

ДОСЯГНЕННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ МЕНЕДЖМЕНТУ У КОНТЕКСТІ ФОРМУВАННЯ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ

Гайдай Ю.В

Україна, Київський національний торговельно-економічний університет

Стаття присвячена основним тенденціям розвитку методів навчання в системі менеджменту в умовах формування європейського освітнього простору. Найпоширенішими на сьогоднішній день є кейс-метод, використання тренінгових технологій та ділова гра.

Тенденції сучасного розвитку освіти в Україні характеризуються високим динамізмом, активізацією структурних зрушень на користь сфери освіти, загостренням конкурентної боротьби. Набувають ознак комплексності, взаємодоповнюваності та взаємопричинності процеси у зовнішньому середовищі. Ці явища обумовлюють необхідність наукового пошуку нових механізмів і методів вдосконалення системи освіти, основою яких є використання новітніх методів у навчанні. Найпоширенішими та суттєвими є кейс-метод - метод організації семінарського заняття рекомендують використовувати під час розгляду тем, що мають практичне значення. Це сприятиме наближенню до реальної практичної діяльності та формуванню у студентів професійних навичок [1]. Перед студентами ставлять навчальну мету: навчитись обґрунтовано обирати варіант дій для ефективного вирішення проблеми у бізнесі в конкретній практичній ситуації.

Спершу проводять «розминку», для якої обраний мозковий штурм. Студенти загадують матеріал, вивчений упродовж року: теми, задачі, інструментарій.

Під час цього етапу студенти групи аналізують інформаційні потоки в конкретній ситуації, визначаючи впливові фактори та створюючи модель. Для можливих способів розв'язання задачі вони роблять порівняльну характеристику, на основі якої обґрунтовано обирають оптимальний спосіб.

Після цього відбувається розробка алгоритму вирішення поставленого завдання, проектування програмного комплексу, який дає змогу організувати інформаційні потоки, описані в кейсі, розробити презентацію проекту.

Таке спільне обговорення проблеми сприяє вільному обміну думками, уможливорює її бачення з різних сторін, дає змогу виробити спільний погляд на неї і колективне рішення, розвиває культуру спілкування: вміння сперечатись, вислуховувати співрозмовників та аргументовано доводити свою позицію.

На заключному етапі представник кожної групи презентує проект із використанням ілюстративних засобів (таблиць, схем, малюнків), після чого відбувається обговорення проекту з членами інших груп (у вигляді міні-дискусії). Наприкінці викладач резюмує проведений аналіз кейсу та розроблений проект. Наступного разу формують нові групи, і саме ця змінюваність розвиває у студентів уміння працювати з різними людьми.

Така структура підсумкового заняття дає змогу у формі гри, в дружній і творчій атмосфері досягнути основної мети: систематизації та інтеграції знань. Утім, слід зазначити, що проведення такого заняття можливе лише в групах, які відповідають вимогам високого рівня знань, цілісності, зацікавленості та здатності творчо мислити [2].

Серед методів набуття практичних навичок студентами під час вивчення фахових дисциплін слід виділити використання тренінгових технологій створення та функціонування віртуальних підприємств, що діють в умовах господарювання, наближених до реальних.

Використання цього методу дає змогу: моделювати різноманітні умови функціонування підприємства і його оточення, наближеного до реалій господарювання; ознайомлення студентів із особливостями функціонування віртуальних підприємств для проведення аналізу та прийняття рішень; апробувати будь-які тренінгові рішення студентів; адаптовувати тренінгові моделі до нових реалій господарювання, змін у законодавстві тощо.

Ділова гра в широкому значенні слова — це метод імітації прийняття управлінських рішень у різних виробничих ситуаціях за допомогою гри за заданими правилами групи людей або людини з ЕОМ у діалоговому режимі. Комп'ютеризація ділових ігор (КДІ) дає можливість істотно зменшити навчальний час, збільшити кількість імітацій циклів керування і безпосередньо «відчути» динаміку процесу взаємодії основних суб'єктів ринку. КДІ можна поділити на два типи: колективні й індивідуальні. У колективних КДІ беруть участь кілька гравців або груп, які приймають рішення.

Відомі такі ігри: «Менеджер», «Попит», «Конкуренція», «Аукціон», «Інвестор», «Підприємець».

Як переконує досвід, результатом застосування КДІ в навчальному процесі задоволені і викладачі, і студенти. Студенти: задоволені такими «не нудними» заняттями; намагаються застосувати на практиці свої знання і навички; під час гри засвоюють нові (або недоучені) знання, з'ясовують прогалини в окремих розділах

знань, що стимулює їх до самовдосконалення; закріплюють здобуті на інших заняттях знання і реально бачать результат своєї праці [3].

Отже, реалізація зазначених навчальних технологій сприятиме стимулюванню інтересів студентів до навчання, здобуттю навичок практичного використання теоретичних знань та їх упровадженню в майбутній професійній діяльності.

Перелік посилань

- 1. Демченко Н. Кейс-метод організації семінарських занять як засіб активізації навчального процесу з галузевих юридичних дисциплін // Там само. — С. 106–108.*
- 2. Кучерява Т. Використання кейс-методу як активного методу систематизації та інтеграції знань студентів // Там само. — С. 186–188.*
- 3. Ілловайська О. Ділові ігри — стимулятор навчального процесу // Там само. — С. 136–137.*