

готовлених фахівців, що знають іноземну мову, орієнтуються в географії, менеджменті, мають елементарні поняття про сферу послуг. Аналіз стану професійної підготовки фахівців туризму свідчить про невідповідність їх практичної підготовки вимогам працедавців, а саме: недостатнє вміння позитивно вирішувати конфліктні ситуації; невпевненість у здійсненні професійних дій; недостатньо вмінь розробляти екскурсійні та туристичні маршрути, складати їх калькуляцію [2]. Підприємства, зі свого боку, готові надавати студентам місця для проходження практики, навіть з можливістю майбутнього працевлаштування.

Отже, враховуючи сказане, ситуація на підприємствах, що надають туристичні послуги, вкрай критична в плані врегулювання діяльності, забезпечення конкурентного середовища та якості підготовки кадрів, що становить загрозу майбутнього туристичної галузі взагалі.

Необхідно на державному рівні пропонувати вирішення ситуації з ліцензуванням і покращувати якість кадрів, що випускають сьогодні ВУЗи України.

Література

1. <http://www.tourism.gov.ua/ua/communications/public/26453/>
2. Державний стандарт професійно-технічної освіти для підготовки (підвищення кваліфікації) робітників з професії «Агент з організації туризму». — К., 2006. — 55 с.

*Ю. М. Лозовик, к.е.н., доцент,
доцент кафедри стратегії підприємств,
ДВНЗ «Київський національний економічний університет
імені Вадима Гетьмана»*

ОРГАНІЗАЦІЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ПРАКТИКИ СТУДЕНТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ДІЛОВИХ ІГОР

Лозовик Юрий
Организация виртуальной
практики студентов
с использованием
компьютерных деловых игр

Lozovik Yuriy
Learning through practice
students with business simulations
games

Сьогодні більшість молодих фахівців не мають достатнього практичного досвіду роботи, а більшість роботодавців, у свою чергу, скаржаться на недостатні аналітичні здібності молодих

спеціалістів і, як наслідок, невміння ефективно і своєчасно вирішувати проблемні ситуації, що виникають на підприємстві. Отримання необхідних практичних навичок роботи з інформацією можливе лише за умов, якщо студент активно залучається до різноманітних навчальних тренінгів і турнірів, які максимально наближені до реалій діяльності сучасного підприємства. Організуючи виробничу практику на базі он-лайн платформ з використанням комп'ютерних ділових ігор, викладачі університету поставили собі за мету запропонувати студентам унікальний набір професійних компетенцій, що має компенсувати нестачу практичних професійних навичок і навчити їх ефективно використовувати здобуті в навчальних аудиторіях знання в реальному професійному середовищі. Викладачі виступають у ролі організаторів навчального міждисциплінарного тренінгу, який спрямований на активне залучення студентів до навчання. Проведення виробничої практики у вигляді тренінгу, спрямовано на розвиток у студентів, що виступають у ролі учасників тренінгу, — комунікаційних навичок, умінь управління проектами і роботи у команді, розуміння бізнес-процесів, формування лідерських якостей.

Перевагами віртуальної виробничої практики, що здійснюється у формі тренінгу з використанням комп'ютерної ділової гри є:

- ✓ можливість швидкого залучення всіх учасників у процес навчання і вирішення основних практичних завдань, попередньо сформованих бізнес-тренером;
- ✓ формування навичок правильного визначення як стратегічних, так і тактичних цілей підприємства, необхідних ресурсів і формування планових рішень на наступні періоди;
- ✓ можливість розгляду та оцінки загальної ситуації на ринку і отримання досвіду прийняття рішень за різних ситуацій (лідера чи аутсайдера);
- ✓ системний аналіз ситуації, розвиток вміння визначати не лише один причинно-наслідковий зв'язок, а систему взаємопов'язаних факторів, що впливають на загальний результат;
- ✓ постійний моніторинг діяльності за схемою «управлінське рішення — результат — аналіз — нове рішення», що дозволяє демонструвати ефект і результат від прийнятих рішень у короткостроковому періоді;
- ✓ командна робота і висока віддача кожного учасника гри, що сприяє формуванню загальнокомандного духу та роботі на результат.

На відміну від традиційного проходження виробничої практики, використання комп'ютерної ділової гри, суттєво скорочує час

на накопичення професійного досвіду і надає реальну можливість аналізу впливу прийнятих управлінських рішень на загальний результат діяльності підприємства. *Ділова гра дозволяє учасникам експериментувати* в різних ситуаціях, *розробляти альтернативні стратегії* для вирішення складних виробничо-господарських проблем з використанням методів як науково-обґрунтованих, так і інтуїтивних, зокрема, методу «спроб і помилок», здійснювати на їх основі перевірку попередньо поставлених цілей і гіпотез. У разі проходження виробничої практики на діючому підприємстві це практично неможливо здійснити молодому спеціалісту (студенту) у терміни, визначені навчальним планом. Ділова гра формує у майбутніх спеціалістів цілісне розуміння діяльності підприємства в динамічному аспекті, оскільки рішення приймаються поетапно, а також дозволяє за результатами гри аналізувати економічний ефект від прийнятих управлінських рішень. Це, в свою чергу, дає можливість учаснику віртуальної виробничої практики зрозуміти всю складність економічної системи та отримати навички майбутніх дій у реальних умовах господарювання.

Реалізація виробничої практики на міжнародному факультеті здійснюється із використанням авторської комп'ютерної бізнес-симуляції «Титани міжнародного бізнесу», сайту інформаційної підтримки (www.battleoftitans.com.ua), електронної довідки (*help.html*). Процес навчання (відправка та збереження інформації) забезпечується за допомогою вищезгаданого web-сайту, на якому також розміщені останні новини та інформація про тренінгові технології, наукові статті, правила гри, розрахунково-аналітичний комплекс бізнес-симуляції «Титани міжнародного бізнесу», експрес-опитування учасників гри, бізнес-форум, на якому учасники можуть обмінюватись думками з гравцями інших команд, розмістити свої побажання та пропозиції.

Комп'ютерну програму «Титани міжнародного бізнесу» розроблено відповідно до цілей і завдань навчання студентів факультету міжнародної економіки і менеджменту, оскільки дозволяє у процесі проходження віртуальної виробничої практики відшліфувати навички роботи з: формування та реалізації стратегії конкурентної поведінки підприємства на міжнародних регіональних ринках світу; обґрунтування величини і структури капіталу підприємства; здійснення експортних операцій; організації транспортування продукції за кордон на умовах CIF і FOB, з урахування антидемпінгового законодавства, транспортного мита, податків (у тому числі ПДВ) і зборів; створення представництв за кордоном та організації роботи з дилерами та дистриб'юторами; навчання персоналу за

кордоном; придбання нового сучаснішого енергозберігаючого обладнання у порівнянні з вітчизняними аналогами; страхування ризиків, пов'язаних з наслідками неефективного транспортування (втрати); продаж продукції за кордоном.

Комп'ютерна ділова гра «Титани міжнародного бізнесу» дозволяє імітувати діяльність підприємств на найскладніших видах ринків недосконалої конкуренції. Одночасно в діловій грі в рамках однієї ігрової галузі можуть приймати участь від 2 до 10 команд. За необхідності можливе одночасне формування будь-якої кількості ігрових галузей зі складом підприємств від 1 до 10. Тренінг складається з 8 ігрових періодів. Протягом ігрових періодів гравці приймають управлінські рішення за такими напрямками діяльності підприємства: придбання і/або продаж обладнання; проведення ремонтних робіт обладнання; придбання сировини; виробництво продукції; пакування готової продукції (управління диверсифікацією продукції); перевезення та продаж готової продукції на вітчизняному та міжнародних ринках; продаж напівфабрикатів; проведення рекламних заходів; отримання та погашення кредитів; відкриття та закриття депозитних рахунків; виплата дивідендів; придбання аналітичної інформації. Перемагає у конкурентній боротьбі на віртуальному ринку команда, яка досягає найкращих фінансових результатів, у тому числі, і кумулятивного прибутку.

У період з 13 по 24 травня 2013 року вперше було проведено виробничу практику/тренінг з використанням комп'ютерної ділової гри «Титани міжнародного бізнесу», де одночасно прийняли участь більше 600 студентів факультету міжнародної економіки та менеджменту ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана». Боротьба точилася між командами студентів, які відповідали за діяльність віртуальних підприємств хімічної промисловості з виробництва азотних добрив і мали змогу продавати продукцію на міжнародних ринках.

За результатами проведеної виробничої практики/тренінгу було здійснено анкетування учасників, результати якого дозволяють констатувати, що подібні заходи значно урізноманітнюють навчальний процес, сприяють отриманню нових знань та закріпленню практичних навичок студентів міжнародного факультету.

Література

1. Лозовик Ю. М. Комп'ютерна бізнес-симуляція «Економічне управління підприємством: технології діагностування та вирішення

внутрішньогосподарських проблем «Битва титанів» та її роль у підготовці фахівців з «Економіки підприємства» // Наукова складова навчального процесу та інноваційні технології його розвитку : зб. матеріалів наук.-метод. конф. 12 квіт. 2011 р. — У 2 т. — Т. 2. — К.: КНЕУ, 2011. — С. 201—205.

2. Лозовик Ю. М. Бізнес-симуляція «Битва Титанів» як захоплююча гра в реальність та фундамент майбутніх перемог // Інформаційні матеріали сайту «Битва Титанів» — режим доступу до сайту: www.battleoftitans.com.ua.

3. Лозовик Ю. М. Удосконалення проведення практичних занять з використанням бізнес-симуляцій // Аудиторна робота викладача і студента: досвід і напрями вдосконалення : зб. матеріалів наук.-метод. конф. 21 лют. 2012 р. : У 2 т. — Т. 2. — К. : КНЕУ, 2012. — С. 75—79.

О. М. Мовчун,

директор спеціалізованої гімназії «Тріумф» <http://triumph.in.ua>,
директор ГО «Асоціація приватних освітніх закладів м. Києва»
<http://www.privateschools.org.ua>

ПАРТНЕРСТВО СЕРЕДНЬОЇ ТА ВИЩОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ: ВИЗНАЧАЛЬНІ ЗАВДАННЯ ТА ФОРМИ ЇХ РЕАЛІЗАЦІЇ

Мовчун Елена

**Партнерство среднего и высшего
образования в Украине: ключевые
задачи и формы их реализации**

Movchun Elena

**Partnership higher
and secondary education
in Ukraine: key tasks and forms
of their implementation**

У сучасному світі освіта набуває особистісно-орієнтованого характеру, що передбачає взаємодію основних учасників освітнього процесу на принципах пріоритетності та збалансованої узгодженості їх особистих інтересів та потреб. Згідно Закону України «Про освіту», її метою є «всесторонній розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, розвиток її талантів, розумових і фізичних здібностей, виховання високих моральних якостей, формування громадян, здатних до свідомого суспільного вибору, збагачення на цій основі інтелектуального, творчого, культурного потенціалу народу, підвищення освітнього рівня народу, забезпечення народного господарства кваліфікованими фахівцями» [1].

Задля реалізації зазначеної мети необхідно вибудовувати нову систему взаємовідносин між усіма рівнями освіти — від дошкільної підготовки до бізнес-освіти. Важлива роль у цьому ланцюгу