

Дняк Ю.І.,
*старший викладач кафедри бізнес-аналітики
та цифрової економіки,
Національний авіаційний університет*

ЗНАЧЕННЯ ДІЛОВИХ ІГОР В ОСУЧАСНЕННІ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ВИЩОЇ ШКОЛИ

В роботі досліджено проблеми щодо оновлення сучасної освітньої моделі та використання ділових ігор для викладання та навчання. З освітньої точки зору, ігри є важливими інструментами мотивації та навчання, зв'язком між абстрактними поняттями та проблемами реального світу. З технічної точки зору, ігри допомагають виправити давню боротьбу освіти за збереження вільного володіння кінцевим користувачем обчислювальними засобами, всесвітньою мережею та дистанційним навчанням.

Сучасні освітні моделі підкреслюють необхідність підготовки студентів до їх майбутньої професійної кар'єри, а також заохочують розвиток їхніх компетенцій і навичок, шукаючи баланс між «твердими» технічними та «м'якими» соціальними навичками.

Так Європейська рамка кваліфікацій (ЄРК) яка є елементом системи підтримки визнання кваліфікацій і охоплює всі рівні освіти та є дійсною для країн-членів Європейського Союзу, країн, що вступають до Європейського Союзу і країн Європейського економічного простору, надає загальний опис восьми прийнятих у Європейському Союзі кваліфікаційних рівнів, в кожному з яких зазначено набір дескрипторів, які відображають результати навчання, притаманні кваліфікаціям певного рівня, у термінах знань, умінь, відповідальності та автономності.

Сучасні освітні моделі, відповідно до ЄРК, мають бути орієнтовані на результати навчання, засновані на отриманні знань, навичок і самостійності відповідно до рівня освіти, і вимагатимуть зміни фокусу освітньої системи шляхом переходу від моделі, орієнтованої на викладача, до моделі, орієнтованої на студента. Як зміна способів навчання, так і створення стратегій для сприяння розвитку компетенцій і навичок відбудуться не лише на академічному рівні, але й на етичному та особистому рівнях. Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій забезпечить нові сценарії навчання та навчальні процеси у формі не лише розуміння та знань, але й ноу-хау та експериментування.

Перегляд поглядів на бізнес освіту, викликаний занепокоєнням щодо статичної педагогіки, відображає ширшу проблему, з якою стикаються бізнес-дисципліни. Традиційної освітньої парадигми – змісту та передачі знань, недостатньо. Сучасні реалії вимагають багатовимірного підходу до навчання, коли викладачі, по-перше, передають ключові компетенції та, по-друге, надають студентам форум для незалежного мислення, оскарження припущень і широко поширених переконань. Університети недостатньо готують студентів до розуміння та вирішення двозначностей, з якими вони неминуче стикаються в реальних організаціях.

Ще одна проблема в освіті з бізнес-адміністрування – інтеграція навчальних програм. Інтеграція передбачає, що навчання є складним соціальним і когнітивним процесом оволодіння та відкриття. Інтеграція також відображає домінуючу управлінську парадигму, бачення фірми, засноване на ресурсах. Проте, незважаючи на численні дослідження, які підтримують інтеграцію навчального плану, вищі школи часто працюють як суміш незалежних різноманітних підрозділів. Навчальні програми пропонують студентам недостатню можливість розвивати інтегровані знання, що в свою чергу сприяє частковому отриманню навичок. Як наслідок, студенти випускаються з чудовими аналітичними навичками, але не мають уявлення, як перевести їх у системне мислення чи втілити ідеї на практиці. Отже, освіта з бізнес-адміністрування повинна відображати низку інтегрованих видів діяльності замість розрізнених функцій.

Статичні, орієнтовані на зміст методи навчання применшують інтеграцію навчальної програми, а слабка інтеграція навчальної програми мінімізує бажані освітні результати. Якщо знання не підлягають передаванню, їх релевантність для студентів і практики бізнес-адміністрування може бути незначною. Знання в цій галузі є засобом досягнення мети, і отримання фундаментальних фактичних знань є раннім і важливим етапом процесу навчання, але наступний етап навчання в галузі бізнес-адміністрування має бути практичним, орієнтованим на виконання емпіричних завдань.

Комп'ютерні ділові ігри моделюють ситуації ринкової конкуренції такого ж рівня та складності, як ті, які студенти зустріли б у реальній ситуації, та які важко відтворити в класі, наприклад бути власником компанії або мати можливість прийняти рішення на високому рівні. Вони забезпечують комплексне бачення як посередники для навчання в реальних умовах. Студенти можуть розвивати відповідні наскрізні компетенції, такі як робота в команді, спілкування або отримання досвіду, тестуючи бізнес-сценарії реального світу. Крім того, вони можуть включати елементи нетворкінгу та краудсорсингу, які заохочують формування та ідентифікацію лідерських навичок.

Крім того, інструменти моделювання дають змогу студентам застосовувати свої теоретичні знання та розвивати навички спілкування як у класі, так і поза ним. Вони дозволяють університетам краще використовувати свої ресурси та зменшувати витрати, одночасно забезпечуючи доступ до якісної освіти. Розширення або глобалізація вищої освіти є одним із найпомітніших досягнень добробуту суспільства, але нинішній соціально-економічний контекст потребує перегляду стійкості традиційної моделі університету не лише щодо її економічної життєздатності, а й щодо соціальних аспектів.

Комп'ютерні бізнес-ігри є особливим випадком гейміфікації, тобто зростаючої тенденції до навчання заснованого на грі. Дослідження гейміфікації підкреслюють її переваги використання в навчанні. Наприклад, її використання підвищує ефективність процесу навчання шляхом сприяння

не лише практичному застосуванню мультидисциплінарних знань, отриманих у класі, але й шляхом розвитку важливих для роботи у фірмі навичок спілкування, таких як командна робота, критичне мислення або вирішення проблем.