

Письменний Віталій
 доктор економічних наук, доцент
 професор кафедри економіки та фінансів
 Тернопільський національний технічний університет ім. Івана Пулюя

СИМУЛЯЦІЙНІ ТА ІГРОВІ ПІДХОДИ У ФОРМУВАННІ ПІДПРИЄМНИЦЬКИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ (НА ПРИКЛАДІ ГРИ «МАЛІ ПІДПРИЄМЦІ»)

Відокремлення навчання підприємництву від практичного досвіду закономірно призводить до неповного засвоєння економічних знань, оскільки сама їхня природа передбачає формування через дію, а не через саму лише інтерпретацію понять. Категорії на кшталт прибутку, збитку, витрат чи податкових зобов'язань у такому випадку залишаються на рівні ізольованих елементів пам'яті, які можна відтворити, але складно використати як інструмент мислення. Вони існують окремо одна від одної і не складаються в цілісну модель економічної поведінки, яка потрібна для реальних рішень. Через це виникає типова ситуація: здобувач освіти здатен дати коректне визначення, пояснити базові залежності, однак втрачає здатність поєднати ці знання в момент, коли вони одночасно «працюють» у реальному контексті.

У цьому сенсі настільну фінансову гру «Малі підприємці», розроблену В. Письменним і С. Коженівським, можна розглядати повноцінною дидактичною моделлю, що відтворює логіку підприємницької діяльності на рівні взаємопов'язаних рішень та їх наслідків (рис. 1). Її внутрішня структура відображає ключові економічні процеси – акумулювання та розподіл стартового капіталу, вибір фінансової стратегії, взаємодію з фінансовими інститутами, адаптацію до змін зовнішнього середовища – проте вирішальним є не сам перелік цих елементів, а спосіб їх організації. Така побудова забезпечує ефект занурення в процес, за якого навчання відбувається через послідовне проживання підприємницьких ситуацій, а не через їх опис чи пояснення, формуючи здатність до ситуативного аналізу, оцінки ризиків і коригування стратегії в умовах змінних параметрів.



Рисунок 1. Ігрова карта до настільної фінансової гри «Малі підприємці»

рівень складності. Вона передбачає прийняття рішення в умовах невизначеності. Фіксована вартість страхового полісу, поєднана з невизначеною вигодою, створює ситуацію, в якій гравець змушений оцінювати не лише потенційний фінансовий результат, а й імовірність його настання.

Важливим методичним аспектом є наявність у грі спільного впливу, що синхронно впливає на всіх учасників, формуючи тим самим уявлення про існування системних економічних ризиків. Наприклад, зміна цін на енергоносії діє незалежно від індивідуальних стратегій гравців, що принципово відрізняє цю подію від локальних управлінських рішень у межах окремого підприємства. У результаті виникає ситуація, коли зовнішнє середовище виступає автономним фактором впливу, який не може бути нейтралізований через оптимізацію ресурсів чи диверсифікацію на мікрорівні. Це дозволяє зафіксувати межі керованості бізнес-системи й усвідомити наявність ризиків, які мають надіндивідуальний характер і формуються на рівні економічної системи в цілому. Подібний тип моделювання є методично складним, а тому досить рідко інтегрується навіть у розвинені освітні симуляції.

Якщо розглядати результати участі в грі як освітній ефект, то доцільно виділити кілька взаємопов'язаних рівнів компетентностей. Перший рівень охоплює фінансово-аналітичні навички, які проявляються у здатності здійснювати базовий облік, інтерпретувати структуру витрат і доходів, формувати елементарні рішення щодо планування ресурсів тощо. Другий рівень має поведінковий характер і пов'язаний з розвитком здатності діяти в умовах невизначеності, приймати рішення за обмеженої інформації, а також адаптувати стратегію під впливом змін зовнішнього середовища або ж випадкових подій. Третій рівень є системним і полягає у формуванні уявлення про економіку як про мережу взаємопов'язаних змінних, де кожне рішення має певні мультиплікативні наслідки, а ізольоване трактування факторів виявляється методологічно недостатнім.

Водночас важливо уникати переоцінювання подібних ігрових моделей, оскільки будь-яка дидактична симуляція за своєю природою здійснює редукацію реальності. Наприклад, у грі відсутні складні кредитні інструменти, обмежено представлене питання оподаткування та спрощена логіка ринкової взаємодії, де конкуренція не відтворюється в повному класичному економічному сенсі. Однак ці характеристики не можуть розглядатися як концептуальна слабкість інструменту, оскільки вони відображають свідоме методичне рішення щодо рівня складності навчального середовища. У цьому сенсі гру доцільно інтерпретувати як модульну платформу з потенціалом до масштабування, де поступове ускладнення правил, введення додаткових ролей або розширення набору економічних змінних створює передумови для переходу комплексної підприємницької екосистеми з багаторівневою структурою взаємодій.

Перелік використаних джерел:

1. Письменний В.В. Проблеми гейміфікації в освіті в контексті цілей сталого розвитку. Наукові записки Малої академії наук України. 2025. Вип. 1 (32). С. 36–46.

УДК 338.27

Подвірна Тетяна
кандидат економічних наук
доцент кафедри економіки та фінансів
Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

РОЛЬ ТРАНСНАЦІОНАЛЬНИХ КОРПОРАЦІЙ У РОЗВИТКУ СВІТОВИХ ТОВАРНИХ РИНКІВ

У сучасних умовах розвитку світової економіки транснаціональні корпорації (ТНК) займають провідне місце у системі міжнародних економічних відносин та відіграють важливу роль у функціонуванні світових товарних ринків. Активізація процесів глобалізації,