

О.В. Михайлова, канд. екон. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

І.В. Бабкіна, канд. техн. наук, проф. (*ХДУХТ, Харків*)

А.О. Шевченко, канд. техн. наук, ст. викл. (*ХДУХТ, Харків*)

ДІЛОВА КОМП'ЮТЕРНА ГРА – ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ

Інноваційні підходи в освіті, що активно впроваджуються останнім часом, зумовлюють необхідність у створенні максимально сприятливих умов для розвитку творчих здібностей кожного студента. Від рівня освіченості багато в чому залежить успіх не лише окремої особистості, а й держави в цілому.

Реформи освіти, що відбуваються в більшості розвинених країн, спрямовані, насамперед, на встановлення пріоритету освіти в державній політиці та на визнання освіти сферою трудової зайнятості населення. Останніми роками в нашій країні розроблялась та постійно оновлювалась нормативна документація, що визначає розвиток професійної освіти, у тому числі типові навчальні програми та ін. Розвиток освіти та забезпечення сучасного рівня викладання практично неможливі без використання програмних і технічних засобів.

Застосування в навчальному процесі комп'ютерних технологій стає новим освітнім стандартом, який широко впроваджується у вищих навчальних закладах. Зокрема, ведеться робота у розвитку нових активних форм навчання з використанням таких програмних продуктів: ситуаційні ділові ігри, навчальні та тестувальні програми, проведення онлайн-олімпіад та конкурсів. Особливо широко представлені в навчальних курсах програмні продукти системи «ІС:Підприємство 8».

Так, використання конфігурації «Управління торгівлею для України» дозволяє занурити майбутнього фахівця в середовище, в якому йому доведеться незабаром працювати. Проведення занять в аудиторних умовах дозволяє набути практичних навичок економічної роботи, а саме аналізувати та планувати торговельні операції, забезпечуючи тим самим ефективне управління сучасним підприємством. Процес навчання можна організувати у формі ділової гри. Заняття можуть бути побудовані на вирішенні наскрізної задачі, яка дозволяє створити повну картину діяльності «навчального підприємства» по всіх напрямках роботи. Конфігурація щодо вивчення економіки підприємства передбачає автоматизацію таких напрямів

торговельної діяльності: управління продажами (включаючи оптову, роздрібну і комісійну торгівлю); управління поставками; планування продажів і закупівель; управління складськими запасами; управління замовленнями покупців; управління відносинами з клієнтами; аналіз товарообігу підприємства; аналіз цін і управління ціновою політикою; моніторинг і аналіз ефективності торгової діяльності.

Ділова гра передбачає налаштування плану роботи відповідно до економічної політики підприємства, організацію відповідних довідників, роботу з типовими документами. За способом розподілу операцій між учасниками гри можливі два варіанти реалізації режиму роботи: індивідуальний та груповий.

За умов індивідуального варіанту кожен учасник гри працює на своєму робочому місці з індивідуальною інформаційною базою, в яку вводить всі операції. По завершенню введення всіх операцій кожним учасником гри формується аналіз економічної діяльності підприємства за необхідний період.

У випадку групового режиму передбачається, що група учасників працює з однією спільною інформаційною базою. У цьому випадку, всі операції (документи), що складають ділову гру, повинні бути розподілені між учасниками групи. За підсумками введення всіх операцій формується загальний аналіз діяльності підприємства на всю групу учасників.

Виконання наскрізної задачі надає студентам досить повне уявлення про реальні комп'ютерні технології роботи економіста, забезпечує отримання комплексу знань і навичок. Важливе місце в процесі проведення гри відводиться самостійній роботі. В якості поточного контролю студент повинен сформувавши аналіз ефективності торгової діяльності, що відображає потрібну інформацію щодо необхідних планових заходів підприємства.

Досвід освоєння студентами комп'ютерної технології вирішення професійних задач показує необхідність використання покрокової методики навчання. При цьому важливу роль відіграє попередня підготовка, бо тільки вивчивши теоретичні основи економіки підприємства, можна приступати безпосередньо до вивчення дисципліни за допомогою програми.

Таким чином, інноваційні підходи в освіті зумовлюють необхідність у створенні максимально сприятливих умов для розвитку творчих здібностей кожного студента. Розвиток освіти та забезпечення сучасного рівня викладання практично неможливі без використання програмних і технічних засобів. Застосування в навчальному процесі комп'ютерних технологій стає новим освітнім стандартом.