

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-5-69-97>

УДК 373.5.026:33

Покась Л.А., Байдак Ю.П.

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З ЕКОНОМІКИ В ГІМНАЗІЇ ТА ЛІЦЕЇ

Анотація. У статті розкрито дидактичні можливості гри як інноваційного елемента і необхідного засобу для вдосконалення процесу навчання. Представлено авторську розробку методичного забезпечення використання дидактичної гри з економіки. Продемонстровано результати констатувального етапу педагогічного експерименту дослідження, проведеного в реальних умовах та описано аналіз анкетування. Визначено педагогічні умови ефективного використання ігор, ігрових ситуацій з економіки в освітньому процесі гімназії та ліцеї. Доведено, що ігрова навчальна діяльність спроможна створити позитивне мотиваційне підґрунтя до навчання, посилити інтерес до шкільного предмета, економіки, та сформувати економічну компетентність старшокласників. На уроках економіки є можливість осучаснити, збагатити економічні знання шляхом моделювання реальних ситуацій через використання дидактичної гри.

Ключові слова: дидактична гра, економіка, профільна школа, гімназія, ліцей, економічна компетентність, педагогічні технології.

Pokas Liliia, Baydak Yulia

Kyiv National Pedagogical University named after M. Dragomanov

THE DIDACTIC GAMES FROM ECONOMICS IN THE GYMNASIUM AND LYCEUM

Summary. The didactic opportunities of game as an innovative component and necessary instrument for educational process improvement are covered in the article. The guidance materials authoring of using a didactic game in economics are represented herein. The results of summative stage of pedagogical assessment of the research made in real life are demonstrated and the analysis of questioning is described. The pedagogical conditions of effective using of games and game situations in economics in the educational process of gymnasium and lyceum are specified. It is proved that by gaming educational activity it may be created a positive motivational ground for studying, strengthened the interest to a school subject, economics, and formed an economic competence of high school seniors. Formation of economic competence among the younger generation is very important for Ukrainian society. Globalization processes, social interactions mobility require flexibility and knowledge of market mechanisms and laws, social and specific competence from a civilized man of today. For this reason, "Economics" course for a specialized school is designed to assist in addressing the issues of free navigation in the economic space, developing the skills of rational economic behaviour of a person as a taxpayer, consumer, producer, employee and user of public goods. This is because in Economics as a school discipline, the foundation of conceptual apparatus of science is laid, as well as of special knowledge of fundamental economic and geographical trends, categories, and laws, based on the economic theory concepts. In Economics lessons, the students have an opportunity to modernize, update, enrich economic knowledge by simulating real-life through the use of didactic games (game situations, role-play, business (financial) games) as a powerful activator of cognitive activity, personal motivation to further deepening knowledge of the basics of market economy, an effective way of developing students' economic education (financial and economic literacy) and prepare them for further education or employment. We are convinced that the economic-oriented didactic games provide the students with the effective systematic economic knowledge, skills and theoretical advances of economic activity for their financial and economic literacy and the development of personal qualities (self-analysis, self-management, self-organization) and thus determine the success of future professional activities of the students.

Keywords: a didactic game, economy, profile school, gymnasium, lyceum, economic competence, pedagogical technologies.

Постановка проблеми. Постійні перетворення, що відбуваються у процесі розвитку нашого суспільства зумовлюють перегляд підходів до сучасної освіти і, шкільної зокрема. В умовах глобалізації суспільства виникає потреба у здатності проявляти і застосовувати свої знання до навколишніх змін. Динамічні зміни, що відбуваються в усіх галузях господарства сприяють зміні характеру й обсягу інформації. Основним центром всіх змін, як в Україні так і у світі особливо, соціальних та геополітичних виступають економічні процеси. Управління цими процесами вимагає глибокого і систематичного розуміння їх перебігу. Для керування ними сучасній людині необхідна економічна освіта. Тому велика увага звертається на формування предметної і соціальної компетентності, якості знань, економічної грамотності, розвитку гнучкості їх застосування.

У державних документах, а саме, «Національній доктрині розвитку освіти України у XXI столітті» (2002 р.), Законі України «Про освіту» (1996 р), Державній програмі «Вчитель» (2002 р.), Національній програмі виховання дітей та молоді в Україні (2004 р.), «Концепція профільного навчання у старшій школі» (наказ МОН України від 11.09.2009 р. № 854), «Концепція розвитку економічної освіти в Україні» значна увага приділяється підготовці активних людей, здатних розв'язувати різноманітні проблеми, діяти в нестандартних ситуаціях, творчо мислити і самостійно приймати рішення. Наголошується, що головною метою української системи освіти є створення умов для розвитку та самореалізації кожної особистості. Тому ми розглядаємо ігрову технологію навчання (дидактичні ігри) як один із можливих способів реалізації поставлених

завдань, потужного активізатора пізнавальної діяльності, особистої мотивації до подальшого поглиблення знань з основ ринкової економіки, ефективного способу формування економічної освіченості (фінансово-економічної грамотності) учнів та підготувати їх до подальшого навчання або працевлаштування.

Навчальні заклади, загальноосвітньої ланки, ліцеї та гімназії, не стоять осторонь в науково-освітньому розвитку, а забезпечують сприятливі умови для самовдосконалення кожного учня. Проте виникає суперечність між потребою суспільства і можливостями вітчизняних гімназій та ліцеїв; між ефективністю інновацій та методичною неграмотністю педагогів щодо їх застосування; між бажанням молодих вчителів навчати по-новому і недостатнім методичним забезпеченням.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення економіки в ліцеях та гімназіях сприяє кращому розвитку економічних знань та використання їх в повсякденному житті. Випускники сучасної старшої школи, в майбутньому профільної, мають мати економічне мислення та володіти глибокими знаннями, вільно орієнтуватися в загальновідомих економічних процесах. Вирішення цих завдань можливе за допомогою впровадження активних методів та форм навчання, оскільки традиційні методи навчання для обсягів інформації, що постійно змінюється, дають малу ефективність щодо її засвоєння. Тому інноваційні педагогічні технології стануть в нагоді учителям економіки для вирішення однієї із педагогічних проблем. Хочемо зупинитися на дидактичних іграх, які мають потенціал для вивчення економіки. Саме ігри сприяють підвищенню інтересу до навчальної діяльності, сприяють розвитку активної розумової діяльності у процесі вивчення нового матеріалу, розвивають навички самостійного прийняття рішень у вирішенні питань проблемного характеру [2, с. 147; 4, с. 126–127].

Об'єктом дослідження є освітній процес в гімназії та ліцеї.

Предметом дослідження є методика використання дидактичних ігор при навчанні економіки в гімназії та ліцеї.

Мета статті полягає в популяризації дидактичних ігор як інновації, яка спроможна вирішити протиріччя між потребою нового покоління у вивченні основ економічних знань та можливістю реалізації в гімназії та ліцеї.

Основними завданнями нашого дослідження є:

- дослідити зміст дефініції «дидактична гра»;
- розглянути зміст і структурні компоненти дидактичних ігор та доцільність використання їх на уроках економіки;
- узагальнити та експериментально перевірити дидактичні умови використання дидактичних ігор для засвоєння економічних знань;
- з'ясувати вплив дидактичних ігор на рівень успішності старшокласників на уроках економіки в гімназії та ліцеї.

В науковій літературі досліджувана проблема розглядається в різних аспектах. Так, Й. Хейзінг, Дж. Г. Мід, К. Левін, Ж. Піаже, Д.Б. Ельконін здійснили теоретико-методологічні дослідження проблематики гри як феномену культури, розвитку особистості, творчості в ігровій діяльності.

Значні дидактичні досягнення в дослідженні значення і суті технології гри у навчанні здій-

снили П.І. Підкасістий, М.В. Кларін, Г.К. Селевко, С.А. Шмаков. Класифікація та основні характеристики навчальних ігор, принципи моделювання та організації навчальних ігор описані О.С. Газманом, М.В. Кларіним, Г.К. Селевко, концепція гри як феномена культури учнів та їх ігрової поведінки в колективі С.А. Шмакова.

Для продуктивнішого процесу пізнання в навчальній діяльності відомий педагог-практик К.Д. Ушинський радив включати елементи гри та цікавості в навчальну роботу учнів.

На сьогоднішній день в психолого-педагогічній літературі не має єдиного тлумачення щодо поняття «дидактична гра». В дослідженнях психологів та педагогів-теоретиків це поняття інтерпретується по-різному.

Термін «дидактичні ігри», як спеціально створені для навчання та пристосовані до правил гри, вперше в своїх дослідженнях згадували Ф. Фребель і М. Монтесорі.

Виклад основного матеріалу. Формування економічної компетентності у підростаючого покоління є дуже важливим для українського суспільства. Глобалізаційні процеси, мобільність суспільних відносин вимагають від сучасної цивілізованої людини гнучкості знань механізмів та законів ринку та соціальної і предметної компетентності. Тому допомогти вирішити проблему вільно орієнтуватися в економічному просторі, розвинути навички раціональної економічної поведінки людини як платника податків, споживача, виробника, найманого працівника, користувача суспільних благ спроможний курс «Економіка» у профільній школі. Адже, в економіці, як шкільному предметі, закладається основний понятійний апарат науки і спеціальні знання про фундаментальні економіко-географічні тенденції, категорії, закономірності, які ґрунтуються на положеннях економічної теорії.

Як показує власний досвід, на уроках економіки є можливість осучаснити, оновити, збагатити економічні знання шляхом моделювання реальних ситуацій через використання дидактичної гри (ігрові ситуації, рольові ігри, ділові (фінансові) ігри) як педагогічний інноваційний інструментарій для навчання.

Реформа школи націлює на використання всіх можливостей для підвищення пізнавального інтересу учнів до шкільних предметів та ефективності освітнього процесу. Одним із таких освітніх ресурсів виступає дидактична гра.

Дидактична гра – це засіб навчання, тому вона може застосовуватися при закріпленні різного програмного матеріалу і проводиться на всіляких шкільних заняттях. У дидактичній грі формуються такі умови, в яких кожна дитина отримує можливість самостійно діяти в певній ситуації або з певними предметами, для отримання власного досвіду. Дидактична гра дозволяє забезпечити потрібну кількість повторень на різному матеріалі при збереженні емоційно позитивного ставлення до завдання. Таким чином, особлива роль дидактичної гри в навчальному процесі визначається тим, що гра повинна зробити сам процес навчання емоційним, дієвим, дозволити дитині отримати новий досвід [3, с. 42].

Важливим в процесі гри є узагальнення ігрових дій. Які мають властивість швидко зміню-

ватися. Також дидактичні ігри слід розробляти з врахуванням особливостей кожного предмета викладання та визначених умов його використання. Такі дидактичні ігри зазвичай сприяють для розвитку кращої розумової та інтелектуальної діяльності.

Особливої актуальності набуває використання дидактичних ігор в процесі вивчення основ економіки. Економічний тип мислення, який є однією з пріоритетних компетенцій випускників ліцеїв та гімназій, є нічим іншим, як вмінням практично застосовувати набуті теоретичні знання під час розв'язання економічних завдань.

Для досягнення цієї мети використовують ігри, що сприяють:

- формуванню критичного мислення;
- активізації розумової діяльності;
- розвитку логічного та абстрактного мислення;
- розширенню пізнавальної діяльності [1].

Нижче наведені приклади дидактичних ігор, які використовують вчителі економіки для стимулювання інтересу, зацікавленості до їх предмета.

Приклади ігор до уроків в 11 класі з предмету «Основи економічних знань».

Гра «Світлофор» до уроку економіки для 11 класу на тему: «Безробіття і зайнятість трудових ресурсів» [6].

Учням пропонується розділити наведені нижче наслідки безробіття за кольорами світлофору 1. Економічні – червоний, 2. Соціальні – жовтий.

1. Втрата частини ВВП (червоний: *економічні*).

2. Зростання соціальної напруженості (жовтий: *соціальні*).

3. Зниження рівня життя населення (жовтий: *соціальні*).

4. Скорочення податкових надходжень до державного бюджету (червоний: *економічні*).

5. Зростання державних витрат на виплату допомоги з безробіття та фінансування установ, що займаються питаннями праці (червоний: *економічні*).

6. Зниження рівня народжуваності та підвищення рівня смертності (жовтий: *соціальні*).

7. Від'їзд інтелектуальної еліти за кордон (жовтий: *соціальні*).

Гра «Ресторан» на урок з економіки для 11-го класу на тему «Ринкова рівновага» [5].

Ця гра наочно показує пошук цінової рівноваги і максимізує прибуток при різних рівноважних кількостях.

Для гри клас ділиться на команди від 4 до 6 учнів. Кожна команда має свій ресторан. І повинна вести бізнес, регулюючи ціну на сніданки.

Для проведення гри команди повинні дотримуватися наступних умов:

собівартість сніданку – 50 грн.;

затрати на зарплату 1 робітника – 50 грн.;

ціни на сніданок можуть змінюватися від 60 грн. до 300 грн.

Динаміка попиту наступна (див. табл. 1).

При цьому учні не знають значення Q . Вони вимушені підшукувати ціну.

Після вибору цін кожною командою вчитель оголошує кожній команді

Q – кількість проданих сніданків, і команда веде підрахунки свого прибутку в таблиці.

Наприклад, тур № 1 дав прибуток 9 300 грн. Команда оголошує іншу ціну в турі № 2 і одержує інший прибуток.

Після декількох турів виграє команда, яка набрала найбільший загальний прибуток. У ході дидактичної гри вчитель веде загальне табло на дошці.

На завершення можна підбити підсумки, визначивши найвигіднішу ціну в якості завершального завдання можна запропонувати учням записати рівняння попиту на сніданки на основі одержаних даних і побудувати графік [5].

Гра «Кольоровий диктант» до теми «Попит та пропозиція» [1]. Кожному учневі роздається по дві картки прямокутної форми, різних кольорів (наприклад, блакитного та зеленого). Після того як вчитель зачитає певне твердження з матеріалу економіки, учень має підняти картку відповідного кольору: товари-субститути (взаємозамінні) – картка зеленого кольору; товари-комплементи (взаємодоповнюючі) – картка блакитного кольору.

Для прикладу наведемо перелік окремих тверджень:

1. Якщо ціна на чай зростає, то попит на каву збільшується (зелена картка).

Таблиця 1

Q	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	300
P	120	110	100	90	80	70	60	50	40	30	20	0

Таблиця 2

	1-й тур	2-й тур	разом
P (ціна)	100	110	
Q (кількість)	100	80	
Виручка (P · Q)	10 000	8 800	
Витрати на зарплату 50 · 4 = 200 (50 · X (кількість працівників))	50 · 4 = 200	50 · 4 = 200	
Витрати на собівартість (50 · Q)	100 · 50 = 500	80 · 50 = 400	
Прибуток = виручка – витрати (P · Q) – ((50 · Q) + (50 · Q))	10 000 – 700 = 9 300 грн.	8 800 – 600 = 8 200 грн.	9 300 + 8 200 = 17 500 грн.

Таблиця 3

	Тур № 1	Тур № 2	Тур № 3	Разом
Команда А	9 300	8 200	12 000	29 500
Команда Б				
Команда В				

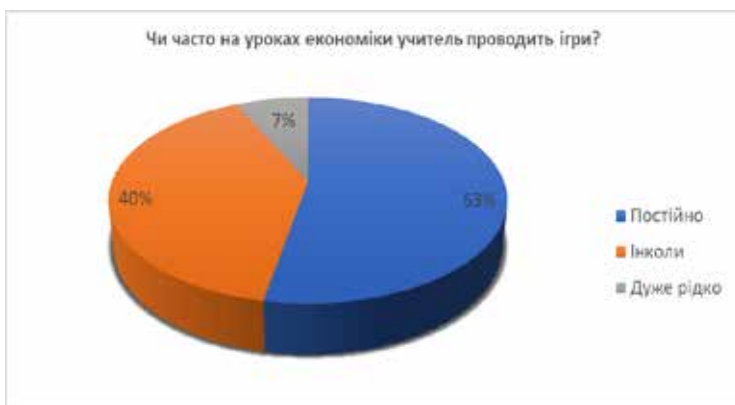


Рис. 1.

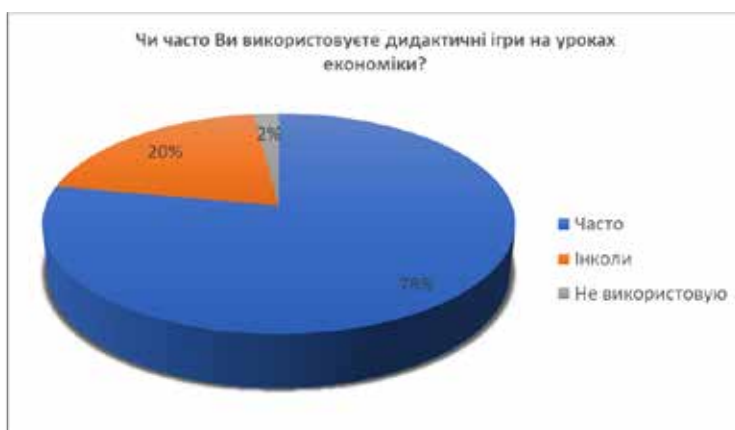


Рис. 2.

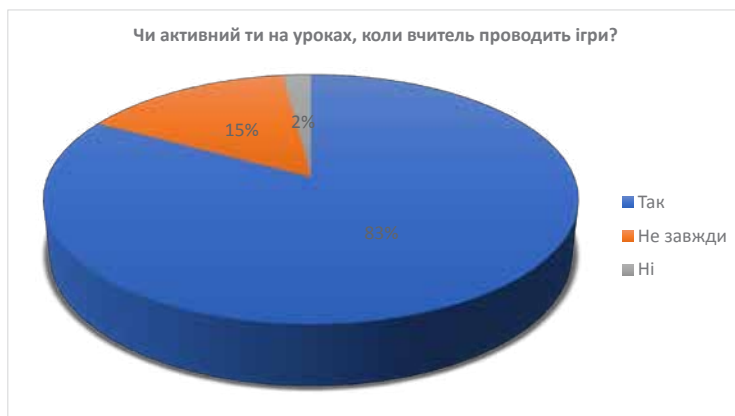


Рис. 3.

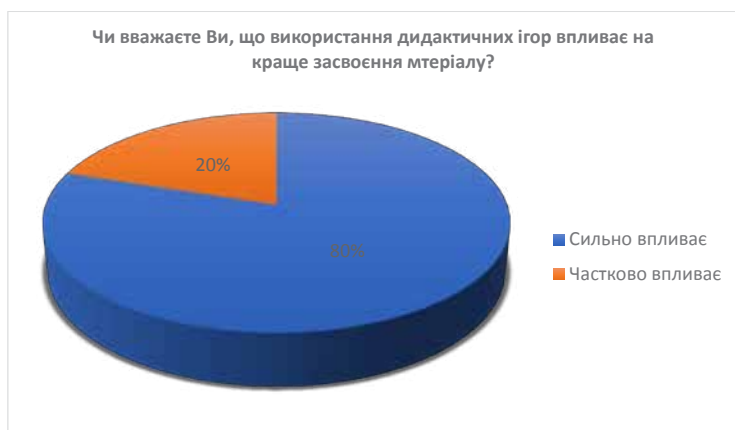


Рис. 4.

2. Якщо ціна на вазони в горщиках зменшується, то попит на ґрунт для орхідей збільшується (блакитна картка).

3. Якщо ціна на мокасини зменшується, то попит на корсівки спадає (зелена картка).

4. Якщо ціна на молоко збільшується, то попит на хлібо-булочні вироби меншає (блакитна картка).

5. Якщо ціна на сік зростає, то попит на молоко підвищується (зелена картка).

6. Якщо у країні підвищуються національно-патріотичний дух, то попит на вишивані сорочки, а попит на білі сорочки зменшується (зелена картка).

7. Якщо ціна на купальники збільшується, то попит на парео спадає (блакитна картка).

8. Якщо ціна на губну помаду зменшується, то попит на олівець для губ збільшується (блакитна картка) [1].

Нами було проведено анкетування старшокласників ліцею «ЕКО» міста Києва. Констатувальний етап педагогічного експерименту показав наступні результати.

Як бачимо з діаграми (рис. 1) більше половини учнів ліцею «ЕКО» відповіли, що вчитель систематично проводить дидактичні ігри на уроках. Тим не менш 40% дітей відповіли, що вчитель лише інколи використовує дидактичні ігри на уроці економіки.

На подібне питання відповіли вчителі і виявилось, що 78% з опитаних вчителів часто використовують ігри на уроках, а 20% використовують їх інколи (рис. 2). Вчителі, що використовують ігрову діяльність на уроках епізодично, пояснюють таке положення браком вільного часу для підготовки ігор.

На наступне запитання, з приводу активності на уроці під час ігор, 82% учні ліцею «ЕКО» міста Києва відповіли, що вони активні, а 15% – що активні не завжди. Лише 3% дітей відповіли, що зовсім не активні (рис. 3). Зазначимо, що всі учні, які дали позитивну відповідь на це питання, мають інтерес до навчання та високий рівень пізнавальної діяльності.

Незважаючи на те, що деякі з опитаних вчителів використовують дидактичні ігри лише інколи, всі опитані погодилися з тим, що використання ігрових технологій в освітньому процесі впливають на краще засвоєння матеріалу (рис. 4). Також важливо зазначити, що всі молоді спеціалісти (з досвідом роботи до 5-ти років) засвідчили, що ігри позитивно впливають на засвоєння економічних знань.

Отже, вчителі позитивно оцінюють навчально-ігрову діяльність у формування особистості школяра, вважають дидактичні ігри суттєвим резервом підвищення ефективності навчання економічних основ.

Інтерес до дидактичних ігор, що вимагають напруження мислення, проявляється не в усіх учнів відразу: є діти, які не захоплюються економікою і, більше того, навіть не дуже люблять цей предмет. Тому пропонувати економічні ігри навчального характеру слід поступово, не тиснути на учнів. Природа гри має такий характер, що за відсутності симпатії до неї, вона перестає бути грою. Гра може захопити, але примусити грати – не можна.

Під час опитування учнів було виявлено, що майже всі (93%) вони краще запам'ятовують матеріал, за умови використання дидактичних ігор (рис. 5). Лише дехто відповів, що йому не подобаються такі форми навчання та через них інформація запам'ятовується гірше.

З'ясовано, що найчастіше педагоги застосовують дидактичні ігри під час комбінованих уроків (56%). Ними недооцінюється значення гри при проведенні уроків перевірки і корекції знань, умінь та навичок (4%) та уроків систематизації та узагальнення знань (за В. Оніщуком).

Небагато фахівців (лише 14%) використовують ігрові технології на уроках засвоєння знань умінь та навичок. Більшість з них бачить проблему в тому, що гру під час таких уроків можна використати лише епізодично. Однакова кількість (по 10%) вчителів повідомили, що вважають доцільним проведення дидактичних ігор на уроках засвоєння нових знань та уроках формування умінь та навичок (рис. 6).

Після опрацювання результатів анкетування ми сформулювали висновок, що старшокласникам подобається грати в ігри на уроках економіки.

Поєднання навчальної ігрової та реальної діяльності найбільш ефективно для засвоєння старшокласниками складних економічних знань. Гра має неперевершене значення для цілісного розвитку кожного учня. Саме в грі особистість наслідує форми суспільних відносин людей, поступово опановує моральні норми й починає керуватися ними у своїх стосунках з дорослими та в учнівському колективі [6, с. 27].

Використання вищенаведених дидактичних ігор на уроках економіки активізує пізнавальну діяльність учнів, стимулює їх до продуктивної творчої діяльності, формує позитивну мотиваційну сферу, сприяє більш ґрунтовному засвоєнню нового матеріалу. Різноманіття дидактичних ігор на уроці економіки може полонити увагу, пам'ять, мислення навіть найслабкіших учнів і посприяти повноцінному засвоєнню учнями нового навчального матеріалу. Ігрові технології допомагають старшокласникам зрозуміти складні теми, повні нових термінів і понять, які в уроці за традиційною схемою, зазвичай викликають безліч труднощів і перепон до повноцінного їх засвоєння.

Висновки. Таким чином, дидактичні ігри мають дуже важливе значення в освітньому процесі. Вони формують в учнівській молоді інтерес

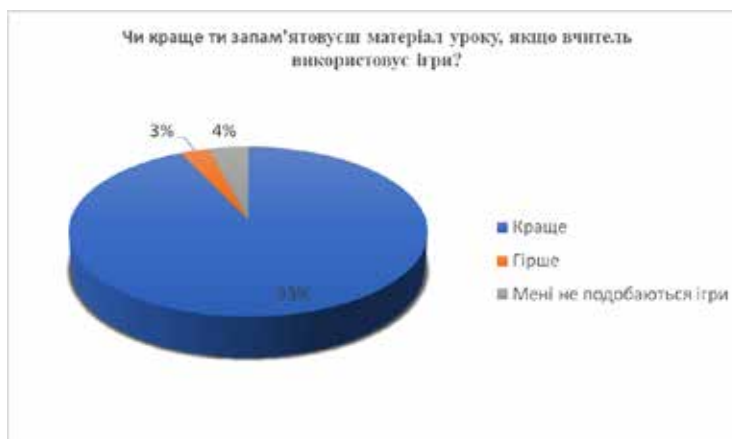


Рис. 5.



Рис. 6.

до вивчення предмету, збагачують програмний матеріал, активізують процес мислення, допомагають через наочні вправи, змодельовані ситуації застосовувати набуті знання на практиці. Гра належить до активних, нетрадиційних, визнаних методів навчання і виховання учнівської молоді. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна й виховна функції діють у тісному взаємовпливовому зв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість і допомагає вивчити складний економічний матеріал.

Тому навчання економіки в профільній школі, в ліцеї та гімназії, вимагає поєднання новітніх педагогічних підходів, засобів та методів з традиційними для оптимізації освітнього процесу з метою адаптації школярів до суспільно-економічних процесів суспільства.

Знання, здобуті на уроках економіки, допомагають майбутнім випускникам краще зрозуміти різні господарські процеси сучасного суспільства, адаптуватися в ньому, самостійно приймати рішення в межах своєї компетенції та вільного вибору. Завдяки дидактичним економічним іграм, учням легше орієнтуватися в повсякденному житті, адже змодельовані ситуації на уроках дають уявлення про певні економічні явища і процеси, допомагають на практиці застосовувати набуті знання в процесі навчання економіки.

Список літератури:

1. Дидактичні ігри на уроках економіки (з прикладами). URL: <http://klasnaocinka.com.ua/uk/article/didaktichni-igri-na-urokakh-ekonomiki----z--pri.html> (дата звернення: 07.12.2016).
2. Ковчин Н.А. Соціально-економічна адаптація особистості в контексті економічної освіти. *Проблеми сучасного підручника* : зб. наук. праць / За ред. О.М. Топузова. Київ : Інститут педагогіки НАПН України, 2018. Вип. 20. С. 146–155.
3. Перило Т. Економічні ігри. Оцінка, яка стимулює навчальну діяльність. *Початкова школа*. 2010. № 2. С. 42–45.
4. Покаш Л.А., Платонова Л.О. Дидактична гра як елемент формування економічної компетентності в учнів профільної школи. *Молодий вчений*. 2018. № 3(55) березень. С. 124–127.
5. Юхимчук Т.І. Урок на тему «Безробіття і зайнятість трудових ресурсів», 11 клас. *Освітній портал «UROK-UA.com»*. URL: <https://urok-ua.com/konspekt-uroku-z-ekonomiki-dlya-11-klasu-na-temu-bezrobittya-i-zaynyatist-trudovih-resursiv/> (дата звернення: 17.03.2017).
6. Шпак О. Фінансова грамотність – запорука життєвої успішності учнів. *Молодь і ринок*. 2017. № 11. С. 26–31.

References:

1. Dydaktychni hry na urokakh ekonomiky (z prykladamy) [Didactic games on lessons of Economics (with examples)]. URL: <http://klasnaocinka.com.ua/uk/article/didaktichni-igri-na-urokakh-ekonomiki----z--pri.html> (in Ukrainian)
2. Kovchyn N.A. (2018). Sotsialno-ekonomichna adaptatsiia osobystosti v konteksti ekonomichnoi osvity [Socio-economic adaptation of personality in the context of economic education]. *Problemy suchasnoho pidruchnyka*, vol. 20, pp. 146–155. (in Ukrainian)
3. Perylo T. (2010). Ekonomichni hry. Otsinka, yaka stymuliuie navchalnu diialnist [The economic games. The score, which stimulates the training activities]. *Pochatkova shkola*, no 2, pp. 42–45. (in Ukrainian)
4. Pokas L.A., Platonova L.O. (2018). Dydaktychna hra yak element formuvannia ekonomichnoi kompetentnosti v uchniv profilnoi shkoly [A didactic game as part of the formation of economic competence in the learners profile school]. *Molodyi vchenyi*, no. 3(55) berezen, pp. 124–127. (in Ukrainian)
5. Urok na temu «Bezrobittia i zainiatist trudovykh resursiv», 11 klas [Lesson on unemployment and employment of manpower, 11 class]. URL: <https://urok-ua.com/konspekt-uroku-z-ekonomiki-dlya-11-klasu-na-temu-bezrobittya-i-zaynyatist-trudovih-resursiv/> (in Ukrainian)
6. Shpak O. (2017). Finansova hramotnist – zaporuka zhyttievoi uspishnosti uchniv [Financial literacy is the key to life achievement]. *Molod i rynek*, no. 11, pp. 26–31. (in Ukrainian)