючи цілі уроку самим учням, вони можуть розвивати свої творчі здібності, креативне мислення, пам'ять, сміливість думки та мовну культуру. По-друге, шляхом зіткнення учнів з невідомими проблемами, які вони повинні вирішити на уроці розвивати креативні здібності, креативне мислення, пам'ять. Стикаючись з невідомими проблемами, які потрібно вирішити на уроці, вони можуть розвивати допитливість, креативне мислення. Також сюди підійде інтелектуальна гра дослідницького характеру із явним перекрученням майбутнього результату [48, с. 42].

IV. Етап вивчення нового матеріалу. Для цього етапу найкраще підходять інтелектуальні ігри: «Мозкова атака»; «Сюжетні завдання»; «Лови помилку»; «Рольова гра»; «Гра – подорож»; «Брейн ринг» та інші.

Використання інтелектуальних ігор виправдане лише тоді, коли вони тісно пов'язані з темою уроку та органічно поєднуються з навчальними матеріалами, що відповідають дидактичним цілям уроку. при описі нового матеріалу ігри, які включають суттєві ознаки теми, що вивчається. Слід також включати практичні дії учнів для розгляду теми з різних точок зору.

Важливим засобом у вивченні нової теми є сюжетні завдання. Сюжетним завданням в економіці прийнято називати завдання, яке описує реальну або наближену до реальної ситуацію в якій економічною мовою описується цей сюжет. Взагалі, будь-яке завдання, яке виникає на практиці, є сюжетним. Іноді такі завдання можуть містити недостатньо числових даних для вирішення. Тоді завдання стає завданням-проблемою. Вирішення економічних завдань завжди було складним моментом у викладанні дисципліни і щоб покращити ситуацію, пропонуємо до уроків з цієї тематики включати інтелектуальні ігри.

V. Етап контролю та самоперевірки. Для цього етапу пропонуємо використовувати контрольні-узагальнюючі ігри: «Заморочки»; «Естафета»; «Ерудит»; «Перехресний поєдинок»; «Таблиці тренажери» та інші.

Контроль під час уроків має бути інклюзивним і диференційованим, включаючи контроль з боку вчителя, контроль з боку однокласників і самоконтроль. Контроль може здійснюватися різними способами. Це картки

диференційованого контролю, перфокарти, тести, електронні тести тощо. Контроль може здійснюватися як при індивідуальній роботі, так і при груповій чи в парах.

VI. Подання домашнього завдання. Для даного етапу уроку можна використовувати інтелектуальні ігри, спрямовані на самостійне перенесення вивченого матеріалу в творчий продукт (казки, віршовані правила, твори, ребуси, кросворди). Наприклад: «Перетворення»; «Складачка»; «Головоломка»; «Кросворд»; «Правда-неправда» та інші. Вирішення проблеми розвитку креативних здібностей учнів передбачає врахування уведення в ужиток системи спеціальних розвиваючих інтелектуальних ігор, оскільки рівень розвитку креативних здібностей учнів залежить від змісту та методів навчання в школі [47, с. 16].

Отже, основне призначення у застосуванні інтелектуальних ігор на уроці економіки у тому, що вони несуть у собі виховні, ігрові, навчально-розвивальні цілі та спрямовані на формування пізнавальних інтересів учнів, прищеплення навички застосовувати знання на практиці, розвивати розумову активність та неординарні здібності учнів. Основними умовами реалізації інтелектуальних ігор під час уроків економіки є організаційно-педагогічні, психолого-педагогічні та методичні умови, реалізація яких дозволить визначити їх ефективність при формуванні креативних здібностей учнів.

2.2. Ділові ігри в системі ігрових технологій навчання

Сьогодні в науково-методичній літературі існує дуже велика кількість трактувань поняття «ділова гра». На нашу думку, 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 [56, 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, дисциплінарність, ініціативність, чесність, принциповість, колегіальність, відповідальність за дії та прийняті рішення.

Основними характерними рисами ділової економічної гри є такі:

- моделювання реальної економічної діяльності, спрямованої на прийняття обґрунтованих економічних рішень і дій;
- розподіл ролей між учасниками гри;
- відмінність рольових цілей і дій під час розробки рішень;
- взаємодія гравців в залежності від їхніх ролей;
- наявність рольової перспективи у ігрового колективу;
- групова 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.

Ділові ігри передбачають наявність таких основних етапів:

- вступна частина, на якій оголошується мета заняття;
- підготовча частина, де роз'яснюються правила гри;
- безпосередньо сама гра;
- аналіз результатів, підведення підсумків.

Уроки–ділові ігри можна будувати по-різному: або кожен учень (учасник гри) перед грою отримує точні інструкції, або лише приблизний перелік того, що йому доведеться зробити.

В цілому, не обов'язково дотримуватись якоїсь однозначної процедури застосування ділової гри в освітньому 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.

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

Педагогічні ділові ігри дозволяють виробити в учнів уміння осмислювати результати прийняття рішень в залежності від результату попередніх дій. Беручи участь у грі, вони отримують можливість розвивати творчу фантазію, уявлення, відстоювати свою позицію, логічно мислити, приймати рішення і відповідати за свої дії.

Використання ділових ігор при вивченні економічних дисциплін у закладах загальної середньої освіти є одним із сучасних методів активізації роботи учнів, підвищення ступеня засвоєння матеріалу, інтенсифікації всього освітнього процесу. Значущість застосування ігор у процесі навчання посилюється тим, що за їх допомогою учні мають змогу перейти від абстрактного мислення до конкретного сприйняття економічної дійсності, розвивати уміння використання отриманих теоретичних знань у своїх економічних діях [32, с. 41– 42].

Проведення ділової гри повинно базуватися на принципах ефективності і економії, тобто досягненні максимальних результатів при мінімальних часових,

фінансових та інших витратах. Ділові ігри реалізують творчий стиль пізнавальної діяльності учнів, їх економічного мислення. При ігровій формі навчання їхня діяльність набуває частково-пошукового, проблемного, дослідницького характеру, що неодмінно впливає на виховання економічної культури та критичного мислення учнів.

2.3. Доцільність використання економічних настільних ігор при вивченні економіки

Настільні ігри в жанрі економіки здебільшого про ведення господарства, ділові відносини й товарно-грошовий обіг. В них можна побачити симулятор ринку з його змінними цінами на продукцію і стратегію, де, окрім війни гравці займаються добуванням, продажем та обміном ресурсів, і містобудівні стратегії та «євро» ігри в яких майже не має конфліктів між гравцями, де взаємодія між учасниками відбувається не прямо. У таких іграх виграє той хто збирає більше переможних балів чи ігрових грошей. Механізми використовуються досить різноманітні, проте, найчастіше можна зустріти розміщення робочих, менеджмент-ресурсів, оптимізація планшетів, створення маршрутів, рондель, драфт і аукціон [14].

Можна виділити такі переваги настільних ігор:

- розробка дрібної моторики рук – допомагає учням писати охайніше і краще та покращує їхню акуратність;
- покращення самооцінки – особливо коли вони виграють не тільки у своїх однолітків, але й у старших;
- покращення дисципліни – учні грають за визначеними правилами, які прописані в грі;
- розвиток уміння імпровізувати – ігри дозволяють учням самостійно знаходити цікаві варіанти вирішення проблеми, яка поставлена перед ними;

- розвиток мислення – учні вчаться продумувати свої дії не тільки у даний момент часу, але й прораховувати власні ходи наперед;
- покращення пам'яті – учні не тільки запам'ятовують правила гри в яку вони грають, але й у деяких іграх є елементи які є в кожного учасника але у закритій формі і до певного моменту він не повинен їх відкривати іншим і саме ці елементи часто учасники стараються запам'ятати у своїх опонентів;
- можливість відчувати себе управлінцем – доцільно використовувати в тих іграх в яких передбачена роль управлінця у грі;
- цікава подача матеріалу – подаючи матеріал у ігровій формі він краще сприймається учнями, а також під час гри можна показати реальні економічні процеси і досить просто пояснити їх [37].

Проте, не зважаючи на значну кількість переваг у використанні настільних ігор під час навчання, вони мають і певні недоліки:

- настільні ігри розробляються для невеликої групи людей і не мають такого широкого застосування на даний час у закладах загальної середньої освіти, тому кількість учнів, які можуть грати одночасно може бути невелика.
- довгі партії – деякі настільні ігри не можуть швидко відігратися особливо тоді коли це перша партія і учні тільки ознайомилися з правилами. Партії можуть тривати більше години, що не розраховано в освітньому процесі.
- велика кількість правил – у настільних іграх є велика кількість правил та нюансів, які особливо під час першої партії можна випадково порушити. Тому під час гри учителю потрібно бути уважним і слідкувати за учасниками, щоб не було ситуації, коли ви пропустили порушення правила одним гравцем і ніяк на це не відреагували, а коли інших учасник порушить це ж правило ви відреагуєте. Учні в такому випадку можуть посваритися між собою.
- не велика кількість локалізацій – проблема локалізації хороших настільних ігор на українську не зникає, дуже мало компаній роблять займаються цим. Тому доводиться використовувати ігри на інших мовах або від українських розробників.

2.4. Доцільність використання комп'ютерних економічних ігор при вивченні економіки

Комп'ютерні економічні ігри або економічні симулятори – це жанр ігор в комп'ютерній індустрії, в основі яких лежать економічні або ринкові процеси. Метою таких ігор є розвиток міста чи підприємства для отримання від нього у подальшому віртуального прибутку. У справжніх економічних іграх відсутнє будівництво, а гравець бере під управління підприємство, де усі процеси в тому числі поведінка віртуальних конкурентів наближені до реальних.

Дуже часто економічні ігри об'єднують з стратегіями, де економічна складова є значною у геймплеї гри, наприклад ігри серії «Total War», де потрібно розвивати економіку своєї країни, для підтримки своїх військ. До економічних стратегій відносяться ігри в, яких гравець керує: країною, містом, селом, транспортною компанією, підприємством, парком розваг, фермою тощо.

Серед переваг комп'ютерних ігор можна виділити такі :

- цікава подача матеріалу – у сучасному світі потрібно використовувати новітні методи викладання. І діти дуже часто сидять у гаджетах, так чому ж не використовувати на користь і так подавати матеріал. Проходити на уроках гри не варто, але її можна подавати, як домашнє завдання;
- доступність – у багатьох є телефон, планшет, ноутбук чи комп'ютер, які використовуватимуться під час проведення гри;
- покращення моторики рук – дрібна моторика розвивається під час користування мишкою, клавіатурою чи джойстиком [22].

Недоліки комп'ютерних ігор:

- невелика кількість хороших економічних ігор з українською мовою. На даний час кількість таких ігор починає зростати та з'являються ігри від українських розробників;
- небажання відволікатися – учні можуть сильно зануритися в гру, і забути про все інше, наприклад, допомагати батькам чи робити уроки, а інколи збивається графік сну чи харчування.

- вплив комп'ютера на організм – проводити велику кількість часу за комп'ютером шкідливо для здоров'я може призводити до болю в спині через постійне сидіння на одному місці, головного болю, сухості очей тощо [7].

З-поміж онлайн-ігор, які вчитель може використати у навчальних ситуаціях під час уроку, можна назвати онлайн-гру для підприємництва та інновацій EntrInnO. Основна увага в онлайн-грі та мобільному додатку – допомогти молоді розвинути підприємницькі навички. Проєкт спрямований на досягнення таких цілей:

- розробити онлайн-гру яка сприяє формуванню в учнів таких навичок, як підприємництво та інновації, а також базових навичок (цифрова грамотність, спілкування, розв'язання проблем та прийняття рішень);

- забезпечити інноваційну навчальну практику на основі ІКТ, яка мотивуватиме молодих людей до активного навчання;

- означити гру як нову форму неформальної практики навчання;

- посилити співпрацю та обмін інформацією та передовою практикою між різними сферами Європи;

- підтримувати розвиток ЄС як суспільства, заснованого на знаннях.

Ще одним прикладом онлайн-гри є «Молодіжні стартапи» - загальнодержавна онлайн-бізнес-гра, організована Федеральним міністерством освіти і науки Німеччини. Гра проходить в умовах наближених до реальності. Під час проходження гри учасники отримують такі переваги: експертне журі оцінює виконаний бізнес-план, а кожна команда отримує індивідуальне оцінювання з конструктивними відгуками журі; реальна підготовка при розв'язанні ділових та економічних питань, що готує до подальшого професійного життя; нагородження найкращих команд, видача сертифікатів. Учителі допомагають учням в проходженні гри та мають можливість знайти матеріал для використання на своїх заняттях, а також інші документи, що супроводжують змагання і відпрацьовані навчальні модулі з економічної освіти.

Віртуальна гра, ініційована Федерацією банківської справи Німеччини «Школа/Банкір» – це бізнес-імітаційна гра для учнів, віком від 14 років з різних країн (Німеччини, Австрії, Швейцарії та інших країн ЄС). Команда складається з 4–6 учасників, які керують банком та беруть на себе відповідальність за його функціонування і виконання встановлених завдань. Мета гри – успішно керувати банком та бути кращими серед великої кількості інших команд-учасниць. У грі беруть участь також вчителі які працюють з командами своїх учнів. Учні виконують вправи, на яких вчаться спілкуватися та розвивають навички роботи в команді. Після проходження гри учасники отримують сертифікати (для майбутнього портфоліо), а найкращі 20 команд зі своїми викладачами запрошуються на фінал, який проходить у Берліні.

Taxlandia – загальноєвропейська гра, мета якої – ознайомити молодих громадян з податковою системою та впливом її на життя людини. Гра має три рівні складності за віком: 9–12 років, 13–17 років, 18–25 років. Гра перекладена на 22 мови та працює на платформах: Android 4.3 або новішої версії, iOS 6+, Win-dows 8+. HTML5.

Економічна гра, бізнес-симулятор «Віртономіка» - це онлайн-стратегія про економіку, підприємництво, менеджмент і конкуренцію. Учасник створює ринок та вчиться взаємодіяти і конкурувати; з нуля будує свою компанію у будь-якій сфері (більш ніж 200 галузей: від роздрібною торгівлі та фермерського господарства до політичної сфери. Може бути використана для учнів старших класів.

За допомогою серйозних ігор та інших освітніх технологій учні мають можливість вибирати зручні час та місце для навчання, що відрізняє його від традиційного навчання.

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІКИ

3.1. Методика розвитку креативного мислення учнів засобами інтелектуальних ігор на уроках економіки

Формування креативності учнів у процесі вивчення економіки має будуватися як процес розв'язання певних навчальних проблем (креативних завдань), які вимагають від учнів відкриття нового. З цього випливає, що моделювання креативного навчання має спиратися на основні засади і методичний супровід проблемного та евристичного навчання, а також на технології розвитку критичного мислення.

Також процес формування креативності, що пов'язаний з максимальною самостійністю учнів, має будуватися, з одного боку, відповідно завдань творчої діяльності економіста (дослідження джерел, їх інтерпретація, зіставлення існуючих інтерпретацій тощо), а з іншого боку, реалізовуватися за чітким планом (завдання проєкту). Саме тому організація креативного навчання має використовувати ідеї, засоби та прийоми дослідницького та проєктного навчання. Є досить чітка методична залежність моделі формування креативності учнів від згаданих вище типів навчання, що відображено на рис. 3.1.

Ефективність проведення інтелектуальних ігор з метою розвитку креативних здібностей залежить від вибору гри, що визначається освітніми, розвиваючими, виховними цілями, які ставить перед собою викладач, та завданнями, що вимагають свого вирішення. Важливим також є вік учнів, їх інтелектуальний розвиток, інтереси, рівні спілкування та сумісності тощо.

При відборі змісту гри для розвитку креативних здібностей необхідно, щоб навчальний матеріал був емоційно насичений і добре запам'ятовувався. До матеріалу уроків варто включати чіткі, конкретні образи. У роботі з учнями, крім тексту навчального посібника, слід використовувати тексти художніх,

історичних творів, визначних економістів минулого, зокрема таких як А. Сміт та М. Льюїс.

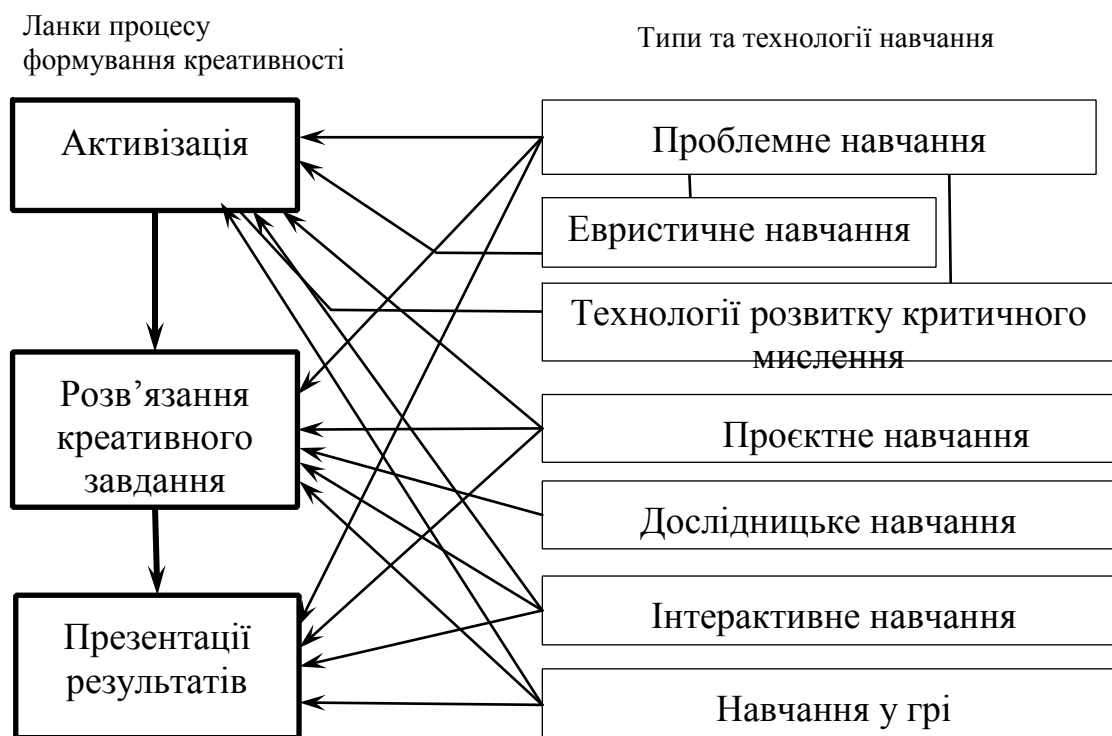


Рис. 3.1 Дидактичні можливості різних типів навчання для формування креативності учнів

Найбільш ефективним у формуванні креативного мислення є інтерактивне навчання. Це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка побудована на постійній взаємодії (конкуренції, кооперації, співробітництві) учасників навчального процесу [41, с. 24].

Аналіз теоретичних узагальнень О. Пометун [41] дозволив виокремити ряд елементів технологій інтерактивного навчання. Так, на початку уроку з метою актуалізації опорних знань учнів доцільно використовувати «мозковий штурм», розгляд казусів (реальних випадків, історичних ситуацій), «делегування повноважень». Далі вирішується завдання мотивації потреби у вивченні нового способу дії шляхом проблемних ситуацій, роботи в малих групах.

На етапі формування умінь доцільно проводити ситуативне моделювання: рольові ігри, імітації, консалтинг, взаємонавчання, дебати, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації.

Закріпленню теоретичних знань, виробленню практичних умінь та ціннісних орієнтацій учнів сприяють технології ситуативного моделювання, які передбачають, наприклад, імітацію діяльності (судове слухання), розігрування ситуації за ролями.

Аналіз практичного застосування навчальної гри засвідчує, що її впровадження відбувається різними способами: проведення уроку-гри; використання гри як структурного елементу уроку (ігрова ситуація); застосування під час уроку ігрових прийомів, у тому числі, неімітаційних, наприклад, розгадування ребусів, кросвордів. Взаємодія учнів у процесі навчання відбувалася через обговорення, дискусію («коло ідей», «мікрофон», «ажурна пилка» тощо).

Гра змушує школяра мобілізувати всі свої знання, вміння, особистий досвід, проявляти та розвивати самостійність, творчі здібності та створює умови формування креативності. Логіка інтерактивного заняття, яку можна використовувати на уроках економіки відображена на рис.3.2.



Рис. 3.2. Логіка проведення інтерактивного заняття

Застосовуючи інтелектуальні ігри на уроках економіки можна користуватися різноманітними засобами навчання [49, с. 34]:

- а) робота з підручником;
- б) ілюстрації навчального посібника;
- в) навчальні фільми, діафільми, діапозитиви, художні альбоми та листівки; г) тексти художніх творів;
- д) творчі роботи самих учнів.

Інтелектуальні ігри сприяють використанню різних способів мотивації.

Комунікативні мотиви:

- а) учні навчаються спілкуватися і враховувати думки своїх друзів, вирішуючи проблеми спільно і беручи участь в іграх;
- б) гра використовує різні можливості учнів у вирішенні колективних завдань.

Моральна мотивація: гра дозволяє кожному учневі продемонструвати свої знання, вміння, характер, вольові якості та ставлення до діяльності.

Пізнавальна мотивація:

- кожна гра має близький результат (кінець гри). Це стимулює учнів досягти мети (перемогти) і зрозуміти, як це зробити;
- у грі команди або учні є рівними (немає кращих чи слабших студентів, а є гравці). Результат залежить від гравців, їхнього рівня підготовки, здібностей, витривалості, навичок та індивідуальності;
- безособовий процес навчання в іграх стає особистісно значущим. Учні приміряють соціальні маски, потрапляють в історичні та економічні ситуації і відчують себе частиною процесу, який вони вивчають;
- сцени успіху створюють сприятливі емоційні ситуації для пізнавальної діяльності. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі, що стимулює пізнавальну активність;

- змагання є невід'ємною частиною гри і є привабливим для студентів. Задоволення, яке вони отримують від гри, створює комфорт в класі і мотивує їх до вивчення предмета;

- ігри завжди містять у собі певну таємницю. Питання без відповіді активізують розумову діяльність учнів і спонукають їх не шукати відповіді;

- в ігровій діяльності розумова діяльність активізується в процесі досягнення спільної мети. Міркування є пошуком виходу і спрямоване на вирішення пізнавальних завдань [24, с. 55].

Одним з найважливіших аспектів інтелектуальних ігор є розподіл ролей. Це стосується активних і пасивних, головних і другорядних ролей. Розподіл ролей має залежати від статі, фізичних та інтелектуальних особливостей учнів. Багато ігор ґрунтуються на рольовій рівності. Для різних ігор потрібні різні герої: капітани, ведучі, тобто, командні ролі за сюжетом гри. Можливі наступні прийоми при розподілі ролей:

- призначення на роль безпосередньо вчителем;
- призначення на роль через старшого (капітана, ведучого);
- вибір ролей за підсумками ігрових конкурсів (найкращий проект, костюм, сценарій);
- добровільне прийняття ролі, за бажанням учня;
- черговість виконання участі у грі тощо.

При розподілі ролей у команді, допомогти безправним стати більш впливовими, неактивним/активними, недисциплінованим/організованими, учням, які були скомпрометовані, відновити втрачений авторитет, новачкам потрібно допомагати, щоб вони могли проявити себе і подружитися з усіма. В іграх командні ролі не повинні переважати над другорядними. Непослух в іграх може зруйнувати гру. Негативні ролі не повинні використовуватися в іграх і прийнятні лише у гумористичних ситуаціях.

Розвиток ігрової ситуації передбачає зміну позицій гравців, ускладнення правил гри, зміну оточення та емоційної насиченості ігрового процесу. Учасники гри проявляють соціальну активність, оскільки ніхто не знає всіх

способів і дій для виконання функціональних завдань гри. Саме цей механізм гарантує інтерес і задоволення від гри [2, с. 3].

Ефективність інтелектуальних ігор залежить від їх систематичності та цілеспрямованості. Наприклад, якщо вирішується проблема розвитку творчих здібностей, то основним завданням має бути розвиток творчого самостійного мислення учнів. Тому має бути комплекс ігор та вправ, які розвивають вміння виділяти основні характерні ознаки об'єктів, порівнювати та синтезувати їх, узагальнювати об'єкти за певними ознаками, розрізняти реальні та ірреальні явища, розвивати самоконтроль тощо.

Скласти такий набір ігор – обов'язок кожного вчителя. Зіткнення ігор змушує учнів аналізувати, порівнювати, шукати приховані причини явищ і знаходити творчі відповіді [12, с. 29]. Орієнтовний план проведення інтелектуальних ігор на уроках економіки наведено в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

Планування проведення інтелектуальних ігор під час уроків економіки

№ п/п	Тема програми	к-ть год.	Використовувана гра	Форма проведення
1.	Етапи розвитку економічної науки	4	Кросворди «Доміно» (теоретичні основи економіки)	Робота в мікрогрупах -
2.	Матеріальне виробництво – основа життєдіяльності	10	«Відгадай-но» (економічні блага) «Економіка і ми»	Робота з групою Гра – вікторина
3.	Товарно-грошові відносини у суспільстві	8	«Гроші гроші гроші...»	КВК
4.	Економічні системи	8	«Лото»	Робота в мікрогрупах
5.	Сукупність попиту та пропозиції	12	1) Кросворди 2) «Лото» 3) Вікторина 4) «Попит та пропозиція»	Робота в мікрогрупах - - Командна гра – змагання
6.	Конкуренція та монополія	6	«На просторах ринку»	
7.	Підприємство – головний суб'єкт економіки	44	1) «Лото» (товарна політика фірми) 2) «Форми та системи оплати праці» 3) «Економічні показники діяльності підприємства» 4) «Форми підприємництва» 5) «По сходах бізнесу»	1) Робота в мікрогрупах 2) Командна гра-конкурс 3) Бінарний урок: економіка – інформатика 4) Командна ситуативно-рольова гра 5) КВК 6) Робота в мікрогрупах

			6) Кросворди	
8.	Ціноутворення	8	«Ціновий інструмент»	Робота в мікрогрупах
9.	ВНП. Економічне зростання у суспільстві	8	1) Кросворди 2) «Доміно»	Робота в мікрогрупах -
10.	Держава у ринковій економіці	14	1) «Чи правда?» (бюджетна політика держави) 2) Кросворд «Лабіринт»	Робота з групою Робота в мікрогрупах
11.	Негативні явища економіки	14	1) Кросворди 2) «Чи правда?»	Робота в мікрогрупах Робота з групою
12.	Підсумковий урок		1) «Економіка у житті» 2) «Світ ринкової економіки»	КВК Командна гра – конкурс

Отже, уроки економіки в ігровій формі мають проходити цікаво, насичено; знання, отримані та закріплені на таких уроках міцніші й залишаються в пам'яті учнів значно довше, ніж при традиційному викладі програмного матеріалу, опитуванні чи тестуванні, що сприяє підвищенню їх успішності. Однак, грою неможливо повністю замінити традиційні уроки, контрольні роботи, практичні заняття. Гра буде засобом виховання і навчання, якщо вона включатиметься у цілісний педагогічний процес. Тому в практиці викладання економіки організація навчальної діяльності засобами інтелектуальних ігор має бути лише частиною загального навчального процесу, здатною активізувати, урізноманітнити діяльність учнів, розвивати у них самостійність мислення, креативний підхід до вирішення завдань, стимулювати пізнавальну активність.

3.2. Розробка інтелектуальних ігор і їх використання на уроках економіки

Ігрові форми навчання рекомендується впроваджувати поступово, починаючи з простих ігор і поступово ускладнюючи правила гри та моделі поведінки.

На початкових етапах впровадження ігрових технологій у навчальний процес рекомендується використовувати короткі інтелектуальні ігри

тривалістю 10-15 хвилин. З метою формування інтересу до економіки з першого ж уроку під час пояснення матеріалу можна подавати ігрову ситуацію, що включає в себе казкові сюжети, економічний зміст та деякі варіанти дій розвитку сюжету запропонувати вибрати найбільш оптимальний з економічної точки зору; або з наведених ситуацій запропонувати зробити власний логічний висновок. Наприклад, пропонуємо розкрити поняття: «Економіка – це щось, що пов'язане з виробництвом матеріальних і нематеріальних благ» [21, с. 85].

Аналогічно можна проаналізувати казки, наприклад, «Колобок» – при ознайомленні з факторами виробництва (які фактори виробництва були використані при його виготовленні?); «Курочка Ряба» – говорячи про альтернативні витрати та економічний вибір (що вигідніше: з'їдати яйця, знесені курочкою, чи отримати з них курчат?) та інше [38, с. 42].

Така форма викладу навчального матеріалу дозволяє учням легко і з цікавістю його сприймати та запам'ятовувати. При цьому активно включатися у нестандартне вирішення проблемних ситуацій.

При повторенні, закріпленні пройденого матеріалу можна використовувати короткі інтелектуальні ігри. При цьому, використовуючи ті самі ігрові форми, можна змінювати правила гри, поступово їх ускладнюючи.

Наприклад, проводячи такі інтелектуальні ігри, як «Вікторина», «Чи правда?», «Чи правильно?» та ін., ведучий звертається з питанням до групи; хто знає відповідь, піднімає руку; право відповіді надається тому, хто першим підняв руку. За неправильної відповіді право на неї передається тому, хто першим відреагував на помилку. За правильну відповідь учень отримує жетон.

Коли учні набувають навичок такої гри (після одно-, дворазового проведення), в гру вводяться жетони двох видів – червоні та чорні (або інших кольорів); тепер за правильну відповідь видається червоний жетон, а за неправильну – чорний. При підрахунку набраних кожним гравцем балів із кількості червоних жетонів віднімається кількість чорних.

На наступному етапі проведення подібних ігор можна вже запитувати не тільки того, хто підняв руку, але й того, хто не піднімає руки (або не знає відповіді, чи соромиться, або пасивний у грі) [21, с. 91].

Така гра може проводитися по рядах – кожен ряд представляє команду; гра яка проходить у формі змагання є більш цікавою. Як приклад коротких ігор наведемо інтелектуальну гру «Вікторина» на тему:

«Сукупність попиту та пропозиції»

Правила гри:

1. У вікторині беруть участь усі учні;
2. Кожне питання вікторини зачитується 1-2 рази;
3. Час на обмірковування – 10 сек.;
4. Відповідає той, хто першим підняв руку;
5. За кожную правильну відповідь дається жетон, який відповідає 1 балу; за неправильної відповіді право відповідати передається тому, хто першим зреагував на помилку;
6. Після завершення вікторини підраховується кількість жетонів, набраних кожним учасником, виявляється переможець, який отримує оцінку «відмінно»; решті учасників оцінки виставляються відповідно до кількості набраних жетонів.

Питання вікторини

1. Як називається міра зміни величини попиту при зміні ціни? (*еластичність попиту*).
2. У якій залежності знаходяться ціна товару та попит на нього? (*у зворотній*).
3. При зниженні податку на бізнес як зміниться пропозиція товарів: зросте чи знизиться? (*зросте*).
4. Мінімальна ціна, за якою продавці згодні продати дану кількість товару, називається... (*ціною пропозиції*).
5. Як зміниться сукупний попит при збільшенні ціни на товар? (*зменшиться*).

6. Якою називають пропозицію: еластичною чи нееластичною, якщо зміна ціни товару призвела до значної зміни його пропозиції? (*еластичною*).

7. У разі підвищення доходів споживчий попит на товари невисокої якості: підвищується чи знижується? (*знижується*).

8. Як називається ціна, за якою продавці ще згодні продавати свій товар, а покупці вже готові купити запропоновану його кількість? (*рівноважна ціна*).

9. У який бік зміститься крива попиту товару, якщо в покупців цього товару зросли доходи? (*вправо*).

10. Як називаються товари, які використовуються в парі, і при зростанні ціни на один із них попит падає і на другий? (*товари-замінники*).

11. який принцип описує прямий зв'язок між ціною товару та кількістю, яку споживачі вимагають за нього (за інших рівних умов)?

12. Величина попиту залежить від ціни товару чи й від інших чинників? (тільки від ціни).

13. Зміну величини попиту чи функції попиту можна простежити, переміщаючись вздовж кривої попиту? (величини попиту) [21, с. 93].

Після освоєння цих простих правил гри можна переходити до більш складних ігрових форм: для закріплення, узагальнення знань та умінь за темою, розділом навчального матеріалу доцільніше проводити такі види інтелектуальних ігор: ситуативно-рольові ігри, ігри-змагання, конкурси, КВК тощо – тривалістю 1-2 години. У них вужче представлені різноманітні завдання, які охоплюють усі основні питання вивченого матеріалу – як теоретичні, так і практичні. Ці ігри вимагають більш ґрунтовної попередньої підготовки як від викладача, так і від учнів [41, с. 134].

Наведемо приклад інтелектуальної ситуативно-рольової гри: **«Інвестування у майбутнє»**

Зміст гри: Під час гри учням доведеться самим стати інвесторами та розпорядитися своїми фінансами. По завершенні гри, учні навчаться самостійно приймати креативні рішення та аналізувати свої дії. Наприкінці гри учні мають зробити висновок щодо своєї роботи.

Правила гри: Учасники діляться на групи по двоє і отримують завдання. У цій грі учасники постаратися передбачити майбутню діяльність кількох вигаданих компаній та вартість їх акцій. На початку вони матимуть сто тисяч доларів, У цій грі ви починаєте зі 100 000 ієн і можете вибрати з різних інвестиційних стратегій. Мета цієї студентської гри - заробити якомога більше грошей за два раунди гри, починаючи зі 100 000 ієн. Перший раунд триває з 2010 по 2014 рік, а другий - з 2017 по 2021 рік. Спостерігаючи за тим, як їх рішення щодо інвестицій розвиваються упродовж цих періодів часу, учні також дізнаються про деякі важливі економічні концепції, пов'язані з фондовим ринком і з роботою економіки в цілому [12, с. 31].

Інтелектуальну ділову гру «Просторами ринку» можна використовувати для контролю знань на тему: «Конкуренція і монополія».

Зміст гри: В обстановці, наближеній до реальності, провести ігрове дослідження проблеми протидії та інерції доквілля конкурентів.

Концепція: Група поділяється на дві команди – конкуруючі підприємства, і кожна з них розробляє незалежну та невідому один одному стратегію діяльності. «Крок» гри робиться незалежно. Викладач на основі результатів з розроблення стратегій діяльності, прийнятих кожною командою, формує вхідні умови для наступного кроку. Гра триває доти, доки одна з команд не захопить весь ринок (зараховується перемога) або одна з команд буде змушена ухвалити рішення, що суперечить прийнятій місії або корпоративній стратегії (зараховується поразка).

Ігрове змагання може бути конкурсом веселих та кмітливих (КВК). КВК включає жартівливі вітання, невеликі музичні виступи, турніри «питання-відповідь», демонстрацію «домашніх завдань» тощо.

Основні правила інтелектуальної гри КВК: гумор, винахідливість, ерудиція [2, с. 6].

Під час уроків економіки з метою розвитку креативних здібностей доцільно використовувати ігри у вигляді командних змагань.

Під час застосування інтелектуальної гри з метою розвитку креативних здібностей необхідно знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути використане прагнення учня до активної пізнавальної діяльності. Вчитель повинен постійно вдосконалювати процес навчання, що дозволяє учням ефективно та якісно засвоювати програмний матеріал. Тому, досить важливо використовувати інтелектуальні ігри на уроках економіки. Адже, інтелектуальна гра сприяє спілкуванню, усвідомленню та накопиченню власного досвіду, отриманню нових знань; розвитку здатності до генерування та продукування різноманітних ідей, оригінальності у вирішенні різноманітних питань; виробленню здібностей до аналізу та синтезу, активізації пам'яті, конструктивного, нестандартного мислення, багатосторонньої уяви, позитивних емоцій; вдосконаленню таких рис як колективізм, дисциплінованість, активність, спостережливість, уважність тощо.

Також, як вже зазначалось раніше в роботі, на уроках економіки можна використовувати настільні ігри. Для прикладу розглянемо використання настільної економічно стратегічної гри «Нано корпорації – економіка, як вона є!».

Ця настільна економічно стратегічна гра розроблена українською компанією «Vombat Game» [36]. У грі гравці приймають роль підприємців, які будують свої власні бізнеси з метою ефективного використання стартового капіталу, власної праці та найманих робітників. Гра ґрунтується на економічних законах, які корисно знати як дорослим, так і дітям. Через успішні угоди, розкриття шахт та родовищ, торгівлю ресурсами та ризиковані операції з активами конкурентів, гравці мають можливість створити власну промислову імперію.

Основною метою гри є першим створити біоробота на своєму підприємстві. Великий вибір компонентів дозволяє гравцям розвивати різні тактики протягом гри, і, при бажанні, можна змінювати рівень складності, наприклад, створити не одного, а двох або трьох біороботів, або збільшити рівень заробітної плати, яку всі гравці повинні сплачувати [42].

Компонентами гри є ігрове поле, яке поділена на гекси, з локаціями на ній. Деякі локації мають особливе значення.

Бізнес-центр – крім старту на цих гексах гравці можуть купувати ресурси: вугілля, руду, сталь та енергію. Але ресурс доступний у продажі тільки тоді, якщо хоча б один гравець має актив, який виготовляє цей ресурс. Купити біоробота не можливо.

Виробничі активи – є п'яти видів гравці можуть їх придбати, якщо закінчили хід фішкою на вільному активі або у іншого гравця за договірну ціну. Активи є двох видів це добувні та виробничі. До першої групи відносяться шахти та рудники, які завдяки робітникам, які працюють на них добувають вугілля та руду відповідно. До виробничих відносяться: заводи, ТЕЦ, технопарки. На заводах потрібно мати працівників та руду, які виготовлять вам сталь. На ТЕЦ потрібно мати працівників та вугілля це дозволить вам виробити енергію. У технопарках потрібно мати працівників, сталь та енергію, щоб зробити біоробота. Всі підприємства пов'язанні між собою, тому що одні виготовляють чи добувають ресурси для інших. На такому простому прикладі можна показати дітям у школі, як зв'язані підприємства між собою.

Університети – у них гравці мають можливість придбати технології, спрямовані на економію ресурсів або збільшення виробництва. Технології можна, як купити тут так і у інших гравців. Гравці можуть використовувати одну технологію для одного активу. На прикладу технологій можна розповісти дітям, що світ не стоїть на місці, а розвивається і на справжніх підприємствах також водять різні технології для збільшення їх ефективності.

Біржа праці – на всіх активах повинні працювати працівники їх можна найняти саме тут. У будь якій кількості за хід. Також працівників можна звільнювати. Вони можуть виконувати дві функції виробництво чи видобуток ресурсу або охорона від рейдів інших гравців на ваші підприємства. Але безкоштовно працювати вони не будуть, тому кожен раунд прийдеться видавати заробітну плату. Якщо гравець не виплачує заробітну плату хоча б одному працівникові, всі працівники цього гравця вступають в страйк і

забираються з його активів. Це призводить до того, що у наступному раунді гравець не може здійснити жодного виробничого процесу. На цьому прикладі можна пояснити, як працює оплата праці та до чого може призвести невчасна оплата праці.

Табло біржі – на початку, всі ресурси мають максимальну вартість на ринку. Протягом гри ринкова вартість ресурсів буде змінюватися, а поточна ціна відображається за допомогою маркерів на табло біржі. Гравець, який має найбільші можливості виробництва певного ресурсу, стає монополістом цього ресурсу протягом свого ходу, і замінює маркер ціни на маркер свого кольору. Ціна на біржі може змінюватися, якщо виконуватимуться такі умови:

Зниження цін відбувається [42]:

- купівля нового підприємства будь-яким гравцем;
- заміна технології на підприємстві за допомогою карти технології, що дозволяє виробляти дві одиниці ресурсу замість однієї за один хід;
- використання карти дій, на якій вказано зниження ціни на певні ресурси;
- за бажанням гравця-монополіста.

Підвищення цін відбувається:

- використання карти дій, на якій вказано підвищення ціни на певні ресурси;
- за бажанням гравця-монополіста.

На цьому наочному прикладі можна розповісти дітям, як працює біржа, як змінюється ціна на біржі та які чинники на це впливають. Також можна розповісти про монополізацію ринку.

Кarti дії – вносять у гру трохи непередбачуваності. Вони бувають таких видів. Контракт – можливість продати ресурси банку за максимальною ціною, а не за ціною на біржі. Але контракт дійсний тільки 2 ходи гравця і на ній вказано, яку кількість ресурсу можна продавати за максимальною ціною. Субсидія – гравець отримує грошову компенсацію за кожен актив певного виду

згідно з вказаною в карті ставкою. Крім того, ця карта може вказувати на зниження цін на певний ресурс на біржі. Дивіденди – гравець отримує дивіденди з кожного активу, зазначеного на карті. Крім того, ці карти можуть містити вказівки щодо зниження або підвищення цін на певні ресурси на біржі. На цьому прикладі можна розповісти дітям про ці поняття та як вони працюють в реальності.

ВИСНОВКИ

У сучасній науці поняття «креативність» трактується як багатовимірне психічне утворення, система загальних творчих здібностей та індивідуальних особливостей особистості, що сприяють самостійній постановці проблем і нестандартним рішенням., генеруванню великої кількості оригінальних ідей. Креативність визначається як універсальна здатність до творчості, яка певною мірою притаманна всім людям. Креативні здібності формуються та проявляються у творчій діяльності. Креативне середовище виступає умовою реалізації творчих потенціалів людини.

Віковими особливостями учнів старшого шкільного віку є поступовий перехід із стадії дитинства в стадію юності, що характеризується формуванням важливих особистісних якостей: усвідомленості, самостійності, незалежності. У старшокласників актуалізується проблема становлення економічного мислення: уявлення про функціонування економіки наближаються до уявлень дорослих. У структурі особистості учня в процесі освоєння економічних дисциплін продовжують формуватися такі якості як ощадливість та розважливість. Готовність до свідомої участі в практичній економічній діяльності визначає єдність мотивів, переконань, інтересів, економічних знань та умінь учня. Формування економічних цінностей тісно пов'язане з економічним мисленням.

Педагогічне значення інтелектуальної гри полягає у наданні можливості послідовного вирішення завдань з удосконалення креативних здібностей, підвищенні віри у власну компетентність та оптимізму щодо своїх інтелектуальних можливостей. Універсальним педагогічним засобом для розвитку інтелектуальних, креативних, естетичних, трудових та інших здібностей є інтелектуальна гра. Застосування інтелектуальної гри на уроці економіки є особливим методом залучення учнів у творчу діяльність і одним з ефективних засобів цілеспрямованого педагогічного впливу на розвиток креативних здібностей старшокласників.

Основне призначення інтелектуальних ігор у їх застосуванні на уроках економіки в тому, що вони несуть у собі виховні, ігрові, навчально-розвивальні цілі та спрямовані на формування пізнавальних інтересів учнів, прищеплення навички застосовувати знання на практиці, розвивати розумову активність та неординарні здібності учнів. Основними умовами реалізації інтелектуальних ігор під час уроків економіки стають організаційно-педагогічні, психолого-педагогічні та методичні умови, реалізація яких дозволить визначити їх ефективність при формуванні креативних здібностей учнів.

При відборі ігор для розвитку креативних здібностей учнів необхідно, щоб навчальний матеріал був емоційно насичений і добре запам'ятовувався. Результативність інтелектуальних ігор залежить від (vborodo.ru) систематичності та цілеспрямованості їх використання. У вирішенні проблеми розвитку креативності основним завданням є розвиток творчого самостійного мислення учня. Тому необхідно використовувати інтелектуальні ігри, які формують вміння виділяти та порівнювати основні та характерні ознаки, узагальнювати об'єкти за певними ознаками та розрізняти реальні та нереальні. Ігрові ситуації мають викликати в учня прагнення аналізувати, зіставляти, досліджувати приховані причини явищ і знаходити креативні відповіді.

З метою розвитку креативних здібностей учнів на перших уроках економіки доцільно використовувати такі інтелектуальні ігри у яких необхідно активно включатися у нестандартне вирішення проблемних ситуацій. При повторенні матеріалу можна використовувати короткі інтелектуальні ігри («Чи правда, що..?»; «Чи правильно?»; «Ігри-вікторини»). Для закріплення, узагальнення знань та умінь учнів нами розроблено такі види інтелектуальних ігор як гра-вікторина: «Сукупність попиту та пропозиції»; ситуативно-рольова гра «Інвестування у майбутнє»; ділова гра «Просторами ринку»; гра-змагання «Сходами бізнесу». Вказані інтелектуальні ігри сприяють розвитку здатності до продукування різноманітних ідей, оригінальності у вирішенні різноманітних питань; активізації пам'яті, нестандартного мислення, багатогляду, позитивних емоцій; накопиченню власного досвіду та отриманню нових знань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аксьонова О.В. Методика викладання економіки: навч. посібник. К. : КНЕУ, 2006. 280 с.
2. Балій-Харченко Л. Розвиток творчих здібностей учнів. *Початкова освіта*. 2009. №3. С. 3-12.
3. Баришева Т. А., Жигалов Ю. А. Психолого-педагогічні засади розвитку креативності. 2006. 268 с.
4. Барко В. І., Панок В. Г., Лазаревський С. В. Креативність та її діагностика. *Обдарована дитина*. 2018. № 6. С. 22-27.
5. 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.
6. Богатиренко О. Г. Види інтеграції та способи її реалізації в процесі навчання. URL : <https://osvita.ua/doc/files/news/588/58815/urok.doc>
7. Варій М. Й. Психологія особистості: навч. посіб. для студ. вузів. Київ: ЦУЛ, 2008. 592 с.
8. Виготський Л. С. Уява та творчість у дитячому віці: Психологічний нарис: Книга для вчителя. К: Просвітництво, 2001. 94 с.
9. Гірний О. І. Савчин М. М. Проблеми творчості у навчанні. *Педагогіка і психологія*. 2016. № 1. С. 51-56.
10. Горай Ю. Гетманська М. Творчі здібності та обдарованість. *Психолог*. 2016. № 25-28. С. 54-56.
11. Гришин Е. О. Юсім Ю. Д. Короткий психологічний довідник. Тернопіль, 2005. 78 с.
12. Датчук Н. Виховання креативності: нові методи та зміст. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2012. № 3. С. 26-31.
13. Довбня С. О. Впровадження інтерактивних технологій у практику фахової підготовки майбутніх вихователів (на матеріалі дисципліни «Основи

- ігрової діяльності»).
- URL:
<http://conf.kubg.edu.ua/index.php/courses/preschool/paper/viewFile/139/127>
14. Економічні настільні ігри – бізнес і розвиток господарства. Електронний ресурс. URL: <https://geekach.com.ua/ekonomicheskie/>
 15. Замелюк М., Денис Н. Розвиток творчої особистості засобами психогімнастики та музикотерапії. *Національна освіта в стратегіях соціокультурного вибору: теорія*, 2020, 104 с.
 16. Єрмола А. М. Креативність в основі моніторингу. Практична психологія і соціальна робота. 2014. № 8. С.71-72.
 17. Заброцький М. М. Савиченко О. М., Тичина І. М. Психологія особистості: навч. посіб. для вузів. Київ: Освіта України, 2009. 364 с.
 18. Ігнатова Р. Розвиток пізнавальної активності учнів як педагогічна проблема. *Вісник Львівського університету. Серія: Педагогічна*. 2004. Вип. 18. С. 73-80.
 19. Ільїн С. Ділові ігри до факультативного курсу «Людина і ринок». Гра «Конкуренція». *Географія та основи економіки в школі*. 2012. №2. С. 31.
 20. Киш Н. В. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2016. Вип 2 (239). С. 101 – 104
 21. Ковальова В. Д. Система оригінальних питань для розвитку креативних здібностей учнів. Харків, Основа. 2017. 128 с.
 22. Комп'ютерні ігри для дітей: користь чи шкода? Електронний ресурс. Режим доступу: <https://academyua.com/stati/36-komp-yuterni-igri-dlya-ditej-korist-chi-shkoda>
 23. Ковтун Т., Чернець Б. Психологічні особливості соціальної креативності економістів. *Вісник ХНПУ імені ГС Сковороди «Психологія»*, 2023. С. 53-62.24.
 24. Кузнецова Н. Творчі завдання та ігри. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2015. № 1. С. 54-55.

25. Кульчицька Е., Чорна Л. Діагностика рівня розвитку творчих здібностей. *Обдарована дитина*. 2018. №3. С. 16-19.
26. Лебідь М. Ділова гра як спосіб компетентнісного підходу на заняттях економіки. *Вісник Житомирського державного університету*. Вип. 3 (81): Педагогічні науки. С. 146-149.
27. Макрідіна Л. Технологія ТРВЗ – сучасна технологія навчання творчості. *Завуч*. 2014. №34. С. 6-7.
28. Малинович Л. М., Легензевич Г. Я. Вплив інтерактивних технологій навчання на особистість майбутнього фахівця. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ*. 2014. Вип 1. С. 121-131.
29. Матвієнко Я. О., Кобися В. М. Використання інформаційнокомунікаційних технологій в освітньому процесі. *Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень*. Київ, 2019. № 11. С. 48–50.
30. Методичні рекомендації про викладання економіки, підприємництва та фінансової грамотності у 2021/2022 навчальному році. URL: <https://www.schoollife.org.ua/metodychni-rekomendatsiyi-pro-vykladannya-ekonomiky-pidpryyemnytstva-ta-finansovoyi-gramotnosti-u-2021-2022-navchalnomu-rotsi/>
31. Модельна навчальна програма «Підприємництво і фінансова грамотність. 8-9 класи» для закладів загальної середньої освіти та рекомендована МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.pro.hr.5-9.klas/>
32. Модуль 6 «Активізація навчання в економічній освіті» з дисципліни «Методика викладання економіки». Автор і укладач Павленко О.О. Кривий Ріг. КЕІ КНЕУ, 2003. 53 с.
33. Моляко В. О., Музика О. Л. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень. Житомир: Видавництво ПП «Рута», 2007. 319 с.

34. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти «Економіка» для 10-11 класів (профільний рівень). URL: <https://osvita.ua/school/program/program-10-11/58882/>

35. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти «Фінансова грамотність» рекомендована МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.>

36. Нано корпорації – економіка, як вона є! Офіційний сайт видавництва "Bombat Game". URL: <https://bombatgame.com/for-janre/ekonomicheskie/nanokorporatsiya>

37. Настільні ігри: навчаємося з гарним настроєм. URL: <https://naurok.com.ua/post/nastilni-igri-navchaemosya-z-garnim-nastroem>

38. Пасічник М. Творче мислення та особистісне зростання. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2016. № 4. С. 40-42.

39. Позняк Т. М. Розвиток креативних здібностей особистості. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Сер.: Психологічні науки*. 2013. Вип.114. С.161-166.

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

41. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.- метод. посіб. / за ред. О. І. Пометун. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.

42. Посібник з правилами настільної економічно стратегічної гри «Нано корпорації – економіка, як вона є!» URL: <https://bombatgame.com/files/pravila/Rules-Nanokorp-ukr.pdf>

43. Проект «Концепції розвитку Освіти України на період 2015-2025 рр. (2014 р.). URL: http://tnpu.edu.ua/EKTS/proekt_koncepc.pdf

44. Ремез Г. Інтелектуальні ігри для школярів і студентів. Видавництво: Мандрівець, 2012. 72 с.

45. Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи: зб. наук. праць. Київ : Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2018. 244 с.
46. Слюсаренко Н. В. Теоретичні заклади використання ігрової діяльності як фактора розвитку творчих здібностей учнів. *Збірник наукових праць. Сер.: Педагогічні науки. Херсон: Айлант. 2010. Випуск 12. С.103-111.*
47. Сологуб А. І. Концепція креативної освіти у природничо – науковому ліцеї. *Рідна школа. 2012. №12. С. 9-34.*
48. Суржанська В. А. Розвиваємо творчі здібності. Харків: Основа, 2017. 112 с.
49. Сучасні аспекти розвитку творчої особистості. *Дайджест педагогічних ідей особистості та технологій «Школа-парк». 2002. №3. С. 31-36.*
50. Типова освітня програма закладів загальної середньої освіти III ступеня. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/typovi-programu-2-11/Typova.osv.prohr.ZZSO-III.stupenya.pdf>
51. Цимбалюк І. М. Психологія: Навчальний посібник. Київ: Знання, 2004. 216 с.
52. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. 2014. Вип. 13. С.286-291.*
53. PISA-2021 : рамковий документ щодо оцінювання креативного мислення (чорновий варіант, третя редакція) / перекл. з англ. К. Шумової ; наукове редагування Т. Вакуленко, В. Терещенко ; передне слово та додатки А й Б Т. Вакуленко, В. Терещенко. Київ : Український центр оцінювання якості освіти, 2022. 131 с. URL : https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2022/07/PISA2021_ramkovyj-dokument.pdf
54. Guilford J. P. Intellectual factors in productive thinking. Productive thinking in education. The National Education Ass, 1968. P. 5-21.

55. Taylor C.W. R. J. Sternberg Various Approaches to and Definitions of Creativity. *The Nature of Creativity*. Cambridge, 1988. P. 99-124.

56. Torrance E., Sternberg R., Tardif T. The nature of creativity as manifest in its testing. *The nature of creativity*. 1988. P. 43-75.