

засновники громади, а також ті, хто своїми справами її прославив. Присудження цього титулу з боку ради старійшин – сенату – означало те, що найбільш шановані люди визнавали його носія рівним батькам-засновникам, *тим* батькам.

Прийняття (явне або неявне) концепції «*Iovem imperium*» істотно вплинуло і на традиційний римський патріотизм, який вже перестав розглядатися виключно в контексті боротьби *pro aris et focis*. Батьківські вівтарі і вогнища продовжували бути священними, але оскільки Римський світ вийшов за межі «землі батьків», їм було надано більш абстрактний смисл.

Бібліографічні посилання:

1. Фюстель де Куланж Н.-Д. Древний город: Религия, законы, институты Греции и Рима. – Москва: Центрполиграф, 2010.
2. Halapsis, A. V. *Iovem Imperium, or Sacred Aspects of Roman “Globalization”* // Наукове пізнання: методологія та технологія. – 2014. – № 33 (2). – С. 173-178.
3. Huntington, Samuel P. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York: Simon & Schuster, 1996.

Козинець Інна Іванівна,

доцент, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри соціально-гуманітарних дисциплін
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ,

Піскова Ж.В.,

кандидат економічних наук, доцент,
завідувач кафедри економіки та фінансів
Дніпропетровського державного університету
внутрішніх справ,

Петрова Я.І.,

викладач Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ

**АПРОБАЦІЯ СПЕЦІАЛЬНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ СТУДЕНТІВ
ПІД ЧАС ДІЛОВОЇ ГРИЗ ЕКОНОМІЧНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ОСНОВИ ПІДПРИЄМНИЦТВА»**

Трансформаційні процеси в економіці країни вимагають удосконалення системи вищої економічної освіти. Як відомо, «забезпечення якості підготовки фахівців у системі вищої школи у відповідь на виклики нової епохи потребує високого рівня методичної підготовки науково-педагогічних працівників» [1, с. 5]. На жаль, існуючі методи та прийоми підготовки студентів економічних спеціальностей не завжди відповідають потребам часу. Тренінгові технології є важливим складником інтерактивного навчання. Сьогодення з постійними змінами нормативно-правових актів вимагає від викладача розробки ситуаційних вправ, рольових та ділових ігор, розв'язання проблеми в командах та парах, які є активними методами формування спеціальних компетенцій майбутнього фахівця-економіста під час проведення тренінгів для студентів, які навчаються за галуззю знань 07 «Управління та адміністрування» спеціальності 073 «Менеджмент».

Впровадження тренінгових технологій в освітній процес залишається предметом численних публікацій. Проблеми використання тренінгових технологій навчання з економічних дисциплін, питання розробки бізнес-тренінгів для економістів, тренінги для формування управлінських компетенцій висвітлюють в роботах вітчизняні фахівці: М. Артюшина, Н. Бутенко, Г. Ковальчук, Л. Новікова, І. Козинець, А. Павленко, С. Степаненко, Г. Швиданенко та ін. Вчені-економісти розглядають питання суто економічного характеру. А поєднання суспільних зусиль авторів породжує необхідність розробки тренінгів з дисциплін галузі знань 07 «Управління та адміністрування».

Мета роботи – запропонувати методику проведення гри з метою подальшого її удосконалення; показати результативність організації ділової гри як елементу тренінгу для студентів, які навчаються за галуззю знань 07 «Управління та адміністрування» спеціальності «Менеджмент».

Продовжуємо розглядати тренінг як групу методів, спрямованих на розвиток здібностей до навчання та оволодіння певним видом діяльності з розвитком компетенцій. Пропонуємо ділову гру «Розрахунок параметрів технологічного процесу».

Метою проведення ділової гри є закріплення знань щодо порядку складання виробничої програми, обґрунтування потреб щодо ресурсів, розробка плану матеріально-технічного постачання; оволодіння навичками щодо прийняття рішень в умовах наближених до виробничих; забезпечення активізації аудиторних занять і самостійної роботи студентів.

Завдання гри – формування знань щодо основних прийомів і методів визначення потреби в продукції, що випускається, і обґрунтування обсягу її виробництва попитом споживача; повне ув'язування натуральних і вартісних показників обсягів виробництва і реалізації продукції; обґрунтування плану виробництва продукції ресурсами і, насамперед, виробничою потужністю.

Учасники гри: студенти, викладачі.

Орієнтовна тривалість: 90 навчальних хвилин.

Етапи гри:

1. Вступний інструктаж.
2. Формування груп учасників і розподіл ролей між ними.
3. Вивчення сценарію.
4. Дискусія.
5. Ігровий процес.
6. Підбивання підсумків гри.

Орієнтований перелік навчальних питань:

- складання плану виробництва продукції в натуральних показниках;
- складання плану реалізації продукції у вартісних показниках;
- розрахунок виробничої потужності підприємства.

Подаємо послідовність етапів проведення ділової гри.

Так як ділова гра «Розрахунок параметрів технологічного процесу» є складовою модулю «Виробництво», який, в свою чергу, є частиною наскрізного тренінгу, послідовність проведення ділових ігор є єдиною.

Детальний опис проведення кожного етапу описано нами у попередніх дослідженнях. Однак, враховуючи певні особливості, деякі етапи можуть відрізнятися від загальноприйнятих правил.

Методичною формою проведення ділової гри обираємо метод «коло ідей». Сутність застосування методу полягає в тому, що обраний метод є ефективним з вирішення гострих суперечливих питань та корисним для створення списку загальних ідей. Метою даного методу є залучення всіх учасників у дискусію. Викладач висуває дискусійне питання та пропонує його обговорити в кожній групі. Після того, як вичерпався час на обговорення, кожна група висуває лише один аспект того, що вони обговорювали, групи висловлюються по черзі, поки не будуть вичерпані всі ідеї; під час обговорення теми складається перелік зазначених ідей.

Важливий фактор досягнення цілей ділової гри – це дотримання алгоритму її проведення (табл. 1). Запропонований алгоритм складений з урахуванням принципу хронологічної послідовності і логічної структуризації навчального матеріалу, розрахований на 90 хв. Алгоритм дій узгоджується з керівником наскрізного тренінгу.

Таблиця 1

Алгоритм проведення ділової гри
«Розрахунок параметрів технологічного процесу»

Час, хв.	Навчальні питання	Функції модератора (викладача)	Дії учасників гри
1	2	3	4
5	Вивчення й усвідомлення вступної настанови на гру, правил її проведення і поведінки учасників	Постановка мети, завдань, питань, правил. Представлення учасників гри.	Загальне обґрунтування. Постановка питань.
10	Розгляд початкових питань	Надання слова учасникам	Викладення і обґрунтування питань

Продовження табл. 1

1	2	3	4
20	1. Розробка плану виробництва і реалізації продукції в натуральних показниках	Затвердження висновків	Аналіз факторів, обґрунтування розрахунків
	1.1 Визначення номенклатури й асортименту продукції, що випускається, й обсягу її реалізації у натуральному вираженні відповідно до встановленої потреби (на підставі портфелю замовлень і господарських договорів)	Координація підгрупами учасників	Постановка питань. Контраргументи і їх обґрунтування
	1.2 Визначення обсягу виробництва кожного виробу в натуральному вираженні з календарним розподілом на основі обсягу поставок (реалізації)	Координація підгрупами учасників	Постановка питань. Контраргументи і їх обґрунтування
15	2. Визначення загального обсягу виробництва і реалізації у вартісному вираженні на основі натуральних обсягів виробництва і реалізації продукції	Затвердження висновків	Аналіз факторів, обґрунтування розрахунків
20	3. Розрахунок виробничої потужності підприємства	Затвердження висновків	Аналіз факторів, обґрунтування рішення
10	4. Прийняття рішення	Затвердження висновків	
10	Завершальна частина	Підбивання підсумків	

Після впровадження у навчальний процес ділової гри нами було проведено опитування студентів щодо оцінки результативності обраного прийому. Анкетування проводилось в групі Б-М-741. Всього опитано 28 студентів. Аналіз анкетування показав, що 96% опитаних визначили гру необхідною та ефективною. 84% опитаних вважають, що навчилися розраховувати основні параметри технологічного процесу. Скласти план виробництва і реалізації продукції навчилися 77% опитаних. Така ж кількість респондентів відповіли, що гра допомогла навчитися формувати виробничу потужність підприємства. 97% стверджують, що вміють скласти виробничу програму підприємства відповідно до сформованого портфелю замовлень підприємства. На жаль, 3% опитаних зазначили, що відчули труднощі під час гри, хоча схвалюють мету її проведення.

Отже, проаналізувавши анкети студентів та використавши власні спостереження, можемо сказати, що запропонована ділова гра як елемент тренінгу, є актуальною та результативною, бо розвиває спеціальні компетенції студентів.

Бібліографічні посилання:

1. Козинець І. І. Шляхи підвищення педагогічної майстерності викладачів економічних дисциплін // *Духовність особистості: методологія, теорія, практика*. 2011. №5(46). С. 62–72.