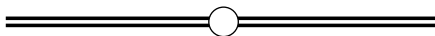


# СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ СВІТОВОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ



УДК 378.147

## ІННОВАЦІЙНІ ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ СТУДЕНТІВ

**Гальперіна Л.П.,**  
кандидат економічних наук, професор,  
професор кафедри міжнародного менеджменту  
ДВНЗ «Київський національний економічний університет  
імені Вадима Гетьмана»

В умовах формування інформаційного суспільства відбуваються швидкоплинні зміни у технологіях, що призводить до прискорених, темпів змін структури економіки. Це, у свою чергу, вимагає саморозвитку та опанування нових професійних компетенцій кожним працівником впродовж усього життя. У відповідь на ці тенденції виникли концепції «навчання протягом життя» (lifelong learning), «перманентної освіти» (permanent education), «освіти протягом життя» (lifelong education). Вони отримали підтримку таких провідних міжнародних організацій, як Рада Європи, ЮНЕСКО, Організація економічного співробітництва та розвитку, Світовий Банк та відображені в стратегії розвитку ЄС «Європа 2010», в національних освітніх доктринах, у тому числі у вітчизняній Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року [1].

«Освіта через усе життя» повинна відповідати сучасним вимогам, а саме:

- поєднання світового досвіду організації навчання та новітніх освітніх технологій з найкращими надбаннями традиційної системи навчання;
- гнучкість та прогностичність;
- інтеграція рівнів, видів, змісту освіти, навчальних потреб слухачів і держави, суміжних галузей (науки, виробництва тощо);
- розвиток ключових компетентностей та навичок ХХІ століття;

— інноваційність [2].

Нового сенсу набувають нові навчальні технології. Такими технологіями є комп'ютерні симуляції, які є невід'ємним елементом навчальних програм провідних вищих навчальних закладів та бізнес-шкіл.

Бізнес-симуляції можна використовувати і в якості окремого бізнес-турніру, і як складову професійних та навчальних тренінгів. Комп'ютерна ділова гра ґрунтується на математичній моделі, яка дає змогу імітувати діяльність підрозділу чи окремого суб'єкта господарювання відповідно до специфіки конкретного ринку, бізнес-середовища тощо. Це практично неможливо здійснити молодому спеціалісту (студенту) у терміни, визначені навчальним планом або фахівцю, керівнику на реальному підприємстві. Роль керівника виконує учасник (школяр, студент, слухач), якому доводиться опрацьовувати інформаційні матеріали, приймати управлінські рішення, аналізувати їх, розробляти і впроваджувати стратегію та тактику поведінки віртуального підприємства чи аналізу віртуального ринку.

Оскільки програмне забезпечення зазвичай удосконалюється та оновлюється, викладачі, які виступають у ролі організаторів, бізнес-тренерів, консультантів, потребують установчих занять з розробниками та чіткого усвідомлення кінцевої мети та обсягу тих практичних знань та навичок, якими мають оволодіти учасники бізнес-симуляції.

Бізнес-симуляції, як адаптовані, так і власної розробки, успішно застосовуються у ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана». Серед них «Титани міжнародного бізнесу» «Sigam-Market», ViAL+, «Битва Титанів», «Дельта», «Битва Олімпійців», «Fuzzy-інвест», «Інвестпроект», «Фіндіагностика» та інші.

Оскільки використання комп'ютерних ділових ігор здійснюється викладачами різних кафедр університету, студент протягом навчання має можливість опанувати унікальний набір професійних компетенцій, що має компенсувати нестачу практичних професійних навичок отримання знань у навчальних аудиторіях.

Наприклад, бізнес-симуляція «Титани міжнародного бізнесу» є складовою виробничої практики без відриву від навчання студентів факультету міжнародної економіки і менеджменту. Сценарієм даної ділової гри передбачено управління бізнес-процесами на про-

мислових підприємствах, що здійснюють збутову діяльність на чотирьох міжнародних ринках Європа, Північна Америка, Південна Америка, Азія та на вітчизняному ринку. Методичне забезпечення гри підтверджено авторськими свідоцтвами [3, 4], навчальним посібником [5], щорічно оновлюваними презентаціями та інформаційними матеріалами, розміщеними на окремо створеному сайті для бізнес-турнірів.

Програмою практики передбачено, окрім бізнес-симуляції, виконання низки аналітичних завдань, розроблених викладачами та фахівцями з міжнародної економіки на реальних підприємствах, виступи студентів з презентаціями отриманих результатів, зустрічі з представниками бізнесу, державної влади, висококваліфікованими фахівцями. Після закінчення виробничої практики проводиться анонімне анкетування студентів щодо їх загального враження, самооцінки отриманих компетенцій, рівня зацікавленості, пропозицій, а також обговорення пропозицій викладачів-керівників академічних груп, що сприяє удосконаленню програмного забезпечення та організації проведення даного виду навчальної технології. Опрацьовані анкети засвідчують високу оцінку, такої форми професійної підготовки.

### *Література*

1. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року: Указ Президента України від 25.06.2013 р. №344/2013 [Електронний ресурс] // Сайт офіційного інтернет-представництва Президента України. – Електронні дані. – Режим доступу: <http://www.president.gov.ua/tu/documents/15828.html>.
2. Гончаренко Н. Проблеми створення сучасної системи підготовки кадрів «Освіта через усе життя» / Н. Гончаренко // Післядипломна освіта в Україні. – 2014. – №2. – С.7-10.
3. Лозовик Ю.М. Бізнес-симуляція «Економічне управління підприємством: технології діагностування та вирішення внутрішньогосподарських проблем «Битва титанів». Авторське свідоцтво №36 675 від 25.01.11 р.
4. Лозовик Ю.М. Інформаційне наповнення (контент) web-сайту «Битва Титанів». Авторське свідоцтво №41 249 від 06.12.11 р.
5. Виробнича практика: Практикум. Навчальний посібник / Ю.М. Лозовик, Л.П. Гальпеїрна. – К.: КНЕУ, 2014. – 135 с.