

лише з тексту — необхідно зануритись у діяльність підприємства, зрозуміти, яким чином приймаються рішення, відчутти організаційну культуру підприємства.

Якщо зарубіжні університети та бізнес-школи витрачають на підготовку кейсів десятки тисяч доларів [2], то вітчизняні фахівці, як правило, використовують загальнодоступну інформацію про підприємства, розміщену на офіційних сайтах і в інших відкритих джерелах. Вітчизняні підприємці дуже неохоче оприлюднюють інформацію про внутрішні проблеми підприємства. Це, звичайно, відбивається на якості кейсів, які використовуються в навчальному процесі.

Як один із варіантів інформаційного забезпечення кейс-аналізу ми використовуємо результати ігрових періодів бізнес-симуляції «ZIGAM — Маркет», яку розроблено викладачами нашої кафедри та яка використовується в навчальному процесі по іншим позиціям навчального плану.

Незважаючи на проблеми щодо підготовки та використання кейсів у навчальному процесі, ґрунтуючись на багаторічному досвіді організації практичних занять за кейс-методом, вважаємо таку форму роботи корисною, тому що вона дозволяє відпрацювати навички аналізу діяльності підприємства та обґрунтування управлінських рішень.

Література

1. *Минцберг Г.* Стратегический процесс / Г. Минцберг, Дж. Б. Куинн, С. Гошал ; пер. с англ. — СПб.: Питер, 2001.
2. *Панченко Є.* Дослідницький університет: гарвардські принципи / Є. Панченко // Університетська освіта. — 2011. — № 1. — С. 38.

І. М. Репіна, В. Ю. Вострякова,
ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана» (м. Київ)

КОМПЛЕКСНА ПЕРЕВІРКА ЗНАТЬ З ДИСЦИПЛІНИ «ПОТЕНЦІАЛ ТА РОЗВИТОК ПІДПРИЄМСТВА» ЗА ДОПОМОГИ ДІЛОВОЇ ГРИ

Підвищення культури економічного мислення не може відбутися само по собі. Для студентів дуже важливо усвідомити, що техніку власного мислення можна удосконалювати шляхом по-

стійшого тренування в колі професійних знань. Це, в свою чергу, ставить перед викладачами питання про необхідність застосування таких форм, методів, прийомів і засобів навчання, які б інтенсифікували навчальний процес, максимально активізували пізнавальну діяльність осіб, що навчаються.

Аналіз основних освітніх тенденцій у багатьох країнах світу дозволив ученим дійти висновку, що сучасні технології навчання мають зосереджуватися не на енциклопедизмі знань, а на процесі формування у студентів щонайменше таких здібностей, як вміння самостійно збирати, обробляти інформацію та спроможність її ефективно використовувати в процесі конструктивної роботи в команді, що створюється для розв'язання поставленої задачі.

До речі, на думку психологів, студенти здобувають необхідні навички на лекціях — близько 30 %, при самостійній роботі з літературними джерелами — близько 50 %, а при особистій участі в діяльності, що досліджується — до 90 %.

Ділова гра — це, в певному сенсі, репетиція виробничої чи суспільної діяльності людини. Проведення ділової гри серед студентів старших курсів дає можливість набути та закріпити ключові компетенції, необхідні в подальшій професійній діяльності, а саме: соціальну компетенцію (здатність брати на себе відповідальність при ухваленні рішень, корпоративність, прояв толерантності); комунікативну компетенцію (володіння технологіями спілкування); когнітивну компетенцію (готовність і здатність самостійно набувати нові знання та вміння, реалізовувати свій потенціал); спеціальну компетенцію (підготовленість до виконання професійних функцій).

Ділова гра з дисципліни «Потенціал та розвиток підприємства» у якості контрольного (підсумкового) інструменту перевірки знань студентів перед іспитом вперше була апробована у травні 2007 року і мала успіх.

Гра складається з семи ключових етапів-конкурсів: «оратор», «методи оцінювання», «пазли», «функція», «дешифратор», «ох, задаЧЧЧка», «інтелектуальний потенціал». Конкурси як групові, так і індивідуальні, що дозволяє оцінити не лише індивідуальні знання та навички студента, але і вміння працювати в команді.

У процесі гри студенти мають змогу показати як знання, які отримали при проходженні курсу дисципліни «Потенціал та розвиток підприємства», так і власні ораторські здібності, вміння оперативно аналізувати ситуацію, вести пошук відсутньої (недостатньої) інформації, вирішувати задачі підвищеної складності,

ідентифікувати та застосовувати функцію грошової одиниці та методи оцінювання потенціалу підприємства, намічати варіанти дій і приймати рішення завдяки своєму інтелектуальному потенціалу.

Ділові ігри можуть застосовуватися для навчання, діагностики індивідуальних можливостей учасників гри, організації процесу прийняття рішень, у дослідницьких цілях.

Успіх впровадження інтерактивних методів навчання базується на інтенсивній передачі інформації, можливості розвитку самостійності, оволодінні одночасно і спеціальними, і поведінковими навичками.

О. В. Криворучкіна,

ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана» (м. Київ)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИЧЕННІ ДИСЦИПЛІН ЕКОНОМІЧНОГО ПРОФІЛЮ

У сучасних умовах господарювання стрімко зростає значення застосування комп'ютерних технологій збору, обробки та продукування інформації. Цим визначається актуальність удосконалення підходів до викладання економічних дисциплін за рахунок використання інформаційних технологій як засобу якісного поліпшення освітнього середовища.

Традиційним і найбільш розповсюдженим напрямом використання комп'ютерних технологій є проєктивний підхід до організації навчальних занять за допомогою мультимедіа, що дозволяє візуалізувати навчальний матеріал. Безперечно, вищезазначені засоби істотно розширюють можливості ефективного передачі знань і їх сприйняття студентами. Однак, використання лише проєктивного підходу, на нашу думку, істотно звужує можливості використання комп'ютерних технологій у вищих навчальних закладах. Перспективним напрямком є розширення використання прикладних комп'ютерних програм при проведенні практичних занять, виконанні лабораторних, самостійних, індивідуальних та комплексних контрольних робіт.

Позитивним є досвід Центру післядипломної освіти ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима