

Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітній процес закладів освіти

*Оксана Костенко
(м. Кременчук, Україна)*

**БІЗНЕС-СИМУЛЯЦІЯ ЯК СКЛАДОВА ЕЛЕКТРОННОГО
НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРЕДМЕТА
«ІНФОРМАЦІЙНІ СИСТЕМИ І ТЕХНОЛОГІЇ В ОБЛІКУ»**

Анотація. У статті описано авторську розробку бізнес-симуляції з предмета «Інформаційні системи і технології в обліку» для учнів, що навчаються за професією «Обліковець з реєстрації бухгалтерських даних».

Виклад основного матеріалу. Соціально-економічне становище в Україні з кожним роком все більше зумовлює перевищення пропозиції над попитом на ринку праці. Як наслідок, з'являється низка нових вимог до професійних компетенцій майбутніх фахівців та навчальних закладів, які їх готують. Створення умов для зростання швидкості процесу адаптації навчального процесу під сучасні вимоги ринку праці і є проблематикою сучасної професійної освіти.

Пальчук М.І. підкреслює, що необхідною рисою конкурентоспроможного спеціаліста є здатність вирішити поставлені цілі в різних ситуаціях, які швидко змінюються за рахунок володіння методами вирішення вищого класу професійних задач [3. с. 72]. Становлення такого спеціаліста в умовах використання лише традиційних технологій навчання є неможливим [1]. Саме тому виникає необхідність пошуку нових педагогічних технологій, які сприятимуть переорієнтації процесу навчання на кінцевий результат, що можливо досягти за допомогою використання ігрових технологій.

До поняття «ігрові педагогічні технології» Г. Селевко включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Г. Селевко та його послідовники М. Буланова-Топоркова, В. Кукушин головну відмінність вбачають у тому, що педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат,

які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю [5. с. 152].

Бізнес-симулятори належать до ділових ігор третього покоління, які створені на основі інтелектуальних імітаційних середовищ з відритою архітектурою, що здатна функціонувати у колективному та індивідуальному режимах [4. с. 173].

Ігри з категорії «віртуальна реальність» відрізняються від звичайних ігор тим, що являють собою не просту гру, а скоріше віртуальний простір з певними властивостями. Користувач вибирає спосіб віртуального існування, розплачується за віртуальні товари віртуальною валютою, займається продажем, створює навколишній простір і особисті речі. Ігри, розраховані на економічне моделювання, пропонують спробувати управляти цілими економіками, містами, торговими компаніями [6].

Також можна відзначити недостатній рівень упровадження комп'ютерних та інформаційно-комунікативних технологій навчання в зміст ігрових технологій, особливо таких, що активно використовуються у практичній діяльності [2].

Нами використання бізнес-симуляцій у навчальному процесі було апробовано під час організації самостійної роботи учнів III курсу з предмета «Інформаційні системи і технології в обліку», що навчалися за професією «Обліковець з реєстрації бухгалтерських даних».

За існуючою навчальною програмою лабораторно-практичні роботи не охоплюють в повному обсязі практичну діяльність фахівця із зазначеної професії на підприємстві. Фактично учні знайомляться з інтерфейсом, а не здобувають практичні навички користування програмою «М.Е.Дос». Це створює труднощі у підготовці конкурентоспроможного фахівця на ринку праці.

Навчальна практика на підприємствах також не дає можливості учням здобути практичні навички користування програмою «М.Е.Дос», оскільки

частіше за все має екскурсійний або поверхневий характер знайомства з програмою.

Враховуючи вище вказане, альтернативою може виступати впровадження у навчальний процес вивчення звітності та документообігу в програмі «М.Е.Дос» за допомогою наскрізного завдання, яке б охоплювало процес створення та подачі звітності в усі контролюючі органи України (ДФСУ, ДССУ, ПФУ, ФСС з ТВП, ДКСУ, міністерства і відомства).

Заняття проводилися з використанням продукту «М.Е.Дос». Ця програма була обрана тому, що вона є лідером в Україні серед бухгалтерських програм і саме в ній працює більша частина роботодавців.

Для проведення гри необхідне забезпечення: персональний комп'ютер, доступ до мережі Інтернет. В бібліотеці та в комп'ютерному кабінеті навчального закладу було здійснено інсталяцію програми для забезпечення доступу учням до програми в будь-який час.

На підготовчому етапі відбувається формування кола учнів, які б виявили бажання самостійно у вільний від навчання час брати участь у грі. Учні пояснюються умови гри, описується процес її проведення та характеризуються можливі результати гри. Коли коло бажаючих визначено, викладач розробляє індивідуальні завдання, оскільки кожен з учасників буде здійснювати роботу окремої фірми у персональній базі програми «М.Е.Дос». Викладач пропонує учням «витягти» конверт, в якому вказано реквізити та початкові дані фірми, з якою буде працювати учень в наступних етапах гри.

Основний етап гри складається з десяти завдань. Під час виконання кожного завдання учні будуть здійснювати документальний облік процесів, які відповідають реальній професійній діяльності фахівця-обліковця: 1) Створення та реєстрація податкової накладної; 2) Експорт перерахунків до банку; 3) Розрахунок заробітної плати; 4) Заповнення табелю обліку робочого часу; 5) Розрахунок сум утримань і відрахувань до фондів; 6) Заповнення розрахункових листів та відомості; 7) Формування документів для переведення виплат в банк; 8) Облік і управління персоналом; 9) Обмін первинними

бухгалтерськими документами з контрагентами; 10) Подача звітності в контролюючі органи.

Під час виконання завдань основного етапу учні користуються відеоінструкціями, які містяться на офіційному сайті розробників програмного продукту «М.Е.Дос» (<https://medoc.ua/uk>). Для забезпечення зворотного зв'язку в процесі виконання завдань було створено закриту групу в Facebook, де учасники гри можуть спілкуватися між собою та викладачем-координатором гри стосовно проблемних запитань, які виникають під час гри. Крім того, зворотній зв'язок забезпечується засобами Інтернет-комунікацій навчального сайту «ІСТО» <http://isto.biz.ua>: можна залишити коментар, написати листа на електронну адресу сайту або зв'язатися по Skype.

Після виконання кожного завдання учні надсилають викладачеві-координатору гри звіт у вигляді бухгалтерського документа (податкову накладну, товарно-транспортну накладну, табель обліку робочого часу, розрахунково-платіжну відомість тощо).

Виконання кожного етапу має часові межі, тобто виконання кожного завдання повинно займати не більше трьох робочих днів.

На заключному етапі відбувається підведення підсумків. Оцінюється правильність виконання завдання (відсутність помилок у змісті звітних документів) та своєчасність виконання завдань. За результатами всі учасники бізнес-симуляції отримують сертифікат про проходження додаткових курсів із вивчення курсу «М.Е.Дос», а найкращі гравці отримують дипломи переможців I, II та III ступенів.

Слід зазначити, що використання бізнес-симуляції не може замінити виробничу практику на реальному підприємстві, проте створює умови для максимального наближення до реальних виробничих умов, що надає переваги під час проходження співбесід із потенційним роботодавцем.

Основними перевагами використання бізнес-симуляторів при формуванні професійної компетентності майбутніх обліковців є:

- формування здібностей щодо прийняття обґрунтованих рішень у різних ситуаціях;
- підвищення власної кваліфікації через взаємодію не лише з викладачем-координатором гри, а й з колегами по грі;
- розвиток уміння працювати з документацією обліковців та бухгалтерів;
- формування та закріплення навичок самоаналізу;
- можливість набуття практичних навичок при самостійній формі навчання.

Таким чином, впровадження використання бізнес-симуляторів у навчальному процесі дозволить, по-перше, ознайомити учнів із загальними принципами прийняття управлінських та бухгалтерських рішень на підприємстві, по-друге, краще засвоїти документальний облік господарських процесів підприємства, по-третє, сформувати засади бухгалтерського мислення та швидкого реагування на проблемні ситуації.

Висновок. Отже, сучасний стан розвитку ІТ-технологій дозволяє викладачам створювати необхідні умови для інформатизації самоосвіти, що є гарантом досягнення учнями найвищих результатів у навчанні, здобутті практичних навичок, які забезпечать швидку адаптацію учнів до професійної діяльності у майбутньому та високий рівень конкурентоспроможності на ринку праці.

ЛІТЕРАТУРА

1. Красовська Ю. Використання бізнес-симуляторів для формування професійної компетентності фахівця-економіста / Ю. Красовська, О. Романів; [Електронний ресурс]. – Режим доступа : [http: // www. nbuv.gov.ua/old_jrn / Soc_Gum / Npd / 2012_1/4krasovs.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Npd/2012_1/4krasovs.pdf).
2. Мартинова Н. С. Аналіз сучасного стану використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх менеджерів туризму / Н. С.

Мартінова; [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http: // www. pbuv.gov.ua / old_jrn / Soc_Gum / Nzspp / 2012_5/pp/pp9.pdf](http://www.pbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Nzspp/2012_5/pp/pp9.pdf).

3. Пальчук М. І. Принципи реалізації взаємозв'язку теоретичного і виробничого навчання в професійній школі / М.І. Пальчик // Педагогіка і психологія професійної освіти: наук.-метод. журнал. – Львів: «Національний університет «Львівська політехніка». – 2005. – № 1.

4. Козленко Н. Н. Деловые игры в принятии управленческих решений / Н.Н. Козленко. - М.: Изд-во ВЗПИ, 1992. - 173 с.

5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] / Г. К. Селевко. – М. : Нар. обр., 1998. – с. 52.

6. 50 business games to sharpen your business skills. // [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http: // www.onlineclasses.org /2009/10/07/50-great-games-to-sharpen-your-business-skills](http://www.onlineclasses.org/2009/10/07/50-great-games-to-sharpen-your-business-skills).