

(Text with EEA relevance): Official Journal of European Union. – 12.11.2010. – L 295 / 23. [Electronic resource]. – Mode of access <http://www.eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2010:295:0023:0034:EN:PDF>.

Прокопович О.Р. Оптимизационная модель эколого-экономических связей в кластере производства мебели

Рассмотрены возможные пути создания кластера производства мебели в Украине. Построен ориентированный граф связей в кластере с точки зрения инициатора инноваций и стимулирования эколого-экономического развития в нем. Обоснованы основные эколого-экономические связи в кластере производства мебели. Определены его основные задачи.

Ключевые слова: кластеры, производство мебели, модель, ориентированный граф, эколого-экономические связи.

Prokopovych O.R. Optimization model of ecological and economic relations within furniture cluster

The article shows possible ways to create the furniture cluster in Ukraine. Directed graph was constructed, which shows relations in a cluster in terms of initiating innovation and encouraging eco-economic development there. The basic ecological and economic relations within the furniture cluster are granted. Its main task are determined.

Keywords: clusters, furniture, model, oriented graph, environmental and economic relations.

6. ОСВІТЯНСЬКІ ПРОБЛЕМИ ВИЩОЇ ШКОЛИ

УДК 338.435

Доц. Н.І. Фединець, канд. екон. наук – Львівська КА

ДІЛОВІ ІГРИ – АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З МЕНЕДЖМЕНТУ

Розкрито значення ділових ігор як сучасного активного методу навчання фахівців з менеджменту. Наведено класифікацію ділових ігор. Сформовано вимоги до розроблення та проведення ділових ігор. Визначено складові структури ділової гри. Зазначено про необхідність попереднього володіння учасниками гри теоретичним матеріалом з проблематики ділової гри.

Ключові слова: ділові ігри, навчальний процес, активні методи навчання.

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Нестабільність функціонування сучасних організацій потребує формування нової особистості менеджера – здатного швидко реагувати на зміни. Це потребує пошуку активних форм та методів навчання. Нині студенти – майбутні менеджери як ніколи прагнуть бути успішними, отримувати достойну винагороду за свою працю в майбутньому. Тому традиційні форми навчання не завжди дають бажані результати, не забезпечують активізацію уваги студентів, сприяють їх інертності до матеріалу, що подається викладачем, зневірі молодих людей у тому, що цей матеріал стане їм у пригоді надалі. Через це беззаперечним аспектом підготовки студентів з менеджменту є нові активні форми навчання, які наближені до практики їх діяльності. На наш погляд, таким методом активного навчання є ділові ігри, здатні активізувати навіть найінертнішого студента.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано вирішення проблеми. Дослідження проблеми застосування ділових ігор у вищому навчальному закладі спостерігається у працях І. Макаренка, М. Касьяненка, М. Крюкова, Я. Гінзбург, Н. Коряк, А. Вербицького та інших. Теоретичні аспекти проблеми вивчали А. Капська, І. Носаченко, В. Семенов, П. Підкасистий, Н. Ахметов, Ж. Хайдаров, Л. Терлецька, С. Щербак, Є. Смірнов, І. Носаченко, П. Щербань та ін.

Проведені теоретичні та експериментальні дослідження використання ділових ігор у навчальному процесі свідчать про їх велике значення для розвитку особистості та значну роль у навчанні. Однак відсутня інформація щодо необхідних умов ефективного проведення ділової гри та отримання якнайкращих результатів у навчанні студентів вищої школи.

Мета дослідження. Завданнями дослідження є пошук теоретико-практичних аспектів підвищення ефективності підготовки фахівців з менеджменту на основі застосування ділових ігор у навчальному процесі.

Виклад основного матеріалу досліджень з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Ефективність функціонування підприємства значною мірою залежить від рівня підготовки управлінських кад-

рів, їх уміння мислити, проявляти творчий підхід до справи, впроваджувати передовий досвід і прогресивні методи роботи, використовувати досягнення науково-технічного прогресу.

Вирішенню цих завдань сприятиме вдосконалення форм і методів навчання майбутніх фахівців з управління, зокрема перехід до активних методів навчання на основі ділових ігор. Ділова гра – це засіб моделювання різноманітних умов професійної діяльності методом пошуку нових можливостей її виконання. Це – метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації, який застосовують як засіб активного навчання учасників з метою вироблення у них навичок прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, а також як засіб тестування здібностей.

Ділова гра імітує різні аспекти людської діяльності й соціальної взаємодії та виступає засобом ефективного навчання завдяки тому, що усуває суперечності між абстрактним характером навчального предмету та реальним характером професійної діяльності. Саме цим вона сприяє скороченню часу, відведеного на вивчення теми, й ефективнішому засвоєнню навчального матеріалу, процес навчання стає більш творчим і захопливим.

Іншими словами, будь-яка ділова гра – це імітаційний метод. Вона стає власне ігровим методом навчання, за якого всі учасники гри виступають у тих чи інших ролях і приймають управлінські рішення відповідно до своєї ролі. А оскільки інтереси учасників гри неоднакові, то їм доводиться іноді приймати рішення у конфліктних ситуаціях. Крім цього, ділова гра є колективним методом навчання. Якщо традиційні методи зорієнтовані переважно на індивідуальне навчання учнів, то в ділових іграх, де беруть участь студенти всієї групи, рішення приймають колективно.

Перші ділові ігри були застосовані в 30-х рр. XX ст., хоча сам термін "ділова гра" утвердився в 1956 р. у США під час розроблення ділової гри Американської Асоціації Управління (АМА) [8]. А. Мовчун на основі узагальнення історичних фактів виділяє три періоди розвитку ділових ігор:

1. Період військових ігор (з XVII ст. до першої половини XX ст.). В цей період ділові ігри використовували як для навчання військовослужбовців та офіцерів, так і для визначення тактики військових дій.
2. Період підприємницьких ігор (з 30-х рр. XX ст. до 70-х рр. XX ст.). Цей період характеризується розвитком ігор, які були призначені для вирішення конкретних виробничих завдань та удосконалення виробництва загалом.
3. Сучасний період (з 70-х рр. XX ст. до нашого часу). Цей період характеризується появою ділових ігор у різних сферах суспільного життя та методичних рекомендацій щодо їх розроблення та проведення. У цей же час ділову гру впроваджують в навчальний процес як один з методів активного навчання студентів [5, с. 22].

Ділова гра – це своєрідна система відтворення управлінських процесів, що відбувалися в минулому або можливі в майбутньому, внаслідок якої встановлюються зв'язок і закономірності дії існуючих методів вироблення рішень на результати виробництва в цей час і в перспективі [4].

Основними вимогами до ділової гри є:

- наявність чітко вираженої проблеми з кількісним обґрунтуванням загальних цілей;
- наявність ролей, чіткий розподіл їх функцій та інтересів в процесі ділової гри;
- кількісна оцінка інтересів і взаємозалежних рішень, що враховують умови визначеності, невизначеності та ризику;
- наявність системи об'єктивних стимулів, що спонукають кожного окремо та всіх разом працювати на кінцевий результат;

об'єктивність і однозначність умов, правил і обмежувальних факторів.

І. Носаченко називає принципи ефективної ділової гри: активність, динамічність, виконання ролей, колективність, моделювання, зворотний зв'язок, проблемність, результативність, самостійність, системність, змагальність, імітаційне моделювання конкретних умов і динаміки виробництва, ігрове моделювання змісту та форм професійної діяльності, спільної діяльності, діалогічного спілкування, проблемного змісту імітаційної моделі й процесу його розгортання в ігровій діяльності [6, с. 64].

У підготовці фахівців з управління ділова гра виконує низку функцій: формування у майбутніх фахівців цілісного уявлення про професійну діяльність та її динаміку; набуття наочно-професійного, соціального досвіду, зокрема ухвалення індивідуальних і колективних рішень; розвиток професійного теоретичного і практичного мислення; формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації; формування якостей, умінь і навичок, необхідних для успішної професійної діяльності [2, с. 142].

Переваги організації навчального процесу з використанням ділових ігор, на наш погляд, полягають в такому:

- 1) усуваються суперечності між абстрактним характером навчального предмета і реальним характером професійної діяльності, системним характером використання міждисциплінарних знань;
- 2) розв'язується двоєдине завдання широти вивчення проблеми і глибини її осмислення;
- 3) ігрова форма відповідає логіці предметної діяльності, передбачає соціальну взаємодію, готує до професійного спілкування;
- 4) ігровий компонент сприяє активності студентів;
- 5) ділова гра пропонує зворотний зв'язок, причому він є змістовнішим ніж традиційні методи навчання;
- 6) у грі легше подолати стереотипи, сформувати певні настанови професійної діяльності, скоригувати самооцінку;
- 7) традиційні методи спрямовані більше на домінування інтелектуальної сфери, а в грі виявляється вся індивідуальність особистості студента;
- 8) включаються процеси рефлексії, є можливість інтерпретації та осмислення отриманих результатів;
- 9) у сприянні подоланню типових труднощів у застосуванні на практиці фахових знань студентів;
- 10) навчальний процес максимально наближається до реальної практичної ситуації;
- 11) розвивається мислення, ініціатива, генеруються колективні ідеї, знання, значно активізується аудиторія;
- 12) в активізації учасників гри, вихованні в них корпоративного командного духу, відповідальності за ухвалені рішення і, що не менш важливо, у

підвищенні їх емоційного стану, який практично відсутній у традиційних формах навчання;

13) у розвитку творчого та практичного мислення, умінні аналізувати ситуації, ухвалювати конструктивні рішення;

14) у формуванні навичок логічного мислення.

Ділові ігри прийнято поділяти на деякі види. На рис. 1 подано узагальнену класифікацію ділових ігор, які доцільно застосовувати під час підготовки фахівців з менеджменту, сформовану з існуючих класифікацій, наведених О. Стягуною [7, с. 70], Н. Борисовою [1, с. 21], Е. Змієвською [3, с. 59]. Ділові ігри поділяють на три групи: дослідницькі, атестаційні та дидактичні. Головна ознака, за якою визначають місце гри під час моделювання навчального процесу, це її мета. Основною метою дослідницької гри є апробація будь-якого нововведення, нових знань, отримання результату.



Рис. Класифікація ділових ігор, рекомендованих для застосування при підготовці фахівців з менеджменту

Мета атестаційних (контрольних) ігор – перевірити знання студентів, визначити ступінь їх підготовки до практичної діяльності. У формі гри проводять тематичну атестацію, заліки та іспити. У таких іграх як партнер виступає викладач, що володіє спеціальними знаннями з теми та правилами й засобами проведення ділових ігор. Завдання дидактичної гри – навчити гравців застосовувати набуті знання на практиці. Це евристичні ("мозковий штурм", емпатія тощо), керувальні та педагогічні ігри тощо. Вони або їх елементи можна використовувати під час проведення практичних занять з будь-якої дисципліни [7, с. 68]. За функціональною спрямованістю визначають:

- досліджувальні бліц-ігри, у яких вивчають елементи теорії та практики діяльності спеціаліста;
- рефлексивно-оцінювальні, що складаються з дослідницької діяльності, пошуку та реконструкції ускладнень, перенормування діяльності, оцінювання процесу та результату;
- діагностичні, в яких здійснюють діагностику певної особи або групи з метою отримання значного результату;
- мотиваційно-спонукальні, засобом яких формується інтерес, азарт, мотивація, а також потреба стосовно діяльності, явища, інформації;
- психотехнічні, завдяки яким здійснюється розвиток та вдосконалення вмінь фахівця у виконанні психотехнічних вправ та вправ на релаксацію, які є важливими в його професійній діяльності [1, с. 22].

За ступенем визначеності ситуації виділяють ігри: детерміновані, для яких характерна визначена ситуація із заданими параметрами; імовірні, які характеризуються невизначеністю ситуації, мінливістю її параметрів.

За характером комунікацій гравців: інтерактивні, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою; не інтерактивні, у яких учасники діють самостійно, незалежно приймають рішення.

За галуззю використання: загальні ділові ігри (моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, яка може змінюватися); функціональні ділові ігри слугують опрацюванню дій з виконання певної функції організації [3, с. 58].

Важливим аспектом у досягненні бажаного результату під час використання ділових ігор у навчальному процесі є дотримання вимог до розроблення та проведення ділових ігор. Ми сформуливали систему вимог до ділових ігор, які застосовують у навчальному процесі (табл.).

Табл. Вимоги до розроблення та проведення ділових ігор

Вимоги до розроблення ділових ігор	Вимоги до проведення ділових ігор
1. Врахування умов, що максимально наближаються до реальних.	1. Застосування комп'ютерної техніки та програмного забезпечення
2. Чіткий розподіл ролей.	2. Коректування умов проведення.
3. Наближені до реальних умов управління.	3. Обов'язкове проведення підсумків.
4. Кількісне значення результатів гри.	4. Аналіз керівником гри проміжних неефективних рішень.
5. Наявність імітаційної та ігрової моделі.	5. Застосування в порядку зростання розвивального педагогічного ефекту.
6. Складання плану гри.	6. Використання комплексу методів активного навчання.
7. Повна структура ділової гри.	7. Спілкування на формальній та неформальній основах.
	8. Наявність способів оцінювання гри.

Ділова гра повинна мати певну структуру, яка би забезпечувала зрозумілість гри для її учасників та досягнення бажаних результатів від її проведення. На наш погляд, ефективна ділова гра повинна складатися з назви (орієнтує учасників щодо тематики проведення гри), мети та завдань (спрямовує гравців на те, що потрібно досягти), сценарію, правил, ролей та функцій учасників, графічної моделі взаємодії учасників, системи оцінювання,

рекомендацій щодо можливого технічного забезпечення. Участь у діловій грі повинен брати студент, який володіє певними теоретичними знаннями з теми, за якою проводять ділову гру. Ділова гра при цьому ж забезпечує краще запам'ятовування матеріалу та розуміння його ролі на практиці.

Для оптимізації управління грою викладачеві необхідно провести деякі вимірювання, наприклад, за такими параметрами: загальна активність групи, ступінь організованості, інтелектуальна активність, емоційна напруженість, особливості групової динаміки (лідерство в ухваленні рішення), ступінь ініціативності і реальний внесок кожного учасника тощо.

Висновки дослідження. Підсумовуючи, зазначимо, що використання ділових ігор у процесі професійної підготовки майбутніх менеджерів сприяє набуттю ними досвіду здійснення професійної діяльності, формуванню організаційно-управлінських умінь. Однак використання таких технологій навчання, як ділові ігри – процес складний та довготривалий і потребує перегляду власних педагогічних концепцій, змісту навчальних завдань, які ставлять перед студентами.

Література

1. Борисова Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий в подготовке специалистов / Н.В. Борисова, А.М. Князев. – М. : Изд-во "Домодедово"; ВПИК МВД России, 1999. – 59 с.
2. Вербицкий А.А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения / А.А. Вербицкий // Игровое моделирование. Методология и практика. – Новосибирск, 1987. – 109 с.
3. Змиевская Е. Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов : дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.01 – Общая педагогика, история педагогики и образования / Е. Змиевская. – М., 2003. – 169 с.
4. Лопатников Л.И. Экономико-математический словарь: Слов. современной экон. науки / Л.И. Лопатников. – М. : Изд-во АБФ, 1996. – 704 с.
5. Мовчун А. Виникнення та розвиток ділової гри як методу активного навчання / А. Мовчун // Психолого-педагогічні основи гуманізації навчально-виховного процесу в школі та ВНЗ : зб. наук. праць. – 2008. – Ч. 2. – С. 21-25.
6. Носаченко И.М. Игровые методы обучения в экономике : учебн.-метод. пособ. / И.М. Носаченко. – К. : Изд-во МАУП, 1995. – 80 с.
7. Стягунова О.О. Ділові ігри як засіб розвитку творчості студентів у системі особистісно-орієнтованої освіти / О.О. Стягунова // Гуманізація навчально-виховного процесу : наук.-метод. зб. – Слов'янськ, 2005. – С. 67-71.
8. Цыпкин Ю.А. Управление персоналом / Ю.А. Цыпкин. – М. : Изд-во ЮНИТИ-ДАНА, 2001. – 346 с.

Фединец Н.И. Деловые игры как активный метод обучения в подготовке специалистов по менеджменту

Раскрыто значение деловых игр как современного активного метода обучения специалистов по менеджменту. Приведена классификация деловых игр. Сформированы требования к разработке и проведению деловых игр. Определены составляющие структуры деловой игры. Отмечена необходимость предыдущего владения участниками игры теоретическим материалом по проблематике деловой игры.

Ключевые слова: деловые игры, учебный процесс, активные методы обучения.

Fedunets N.I. Business games as active learning in training on management

The value of business games as a modern active learning specialists in management. The classification of business games. Formed requirements for design and business games. Components of the structure of the business game. It is stated that the previous need of the entrants game theoretical material on the problems of the business game.

Keywords: business games, teaching, active learning.

УДК 325+659+4 Доц. І.М. Флис, канд. політ. наук – Закарпатський ДУ

РЕАДМІСІЯ – ФАКТОР СТАБІЛІЗАЦІЇ МІГРАЦІЙНИХ ПРОЦЕСІВ

Розглянуто сучасний стан і перспективи розвитку європейських міграційних процесів. Виокремлено проблеми міграційних процесів в Україні, їх вплив на політичну і економічну ситуації в державі, збалансоване вирішення правових питань формування сприятливої міграційної політики. Реадмісію визначено як один із ефективних механізмів реальних можливостей протидії нелегальній міграції.

Ключові слова: реадмісія, депортація, екстрадиція, міграційні процеси, тіньовий ринок праці, соціально-демографічна ситуація.

Постановка проблеми. В умовах розвитку глобальної економіки, політичних змін, поглиблення нерівності країн за рівнем добробуту, воєн, екологічних катастроф та інших явищ міжнародна міграція постала як комплексна глобальна проблема, що торкається інтересів усіх країн світу. На глобальному рівні міжнародна міграція все більше сприймається як невід'ємна частина процесу глобального розвитку. Економічно розвинені країни сьогодні буквально "переповнені" мігрантами. Спостерігається ще одна особливість міжнародної міграції – її неконтрольований приплив. Щорічно від 2,5 до 4 млн осіб, (10-15 % від чисельності "класичної міжнародної міграції") нелегально перетинають кордони других країн в пошуках роботи та належної її оплати. Нелегальна міграція відчутно впливає на економічну, соціальну, демографічну та інші сфери суспільного життя, дестабілізує національний ринок праці, створює вогнища напруженості в місцях її концентрації, живить тіньовий ринок праці, забезпечує його дешевою, безправною робочою силою, готовою на будь-яку роботу заради заробітку.

Міграційні тенденції, що сформувалися протягом останніх років, свідчать про активну участь України у світових міграційних процесах. Сьогодні використовують досить наближені дані про загальну кількість трудящих-мігрантів з України (офіційно – 3 млн осіб), але, за заявою колишньої Уповноваженої ВР з прав людини Н.І. Карпачової, реально 5 млн громадян щороку перебувають за кордоном. Якщо врахувати, що в Україні налічується 28 млн громадян працездатного віку, то, щонайменше, кожен п'ятий економічно активний українець працює в іншій державі [2, с. 60-68]. До того ж, ці процеси відбуваються у країні з важкою демографічною кризою. За інформацією Державного комітету статистики, в Україні за неповні два десятиліття населення скоротилося на 6 мільйонів, темпи скорочення становлять 0,05 % (25,6 тис. чол.) щомісяця, і цей процес продовжується. Соціологи стверджують – виїжджати за кордон спонукає дискомфорт від загальної нестабільності в державі та економічна скрута.