

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ  
«Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»**

**В І С Н И К**

**НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ  
ВІННИЦЬКОГО ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНОГО  
КОЛЕДЖУ**



**ВИПУСК № 1 (39)**

**Вінниця – 2022**

# ВІСНИК НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу

ВИПУСК № 1 (39)

Свідоцтво про державну реєстрацію

друкованого засобу масової інформації

Серія ВЦ № 1065-423-ПР від 24 грудня 2019 року

Журнал

(науково-виробничий, навчальний, довідковий)

*Журнал присвячений висвітленню широкого спектру теоретичних та прикладних проблем педагогіки, психології, окремих методик та філології, підтримує традиції інтеграції вишівської науки з практикою, сприяє поширенню досвіду наукової, науково-педагогічної та виробничої діяльності, становленню кадрів вищої кваліфікації; розрахований на спеціальну категорію читачів, зокрема педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів вищої, середньої та дошкільної освіти, здобувачів освіти та молодих науковців.*

**Вісник заснований у січні 2012 року, виходить 3 рази на рік**

**Мова видання: українська, російська, англійська, німецька**

## **Тематичні напрями Вісника:**

- ❖ Інтеграція науки та практики як механізм ефективного розвитку
- ❖ Педагогічні та лінгвістичні аспекти викладання
- ❖ Германістика та славістика у сучасному науковому просторі
- ❖ Психолого-педагогічні умови формування та розвитку особистості вихованця
- ❖ Лабораторія педагогічної майстерності та професійного саморозвитку педагога
- ❖ Challenges in Education
- ❖ Відомі імена року
- ❖ Конкурси

**Номер затверджено на засіданні науково-методичної ради**

**КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»**

**Протокол № 3 від 18 лютого 2022 року**

**Головний редактор:** директор КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Войцехівський К.Ф.; **відповідальний редактор:** методист коледжу, спеціаліст вищої категорії, викладач-методист, Руда Т.В., **медіа-редактор:** к.пед.н., доц. Марценюк О.Г.

**Редакційна колегія:** д.пед.н., проф. Заболотний В.Ф., д.філ.н. Войцехівська Н.К., д.філ.н., проф. Слободинська Т.С., спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Когутюк О.В., к.мист-ства Іскра С.І., к.пед.н. Головська І.В., спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Луцинкевич Л.А., Царик А.П.

*Відповідальність за зміст статей несуть автори*

*Матеріали видаються в авторській редакції*

**В 53** Вісник науково-методичних досліджень Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу/[ред.кол.: Войцехівський К.Ф. (гол.ред) та інші]. – Вінниця: Вінницька міська друкарня, 2022. – Випуск 1(39). – 124с.

© КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», 2022

## ЗМІСТ

|                              |          |
|------------------------------|----------|
| <i>СЛОВО РЕДАКТОРА .....</i> | <i>6</i> |
|------------------------------|----------|

### *ЛАБОРАТОРІЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ПЕДАГОГІКИ, МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ТА ВИХОВАННЯ*

#### **Тарашевська О.В., Цісар І.В.**

|                                                                  |   |
|------------------------------------------------------------------|---|
| Здоров'язбережувальні технології на заняттях з логоритміки ..... | 7 |
|------------------------------------------------------------------|---|

#### **Калашнюк Є.Й.**

|                                                                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Національне мистецтво як чинник формування професійної культури та компетентності майбутнього вчителя музики..... | 10 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

#### **Павленко М. В.**

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Фортепіанна мініатюра як засіб художньо-естетичного розвитку здобувачів освіти ..... | 13 |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|

#### **Мельник А. Ю.**

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Інноваційні стратегії навчання для сучасної педагогіки..... | 17 |
|-------------------------------------------------------------|----|

#### **Нечипоренко Т.А.**

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Сучасні виховні технології в позакласній виховній роботі ..... | 21 |
|----------------------------------------------------------------|----|

#### **Матвієнко Н.А.**

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Розвиток критичного мислення на уроках української мови та літератури ..... | 34 |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|

#### **Бевз В.В.**

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Тестовий контроль у методах і засобах особистісно-орієнтованого навчання ... | 37 |
|------------------------------------------------------------------------------|----|

#### **Буга О.І.**

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Економічні ділові ігри на базі комп'ютерних технологій ..... | 43 |
|--------------------------------------------------------------|----|

### *ТВОРЧА ЛАБОРАТОРІЯ*

#### **Стасенко А.М.**

|                                                                                                            |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Корисні поради при підготовці до ЗНО з історії України здобувачів освіти в умовах змішаного навчання ..... | 47 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

#### **Бабій В.М.**

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Бідність в Україні: міф чи реальність ..... | 50 |
|---------------------------------------------|----|

#### **Марценюк О.Г.**

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| З досвіду укладання практикуму до атестації іншомовного читання та говоріння (анотація видання)..... | 55 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

### *ЛАБОРАТОРІЯ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ*

#### **Сіранчук Тетяна**

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Екологічна стежка як перший крок до екологічної свідомості дошкільника..... | 71 |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|

|                                                                                                                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Щаслива Юлія</b>                                                                                                                                          |     |
| Використання елементів арт-терапії в корекційно-виховній роботі з дітьми .....                                                                               | 74  |
| <b>Кича Наталія</b>                                                                                                                                          |     |
| Педагогічні умови підготовки вчителя початкових класів до організації освітнього процесу в дистанційному режимі .....                                        | 78  |
| <b>Зінченко Віта</b>                                                                                                                                         |     |
| Теоретичні основи впровадження змішаного навчання в систему підготовки майбутніх вчителів початкової школи .....                                             | 82  |
| <b>Присяжнюк Д.С., Мартинюк Ю.Г.</b>                                                                                                                         |     |
| Вінницькі силовики на міжнародній арені .....                                                                                                                | 88  |
| <b>Романуха Ю. В., Кушко І. С.</b>                                                                                                                           |     |
| Минуле та нові звершення Обласного наукового ліцею-інтернату КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж» .....                                         | 92  |
| <b>Клапко С.В.,</b>                                                                                                                                          |     |
| Видатний український мислитель і письменник Сковорода Григорій Савич .....                                                                                   |     |
| <b>Конкурси</b> .....                                                                                                                                        | 97  |
| <b>Вимоги</b> до підготовки науково-методичних статей з Збірника «Вісник науково-методичних досліджень» Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу» ..... | 104 |
| <b>Приклади</b> оформлення бібліографічного опису у списку використаних джерел з урахуванням національного стандарту України дсту 8302:2015 .....            | 118 |
| <b>Вимоги</b> до підготовки науково-методичних статей збірника «Вісник науково-методичних досліджень» Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу» .....   | 124 |

5. Локшина О. І. Моніторинг якості освіти: світовий досвід /О. І. Локшина //Педагогіка і психологія. - 2003. - № 1. - С. 108-116.

6. Рудницька О. П. Основи педагогічних досліджень /Рудницька О. П.

*Стаття надійшла до редакції*

*12 лютого 2022*

## ЕКОНОМІЧНІ ДІЛОВІ ІГРИ НА БАЗІ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

УДК 794:33]:007

**БУГА О.І.**

*кандидат педагогічних наук, викладач*

*педагогічного факультету та фінансово-економічної діяльності*

*КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»*

**Annotation:** This article discusses business games for the use of modern information and communication technologies, the process of teaching students with the help of computer programs.

**Key words:** economic business game, information and communication technologies, computerized learning, distance learning.

**Постановка проблеми.** Особливою рисою постіндустріального суспільства є важливість інформації для економічного і соціального прогресу. Саме це дозволяє говорити про інтелектуалізацію економіки, про економіку, що базується на знаннях. У зв'язку з цим уряди, підприємці, громадськість більшості країн світу все більше усвідомлюють, як важливо мати якісну інформацію з широкого кола питань. Це дозволяє забезпечити раціональне прогнозування та керування економічними і соціальними процесами для прийняття науково обґрунтованих рішень з різноманітних і складних проблем суспільного розвитку.

Тому все актуальнішими стають проблеми підвищення якості інформації та проблеми формування нових джерел інформації. Нове звучання набувають вимоги до каналів передавання інформації, механізми перетворення інформації в знання з урахуванням сучасних умов реалізації прав власності стосовно інформаційних продуктів. Беручи до уваги

ще й прогресуючу глобалізацію, можна говорити про зростання ролі інформації щодо процесів у економічній, демографічній, соціальній і екологічній галузях, як основи для поліпшення взаєморозуміння між державами і народами, зміцнення основних цінностей і принципів, що лежать в основі будь-якого демократичного суспільства.

**Аналіз останніх досягнень і публікацій.** Сучасні інформаційно-комунікаційні технології відіграють усе зростаючу роль у соціальному й економічному житті сучасного суспільства, і їх вплив має враховуватися в розв'язанні широкого кола питань суспільного розвитку та професійної підготовки майбутніх фахівців усіх галузей.

У наявних нині комп'ютерних програмах навчання відбувається в режимі постійного діалогу студента з комп'ютером, причому цей діалог здійснюється за допомогою різних засобів спілкування – комп'ютерної клавіатури, голосу, відео-зображень, графічних матеріалів і

малюнків. За умов збереження переваг індивідуального навчання (контроль швидкості, повторення, наступність), використання засобів мультимедіа дає можливість підтримки постійного зворотного зв'язку і коригування процесу навчання, що значно підвищує його ефективність. Дослідження американських учених показали, що комп'ютеризоване навчання з використанням засобів мультимедіа забезпечує більш високий ступінь засвоюваності матеріалу (на 30%) і більш високий відсоток запам'ятовування, ніж традиційні методи.

Всесвітня мережа Інтернет надає безмежні можливості удосконалювати свій бізнес, знижувати витрати, вигострювати робочі процеси, скорочувати час на розв'язання особистих і ділових проблем, розширювати межі ділового спілкування, одним словом, володіти інформацією, що в наше століття – найсильніша зброя для завоювання „місця під сонцем”.

Ділові ігри за допомогою комп'ютера вперше були запропоновані англійським кібернетиком Стаффордом Біром наприкінці 1960-х років. У своїй книзі "Мозок фірми" він описує принципи побудови систем, що дозволяють учасникам керувати віртуальною корпорацією, холдингом і навіть цілою країною. Широке поширення ділові ігри одержали в західних школах менеджменту в 80-х роках. Найбільш відома гра "Занзібар", використовувана університетом Сіетлу в навчальних курсах із зовнішньоекономічної діяльності [4].

**Мета статті** полягає в аналізі економічних ділових ігор на базі комп'ютерних технологій для студентів економічних спеціальностей, їхнє застосування під час дистанційного навчання.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Традиційна ділова гра передбачає участь експерта для імітації реальної обстановки й оцінки результатів діяльності. Але оскільки фахівців-експертів завжди не вистачає, то застосування таких ігор у масовому навчанні має низку труднощів. Ситуація змінюється, коли роль експерта бере на себе комп'ютер. Застосування комп'ютерних ділових ігор не завжди вимагає високої кваліфікації викладача, це залежить від типу і складності гри. Багато комп'ютерних ділових ігор досить прості в освоєнні, і тому вони готові для масового використання.

Прикладом простої гри є гра "Робінзон", що сприяє засвоєнню прийомів планування і розподілу ресурсів. Інший приклад, комп'ютерні імітаційні ігри освітньої фірми Junior Achievement "Моделювання економіки і менеджменту" і "Банки в дії", що дозволяють провести змагання між студентами, організованими в "компанії". Учасники мають перевершити своїх конкурентів у прибутковості свого підприємства (банку) і в долі участі на ринку. Під час змагань ігри дають можливість попрактикуватися в умінні читати і розуміти фінансові звіти, змушують задуматися над основами виробництва, маркетингу і фінансової справи, співвіднести їх з економічними принципами.

Становлять інтерес також навчальні комп'ютерні ігри "Універсальна бухгалтерія" (RSI) [3, с. 2] і "Керування супермаркетом" [4].

Комп'ютеризація ділових ігор дає можливість істотно скоротити навчальний час, збільшити число імітацій циклів керування і безпосередньо "відчути" динаміку процесу взаємодії основних суб'єктів ринку.

Комп'ютерні ділові ігри можна розділити на два типи: колективні й індивідуальні. В колективних комп'ютерних ділових іграх беруть участь кілька гравців або груп, що виконують ролі осіб, які приймають рішення.

В індивідуальних комп'ютерних ділових іграх моделюється не тільки умовне середовище, а й дії всіх учасників гри, крім одного. Важливо відзначити, що ділова гра в даному випадку продовжує залишатися колективною. На думку Я. Бельчикова „ділова гра завжди колективна" [2], просто окремі ролі в індивідуальній комп'ютерній діловій грі виконують інтелектуальні імітатори.

Кожен тип має свої переваги і недоліки. Колективні комп'ютерні ділові ігри більш наближені до реальності, оскільки роль керівників приділяється живим людям, а не імітаторам. Тоді гра проходить гостріше, ігровий інтерес учасників вищий. Обмінюючись ролями, учасники вивчають процес з різних позицій. За умови правильного аналізу результатів гри з боку керівника колективного обговорення процес навчання йде дуже ефективно. Однак, як показали наші спостереження, за умов низького початкового рівня підготовки учасників, низької кваліфікації керівника гри ефект навчання може бути навіть негативним. В учасників гри виникне неправильне розуміння досліджуваного процесу, недовіра до комп'ютерної програми, негативне ставлення до всього методу навчання.

Суттєва перевага індивідуальної комп'ютерної ділової гри – невисокі (у порівнянні з колективною комп'ютерною діловою грою) вимоги до кваліфікації викладача. Гра може проводитися зовсім без викладача, що досить важливо для дистанційного навчання і для самостійної

роботи студента. Якщо є грамотний консультант-викладач, якість і швидкість засвоєння знань будуть, зрозуміло, вищими.

Виконання завдань індивідуальної комп'ютерної ділової гри може бути зафіксоване в пам'яті комп'ютера або на папері. Обговорення результатів з викладачем може відбуватися в будь-який час. В індивідуальній комп'ютерній діловій грі в студента більше свободи, він не залежить від рівня підготовки інших учасників навчального процесу, від темпу їхньої роботи і взагалі від їхньої присутності. У звичайної ділової гри розрахунок одного циклу керування (партії ділової гри) займає 2-4 години, у колективної комп'ютерної ділової гри – 1-2 години, в індивідуальній комп'ютерній діловій грі аналіз і розрахунок займають хвилини. За умов відпрацьовування деяких стратегій за хвилину може бути зіграно кілька десятків партій, а потім за збереженими результатами проведений аналіз. Практика розробки, моделювання і налагодження комп'ютерних ділових ігор показує, що індивідуальна комп'ютерна ділова гра простіша, ніж колективна.

Досвід показує, що впровадження в навчальний процес комп'ютерних ділових ігор дозволяє зробити більш цікавим, здійснити психологічне розвантаження студентів, ефективніше розв'язувати цілу низку педагогічних функцій. Правильно побудована комп'ютерна економічна гра дає можливість розв'язувати багато важливих навчальних і виховних завдань, що в підсумку сприяють успішному засвоєнню навчального матеріалу, набуттю необхідних знань і навичок.

Прихильники застосування комп'ютерних ділових ігор звертають увагу також на позитивні емоції і почуття, котрі виникають у студентів під час

комп'ютерної гри: певний емоційний тон, задоволення, радість, відчуття спокою, впевненість. Усе це разом виробляє в студентів певний механізм пізнавальної діяльності [5, с. 53].

Ще одним чинником, який впливає на впровадження комп'ютерних ділових ігор, є потреба в самоосвіті. Можливості комп'ютера і засобів зв'язку дозволяють вивести цей напрям на якісно новий рівень.

Відповідно до ідеології дистанційного навчання студенти, як правило не відвідують регулярних занять у вигляді лекцій, семінарів, а працюють у зручний для себе час, у зручному місці й зручному темпі, витрачаючи на навчання стільки часу, скільки необхідно кожному з них для освоєння предмета й одержання необхідних заліків з обраних курсів. До слухача (студента, учня) прикріплюється викладач-

консультант (т'ютор) за напрямом або дисципліною. Т'ютор поєднує в собі якості викладача, консультанта та менеджера. Комп'ютер значно підсилює функціональні можливості викладача. В дистанційному навчанні комп'ютерні засоби навчання є основою навчального процесу [1, с. 97]. Для дистанційного навчання зручніше за все застосовувати комп'ютерні ділові ігри індивідуального типу. На жаль, нині таких розробок поки що зовсім небагато.

**Висновок.** Отже, індивідуальна комп'ютерна ділова гра, що з'явилася порівняно недавно, має нові для ділової гри властивості і можливості під час використання в навчальному процесі. Для дистанційного навчання зручніше за все застосовувати комп'ютерні ділові ігри індивідуального типу. На жаль, нині таких розробок поки що зовсім небагато.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Андреев В. І. Евристичное програмування науково-дослідної діяльності / В. І. Андреев. – М.: Вища. шк., 1991. – 240 с.
2. Бельчиков Я. М. Ділові ігри / Я. М. Бельчиков, М. М. Бірштейн. – Рига: Авотс, 1989. – 304 с.
3. Богатова Т. «Универсальная бухгалтерия» продвигается в вузы / Т. Богатова // PCWEEK RE. – 1999. – № 22-23. – С. 31.
4. Богатова Т. Игра в ситуации: сочетание приятного с полезным / Т. Богатова // PCWEEK RE. – 1999. – № 19. – С. 23.
5. Мазурок І. Л. Емоції й почуття в процесі комп'ютерної гри / І. Л. Мазурок // Нові інформаційні технології навчання у навчальних закладах України: тези доповідей І Української науково-методичної конференції (7-11 вересня 1992 г.). – Одеса-Київ, 1992. – 256 с.

*Стаття надійшла до редакції  
20 лютого 2022*