

# **ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ТА ЕЛЕКТРОННИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКИХ ЯКОСТЕЙ СТУДЕНТА**

Шостак М.М. \*, студ.

Говорун Т.П., к.ф.-м.н., доц.

Купенко О.В., к.пед.н., доц.

*Сумський державний університет*

*\* marinka\_shostak@mail.ru*

Проблема різноманітності методів навчання у вищій школі залишається актуальною як на теоретичному, так і на практичному рівнях. Потрібні методи, які сприяють формуванню у студентів навичок застосування отриманих знань для вирішення конкретних практичних завдань, розвитку наукового мислення та мови, разом з тим забезпечують оперативний зворотній зв'язок щодо навчальних досягнень студентів. Одним з таких методів є ділова гра [1].

У Сумському державному університеті була розроблена і впродовж 3 років впроваджується методика розвитку підприємницьких якостей студентів із використанням ділових ігор. Авторський колектив складають представники факультету підвищення кваліфікації та післядипломної освіти, факультету технічних систем та енергоефективних технологій, стартап-центру «New Generation» Сумського державного університету.

Пропонована ділова гра має своєрідну структуру і чіткі правила. Основними її особливостями є вироблення навичок і вмінь діяти в певних ситуаціях, можливість використовувати індивідуальні здібності кожного члена команди для прийняття спільного рішення і отримання колективного результату.

Ділова гра проводиться в реаліях бізнесової діяльності сучасних організацій та підприємств. Учасники (представники різних факультетів університету), об'єднані в міжгалузеві команди, розглядають можливі варіанти застосування інноваційної технології або сервісу, обирають найбільш перспективний продукт, можливості його застосування, опрацьовують бізнес-модель і презентують запропоноване

рішення. В процесі генерації ідей використовується метод «мозкового штурму». Його суть полягає в створенні максимальної кількості ідей для вирішення певної задачі за обмежений короткий проміжок часу.

Серія ділових ігор, проведених на базі широковідомих підприємств Сумщини (ТОВ «Горобина», концерн «Укрросметал», Сумська торгово-промислова палата), показала, що студенти здатні вирішувати поставлені завдання. Оскільки підприємці Сумщини зацікавлені в молодих фахівцях, які мають теоретичні знання, креативне мислення, творчий підхід до справи і здібності та бажання до створення власного бізнесу, то гра набула на сьогодні особливої актуальності.

На поточному етапі завдання, яке вирішується розробниками методики розвитку підприємницьких якостей студентів, – створення умов для збільшення кількості студентів, учасників гри. Для цього пропонується застосовувати електронні засоби. В останні роки широке поширення одержав «електронний мозковий штурм» («online brainstorming») на базі інтернет-технології. Йдеться про включення в методику розвитку підприємницьких якостей студентів можливостей дистанційного ігрового навчання.

Ще одне завдання, що стоїть перед авторською групою, – забезпечення сталості народжених міжфакультетськими групами студентів ідей, втілення їх в реальні працюючі бізнес-проекти. Використання технологій і ресурсів інтернет забезпечує для цього можливості проведення курсів і тренінгів підприємництва, online-консультування щодо створення та реалізації бізнес-проектів, а також отримання теоретичних знань про інноваційні технології в сучасному світі. Застосування ж ігор реалізує один з найважливіших принципів виховання – принцип єдності знань і досвіду.

### **Література:**

1. Педагогика и психология высшей школы / Под ред. М.В. Булановой-Гопорковой.- Ростов-на-Дону: Феникс, 2006.

Електронні засоби та дистанційні технології для навчання протягом життя : тези доповідей X Міжнародної науково-методичної конференції, м. Суми, 13–14 листопада 2014 р. – Суми : Сумський державний університет, 2014. – С. 82-83.