

що містить викладення нових підходів до проведення занять; подальшого впровадження в науковий процес інноваційних технологій; залучення студентів до наукової роботи кафедри.

Пислиця А. В., старш. викл.,
кафедра фінансів

ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПРОВЕДЕННІ СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ «ФІНАНСИ»

Дисципліна «Фінанси» вивчається на 3-му курсі не тільки майбутніми фінансистами, а й студентами всіх спеціальностей. Відповідно, перед викладачем постає задача зацікавити студентів своїм предметом, полегшити, де це можливо, процес сприйняття та засвоєння інформації.

Автором розроблено модель засвоєння бази знань теми «Податки. Податкова система» відповідно до таксономії навчальних цілей. Однак, зазначимо, що в межах даного дослідження будуть продемонстровані методи, що сприяють досягненню лише окремих цілей. Інші цілі можуть бути досягнуті поза семінарського заняття (наприклад, при самостійній роботі студента або на додатковому занятті). Ціль фрагменту заняття, що демонструється, полягає у наступному:

1) навчитися класифікувати податки, збори та обов'язкові платежі, давати характеристику податкам, згідно з класифікаційними ознаками (це відповідає як репродуктивному, так і алгоритмічно-дійовому рівню засвоєння знань, та досягненню таких загальних цілей, як зрозуміти та використати) → Ціль реалізується під час рольової гри «Податкові класифікатори»;

2) навчитися знаходити назву для заданого визначення (це також відповідає як репродуктивному, так і алгоритмічно-дійовому рівню засвоєння знань, та досягненню таких загальних цілей, як зрозуміти та використати) → Ціль реалізується під час роботи в малих групах, при розв'язуванні фінансових кросвордів, під час рольової гри «Податковий інспектор — платник податку».

Відповідно до поставлених цілей, пропонуємо такі **методи**: метод конкретних ситуацій (МКС); метод рольової гри (вид — алгоритмічно-дійовий, тип — групові методи, спосіб — рольова гра); метод роботи в парах; метод дискусії (залежно від ситуації,

може використовуватися окремо, а може бути допоміжним, супроводжуючим при реалізації інших методів).

Мотивація. Початкова мотивація — показати практичну спрямованість теми, її актуальність у житті кожного (від афоризмів до кейс-методу (міні-ситуації з життя), розповідь про гру, яка дасть можливість заробити бали). Мотивація протягом заняття — під час гри усі її учасники отримують бали, усні заохочення. Мотивація в кінці заняття — викладач роздає студентам невеликі аркуші паперу з проханням: напишіть питання, відповідь на яке Ви б хотіли дізнатися (з тематики оподаткування). Приймаються будь-які питання. Відповіді на них отримуються на останньому занятті.

Суть гри «Податкові класифікатори» полягає в наступному. Студенти витягують «фанти» — картки, за допомогою яких будуть визначатися ролі для учасників гри: 1. Податок; 2. Податковий класифікатор; 3. Експерт; 4. Організаційний комітет; 5. Гравці запасу/Група підтримки/Глядачі/Громадськість (студент, який витягнув таку картку, сам обирає собі роль). Учасники «Податки» отримують назви податків і звертаються до учасників «Податкових класифікаторів» (податкових класифікаторів передбачено по кількості класифікаційних ознак), відносячи свій податок до тої чи іншої групи. Останні повинні визначити, чи правильно учасники «Податки» класифікували той чи інший податок. Далі запитується думка експертів, глядачів, громадськості. Гравці «Податки» та гравці «Податкові класифікатори» можуть звертатися до гравців запасу та групи підтримки.

Рольова гра «Податковий інспектор — платник податку» передбачає роботу в парах, де один задає питання (податковий інспектор), а інший дає відповіді (платник податку). Через деякий час учасники міняються ролями.

Ілюстративно-роздаткові матеріали. Для рольової гри «Податковий класифікатор»: 1) Бейджі/таблички для «податків» та для «податкових класифікаторів». 2) Картки — класифікаційні ознаки податків. 3) Скриньки для карток — класифікаційних ознак податків. 4) «Фанти».

Для розв'язання кросвордів — роботи в малих групах: набір кросвордів з теми заняття (питання, сітка для відповідей у кількості 5—8 штук, залежно від чисельності присутніх на занятті та кількості осіб у малій групі).

Контроль та оцінювання. Учасники рольової гри «Податковий класифікатор» крім вербального та невербального оцінювання та заохочення, мають можливість отримати бали. Учасники — «податки» отримують від 0 до 3 балів за кожну свою відпо-

відь. Учасники «податкові класифікатори» — отримають від 0 до 3 балів за кожен раунд гри. Змістовні зауваження та доповнення всіх учасників оцінюються від 0,5 до 3 балів. Крім того, кожен активний учасник гри отримує автоматично 0,5 бала¹.

За результатами *рольової гри* «Податковий інспектор — платник податку» (робота в парах) по одному балу можуть отримати або втратити і «податковий інспектор», і «платник податку» за відповіді на питання викладача, після 10 хвилинної роботи в парах.

Учасники малих груп, що розв'язували фінансові кросворди, отримують бали залежно від частки вірних відповідей та активності кожного учасника міні-групи.

Вибір методів навчання буде залежати від конкретної ситуації, від різних факторів: від групи, з якою буде проводитися заняття (вік, особистісні характеристики, спеціальність, форма навчання, рівень підготовки) та від самого викладача (його стан та погляди на доцільність певного методу в даний момент часу).

Притуляк Н. М., канд. екон. наук, доцент
кафедри фінансів підприємств

НАУКОВІ СТУДЕНТСЬКІ ГУРТКИ: ПРИЧИНИ НЕВИКОРИСТАНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ

У сучасному світі незаперечно доведено, що наука і освіта є тим стратегічним ресурсом держави, завдяки якому покращується якість життя, розробляються високорезультативні методи лікування, вирішуються питання збереження навколишнього середовища, створюється якісна продукція. Без знань і вмінь неможливо подолати кризові явища, а тим більш — досягти високих темпів економічного зростання, забезпечити економічну та технічну безпеку країни, створити реальні можливості для проведення нею самостійної політики і відстоювання власних інтересів.

Провідною організаційною структурою, де відбувається відтворення інтелектуального капіталу, є вищі навчальні заклади. Саме вони, реагуючи на запит суспільства, мають не тільки за-

¹ Така кількість балів обумовлена існуючою системою критеріїв оцінювання знань студентів, де активна участь у діловій грі оцінюється максимум в 3 бали.