

В настоящее время в Российской Федерации прорабатывается нормативная база для эксперимента по беспилотной перевозке грузов с использованием дронов в рамках «регуляторных песочниц». Дроны могут быть востребованы для срочной доставки грузов в регионы, где нет транспортной инфраструктуры [7].

Вместе с тем нельзя забывать про возможные угрозы в результате цифровизации всех сфер деятельности:

- обеспечение национальной безопасности и сохранности коммерческой тайны;
- крупномасштабные сокращения работников. В связи с этим перед государством стоит задача разработать механизм адаптации рынка труда, а также сферы образования к изменяющимся условиям [1];

- ужесточение конкуренции в связи развитием электронной торговли, появлением компаний, осуществляющих свою деятельность на основе бизнес-модели краудсорсинговой логистики, которые берут на себе выполнение логистических функций (такси-сервисы Uber, Яндекс-такси и др).[4]

Таким образом, цифровые технологии позволяют оптимизировать бизнес-процессы, внедрять новые логистические решения, развивать рынок логистических услуг, повышать эффективность логистических систем. Вместе с тем необходимо разработать и реализовать мероприятия, направленные на предотвращение угроз, возникающих в результате цифровизации экономики.

#### Библиографические ссылки

1. Рожко О. Н., Хоменко В. В. Трансформация национального рынка логистических услуг в условиях цифровой экономики // Проблемы современной экономики. 2019. N 3 (71). 211–215.

2. Об утверждении Концепции развития логистической системы Республики Беларусь на период до 2030 года: Постановление Совета Министров Респ. Беларусь, 28.дек.2017 г., № 1024 // Нац. реестр правовых актов Респ. Беларусь. 2018. 5/44658.

3. «Белтаможсервис» и «Цифровая логистика» организовали первую транзитную перевозку в цифровом формате : [сайт]. URL: <https://www.belta.by/economics/view/beltamozhservis-i-tsifrovaja-logistika-organizovali-pervuju-tranzitnuju-perevozku-v-tsifrovom-formate-398202-2020> (дата обращения 12.02.2021).

4. Ларин О. Н., Куприяновский В. П. Вопросы трансформации рынка транспортно-логистических услуг в условиях цифровизации экономики // International Journal of Open Information Technologies. 2018. Т. 6. № 3. С. 95–100.

5. Ефимов А. Д., Бессарабов Е. Н., Караева М. Р., Мохов В. А., Яркин Е. К., Романенко В. Е. Анализ современных трендов цифровой логистики // Известия вузов. Северо-кавказский регион. Технические науки. 2019. № 2. С. 5–12.

6. Королёва А. А. Экономические эффекты цифровой логистики // Журнал Белорусского государственного университета. Экономика. 2019. № 1. С. 68–76.

7. О принципах и подходах цифровой логистики в сфере транспортных услуг государств – членов Евразийского экономического союза: Аналитический доклад : [сайт]. 2020. URL: <http://www.eurasiancommission.org/ru/act/energetikaiinftr/transport/SiteAssets.pdf> (дата обращения 12.02.2021).

УДК 330.16 : 371.3

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ МОЛОДЕЖИ

**А. В. Капусто<sup>1)</sup>, С. Н. Костюкова<sup>2)</sup>, М. В. Шарпило<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Кандидат физико-математических наук,  
доцент кафедры аналитической экономики и эконометрики  
экономического факультета Белорусского государственного университета, г. Минск

<sup>2)</sup> Кандидат экономических наук,  
доцент кафедры корпоративных финансов  
экономического факультета Белорусского государственного университета, г. Минск

<sup>3)</sup> *Студент экономического факультета  
Белорусского государственного университета, г. Минск*

Представлены образовательные технологии обучения предпринимательству среди молодежи в виде игровых методов. Разработана методика оценки эффективности игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи и представлена ее апробация на примере игры с экономическим содержанием. С использованием статистических методов получена оценка результатов использования игровой технологии для группы респондентов численностью 100 человек.

*Ключевые слова:* игровые методы; методика; предпринимательство; оценка эффективности; статистические методы.

## THE USE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN TEACHING YOUTH ENTREPRENEURSHIP

**A. V. Kapusto<sup>1)</sup>, S. N. Kostjukova<sup>2)</sup>, M. V. Sharpilo<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> *PhD in Physics and Mathematics,  
Associate Professor of Analytical Economics and Econometrics Department  
at the Faculty of Economics of the Belarusian State University, Minsk*

<sup>2)</sup> *PhD in Economics, Associate Professor of Corporate Finance Department  
at the Faculty of Economics of the Belarusian State University, Minsk*

<sup>3)</sup> *Student of the Faculty of Economics of the Belarusian State University, Minsk*

Educational technologies for teaching entrepreneurship among youth are presented in the form of game methods. A methodology for assessing the effectiveness of game methods of teaching entrepreneurship among young people is developed and its approbation is presented on the example of a game with an economic content. Using statistical methods, an assessment of the results of using game technology for a group of respondents of 100 people was obtained.

*Keywords:* game methods; methodology; entrepreneurship; efficiency assessment; statistical methods.

В настоящее время в Республике Беларусь на высшем правительственном уровне поддерживается развитие предпринимательской инициативы. В условиях развития в нашей стране рыночной экономики объективно назрела необходимость в формировании нового слоя общества – «предпринимателей». Вместе с ним формируется и новый тип личности, который принципиально отличается от типа личности, воспитанного в централизованной экономике. Современное общество диктует свои правила, сегодня наиболее конкурентоспособен и успешен тот, кто обладает предприимчивостью и высокими коммуникативными навыками, а поэтому есть необходимость развивать такие качества, как умение быть мобильным в экономической среде, готовность к риску, смене профессии, предприимчивость. Самой трудной задачей здесь является сосредоточить внимание на обучении предпринимательству, заменив узкую бизнес-ориентацию на цели развития типа личности предпринимателя в широком смысле, и сформировать предпринимательские навыки личности, способствующие достижению соответствующего уровня «эффективного» предпринимательского поведения.

Важность и необходимость развития предприимчивости у учащихся отмечается на высшем государственном уровне. Так, директива Президента Республики Беларусь № 4 «О развитии предпринимательской инициативы и стимулировании деловой активности в Республике Беларусь» [1] ориентирует на повышение уровня предприимчивого мышления молодежи, что требует обновленной общеобразовательной подготовки учащихся.

Таким образом, обучение предпринимательству прочно и повсеместно должно входить в деятельность учреждения образования.

Вместе с тем до сих пор остается дискуссионным вопрос о том, какие образовательные технологии окажутся эффективными в достижении поставленной цели – обучению предпринимательству молодежи.

Одной из перспективных образовательных технологий, приобретающих растущую популярность среди эффективных средств обучения молодежи, находящейся на разных образовательных уровнях, выступают игровые технологии [2].

Проблема применения игровой деятельности в образовательном процессе для педагогической теории и практики продолжает оставаться актуальной для ученых и педагогов.

Однако, несмотря на значительное количество работ по проблеме использования игр в процессе обучения, их педагогический потенциал еще далеко не исчерпан. Более того, многие ученые отмечают эффективность игровых методов, которые обусловлены такими дидактическими свойствами игры, как: двойственность; неопределенность исхода; добровольность; полифункциональность [3].

Цель исследования: изучение одной из форм образовательных технологий - игровых и оценка их эффективности.

В процессе реализации игровой технологии была задействована игра с экономическим содержанием «БИЗНЕСБОЛ», которая основана на принципе сюжетного моделирования. Суть игры заключается в следующем: участникам игротеки предлагается представить себя в роли предпринимателей, которым предстоит развивать свой бизнес, покупая землю для размещения своих фирм.

Перед предпринимателями открывается масса возможностей для развития своего бизнеса – от покупки сети продуктовых магазинов до развития нефтяного бизнеса. На момент начала партии все игроки находятся в равных финансовых условиях, имея равный стартовый капитал. «Предприниматели» покупают землю, строят на ней фирмы, развивают их, образуя крупные сети различной отраслевой направленности, зарабатывают и тратят деньги, договариваются друг с другом о вступлении в альянс, совместных стратегиях развития или о вытеснении конкурентов с рынка. При этом стоимость бизнеса приближена к реальной.

Участники игротеки осваивают экономическое содержание таких теоретических понятий, как инвестиции, активы, конкуренция, доходы, прибыль, рентабельность и др. Кроме того участники игротеки приобретают навыки ведения деловых переговоров, применения моделей влияния и убеждения.

Игротека «БИЗНЕСБОЛ» рассчитана на формирование у учащихся адекватных представлений о сути предпринимательской деятельности и деловых процессов, воспитание экономической культуры мышления и этики делового поведения.

Для оценки эффективности использования игровой технологии были применены статистические методы обработки данных в разработанной методике, которая предполагает проведение предварительной диагностики базового уровня знаний и навыков в сфере предпринимательства среди молодежи и выполнение послеигровой диагностики приращения знаний [4].

Предварительная диагностика включала анкетирование и обработку результатов опроса, позволяющую оценить базовый уровень знаний, как с позиции общей подготовки, так и при детализации направлений исследования, связь между уровнем подготовки в вопросах экономики и психологии, однородность выборочных совокупностей.

На первом этапе предварительной диагностики была проведена оценка базового уровня знаний молодежи посредством проведения предварительного анкетирования.

Исходя из целей исследования, были разработаны анкеты по двум направлениям опроса: блок № 1 «Психология» и блок № 2 «Экономика».

На втором шаге первого этапа, применяя методы описательной статистики, была выполнена обработка результатов анкетирования выборки из 100 респондентов, разбитых на две группы (студенты экономического и технического профилей). Группировочным признаком для построения статистических рядов наблюдений стало количество верных ответов. Для каждого из полученных статистических рядов, с привлечением встроенной процедуры «Анализ данных» MsExcel, была построена описательная статистика, получено графическое представление данных. В качестве показателей начального уровня знаний были использованы выборочные средние значения и коэффициенты вариации. Сравнение выделенных числовых характеристик было выполнено: 1) по двум блокам вопросов для каждой специальности; 2) по двум блокам вопросов для всей совокупности опрошенных; 3) по полным анкетам для двух специальностей.

Послеигровая диагностика включала повторное анкетирование участников игротек и обработку результатов опроса. На основе полученных результатов был выполнен сравнительный анализ числовых характеристик и подтверждена положительная динамика влияния игры на уровень знаний.

Анализ полученных результатов показывает, что для каждой группы увеличилось среднее количество правильных ответов по каждому из блоков и, соответственно, по всей анкете в целом. Анализируя значения коэффициента вариации, можно заметить, что увеличилась однородность групп по всем вариантам группировки. Снижение значения коэффициента вариации по каждому блоку показывает усиление однородности групп.

Сравнительный анализ результатов предварительной и послеигровой диагностики позволяет сделать вывод о положительной динамике уровня знаний обучающихся: выросло среднее количество верных ответов по исследуемым блокам вопросов и увеличилась однородность выборок.

Таким образом, использование игровых технологий позволит сделать обучение предпринимательству, экономической и финансовой грамотности молодежи интересным, динамичным и разнообразным.

#### Библиографические ссылки

1. О развитии предпринимательской инициативы и стимулировании деловой активности в Республике Беларусь : [сайт] : директива Президента Республики Беларусь № 4 / Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь, 2011 г., № 3, 1/12259. URL: [http://www.pravo.by/document/?guid=2012&-oldDoc=2011-3/2011-3\(020-026\).pdf&oldDocPage=1](http://www.pravo.by/document/?guid=2012&-oldDoc=2011-3/2011-3(020-026).pdf&oldDocPage=1) (дата обращения: 26.02.2020).
2. Бейсембаева А. К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании // Молодой ученый. 2018. № 48 (234). С. 273–275. URL: <https://moluch.ru/archive/234/54247>.
3. Образовательные технологии : учебное пособие / кол. авторов; под ред. Н. В. Бордовской. М. : КНОРУС, 2010. 432 с.
4. Барашкова Е. В., Костюкова В. И., Шарпило М. В., Капусто А. В., Костюкова С. Н. Методика оценки эффективности игровых методов обучения предпринимательству среди молодежи // Социально-экономическое развитие организаций и регионов в условиях цифровизации экономики, материалы междунар. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых, Витеб. гос. технолог. ун-т ; Витебск, октябрь 2020 г. С. 38–42.