

Формування дослідницької компетентності учнів за допомогою онлайн-ігор

ОКСАНА КРАВЧИНА,

науковий співробітник відділу компаративістики інформаційно-освітніх інновацій,
Інститут цифровізації освіти НАПН України

Анотація (короткий зміст презентації):

Соціально-економічні перетворення, які відбуваються в Україні та залежать від багатьох факторів (COVID-19, військова агресія), зумовили необхідність реорганізації системи шкільної освіти, для забезпечення збереження якості освітнього процесу, що передбачає формування готовності учнів до саморозвитку та безперервної освіти. Оскільки на сьогодні та в подальшому виникає необхідність у відродженні економіки країни, одним з головних завдань є формування підприємницької компетентності учнів, оскільки саме молодь є найбільш динамічною та сприйнятливою до змін соціальною групою, схильною до ризику, а також має інноваційний та творчий потенціал. У зв'язку з цим змінюються вимоги до результатів освіти та рівня підготовки випускників загальноосвітньої школи, які знайшли відображення у основних засадничих документах та конфекціях України. Так, Закон «Про освіту» проголошує підприємницьку компетентність та фінансову грамотність як одну з ключових для сучасного громадянина. В Україні у 2016 році уряд схвалив Концепцію реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року, в якій наголошується що випускник має бути інноватором, здатним змінювати навколишній світ та розвивати економіку за принципами сталого розвитку, конкурувати на ринку праці, навчатися впродовж життя. У вересні 2020 року було прийнято «Державний стандарт базової середньої освіти», в якому до ключових компетентностей відносяться підприємливість і фінансова грамотність. Також Міністерство освіти і науки України затвердило типові освітні програми для 3-4 класів (в змісті якої зазначено, що однією з ключових компетентностей є підприємливість та фінансова грамотність), запроваджено наскрізні змістові лінії, такі як: «Екологічна безпека та сталий розвиток», «Громадянська відповідальність», «Здоров'я і безпека», «Підприємливість та фінансова грамотність», для учнів 10-11 класів розроблено навчальну програму «Економіка» та програму курсів за вибором «Вступ до менеджменту» (9 клас).

Необхідно зазначити, що у старшому шкільному віці учні найбільш сприятливі до розвитку дослідницької діяльності, оскільки відбувається формування логічного та

системного мислення, уяви, світогляду та ціннісних орієнтацій, стійких пізнавальних та професійних інтересів, розвиток особистісної рефлексії, а сама дослідницька діяльність виступає одним із засобів реалізації подальшої освіти та будівництва особистої кар'єри. Сприятливі можливості для організації дослідницької діяльності у загальноосвітній школі є ефективними саме при формуванні підприємницької компетентності учнів, оскільки при формуванні цієї компетентності виділяються такі напрямки як: використання навчальних програм, орієнтованих на розвиток дослідницької компетентності та підприємливості, які сприяють розвитку інтелектуальних здібностей учнів; управління формуванням раціональних прийомів самостійної роботи з інформацією, облік індивідуальних та вікових особливостей сприйняття учнів; впровадження у загальноосвітній процес проєктних і дослідницьких технологій, що мають особистісно-орієнтовану спрямованість.

Одним із способів організації та підготовки до цих видів робіт є індивідуальна та спільна робота в мережі Інтернет. Відрізняючись високим ступенем інтерактивності, засоби ІКТ сприяють створенню унікального навчально-пізнавального середовища, тобто середовища, що використовується для вирішення різних дидактичних завдань. Розвиток креативних здібностей, включення учнів до науково-дослідної роботи на основі інтернет-технологій здійснюється через участь у спільній діяльності для виконання завдань, проєктів. Прикладом такої діяльності можуть бути онлайн ігри для формування підприємницької компетентності учнів. Застосування ігрових технологій у навчанні є ефективною альтернативою традиційним інструментом та сприяє особистісному розвитку учня. Гра багато в чому сприяє формуванню ціннісних орієнтирів у процесі соціалізації, а ігрові практики дозволяють зняти напругу та формують підприємницьку компетентність учнів. А основними дидактичними цілями використання онлайн-ігор з підприємництва стають: пробудження інтересу до предмета; розвиток ставлення та навичок співпраці та конкуренції; навчити брати на себе повну відповідальність за прийняті рішення; заохочення до побудови та презентації власних ідей; мотивація учнів самостійно шукати рішення; розвиток індивідуальних здібностей учнів та перевірка їх ефективності у прийнятті рішень.

Прикладом такої гри, яку вчитель може використати у навчальних ситуаціях під час уроку є інтерактивна онлайн-гра «EntrInnO» (<http://entrinno.org/game/>), проєкт фінансується Європейським Союзом та доступна в Інтернеті та офлайн. Основна увага в онлайн-грі та мобільному додатку - допомогти молоді розвинути підприємницькі

навички. Наступна онлайн-гра «Молодіжні стартапи» (<https://www.jugend-gruendet.de/>), загальнодержавна онлайн-бізнес-гра, організована Федеральним міністерством освіти і науки Німеччини. Симулятор гри імітує перші вісім років існування новоствореної компанії та учням/студентам у віці від 16 до 21 року пропонується розробити власний віртуальний високотехнологічний продукт, а також створити бізнес-план зі збуту даного продукту. Гра проходить в умовах приближених до реальності. Наступна віртуальна гра ініційована Федерацією банківської справи Німеччини «Школа / Банкір» (нім., Schul / Banker) (<https://schulbanker.de/>) - це бізнес-імітаційна гра для учнів 9-13 класів, студентів віком 14-21 років з різних країн (Німеччини, Австрії, Швейцарії та інших країн ЄС). Учасникам необхідно успішно керувати банком та бути кращими серед великої кількості інших команд-учасниць. Ще одна загальноєвропейська гра «Taxlandia» (https://europa.eu/taxedu/taxlandia_en), мета якої - ознайомити молодих громадян з податковою системою та впливом її на життя людини. Вона виконана в стилі «SimCity» та покликана продемонструвати важливість ретельно продуманого плану оподаткування та складність його створення. Економічна гра, бізнес-симулятор «Віртономіка» (<https://virtonomics.com/>) 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 мільонером. К грі необхідно створювати ринок та вчитися взаємодіяти та конкурувати; з нуля будувати свою компанію в будь-якій сфері (більш ніж 200 галузей: від роздрібної 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». Польська гра «Моделювання галузевого бізнесу» (<https://revas.pl/>), що є симуляцією промислового бізнесу, завдяки цій грі учні можуть розглядати бізнес у цілому, але найбільше експериментувати з бізнес-стратегіями у віртуальному середовищі. Цей цифровий інструмент підтримує розвиток багатьох навичок, необхідних для ведення власного бізнесу та роботи на повний робочий день, наприклад: аналітичне мислення; креативність; аналіз ринкових даних; прийняття рішень у мінливих умовах та реагування на складні випадки та ситуації в умовах конкурсу; робота в групах.

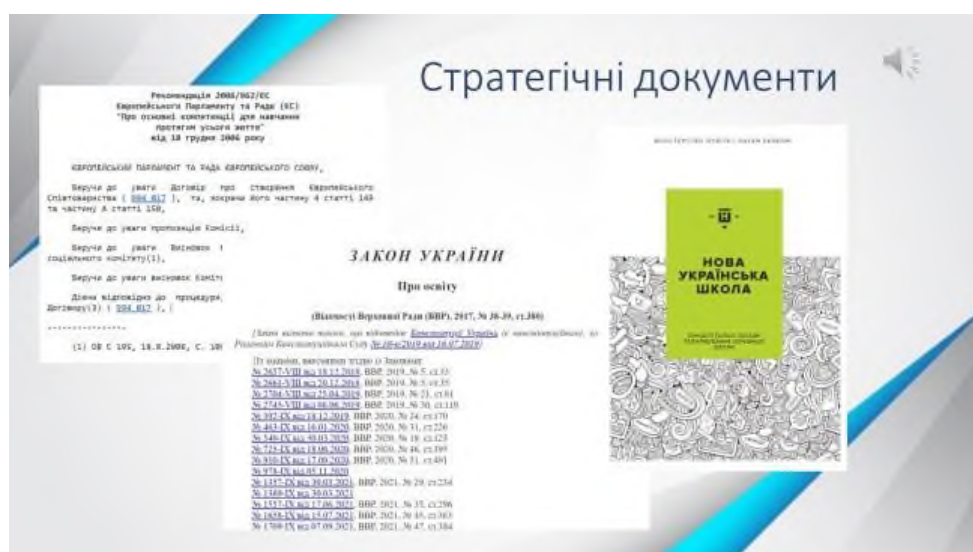
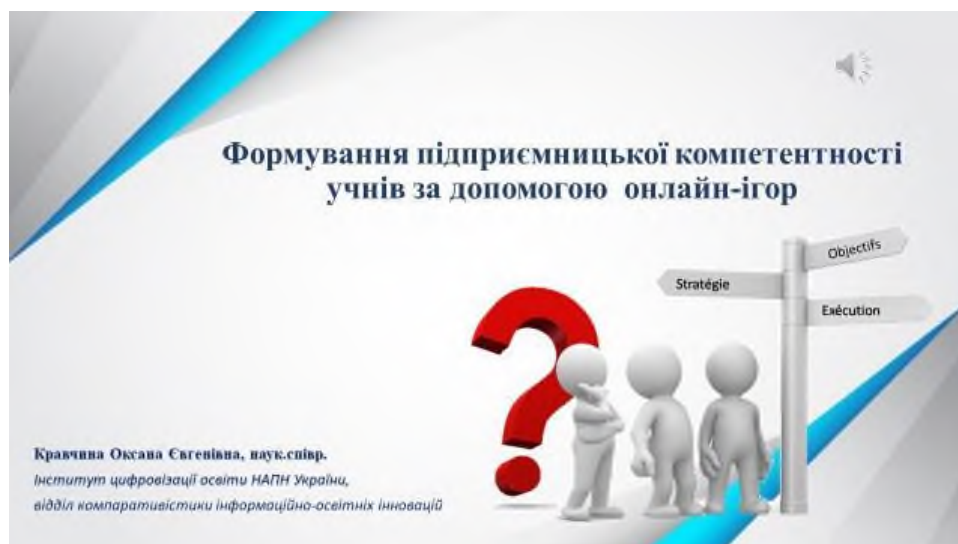
Всі наведені онлайн ігри є інтерактивними та вирішують певні дидактичні завдання, такі як: диференціація навчання; активізація пізнавальної діяльності учня на рівні взаємодії з грою; самостійна робота з інформацією (збір, обробка, подання, передача); самостійна діяльність з ліквідації прогалин у знаннях, поглиблення раніше

набутих знань, формування та вдосконалення необхідних умінь та навичок; ілюстрування базових теоретичних знань за допомогою мультимедійних засобів; формування культури розумової праці на основі здійснення доступу до необхідних довідкових матеріалів, словників, тезаурусів, енциклопедій.

Такі дидактичні онлайн ігри є середовищем передачі інформації та здобуття знань, а також є місцем, в якому учні здійснюють дії та вчаться думати та співпрацювати з іншими учасниками, що сприяє розвитку дослідницької та підприємницької компетентностей та дозволить їм в подальшому свідомо підійти до подальшого навчання та працевлаштування.

Слайди до виступу Кравчини О.Є.

Виступ розміщено на каналі YouTube Інституту цифровізації освіти НАПН України за покликанням: <https://www.youtube.com/watch?v=l2cdFjoMqik>



Основні дидактичні цілі використання онлайн-ігор з підприємництва



Онлайн-гра Entrinno

<http://entrinno.org/game/>



Цілі гри:

- розробити онлайн-гру яка сприяє формуванню в учнів таких навичок як підприємництво та інновації, а також базових навичок, таких як цифрова грамотність, спілкування, вирішення 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;
- посприяти співпраці та обміну інформацією та передовою практикою між різними сферами Європи;
- підтримувати розвиток ЄС як суспільства, заснованого на знаннях.

Мета гри - пробудити дух засновників у молодих людей, забезпечуючи змагання, які передають економічні знання в ігровій формі та розвивають необхідні навички для майбутнього, такі як здатність працювати в команді, бажання експериментувати, креативність, а також наполегливість, особиста відповідальність і критичне ставлення до статус-кво. На цій основі учасники можуть розвивати та реалізовувати власні ідеї в конкурсі та поза ним – як основу сталого суспільства.



Онлайн-гра «Молодіжні стартапи» (нім., Jugend gründet)

<https://www.jugend-gruendet.de/wettbewerb/ziele>

Віртуальна гра ініційована Федерацією банківської справи Німеччини «Школа / Банкір» (нім., Schul / Banker)



Мета гри - успішно керувати банком та бути кращим серед великої кількості інших команд-учасниць. В грі беруть участь також вчителі які працюють з командами своїх учнів.

<https://schulbanker.de/>

Загальноєвропейська гра Taxlandia



Мета гри - ознайомити молодих громадян з податковою системою та впливом її на життя людини.

https://europa.eu/taxedu/static/game/html5/index.html?ref_campaign=taxedu-launch&pk_kwd=taxlandia&pk_source=facebook&pk_medium=social&pk_content=post3

Економічна гра, бізнес-симулятор «Віртономіка»

Virtonomics: the ultimate business simulation game!
Economic, economic, tax economic
Analysis, company management

START NOW



Create your dream company and become a tycoon!



Economic and Management
This is a game for people who want to learn more about the economic and management aspects of a business. It is a simulation game that allows you to experience the challenges of running a business in a virtual world. You can manage a company, make decisions, and see the results of your actions. This is a great way to learn about the economic and management aspects of a business.



Business Strategy Game
This is a game for people who want to learn more about the strategic aspects of a business. It is a simulation game that allows you to experience the challenges of running a business in a virtual world. You can manage a company, make decisions, and see the results of your actions. This is a great way to learn about the strategic aspects of a business.



Leadership and Entrepreneurship
This is a game for people who want to learn more about the leadership and entrepreneurship aspects of a business. It is a simulation game that allows you to experience the challenges of running a business in a virtual world. You can manage a company, make decisions, and see the results of your actions. This is a great way to learn about the leadership and entrepreneurship aspects of a business.

Мета гри навчити приймати управлінські рішення та взаємодіяти з тисячами інших гравців – «конкурентами» та «партнерами».

<https://virtonomics.com/>

Польська гра «Моделювання галузевого бізнесу»

Цілі гри

1. Зменшити відсоток банкрутних молодих компаній
2. Залучати учасників
3. Поєднувати теорію з практикою
4. Допомогати учасникам здійснювати власні бізнес-мрії
5. Усвідомлювати цінність бізнес-аналітики

<https://revas.pl/>

