

## **ЗАСТОСУВАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ЕКОНОМІЧНА КІБЕРНЕТИКА»**

К.ф.-м.н. Т.В. Заховалко, к.ф.-м.н. І.А. Столярчук

ДВНЗ «Запорізький національний університет»,  
ІС:ЦСН ТОВ «Проком»  
Україна, м. Запоріжжя  
tvz\_99@mail.ru

Сучасний розвиток економіки потребує від фахівців з економічної кібернетики гнучко використовувати знання, якими вони володіють, знаходити рішення задач в умовах невизначеності, розпізнавати проблемні питання та відповідати на них.

Тому наряду з важливістю теоретичної підготовки загострюється потреба в розвитку аналітичних здібностей, навичок до спільних дій в нових непередбачуваних ситуаціях, критично аналізувати наявну інформацію та приймати рішення на основі її аналізу.

Для вирішення завдання підготовки висококваліфікованих фахівців-кібернетиків, що зможуть постійно вдосконалювати та розвивати свій професіоналізм, пропонується в процесі навчання використовувати активні форми навчання [1].

Однією з таких активних форм навчання студентів спеціальності «Економічна кібернетика» залучена ділова гра «Автоматизація систем управління в економіці», в якій використовується метод кейсів. Основна мета її – навчити студентів знаходити оптимальне рішення функціонування якої-небудь виробничої системи керування, розробити інформаційне забезпечення за допомогою відповідного інструментарію, виконати при цьому техніко-економічні розрахунки ефективності впровадження цієї розробки у впровадження.

У процесі ДГ імітується робота відділу автоматизованих систем керування (АСУ). В процесі виконання завдань учасники реалізують функції

різноманітних фахівців: аналітиків зі збору та обробки інформації, фахівців з процесного управління та оптимізації бізнес-процесів, IT-спеціалістів, фахівців з оцінки економічної ефективності тощо. Ігровий колектив складається з урахування функціонального розподілу завдань, що виконуються впродовж гри.

У результаті ДГ студенти здобувають навички й уміння розрахунків трудомісткості розробки алгоритму функціонування системи і її програмного забезпечення; кошторисної вартості розробки й ціни алгоритму (програми); вартості машино-години; собівартості річного обсягу робіт; капітальних вкладень; економічного ефекту й показників економічної ефективності програмного забезпечення та параметрів мережевих моделей.

Крім того, учасники гри на практиці освоюють використання методу функціонально-вартісного аналізу (ФВА) при розробці оптимального варіанта алгоритму функціонування системи, програмного забезпечення, застосування мережевих методів у плануванні й керуванні, здобувають навички по визначенню технічного рівня системи і її ПЗ. А також навчаються системному і економічному мисленню, веденню технічної, техніко-економічної документації відповідно до вимог ГОСТ.

Таким чином, заходи такого типу дозволяють об'єднати технології «знань» та «компетенцій». Студент отримує стимул на здобуття нових знань та розуміє як використовуються вже здобуті. Академічні дисципліни перестають здаватися суто теоретичними. З іншого боку зрозуміло, що практичні ситуації потребують нетривіальних заходів, можуть знадобитися знання із найрізноманітніших галузей. Ще одним позитивним моментом є зустрічі та праця в команді власне журі, в яке входять як представники академічної науки так и «чисті» практики. Така співпраці допомагає краще зрозуміти потреби сучасності, відкриває нові напрямки для наукових досліджень.

#### ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Ващенко Г. Загальні методи навчання: Підручник для педагогів. – Видання перше / Г. Ващенко. – Київ, Українська Видавнича Спілка, 1997. – 441 с.