

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 4, 2020



Інститут інформаційних технологій і
засобів навчання
НАПН України
Відділ компаративістики
інформаційно-освітніх інновацій

НА ДОПОМОГУ ВЧИТЕЛЮ: ЦИФРОВІ ІГРИ З ЕКОНОМІКИ ТА ПІДПРИЄМНИЦТВА

Сьогодні актуальною є проблема підготовки економічно грамотної особистості, оскільки сучасні випускники повинні не тільки знати про елементарні закони функціонування економіки на всіх її рівнях, а й володіти певними особистісними якостями, які в подальшому дозволять здійснювати підприємницьку діяльність. Економічна освіта в школі є важливим джерелом формування цивілізованої поведінки людини, його ціннісних установок та орієнтацій, сприяє формуванню підприємницької компетентності учнів. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі з економіки та підприємництва дає можливість зробити навчання цікавим та ефективним.

Одним з напрямків застосування ІКТ в навчальному процесі є використання на заняттях з економіки та підприємництва розвиваючих цифрових ігор, симуляцій та програм. Цифрові навчальні ігри сприяють формуванню інформаційно-комунікаційної компетентності учнів. Такі ігри дозволяють краще оцінити знання та уміння учня, визначити ті здібності дитини, які бажано розвивати надалі. Важливим фактором є те, що діти із задоволенням та добровільно приймають участь в таких іграх. Варто відзначити, що цифрові ігри змістовні та їх можна використовувати відповідно до педагогічних цілей і навчальних завдань.

Вчителі вирішують, як використовувати цифрові гри в навчанні дітей: повторення раніше вивченого матеріалу, закріплення нового матеріалу, перевірка знань тощо. Цифрові ігри застосовуються в навчальному процесі та позаурочній діяльності та вирішують такі потреби гравців, як: потреба в автономії (я сам вибираю, грати чи ні, я вибираю, у що грати і як досягати успіху); потреба в компетентності (я розібрався і впорався. Я переможець!); потреба у визнанні (я можу поділитися результатом з друзями та іншими користувачами).

Цифрові ігри надають можливість: підлаштовуватися під індивідуальні потреби користувача; самостійно працювати та робити особисті відкриття; закріплювати та запам'ятовувати вивчений матеріал; мотивують до навчання та захоплюють. Цифрові ігри та симуляції є важливою частиною процесу навчання в умовах дистанційного навчання, але потрібно пам'ятати про необхідність застосовувати їх в поєднанні з іншими педагогічними методами. Сучасний вчитель має доступ до інтернет-ресурсів, прикладного програмного забезпечення у вільному доступі, навчальних матеріалів, які допомагають у створенні власних занять з економіки та підприємництва, або використовує вже готові цифрові ігри, симуляції та програми. Наведемо приклади таких цифрових ресурсів.



LearningApps.org. - це програма Web 2.0, що підтримує навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Практичні заняття створюються в Інтернеті та в подальшому можуть бути використані в освітньому процесі. Для створення таких вправ на сайті пропонується кілька шаблонів (вправи на класифікацію, тести з

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 4, 2020

багатозначним вибором тощо). Дані практичні заняття можуть інтегруватися у сценарій навчання або використовуватись для самонавчання. У розділі «Економіка» знаходяться матеріали з таких тематик як: бухгалтерський облік, гроші, інформаційні системи та технології, мікроекономіка, суспільствознавство, принципи економіки, статистика, фінансова грамотність, економіка держави, логістика, менеджмент, фінанси. На ресурсі представлені матеріали вчителів з різних країн англійською, російською, італійською, французькою, іспанською, німецькою мовами. Даний ресурс налічує 10 550 000 програм та 8 450 000 користувачів.



Planeta 42.com - це безкоштовний навчальний ігровий сайт, який створено з метою здійснення навчання, організації веселоців, отримання знань та інформації. Ігри у вигляді легких додатків, які працюють на комп'ютерах і ноутбуках, розроблені на двох мовах (англійська та болгарська); включають картинки та анімації, що приваблює увагу; інтерактивні; можуть бути використані для навчання та оцінювання учнів; допомагають здобувати знання за допомогою розваг; не потребують багато часу для гри; не потрібно супер обладнання, щоб грати; не потрібно встановлювати або реєструватись; можна вільно грати онлайн або скачати гру.

За посиланням (<http://planeta42.com/finances/>) знаходяться 17 економічних ігор для вивчення фінансів, пов'язаних з різними економічними темами, які можуть бути використані для розваги, інтерактивної освіти та організації іспитів та вони розділені на 8 категорій відповідно до типу гри, типу знань та класу:

- економічні головоломки - ця колекція включає веселі економічні ігри для перетягування картинок про світ фінансів;
- ігри в економічному класі - ця колекція включає економічні навчальні ігри, придатні для інтерактивних уроків та вправ у класі з економіки та фінансів;
- фінансові ігри - ця колекція включає всі веселі економічні ігри для вивчення активів та пасивів з фінансової дисципліни;
- економічні ігри на монети - ця колекція включає в себе веселі економічні ігри про монети різних валют;
- головоломки для банкнот - ця колекція включає захоплюючі головоломки розміром 5x8 із банкнотами та купюрами валюти країн, про які потрібно знати;
- економічні настільні ігри - ця колекція включає онлайн-навчальні економічні ігри, які грають на дошці, щоб дістатися від одного кінця дошки до іншого та вивчити бізнес і фінанси;
- економічні ігри для дітей - ця колекція включає всі економічні освітні ігри, придатні для дітей та учнів 4-8 класів;
- економічні ігри для учнів - ця колекція включає всі економічні освітні ігри для 9 класів та старших учнів, придатні для учнів та дорослих.



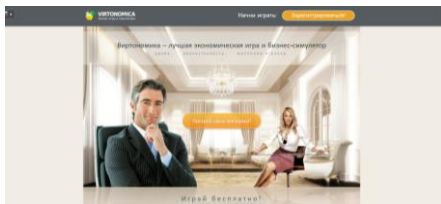
Taxlandia (https://europa.eu/taxedu/taxlandia_en) – загальноєвропейська гра, мета якої - ознайомити молодих громадян з податковою системою та тим, як це впливає на їх життя. Вона виконана в стилі SimCity та покликана продемонструвати важливість ретельно продуманого плану оподаткування та складність його створення. Учасник гри має взяти під контроль

вигадану маленьку європейську державу в управління, з гарною природою. Попередник витратив багато часу на те, щоб зробити країну податковим курортом та надихнув світові компанії створити тут свої офіси та філіали. Однак, нещодавно глобальна економічна ситуація змінилася і прийшов час для непростих рішень. Для вирішення складної ситуації гравцю потрібно підвищувати

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 4, 2020

податки, залучати інвестиції у бізнес та стежити за фінансуванням здорового харчування, медицини, мистецтва та інших важливих сфер. На допомогу гравцю буде надано доступ до посібника з необхідними навчальними матеріалами, багато підказок та пояснень, простий для розуміння словник термінів, що можна використовувати в класі. 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+, Windows 8+. HTML5.



«Економічна гра, бізнес-симулятор «Віртономіка» (<https://virtonomica.ru/virtonomica-big-business/>).

Гра є онлайн-стратегією про економіку, підприємництво, менеджмент і конкуренцію (підтримує 28 мов) Учасник може розпочати свій шлях з маленької компанії та розвинути її до величезного концерну, ставши справжнім мільйонером. Учасник створює ринок, і вчиться взаємодіяти та конкурувати; з нуля будує свою компанію в будь-якій сфері (більш ніж 200 галузей: від роздрібною торгівлі та фермерського господарства до політичної сфери). Дана гра вчить приймати управлінські рішення та ведеться не тільки з комп'ютером, а й з тисячами інших гравців – «конкурентами» та «партнерами». Гра - безкоштовна, але можна купити додаткові сервіси, які не є обов'язковими. Може бути використана для учнів старших класів.

В рамках проєкту «Triple E-dge» (<https://triple-e-dge.com/games/>), який фінансується програмою Erasmus + та має на меті покращити професійну освіту, а також навчання на робочому місці шляхом підвищення ключових навичок, пов'язаних з підприємливістю, працевлаштуванням та підприємництвом представлено 4 безкоштовні міні-гри:

- Гра DODO спрямована на формування гнучких навичок людини, це особистісні якості, які не піддаються вимірюванню та до яких можна віднести соціальні навички, емоційний інтелект, силу волі, завзятість, вміння протистояти стресам і знаходити спільну мову з оточуючими, здатність до навчання та подальшого саморозвитку. В грі гравцям пропонують допомогти птаху Додо зв'язатися зі своїм другом, для чого потрібно подолати перешкоди, такі як шипи та стіни, стрибаючи з однієї поверхні на іншу. Під час гри учасник використовує свої руки та розум для проходження кожного рівня. Для того, щоб птах пройшов перешкоди необхідно знайти найбільш оптимальний спосіб їх подолання.
- «Підозрюваний» (англ.SUSPECT) - гра спрямована на спілкування між гравцями. Ефективне спілкування - один із найголовніших чинників успіху в будь-якій сфері сучасного життя: побудові кар'єри, заведенні надійних друзів, влаштуванні свого особистого життя. Згідно з опитуванням, проведеним серед роботодавців, ключовими елементами у діловому ефективному спілкуванні є впевненість у повідомленні, чіткість та використання відповідного тону та стилю. Це багатокористувацька гра, в якій беруть участь 2 учасника, один з яких бере на себе роль поліцейського, а інший - жертву пограбування. Потерпілий повинен описати злочинця та надати працівнику поліції якомога більше корисної інформації про злочинця, а працівник поліції на основі отриманих даних має знайти злочинця. Результат гри залежить від ефективного спілкування учасників, наскільки вони зрозуміють один одного.
- Гра «Зроби це» (англ.WORK IT OUT) – присвячена вирішенню проблем. Вона дозволяє здійснювати пошук нових рішень, формувати відповідальність за результат. Для того, щоб зробити це, потрібно мислити аналітично та креативно, використовувати певний досвід для досягнення успіху та бути ефективним у пошуку правильного рішення.
- «Лідерство» (англ.LEADURSHIP). За допомогою гри учасник розвиває свої лідерські

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№ 4, 2020

якості, керуючи уявним кораблем. Справжні лідери займаються не лише плануванням, прийняттям рішень, організацією та розвитком, але й допомагають і спрямовують діяльність людей на досягнення певної мети. У цій грі гравець має утримувати баланс між тим, що потрібно зробити, і тим, чого він хоче досягнути.



Проект GEM (<http://www.gemgame.eu/>) спрямовує свою діяльність на розвиток підприємницької компетентності учнів за допомогою створення багатомовної цифрової гри. Ця гра знайомить учнів з навколишнім світом за межами класу. Гра підтримує англійську, італійську та іспанську мови. За допомогою гри учні вивчають світ професій, розглядають різні робочі ситуації, відповідно до обраної професії. Дана гра може використовуватись при навчанні в класі, як домашнє завдання, для самоосвіти. Учасникам пропонується вибрати одну з 10 ігор для проходження, кожна гра зосереджується на різних професіях. Після проходження гри учень отримує сертифікат із зазначеними оцінками проти кожної складової підприємницької компетентності: командна робота, ініціатива, творчість, відповідальність, наполегливість, впевненість у собі та вирішення проблем. Учні можуть надрукувати сертифікат або вибрати іншу кар'єру для дослідження.

Цифрові навчальні ігри - це інновація в освіті, яка може покращити навчання учнів та сприяє здобуттю імлі навичок необхідних для життя поєднуючись з інтересами самих учнів. Інтеграція цифрових навчальних ігор у шкільне середовище освіти могла б ефективно сприяти реформуванню освітньої системи, особливо в умовах дистанційної освіти. Вчителі можуть зіграти вирішальну роль у підтримці цифрового навчання дітей на основі ігор

Використані джерела:

1. Digital games in schools: A handbook for teachers. European Schoolnet's. 2009. URL:http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf
2. Financial education in a digital age. Brussels: 2017. URL: <https://www.insuranceurope.eu/sites/default/files/attachments/Financial%20education%20in%20a%20digital%20age.pdf>

Матеріал підготувала: Кравчина О.Є.наук.співр.



Адреса: Україна, 04060, м. Київ, вул. Максима Берлінського, 9
тел./факс: (044) 440-96-27

[http:// http://iitl.gov.ua/](http://http://iitl.gov.ua/) e-mail: comparative.iitzn@gmail.com