

Секція № 4

ФОРМУВАННЯ ЕКОСИСТЕМ АКАДЕМІЧНОГО ПІДПРИЄМНИЦТВА

Віталій Паздрій

*к.е.н., доцент кафедри бізнес-економіки та підприємництва
ДВНЗ "Київський національний економічний університет
імені Вадима Гетьмана", Київ
pazdryy.v@gmail.com*

ІНСТРУМЕНТИ ІНСТИТУЦІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ КЕРІВНИКІВ ЗАКЛАДІВ ОСВІТИ ДО РОЗГОРТАННЯ ОСВІТНЬОГО ПІДПРИЄМНИЦТВА

INSTRUMENTS OF INSTITUTIONAL TRAINING OF HEADS OF EDUCATIONAL INSTITUTIONS FOR DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL ENTREPRENEURSHIP

ИНСТРУМЕНТЫ ИНСТИТУЦИОННОЙ ПОДГОТОВКИ РУКОВОДИТЕЛЕЙ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБРАЗОВАНИЯ К РАЗВЕРТЫВАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА

Анотація. В запропонованих тезах розглядаються практично орієнтовані ігрові і симуляційні технології для навчання і підготовки керівників для подальшого розгортання середовища освітнього підприємництва в закладі освіти.

Abstract. The proposed theses consider practical oriented game and simulation technologies for education and training of managers for further development of the environment of educational entrepreneurship in educational institutions.

Аннотация. В предложенных тезисах рассматриваются практические ориентированные игровые и симуляционные технологии для обучения и подготовки руководителей для дальнейшего развертывания среды образовательного предпринимательства в учебных заведениях.

У світлі впровадження законодавчих змін в освітній галузі з'являються нові можливості щодо розвитку підприємницького середовища в закладах освіти, здійснення підприємницької діяльності. Проте виникає необхідність підготовки інституційного середовища до впровадження практики освітнього середовища і підготовки самих керівників до змін підходів в управлінні закладом освіти, формувати готовність до інших, підприємницьких активностей учнів тощо.

Економічна й управлінська (менеджерська) підготовка керівників закладів освіти переслідує головну мету — навчити/удосконалити вміння генерувати ідеї і самостійно їх реалізовувати у практиці автономного і самодостатнього управління закладом освіти. І така підготовка має відбуватися не тільки стандартними інструментами (лекції, семінари, тренінги), а й інноваційними методами із залученням ігрових і симуляційних технологій. Оскільки швидко, ефективно перенавчання економічним засадам управлінців, які сформувалися у жорсткій ієрархії державного управління, можливе лише радикальними методами, які безпосередньо впливають на мислення, поведінку і формують прикладні уміння і навички.

Серед таких технологій інноваційного, швидкого і радикального практичного навчання керівників є: ігри; симулятори; gamification; віртуальна реальність. Кожна технологія є доцільною до використання у тих чи інших умовах при наявності/відсутності технічного забезпечення. Порівняльна характеристика кожної з технологій представлена у таблиці 2

Порівняння технологій прикладного навчання

Технологія навчання	Ключові характеристики	Технічне забезпечення
Ігри	відтворення певного сценарію діяльності	Мінімальне
	наявність правил, учасників, ведучого	
	проходження декілька разів зменшує цінність гри	
	учасник пам'ятає, що грає	
Симулятори	відтворення умов реального середовища/об'єкта/процесу	Достатня. Необхідні комп'ютерна/мобільна техніка, доступ до Інтернету
	необов'язковість ведучого/тренера, середовище формується учасниками, сценарій формується від рішень учасників	
	учасник занурюється в умови симулятора і діє так, як в реальному житті	
Gamefication	використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті у реальному житті	Достатня/ значне. Технічне і матеріальне забезпечення процесу
	Залучення природних людських інстинктів: конкуренція, досягнення, статус, самовираження, альтруїзм, розв'язання задач	
	формування навиків у процесі тренування і реального життя або в умовах спеціально створеного середовища	
Віртуальна реальність	повне занурення у спеціально створене середовище	Значне. Необхідне спеціалізоване обладнання, потужні комп'ютери
	учасник віртуально «живе» у такому середовищі	
	важкий вихід із середовища	

При порівнянні різних методів найбільш доцільними до використання є ігри і симулятори, які відносно легко можна отримати, організувати і провести при мінімальних чи достатніх (наявних у більшості користувачів) технічних умовах. Щодо геймфікації (Gamefication) і віртуальної реальності, то на сьогодні дані інструменти або ще не досконалі, або є вартісними в організації і використанні. Та й використання таких технологій потребує значного часу і включення, чого, як правило, не має в керівників закладів освіти.

Використання ігрових технологій, зокрема, ділових ігор, у підвищенні кваліфікації керівників є достатньо описано в педагогічній літературі. А ось питання використання симуляторів, зокрема бізнес-симуляторів, висвітлено не достатньо, а часто є незвичним і новим для педагогічної управлінської спільноти.

Симулятивними технологіями є інтерактивні системи, які відтворюють умови певного середовища, об'єкту, процесу з використанням математичних моделей. Прикладами симуляторів є авіасимулятори, автомобільні, локомотивів, метеорологічні, фізичні тощо. В економіці і бізнесі часто використовують бізнес-симулятори, які являються інтерактивними моделями реального ділового середовища у вигляді комп'ютерної програми, що відтворює структурний підрозділ компанії, цілу фірму, виробничу галузь чи економіку всієї держави.

Бізнес-симуляція являє собою комп'ютерну програму, масштабну інтерактивну симуляційну систему, яка спеціально створена для отримання учасниками економічних та управлінських компетентностей та навичок. Основна функція симуляторів полягає у створенні можливостей для набуття практичних навичок управління економічними процесами всього технологічного ланцюжка виробництва, збуту продукції та конкурентної боротьби у ринковому середовищі, а також управління підприємством у цілому.

Ефективність отримання практичних навичок під час участі в інтерактивних бізнес-симуляторів забезпечується застосуванням методики learning by doing (навчання дією), що надає учаснику можливість:

- не тільки спостерігати за процесами функціонування підприємства, але й приймати конкретні економічні та управлінські рішення, які мають реальні та адекватні наслідки для подальшої діяльності;
- засвоювати та вдосконалювати теоретичні знання з економіки та менеджменту, розуміти причинно-наслідкові зв'язки в управлінні економічними процесами;

- симулятори намагаються реалістично відтворювати процеси функціонування виробничого підприємства, починаючи з організації випуску продукції та закінчуючи збутом виробленого товару в умовах, коли існують різні типи ринку – від дуополії до монополістичної конкуренції.

Отже, сучасні зміни в законодавстві і реформування закладів освіти змушують шукати інноваційні способи навчання, підготовки і перепідготовки управлінців в освітній діяльності. Серед таких інструментів є ігрові та симуляційні технології. На сьогодні варто використовувати провідні бізнес-симулятори. Проте у майбутньому сподіватимемося на реалізацію спеціалізованої симуляції закладів освіти.

Література

1. Lessons with an Entrepreneurial Background: Educational materials / By co. Ed. E. Bobinskaya, R. Shiyan, M. Tovkalo. (Warsaw: Owl, 2014).
2. Banshchikov P. Simulation technology in entrepreneurship education of Ukraine / Petro Banshchikov, Vitalii Pazdrii. Enterprise strategy: business context: coll. materials International. scientific-practical Conf., Oct. 16-17. 2017 / Ministry of Education and Science of Ukraine, SHEI "Kyiv. nat. econ. Univ. Vadim Hetman". Kyiv, 2017 P. 260–262. <http://ir.kneu.edu.ua/handle/2010/23772>
3. Entrepreneurship Education at School in Europe. Eurydice Report. Education, Audiovisual and Cultural Executive Agency (2016).

А.С. Воротнікова

*аспірантка кафедри корпоративних фінансів і контролінгу,
ДВНЗ «КНЕУ ім. Вадима Гетьмана»,
vorotnikova.alona@kneu.edu.ua*

ФОНДИ ПІДТРИМКИ РОЗВИТКУ МОЛОДИХ УЧЕНИХ: ДОСВІД КРАЇН ЄВРОПИ

FUNDS FOR SUPPORTING THE DEVELOPMENT OF YOUNG SCIENTISTS: THE EXPERIENCE OF EUROPEAN COUNTRIES

ФОНДИ ПІДТРИМКИ РОЗВИТКУ МОЛОДИХ УЧЕНИХ: ДОСВІД КРАЇН ЄВРОПИ

Анотація. Досліджено фонди, що підтримують наукову діяльність молодих вчених в країнах Європейського Союзу.

Abstract. Funds supporting the scientific activity of young scientists in the countries of the European Union have been studied.

Аннотация. Исследованы фонды, поддерживающие научную деятельность молодых ученых в странах Европейского Союза.

В сучасних умовах стрімкого розвитку науково-технічного прогресу в більшості розвинених країн світу відбулася переоцінка значущості сфери наукових досліджень та розробок в контексті стабільного економічного зростання держави. Посилення розвитку науково-технологічної сфери та використання результатів прикладних та фундаментальних наукових досліджень в промисловому виробництві сприяли зростанню наукоємності ВВП. Сучасна наука емпірично довела стійку залежність технологічного рівня розвитку країни від наукоємності ВВП, використовуючи для розрахунку показник відношення витрат на наукові дослідження до обсягу ВВП. Якщо значенні цього показника 0,4-0,5%, то наука виконує соціально-культурну функцію; 0,6-0,9% - підтримує сформований технологічний потенціал; вище 0,9% - забезпечує економічний розвиток суспільства [1].