

ОРГАНІЗАЦІЯ МІЖВУЗВІСЬКИХ СТУДЕНТСЬКИХ ЗМАГАНЬ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР СЕРІЇ «ТИТАНИ БІЗНЕСУ»

Одними з найефективніших методів активного навчання є *комп'ютерні ділові ігри*, що ґрунтуються на математичних моделях, які дозволяють імітувати діяльність окремих суб'єктів господарювання в глобальному ринковому середовищі. Роль керівників таких суб'єктів господарювання відіграють студенти, які є користувачами програми. Вони *вчать*ся опрацьовувати інформаційні матеріали віртуальних підприємств, приймати управлінські рішення, аналізувати їх, *закріплюють* і *здобувають* нові практичні навички та вміння вирішення практичних завдань і ситуацій. Нині комп'ютерні ділові ігри є достатньо поширеними як у вітчизняній, так і в закордонній практиці навчання. Цей метод є невід'ємним елементом навчальних програм вищих навчальних закладів, у тому числі і ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана». Зокрема, на кафедрі стратегії підприємств тривалий час успішно використовуються бізнес-симуляції – «*Sigam-Market*», «*Битва Титанів*» та інші.

Починаючи з 2012 року, виробнича практика для студентів факультету міжнародної економіки і менеджменту КНЕУ здійснюється без відриву від навчання з використанням авторської комп'ютерної ділової гри (бізнес-симуляції) «*Титани міжнародного бізнесу*». 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 у реальному професійному середовищі. Викладачі виступають у ролі організаторів міждисциплінарного тренінгу/турніру, який спрямований на активне залучення студентів до навчання.

Сценарієм комп'ютерної ділової гри передбачено, що студенти відповідають за діяльність віртуальних експортно-орієнтованих підприємств, для яких характерними є господарські процеси, максимально наближені до реальних умов господарювання підприємств-виробників азотних добрив. Підприємства здійснюють виробництво і продаж продукції як на внутрішньому, так і на міжнародних ринках, з урахуванням різних сценаріїв: піднесення, спадів, кризових явищ, що є характерними для регіональних ринків світу. На початку гри студенти отримують розгорнуту вихідну документацію підприємства за 24 періоди (місяці), яка нараховує понад сотню управлінських і фінансових форм. Цього цілком достатньо для забезпечення індивідуальних і колективних завдань студентам згідно програми виробничої практики. Безперечною перевагою даного тренінгу/турніру є дистанційна форма навчання, що дозволяє студентам з будь-якого гаджету у будь-який час переглядати вихідну документацію та ухвалювати управлінські рішення.

У ході гри кожний студент може відчути себе в ролі топ-менеджера чи менеджера середньої ланки, що керують основними бізнес-процесами підприємства. Така організація виробничої практики – це водночас і цікаве змагання, і пізнавальний тренінг, спрямовані на розвиток у студентів комунікаційних навичок, розуміння бізнес-процесів, формування лідерських якостей. Студент може експериментувати, використовувати як науково-обґрунтовані методи, так і метод «спроб і помилок», що реалізувати на реальному підприємстві було б абсолютно неможливо.

У 2016 році до комп'ютерної ділової гри, окрім студентів факультету міжнародної економіки і менеджменту КНЕУ, долучились студенти факультету економічних наук НУ «Києво-Могилянська Академія», факультету менеджменту і маркетингу НТУУ «КПІ», студенти Київського Інституту банківської справи. Забезпечення заходу здійснюється через персональний веб-сайт, на якому розміщені інформаційні матеріали гри (практикум, слайд-курс, програма турніру тощо). Гра/турнір відбувається у два етапи. Перший етап – першість університетів, за результатами якого до другого етапу – боротьби за суперкубок виходять по 3 (три) команди-переможці з кожної університетської ліги, визначені на основі інтегрованих показників ефективності.

Реалізація виробничої практики/турніру із залученням до гри студентів інших провідних вузів країни підвищує мотивацію студентів університету і дозволяє їм посперечатись за звання краєвих. Це урізноманітнює навчальний процес, робить його цікавішим і захоплюючішим.

Розробка і проведення подібних тренінгів/турнірів – це робота на випередження, на підвищення іміджу навчального закладу, а отже, вшанування наших Вчителів, видатних науковців і освітян.

Література

1. Лозовик Ю. М. Економічне управління підприємством. Тренінг: навчальний практикум [Електронний ресурс] / Ю. М. Лозовик. — К. : КНЕУ, 2013. — 168 с.

Лютій О.І., к.т. н.,
доцент кафедри вищої математики

СТУДЕНТОЦЕНТРОВАНА ОСВІТА ЯК УМОВА ДОСЯГНЕННЯ СТУДЕНТОМ КОМПЕТЕНЦІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ МАТЕМАТИКИ

Сучасні тенденції модернізації освітянських програм потребують втілення активних методів навчання в навчальний процес, які припускають скорочення аудиторних занять і збільшення обсягу самостійної роботи студентів. Акцент в організації навчального процесу все більше зміщується у бік активного дидактичного керування та контролю навчання, оцінки якості самостійної роботи студентів, що і відповідає студентоцентрованої освіти. Такий підхід до засвоєння навчальних програм особливо стає актуальним при вивченні науки «Математика для економістів», оскільки компетенції з елементарної математики студентів-першокурсників суттєво різні. Виникає потреба у студентоцентрованому підході для підвищення рівня знань студентів по різних розділах елементарної математики.

Дидактичні матеріали кафедри для самостійної роботи студентів з науки «Математика для економістів» ілюструють застосування математичних методів у задачах економіки. При цьому, згідно робочого плану викладання дисципліни, вони націлені на певний стандарт компетентності однаковий для всіх студентів. Це, на мою думку, стримує розвиток компетенцій здібніших студентів і не враховує особливості кожного студента.

Зменшення аудиторного навантаження з науки «Математика для економістів» повинно мати свою специфіку. Практичні заняття можна суттєво скоротити або і зовсім від них відмовитись з одночасним збільшенням застосування проектного методу навчання, проте лекції зменшувати не можна, бо вони є носіями понять, абстрактний характер яких важкий для розуміння навіть для здібного студента при самостійному вивченні.

Ляпіна І.Ю., ст. викладач
кафедри інформатики та системології

ПИТАННЯ МОДЕРНІЗАЦІЇ ЗМІСТУ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ ВІДДІЛЕННЯ З ПІДГОТОВКИ ІНОЗЕМНИХ ГРОМАДЯН НА ЗАСАДАХ СТУДЕНТОЦЕНТРОВАНОГО НАВЧАННЯ

Прийняття нового Закону України «Про вищу освіту», в світлі інтеграції України в європейський простір вищої освіти, вимагає від викладачів ВНЗ забезпечити якісно новий рівень освітніх послуг як вітчизняним, так і іноземним студентам, що навчаються на відділенні з підготовки іноземних громадян КНЕУ імені Вадима Гетьмана.

Дедалі частіше стає ситуація, коли студентами вищезгаданого відділення є особи, що не підготовлені належним чином до здобуття вищої університетської освіти, в силу ряду різних факторів (різний рівень попередньої освіти, різний віковий діапазон, мовне питання (низький рівень мови викладання) і т.п.), і тут питання адаптування вже існуючих чи формування нових освітніх (навчальних) програм саме для таких студентів, стає актуальним як ніколи. А принцип індивідуального підходу до кожного студента щодо диференціації складності практичних, лабораторних, самостійних завдань, що є складовою навчальної програми курсу «Інформатика», сповідується протягом всього періоду викладання згаданої дисципліни для студентів відділення.

Тому адекватне конструювання навчальних програм і відповідного навчального контенту для іноземних студентів надає можливість викладачу реально запровадити компетентнісний підхід, а через нього студентоцентризм, рішуче відійти від предметоцентризму.

Обсяг і складність робіт, пов'язаних із розробленням чи модифікацією освітніх програм відповідно до нових підходів студентоцентрованої освіти, враховуючи специфіку контингенту студентів – іноземців, є суттєво більшими, аніж у випадку проектування освітньої програми на основі традиційних стандартів навчання. Оптимальна організація усього комплексу робіт (підготовка методичного та технічного забезпечення, знаходження нових методів і форм подачі навчального контенту, створення та опис освітньої програми) мають особливе значення для результативності самого процесу.