

Наталія Степанівна ПОНОМАРЧУК

викладач-методист вищої категорії,
ДВНЗ «Кам'янець-Подільський індустріальний коледж»

**ДІЛОВА ГРА «ЛІЗИНГ ЯК ДЖЕРЕЛО ІНВЕСТИЦІЙ ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ
ПІДПРИЄМСТВА»**

Пономарчук, Н. С. Ділова гра «Лізинг як джерело інвестицій інноваційного розвитку підприємства» [Текст] / Наталія Степанівна Пономарчук // Український журнал прикладної економіки. – 2017. – Том 2. – № 4. – С. 72-75. – ISSN 2415-8453.

Анотація

Проаналізовано застосування аналогового моделювання при розробці сценарію ділової гри з навчальної дисципліни «Економіка підприємства».

Ключові слова: активізація навчальної діяльності; аналогове моделювання; рольові ігри; групова дискусія; колективна розумова діяльність; інновації; лізинг.

Nataliia Stepanivna PONOMARCHUK

Teacher-methodologist of the highest category,
Kamyanskyi-Podilsky Industrial College

**BUSINESS GAME "LEASING AS A SOURCE OF INVESTMENT INNOVATIVE
DEVELOPMENT OF THE ENTERPRISE"**

Abstract

The application of analogue modelling in the development of the business game scenario from the academic discipline «Economics of the Enterprise» has been analysed in this research.

Keywords: *activization of educational activity; analog simulation; role games; group discussion; collective mental activity; innovation; leasing.*

JEL classification: M10, M21

Ділові ігри набули широкого застосування для активізації навчального процесу. Традиційно вони розробляються за методикою аналогового моделювання і, як правило, відрізняються високою ефективністю в досягненні навчальної мети. Застосування такої моделі мотивує викладача шукати сучасні творчі підходи в проведенні навчальних занять, що потребує великих затрат часу, особливо в підготовчий період проведення ділової гри.

У дослідженні наведено результати розробки і проведення ділової гри з навчальної дисципліни «Економіка підприємства» після засвоєння теми «Інноваційно-інвестиційна діяльність підприємства».

Уміло організована і проведена ділова гра як один із поширених активних методів навчання дає можливість перевірити якість засвоєних студентами знань через кінцевий результат – спроможність вирішувати конкретні виробничі і управлінські

© Наталія Степанівна Пономарчук, 2017

ситуації. Студентам надається можливість розвивати своє новаторське креативне мислення, ораторське мистецтво, навички ділового і професійного спілкування, уміння аналізувати, моделювати, синтезувати і робити висновки.

План – сценарій ділової гри

Навчальна аудиторія трансформується за принципом автономної роботи груп за «круглими столами». Створено 5 робочих зон, обладнаних мультимедійними пристроями та девайсами.

Використовуються такі методи проведення занять, як: колективна розумова діяльність (КРД), диференційована групова робота (ДГР), перегляд мультимедійних презентацій, елементи рольової гри, бесіди, презентація результатів у вигляді доповідей, групова дискусія, анкетування студентів.

I –й етап. Постановка задачі (10 хв.)

Викладач мотивує навчальну діяльність, і методом фронтального опитування повторюються основні поняття лізингової діяльності. Демонструється слайд «Типова схема організації лізингових операцій» [1, с.182].

Студентам пропонується поділитися на 5 груп із 4 – 5 осіб і створити підприємства:

1-а команда - лізингоодержувач (підприємство за фахом);

2-а команда - лізингодавець;

3-а команда - комерційний банк;

4-а команда - страхова установа;

5-а команда - виробник (продавець).

Викладач дає настанову діяльності і повідомляє завдання:

Разом з вашими колегами ви створюєте організації для виконання поставленої задачі – моделювання лізингу. Вам необхідно поетапно продемонструвати проведення лізингових операцій і результати ваших досліджень подати у вигляді невеликої доповіді перед аудиторією. У кожній команді самостійно проводиться розподіл персоналу (директор, фінансист, інженер-системотехнік і т.п.). Роботу в групі очолює капітан.

II – й етап. Самостійна робота під консультуванням викладача (30 хв.)

Після постановки задачі групи самостійно працюють, використовуючи методики КРД та ДГР.

III – й етап. Звіти команд (30 хв.)

Капітани доповідають перед аудиторією про наслідки своєї роботи, відповідають на запитання. У кожного студента як представника новоствореної фірми відповідний бейджик. Демонструється слайд (конкретно до виробничої ситуації, розроблений ІТ – спеціалістами) (рис. 1).

Команди поетапно коментують результати діяльності:

Постановка задачі. Готельно-ресторанний комплекс «7-ме чудо» (команда 1) проводить рольову гру – імітацію ділової наради по розвитку інноваційної діяльності:

Директор: Для підвищення конкурентоспроможності (збільшення попиту) нам необхідно придбати сучасні сенсорні ресторанны столи українського виробництва за відпускною ціною 9 тис. \$. Пропоную подивитись рекламний ролик товаровиробника київської фірми.

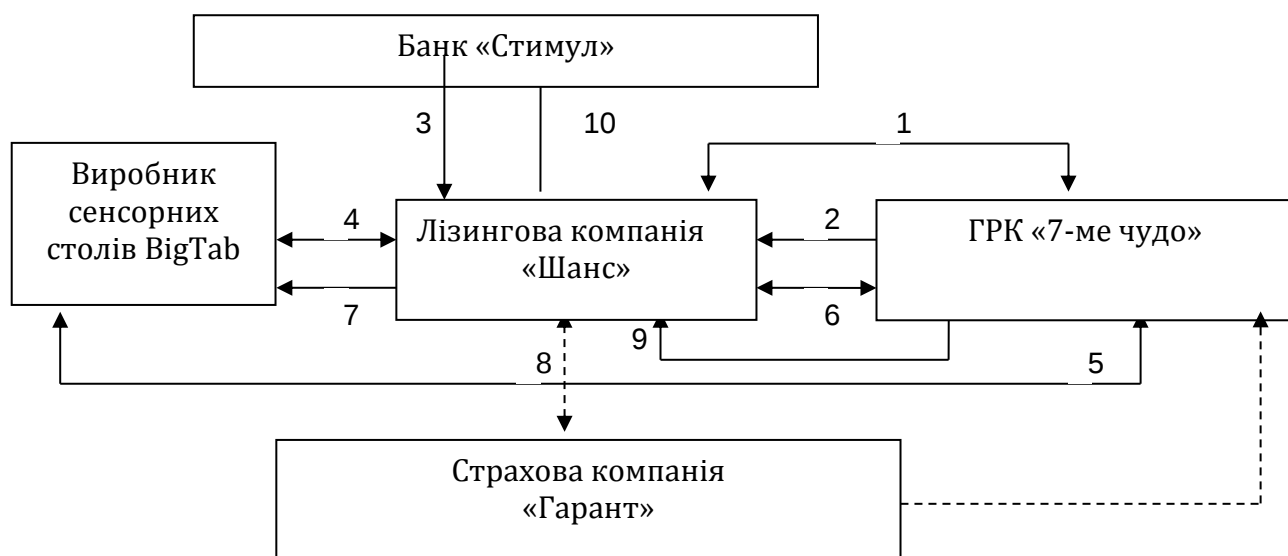


Рис. 1. Схема лізингової операції по отриманню в довгострокове користування рестораних інтерактивних столів.

**Власна розробка.*

Головний бухгалтер: Щоб здійснити покупку, нам необхідно 54 тис. \$. Кредити в банку ми не зможемо отримати, пропонуємо застосувати фінансовий лізинг. Необхідно укласти лізингову угоду з лізинговою компанією «Шанс».

(Діалоги наступних етапів студенти розробляють самостійно і виконують згідно з прописаними ролями).

Рольова гра між командами «7-ме чудо та Шанс» по укладанню лізингової угоди та передачі замовлення на устаткування (**кроки 1-й та 2-й** по схемі), демонструється у вигляді слайдів мультимедійної презентації.

3-й крок. Одержання банківського кредиту в КБ «Стимул», (рольова гра, у якій беруть участь студенти 2-ї та 3-ї команд).

4-й крок. Оформлення договору купівлі-продажу об'єкту лізингу, (рольова гра між 3-ю та 5-ю командами).

5-й крок. Поставка 6-ти столів Київською фірмою-виробником замовнику ГРК «7-ме чудо», (рольова гра між 1-ю та 5-ю командами).

6-й крок. Складання акта приймання об'єкта лізингу, (рольова гра між 1-ю та 2-ю командами).

7-й крок. Оплата поставки об'єкта лізингу лізингодавцем, (рольова гра між 2-ю та 5-ю командами)

8-й крок. Укладання договору страхування об'єкту лізингу, (рольова гра між 2-ю та 4-ю командами).

9-й крок. Сплата лізингових платежів, (рольова гра між 1-ю та 2-ю командами)

10-й крок. Повернення банківського кредиту та оплата за ним відповідного відсотку, (рольова гра між 2-ю та 3-ю командами).

Операції виконуються з використанням комунікаційних зв'язків (електронні рахунки, які перевіряються за допомогою мобільного зв'язку).

3-й етап: Підведення підсумків (10 хв.)

Ділова гра закінчується оцінюванням результативності роботи студентів через проведення групової дискусії та анкетування.

Список літератури

1. Економіка підприємства: підручник за заг. ред. С. Ф. Покропивного. – К.: КНЕУ, 2000. – С. 182
2. Пономарчук, Н. Деловая игра «Маркетинговые исследования «Малахитовые шкатулки»» [Текст] / Н. Пономарчук, А. Черный // Теорія і практика перебудови економіки: збірник наукових праць. – Черкаси: ЧІТІ, 2001. – С. 310-312
3. Пономарчук, Н. Деловая игра «Расстановка кадров» [Текст] / Н. Пономарчук, А. Черный // Наука и предпринимательство / Винница – Каменец-Подольский 2003 С. 256-288.
4. Режим доступу: <http://bigtab.com.ua/horizontal.html>.

References

1. Pokropyvnyy, S. F. (2000). *Ekonomika pidpryyemstva*. Kyiv: KNEU.
2. Ponomarchuk, N. & Chernyy, A. (2001). Delovaya igra «Marketingovyye issledovaniya «Malakhitovye shkatulki». *Teoriya i praktyka perebudovy ekonomiky*, 310-312
3. Ponomarchuk, N. & Chernyy, A. (2003). Delovaya igra «Rasstanovka kadrov». *Nauka i predprinimatel'stvo*, 256-288.
4. Retrieved from: <http://bigtab.com.ua/horizontal.html>.

Стаття надійшла до редакції 04.12.2017 р.