

розробки, пов'язуючи високі показники зростання американської економіки з випереджаючим розвитком «четвертого» сектора.

Що стосується внеску сектору творчих індустрій у створення ВВП, то за групою розвинутих країн він виробляє від 5% до 14% валового продукту. Даний сектор демонструє випереджаючі щорічні темпи зростання виробництва продукції порівняно з традиційними галузями економіки. Можна сказати, що постіндустріальна економіка демонструє реальну можливість заробляти не стільки шляхом виробництва традиційних видів продукції, скільки інтелектом і творчою працею.

Що стосується нашої країни, то відповідно до Державної національної програми «Освіта» («Україна ХХІ століття») відродження і розбудова національної системи освіти як найважливішої ланки виховання свідомих громадян, формування освіченої, творчої особистості, забезпечення пріоритетного розвитку людини є стратегічним завданням реформування освіти України.

На нашу думку, формування творчої особистості майбутнього фахівця можливе через реалізацію наступних заходів:

— застосування викладачем інноваційного та творчого підходу до навчального процесу;

— сучасний викладач має усвідомлювати необхідність надання студентові можливості вільно формулювати та висловлювати свої думки; використовувати сучасні методи викладання та вивчення матеріалу, спрямовані на розвиток аналітичних здібностей студента, самостійного пошуку шляхів вирішення тих чи інших проблем;

— викладач має позбавитися використання методу «зазубрювання» навчального матеріалу; знання та інформація мають завоюватися за допомогою логічного мислення студента.

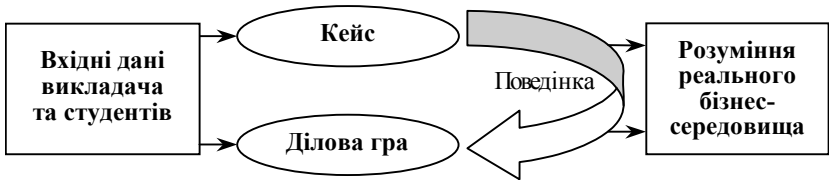
*М. В. Дамаскіна, асист.,  
кафедра міжнародних фінансів*

## **ДІЛОВА ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ МЕНЕДЖЕРСЬКИХ КОМПЕТЕНЦІЙ**

Одним з найпопулярніших методів навчання сьогодні є ділова гра. Вона належить до так званих інтерактивних методів навчання. За думкою фахівців, для ділової гри характерні: наявність імітаційної моделі процесу та активна взаємодія всіх учасників при

розробці рішень. Гра потребує готової моделі конкретного процесу та викладач, який здатен організувати процес. Переваги метода полягають в інтеграції теоретичних знань, що отримані в ході навчального процесу, та практики їх застосування в ході гри. Сам ігровий характер такого методу відповідає особливостям ведення сучасного бізнесу, який об'єднує знання, технології та творчість.

Ділова гра стимулює розвиток таких навичок менеджера як постановка задачі, зворотний зв'язок, контроль результатів, делегування, навички презентації, навички перемовин, а також розвиток міжособистісних якостей. Гра надає можливість студенту за допомогою симулювання ділової ситуації застосувати теоретичні знання на практиці та формувати власну ділову поведінку (Схема 1).



На прикладі гри з теми «Міжнародні розрахунки» курсу міжнародних фінансів:

Студенти отримують завдання — за певний строк укласти договір на поставку певного товару, де сторони договору не є резидентами однієї країни. Учасники повинні самі визначити всі умови договору (поставка, форма розрахунків, валюта, ризики і т. д.) та надати аргументи щодо прийняття умов договору.

Учасники поділяються на кілька груп — покупці товару, продавці та групи, що пропонують різні форми розрахунку — задля презентації кейсу на семінарському занятті та прийняття рішення у діловій грі. Завдання для покупців та продавців — укласти договір купівлі/продажу товару, враховуючи всі умови міжнародного договору та визначитись з формою розрахунку за цим договором. Завданням для груп, які представляють ту чи іншу форму розрахунку, — переконати покупців та продавців використовувати саме ту форму розрахунку, яку вони представляють. Після закінчення гри проводяться підсумки та аналіз поведінки кожної групи, вводяться корективи.

З одного боку, викладач своїм прикладом показує елементи моделі ефективного лідерства, а з іншого боку студент має змогу застосувати на практиці відомі менеджерські якості в конкретній ситуації, яка потребує професійних знань.

Критерії оцінки складаються з трьох пунктів: аргументи (теоретичні знання та адаптація їх до конкретної ситуації), досягнення мети (спроможність переконати) та застосування менеджерських навичок (постановка задачі, зворотній зв'язок, активне слухання).

Таким чином, гра моделює процес прийняття рішень та виконання основних менеджерських функцій на основі аналізу сучасного середовища із застосуванням теоретичних знань.

О. А. Даниленко, канд. екон. наук, доц.,  
кафедра управління персоналом та економіки праці

### **СИМУЛЯЦІЯ ЯК ПРОГРЕСИВНА МЕТОДИКА АКТИВНИХ НАВЧАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПОЄДНАННЯ ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ**

Як і будь-яка динамічна система, система традиційної освіти розвивається. За останні кілька десятків років освітній процес збагатився такими методиками і технологіями навчання, як кейс-метод (ситуаційні вправи), рольові ігри, навчання з використанням комп'ютерів та Інтернету та ін. Однією із нових прогресивних методик активного навчання є «симуляція».

*Симуляція* — це процес імітації реального середовища з метою передбачення різноманітних аспектів його поведінки. Саме за допомогою симуляції можна згенерувати таке середовище, де поєднуються теорія та практика. Впродовж останніх 50-ти років симуляції використовувалися для підготовки фахівців у таких сферах, як управління автомобілями, літаками, військовою технікою; проведення хірургічних операцій; логістика та продажі. Симуляція зарекомендувала себе як одна із найрезультативніших методик навчання, адже основою симуляції є проста, але ефективна стратегія.

*Симуляції класифікують за рівнем складності* на однотабличні, в яких для введення та виведення інформації використовується лише одна таблиця, та багатотабличні, які використовують багато таблиць даних для прийняття рішень у кожному періоді. *За технологією* симуляції поділяють на паперові, комп'ютерні, мережеві, Інтернет (off-line) та веб-базовані (on-line). *Функціональна класифікація* симуляцій включає симуляції програмного забезпечення, симуляції апаратного забезпечення (технічного обладнан-