

УДК 378.147(045)

ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ У ПРОФЕСІЙНУ ПІДГОТОВКУ ФАХІВЦІВ ЕКОНОМІЧНОЇ СФЕРИ**І.Ф.Лобачева**

Анотація. У статті розглядається питання професійної підготовки майбутніх фахівців економічної сфери шляхом упровадження інноваційних методів навчання.

Ключові слова: інноваційні методи, фахівці економічної сфери.

Аннотация. В статье рассматривается вопрос профессиональной подготовки будущих специалистов экономической сферы путем внедрения современных методов обучения.

Ключевые слова: инновационные методы, специалисты экономической сферы.

Summary. The question of play methods being used for increasing of education effectiveness is analyzed in the paper.

Keywords: innovative methods, specialists of the economic sphere.

Постановка проблеми. На сучасному етапі модернізації і демократизації суспільства в Україні особливого значення набуває економічна освіта. Тільки за умови формування у майбутніх фахівців економічної сфери глибоких теоретичних знань, оволодіння ними складними механізмами ринкового господарювання можлива реалізація радикальних позитивних змін у економічному розвитку держави.

Аналіз державних стандартів вищої освіти (ДСВО), науково-педагогічної і навчально-методичної літератури з професійної підготовки майбутніх фахівців економічної сфери дозволив виявити низку суперечностей:

- між цілісною системою професійної діяльності фахівців економічної сфери та формуванням у процесі професійної підготовки лише окремих розрізнених елементів цієї системи;
- між колективною формою майбутньої професійної діяльності фахівців економічної сфери та переважно індивідуальною формою навчально-пізнавальної діяльності студента;
- між вимогами ДСВО щодо необхідності формування здатностей випускника вищого навчального закладу розв'язувати проблеми й завдання соціально-виробничої діяльності (соціально-виробничі здатності) та недостатньою розробленістю засобів реалізації цих вимог.

Одним із перспективних напрямів розв'язання визначених суперечностей є використання групових та колективних форм і технологій навчання, серед яких особливе місце займають ділові ігри. Обумовлюється це тим, що саме ділові ігри найбільш адекватно відповідають майбутній професійній діяльності фахівця економічної сфери. Ігрові форми й методи підготовки фахівців цієї галузі дозволяють не тільки оптимально враховувати професійні вимоги обраної студентами спеціальності, але й розвивати професійну компетенцію. Ділова гра, в основу якої покладена комунікативна ситуація, містить у собі унікальні можливості для вироблення стратегії й тактики спілкування на професійні теми. Ділову гру можна визначити як системний спосіб моделювання різних проблемних виробничих ситуацій, який має на меті навчання студентів їх розв'язанню.

Аналіз останніх досліджень. Велику увагу дослідженню ділових ігор проводили Н.Борисова, А.Вербицький, М.Кларін, Г.Ковальчук, Г.Козлова, І.Куліш, Л.Матросова, В.Петрук, І.Полещук, В.Платов, В.Рибальський, І.Хом'юк, П.Щербань та інші вчені.

Загальним елементом розроблених концепцій ділових ігор є використання принципу імітаційного моделювання конкретних виробничих ситуацій і умов та принципу імітаційного моделювання форм професійної діяльності фахівців. Одним із шляхів розв'язання означених суперечностей є суб'єктно-діяльнісний підхід, що покладений в основу державних стандартів вищої освіти.

Значний внесок у розвиток діяльнісного підходу зробили вітчизняні вчені Г.Балл, В.Козаков, Г.Костюк, С.Максименко, В.Моляко, Ю.Машбиць та інші.

Наступним шляхом розв'язання визначених суперечностей є використання суб'єкт – об'єкт – суб'єктного підходу, який дозволяє змоделювати в ділових іграх спільну професійну діяльність студентів і сформувати у майбутніх фахівців соціально-виробничі здатності. Основні положення суб'єкт – об'єкт – суб'єктного підходу обґрунтовано Г.Андреєвою, А.Белоусовою, А.Брушлинським, Є.Головахою, А.Донцовим, А.Петровським, Ю.Платоновим, В.Рубцовим, О.Ярошенко та іншими вченими. Але при цьому є недостатньо розробленими теоретичні та методичні аспекти системного

використання суб'єкт – об'єктного та суб'єкт – об'єкт – суб'єктного підходів у ділових іграх.

Мета статті – розробка теоретичних основ підвищення якості професійної підготовки майбутніх фахівців економічної сфери на засадах реалізації вимог ДСВО шляхом теоретичного обґрунтування, практичного розроблення та впровадження в навчальний процес високоефективної системи професійної підготовки майбутніх фахівців засобами нового класу ділових ігор – дидактичних системно-імітаційних ігор на основі системної інтеграції суб'єкт – об'єктного та суб'єкт – об'єкт – суб'єктного підходів.

Виклад основного матеріалу. Одним з найважливіших шляхів підвищення якості професійної підготовки фахівців з вищою освітою в Україні на сьогодні визначена державна система стандартизації вищої освіти [1]. У монографії Н.Г.Ничкало зазначено: «Зарубіжний та вітчизняний досвід свідчить, що нормальне функціонування системи професійної підготовки, системи сертифікації і ліцензування можливе лише тоді, коли її замовник і учасник діють на основі методології суб'єктно-діяльного підходу, головний принцип якої – вчити майбутніх фахівців тому, що може їм реально знадобитися в професійній діяльності і, відповідно, контролювати ступінь розвитку необхідних знань і умінь. Тут діяльність фахівця розглядається не в суто професійному, а в широкому значенні цього слова (як система динамічних взаємодій людини з). За своїм змістом – це системний підхід до підготовки фахівців» [2].

Іншими словами, процес професійної підготовки фахівців економічної сфери повинен бути моделлю їхньої майбутньої системи професійної діяльності і здійснюватися на засадах суб'єктно-діяльного підходу.

Ділова гра є формою відтворення предметного й соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання таких систем відношень, які характерні для цієї діяльності як цілого. При цьому ділова гра відтворює лише типові виробничі задачі та ситуації у значно менших масштабах часу. Одним з основних принципів побудови ділової гри є системне моделювання майбутньої професійної діяльності фахівця економічної сфери як у предметному, так і в соціальному аспектах.

У роботах Чернілевського Д.В. зазначається, що в діловій грі майбутній фахівець виконує професійну діяльність, яка містить у собі навчальний і професійний компоненти. При цьому знання, уміння та навички засвоюються не абстрактно, а в контексті професійної діяльності. Важливим є одночасне засвоєння майбутніми фахівцями не тільки професійних знань, умінь та навичок, а й набуття соціальної компетенції – уміння соціальної взаємодії і управління членами професійного колективу, уміння керувати й підпорядковуватись, колегіальність [3].

А.Вербицьким було сформульовано основні психолого-педагогічні принципи ділових ігор:

- принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва;
- принцип ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності;
- принцип спільної діяльності та ролівої взаємодії у спільній діяльності;
- принцип діалогічного спілкування;
- принцип двоплановості ігрової діяльності;
- принцип проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності [4].

В умовах ринкової економіки зростає роль своєчасного та якісного аналізу фінансового стану підприємства, оцінки його ліквідності, платоспроможності й фінансової стійкості. Фінансовий стан підприємства – це складне комплексне поняття, яке є результатом взаємодії всіх елементів системи його фінансових відносин. Фінансовий стан підприємства залежить від результатів його виробничої, комерційної та фінансово-господарської діяльності. З огляду на це, виникла необхідність розробки системно-імітаційної ділової гри «Аналіз фінансового стану підприємства».

На першому етапі розробки системно-імітаційної гри з'ясуємо перелік професійних робіт, пов'язаних з аналізом фінансового стану підприємства:

- аналіз майнового стану підприємства;
- аналіз ліквідності підприємства;
- аналіз платоспроможності (фінансової стійкості) підприємства;
- аналіз ділової активності підприємства;
- аналіз рентабельності підприємства.

Згідно з цим переліком видів професійних робіт визначено перелік професійно-виробничих умінь, який необхідно сформувати в студентів у процесі реалізації системно-імітаційної гри «Аналіз фінансового стану підприємства».

Студент повинен уміти аналізувати: майновий стан, ліквідність, платоспроможність, ділову активність та рентабельність підприємства.

Предметом професійної діяльності майбутніх фахівців економічної сфери у цій діловій грі є

фінансовий стан підприємства, а продуктом – показники фінансового стану підприємства. Нами було визначено перелік цих показників:

Показники майнового стану підприємства: коефіцієнт зносу основних засобів; коефіцієнт оновлення основних засобів; коефіцієнт вибуття основних засобів.

Показники ліквідності підприємства: коефіцієнт загальної ліквідності; коефіцієнт швидкої ліквідності; коефіцієнт абсолютної ліквідності (платоспроможності), чистий оборотний капітал (тис. грн.).

Показники платоспроможності (фінансової стійкості) підприємства: коефіцієнт платоспроможності (автономії), коефіцієнт фінансування, коефіцієнт забезпеченості власними оборотними коштами, коефіцієнт маневреності власного капіталу.

Показники ділової активності підприємства: коефіцієнт оборотності активів, коефіцієнт оборотності кредиторської заборгованості, коефіцієнт оборотності дебіторської заборгованості, термін погашення дебіторської заборгованості, термін погашення кредиторської заборгованості, коефіцієнт оборотності матеріальних запасів, коефіцієнт оборотності основних засобів.

Показники рентабельності підприємства: рентабельність активів, рентабельність власного капіталу, чиста рентабельність, рентабельність продукції.

Економічний аналіз підприємства пов'язаний передусім з розв'язанням проблеми оцінки його реального фінансового стану на основі використання всього комплексу показників (а не лише окремих, навіть найважливіших з них) з урахуванням впливу багатьох факторів.

Наступний етап системно-імітаційної гри – «Розподіл і зміст ролей та функцій гравців». Визначений продукт професійної діяльності – показники фінансового стану підприємства – дозволяє запланувати в робочій групі ділової гри п'ять підгруп:

1. Аналіз майнового стану підприємства;
2. Аналіз ліквідності підприємства;
3. Аналіз платоспроможності підприємства;
4. Аналіз ділової активності підприємства;
5. Аналіз рентабельності підприємства.

Визначені показники фінансового стану підприємства обумовлюють необхідність вибору наступних посад: економіст, економіст з бухгалтерського обліку й аналізу господарської діяльності, економіст з планування, економіст з фінансової роботи. В табл. 1. наведені дані про посади (ролі), зміст та функції учасників ділової системно-імітаційної гри «Аналіз фінансового стану підприємства».

Таблиця 1

Посади (ролі), зміст та функції гравців ділової системно-імітаційної гри «Аналіз фінансового стану підприємства»

№	Посада (роль)	Кількість	Зміст та функції гравців
1	2	3	4
1	Керівник робочої групи	1	Керівництво грою, моніторинг, координація та узгодження дій гравців.
2	2.1.Провідний економіст	1	Постановка задачі, визначення вихідних даних та методик розрахунку, контроль результатів.
	2.2. Економіст з бухгалтерського обліку і аналізу господарської діяльності	1(2)	Визначення господарських коштів, які має підприємство у своєму розпорядженні, визначення частки активної частини основних засобів.
	2.3. Економіст	1(2)	Визначення коефіцієнтів зносу, оновлення та вибуття основних засобів.
	3.1.Провідний економіст	1	Постановка задачі, визначення вихідних даних та методик розрахунку, контроль результатів.
3	3.2. Економіст з бухгалтерського обліку й аналізу господарської діяльності	1(2)	Визначення величини власного капіталу, коефіцієнтів покриття, швидкої ліквідності, абсолютної ліквідності.
	3.3.Економіст	1(2)	Визначення чистого оборотного капіталу.
	4.1.Провідний економіст	1	Постановка задачі, визначення вихідних даних та методик розрахунку, контроль результатів.

4	4.2. Економіст з фінансової роботи	1(2)	Визначення коефіцієнтів платоспроможності (автономії) та фінансування.
	4.3. Економіст	1(2)	Визначення коефіцієнту забезпеченості власними оборотними коштами та коефіцієнту маневреності власного капіталу.
	5.1. Провідний економіст	1	Постановка задачі, визначення вихідних даних та методик розрахунку, контроль результатів.
	5.3. Економіст з планування	1(2)	Визначення коефіцієнтів основних засобів (фондовіддачі), власного капіталу.
	6.1. Провідний економіст	1	Постановка задачі аналізу рентабельності підприємства, визначення вихідних даних та методик аналізу рентабельності, контроль результатів.
6	6.2. Економіст з фінансової роботи	1(2)	Визначення рентабельності активів та рентабельності власного капіталу.
	6.3. Економіст	1(2)	Визначення чистої рентабельності та рентабельності продукції.

Кількість гравців, які плануються для участі в діловій грі «Аналіз фінансового стану підприємства» складає 25-27 студентів.

Даний етап проводиться за кілька днів до початку основних ігрових етапів. Він включає підготовку до проведення гри та інструктаж учасників. Для підготовки учасників гри викладач – керівник гри – проводить інструктаж: пояснює мету гри, предмет і об'єкт моделювання, правила й порядок проведення. Він знайомить учасників гри із системою стимулювання, регламентом гри, видає інструктивну й методичну документацію, формує арбітраж та ігрові групи.

Усі учасники гри знайомляться зі структурою, змістом, метою і завданнями гри, системою стимулювання. Поділяються на ігрові групи з розподілом ролей. Вивчають календарний план гри, теоретичний матеріал. Викладачеві слід особливу увагу звернути на формування ігрових груп. Важливо, щоб це була творча група. На наш погляд, тут може бути декілька підходів. Більш раціональним є підхід, коли студент самостійно обирає, з якою групою учасників гри він бажає працювати.

Наступний етап (ігровий) – це самостійна робота студентів в ігрових групах. Приступаючи до розв'язання конкретних проблем або задач, учасники ділової гри не володіють достатньою мірою знаннями й навичками вирішення подібних ситуацій. Але вони намагаються за допомогою викладача вникнути в проблему й глибоко зрозуміти її, виробляють навички до аналізу ситуації, виявляють здібності особистості. Тут активно використовується практичний досвід кожного учасника ділової гри, здійснюється обмін досвідом розв'язання подібних проблем або задач, уточнюються позиції, виробляються узагальнені висновки або рішення. Під час колективного обговорення в малих групах необхідно, щоб свою позицію, свою точку зору мав можливість висловити кожен учасник гри. Колективне обговорення проблеми виявить різні підходи й рішення однієї й тієї ж проблеми або задачі. Тут важливе використання принципу консенсусу, тобто одноголосна ухвала загальних рішень, але не шляхом голосування, а на підставі попереднього погодження. Проте це не означає, що хто-небудь із учасників і в цьому випадку не може вийти на колективне обговорення в загальній групі зі своєю аргументованою позицією.

Під час дискусії студенти набувають досвіду соціального й емоційно-морального спілкування, активної співпраці, вміння зрозуміти інші погляди, критичності, здатності оцінювати себе та інших. Викладач має дуже уважно стежити за ходом дискусії, щоб діловий конструктивний аналіз не перетворився на демагогію та сварку. Репліки викладача (а студенти дуже уважні до них) мають бути чіткими й продуманими.

Призначення системи стимулювання – активізація діяльності учасників гри. Система стимулювання учасників гри містить суто ігрові стимули. Їх наявність пояснюється необхідністю дотримання дисципліни, заохочення швидкого та якісного подолання проблем, що виникають у процесі гри, підтримки ініціативної творчої роботи всіх членів команди.

На підсумковому етапі керівник гри аналізує роботу команд на всіх стадіях, звертає увагу на вдалі рішення, помилки. Визначаються переможці. Проводиться анкетування учасників для подальшого вдосконалення методики ділової гри, її проведення та для того, щоб створити певне уявлення про її ефективність. Аналіз анкет показує, що гра вчить застосовувати отримані теоретичні знання на практиці, розвиває творчі здібності, виховує почуття колективізму, посилює інтерес до майбутньої праці та впевненість у правильному виборі спеціальності. Анкетування (особливо анонімне) дає дуже багатий матеріал для подальшого вдосконалення методики гри й розуміння психології студентів.

Висновки. Дослідження ефективності впровадження ділової системно-імітаційної гри для професійної підготовки фахівців економічної сфери підтвердило наше припущення про можливість одержання позитивних результатів. Апробована методика сприяє підвищенню рівня засвоєння знань, формує вміння переносити й застосовувати отримані знання в нових умовах, розвиває пізнавальну самостійність та інтелектуальні навички.

Підтвердженням ефективності ігрової методики в підвищенні ефективності професійного навчання стали зміни, що виявлялись у зростанні такого показника, як мотивація навчальної діяльності, у посиленні інтересу до знань, прагненні до більш глибокого вивчення навчального матеріалу, до майбутньої професійної діяльності.

Таким чином, підсумки проведеного нами дослідження дозволяють дійти висновку, що використання інноваційних методів навчання, зокрема, ділової системно-імітаційної гри, має переваги порівняно з традиційною методикою щодо професійної підготовки майбутніх фахівців економічної сфери.

Література

1. Закон України «Про вищу освіту» /Відомості Верховної Ради України (ВВР). – 2002. – № 3. – С. 330.
2. Ничкало Н.Г. Державні стандарти професійної освіти: Теорія і методика: монографія /Н.Г. Ничкало. – Хмельницький: ТУП, 2002. – 334 с.
3. Чернілевський Д.В. Педагогіка та психологія вищої школи /Д.В. Чернілевський, М.І. Томчук. – Вінниця: Міленіум, 2006. – 402 с.
4. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход /А.А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.