

ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ КВАЛІФІКОВАНИХ КАДРІВ У ПРОЦЕСІ ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Гриценко Інна Антонівна,

кандидат педагогічних наук, доцент,

старший науковий співробітник лабораторії професійної кар'єри

Інституту професійно-технічної освіти НАПН України

Розвиток підприємницької компетентності майбутніх фахівців багато в чому залежить від якісного застосування сучасних освітніх технологій, що забезпечують готовність фахівців до безперервної самоосвіти, до продуктивної, творчої діяльності. Пошук ефективних способів розвитку підприємницької компетентності привів до розгляду педагогічного потенціалу проектної діяльності, орієнтованої на вирішення реальних проблем, які вимагають суб'єктної активності, готовності до самоосвітньої та підприємницької діяльності.

Сучасна педагогічна і навчально-методична література пропонує педагогічному працівникові різноманітні методики, що стимулюють розвиток дослідницьких навичок учнівської молоді. Однак, на наш погляд, недостатньо досліджені питання використання творчих завдань для підготовки учня ЗП(ПТ)О до виконання творчих проектів.

Вчені стверджують, що у людини біологічно обумовлена потреба пізнавати світ, досліджувати його. Найважливіші риси поведінки особистості – це допитливість, прагнення до спостережень, експериментів і відкриттів, потреба в отриманні свіжих вражень, самостійна пошукова активність. Саме ця спрямованість людської поведінки породжує потребу в знаходженні способів успішної організації такої дослідницької діяльності. Зі створенням необхідного середовища для реалізації потреб в пошуковій діяльності відмінно справляється проектно-дослідницький метод. Участь у проектній діяльності сприяє розвитку в учнівській молоді проектного і творчого мислення.

Проектна діяльність учнівської молоді – це пізнавальна, навчальна, дослідницька та творча діяльність, в результаті якої з'являється вирішення завдань,

яке представлено у вигляді проекту. Проектний метод передбачає творче розкриття особистості учня при самостійній роботі. Проектно-дослідницька робота ведеться учнями самостійно за умови співпраці з педагогом, який керує творчо-пізнавальним процесом і контролює його. В результаті такої творчої роботи виходить «проект» – продукт, створений для вирішення поставленого завдання, детального дослідження проблеми.

Цілі проектної освітньої технології: створення відповідних умов, що сприяють активізації пізнавального інтересу і самостійного набуття знань з різних джерел; формування вміння користуватися знаннями з метою вирішення пізнавальних завдань; розвиток комунікативних і дослідницьких навичок; активний розвиток мислення.

Програмно-імітаційні комплекси (ПІК) економічного спрямування, або економічні (бізнес) симуляції набувають популярності як засіб моделювання систем економічного спрямування. Прикладами галузей ефективного використання бізнес-симуляції є наука та освіта. Сучасна економіка стає все складніше з кожним днем, а вже про її крижкості давно ходять легенди. І щоб механізм завжди працював злагоджено і без глобальних кризових ситуацій необхідно розробляти стратегії розвитку і побудови економіки. Їх ефективність залежить багато в чому від існування достатньої кількості професійних менеджерів, здатних ефективно розпорядитися наявними ресурсами і потенціалом. І тут виникає проблема, але не в нестачі достатнього числа дипломованих фахівців, а в тому, що знання, отримані ними в вузах, мають досить абстрактний характер і потрібно досить багато часу, щоб вони змогли розібратися, як застосовувати свої теоретичні знання на практиці.

І якраз саме в цьому можуть допомогти спеціальні комп'ютерні симулятори, що відтворюють у віртуальному просторі образ реального бізнес-середовища. У таких симуляторах потрібно приймати важливі управлінські рішення. Можна, звичайно, стверджувати, що за допомогою ігор нереально стати справжнім професіоналом, але практика показує, що це не так. Деякі розробники програмного забезпечення беруться за втілення серйозних проектів, в яких користувач може

зіткнутися з різними завданнями: будівництво підприємства, зростання політичного впливу або гостра конкурентна боротьба – все це те, з чим щодня стикаються справжні управлінці. Вирішуючи їх, ви поступово вивчаєте загальні принципи ведення бізнесу та згодом купуєте перспективу стати справжнім професіоналом.

Популярність бізнес ігор та бізнес симуляції – занурення у віртуальну реальність з законами реального бізнесу. Бізнес-гра – це метод навчання учнівської молоді, що передбачає проживання ними змодельованої ситуації, що дозволяє сформуванню необхідних професійних компетенцій. Він дозволяє учасникам поринути в незвичну обстановку і знайти ресурси для особистого розвитку і розвитку бізнесу. Ділова гра дозволяє розкрити базові особистісні компетенції учнівської молоді, розвинути їх внутрішні ресурси, провести командоутворення і оцінку персоналу. Завдяки азарту, фану, позитивному емоційному підйому бізнес-гра забезпечує активне включення учасників у процес.

Бізнес-симуляція, крім завдань розвитку і навчання, може ефективно вирішувати завдання, пов'язані з діагностикою групи і навіть з оцінкою окремих компетенцій. Під час бізнес-симуляції учасники самостійно роблять висновки і отримують власний досвід, який потім набагато простіше і швидше впроваджують в робочу дійсність.

Бізнес-симуляції, на відміну від ділових ігор, дозволяють знаходити організаційні рішення, аналізувати ситуації, що склалися, тестувати нові підходи, оцінювати функціонування систем. Бізнес-симуляції завжди розробляються під компанію. Вони унікальні, тому їх не можна без серйозних доопрацювань і змін застосовувати на інших підприємствах.

Також бізнес-симуляція дозволяє закласти потрібну вам модель поведінки в певних ситуаціях. Даний ефект досягається за рахунок практично миттєвої системи заохочень і покарань. Ігрове середовище дуже швидко дає зворотний зв'язок учасникам. Якщо все було виконано так, як потрібно, команда отримує бали / гроші, якщо відхиляється від курсу – штрафується або отримує проблемну ситуацію, яку необхідно вирішити або отримує інформацію про негативну реакцію

ринку. Механізмів багато. Таким чином, учасники несвідомо приймають «правильну» модель.

Розглянемо деякі бізнес ігри і симуляції для розвитку підприємницької компетентності майбутніх кваліфікованих кадрів у процесі проектної діяльності (сайт сервісу імітаційного моделювання бізнес-процесів: <https://www.bpsimulator.com/ru/business/online.html>):

1. **Baton Simulations**
2. **Blue Ocean Strategy Simulation (BOSS)**
3. **Capsim Capstone Business Simulation**
4. **Capsim Foundation**
5. **CESIM General Business Management**
6. **Edumundo**
7. **Hotel Business Management Training Simulation**
8. **Industry Masters**
9. **MikesBikes-Intro**
10. **Mt. Nebo Pumpkins**
11. **Music2Go Marketing**
12. **RealityWorks Business Education Simulations**
13. **Red Global Hotel Simulations**
14. **Simulate AirlineOnline**
15. **The Business Strategy Game**

Це далеко не повний перелік існуючих бізнес-симуляцій на закордонному та українському ринках, але ми виокремили найпопулярніші з них і доступніші в роботі.

Компанія інтелектуальних технологій «КІНТ» (сайт <http://www.kint.com.ua/ua/>) створює інноваційні освітні та бізнес-продукти для освітян, корпоративного сегменту, громадськості. Це програмне забезпечення, навчальні матеріали й методичні рекомендації, курси тренінгів і практикумів, унікальні бізнес-турніри, аналогів яких в Україні на сьогодні немає.