

СУЧАСНІ ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ТА ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ БУХГАЛТЕРСЬКОГО ОБЛІКУ

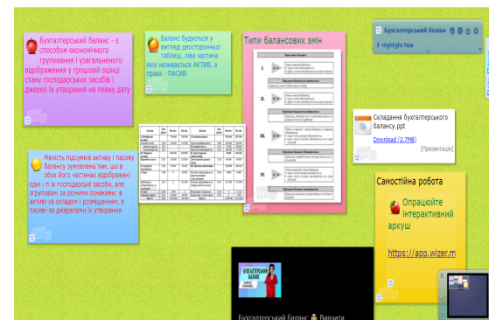
Воробйова Олена Анатоліївна

ДНЗ «Деражнянський центр професійної освіти»

Активне впровадження сучасних інформаційних технологій у життя людини призвело до розвитку інноваційних процесів і в освіті. Прагнучи до європейських стандартів, Україні необхідно підвищувати свою конкурентоспроможність у наданні якісних освітніх послуг. Це вимагає застосування активних методів навчання, тому цілком закономірним стає використання нових інформаційних технологій та інноваційних методів викладання бухгалтерського обліку.

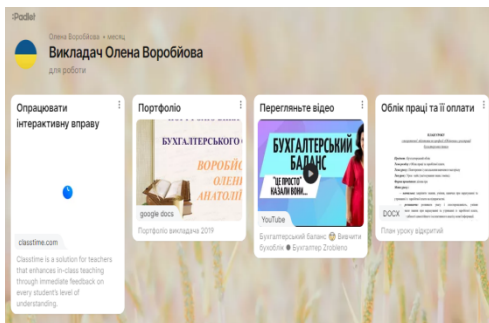
Підготовка громадянина, який зможе навчатися впродовж життя неможлива без наявності цифрових навиків. Медіа грамотність – ключова компетентність особистості нашого часу. Пріоритету набувають знання, навички й уміння аналізувати, критично мислити, оцінювати і створювати цифровий контент, розуміти, як з ним і в ньому працювати. Цифрові інструменти дозволяють швидко та ефективно обробляти великі обсяги даних та проводити їх аналіз. Це дозволяє мені, як педагогу, з легкістю відслідковувати прогрес учнів, ідентифікувати проблемні питання та знайти ефективні способи їх вирішення.

Досягти максимальної якісної організації навчального процесу можна за рахунок використання «хмарних» технологій, які дозволяють користуватися комп'ютерними ресурсами віддаленого сервера як веб-сервісу через мережу Інтернет на своєму локальному персональному комп'ютері. Тобто всі роботи та обчислення проводяться віддалено, і головним фактором доступності такої технології є наявність інтернету. Використання хмарних технологій у



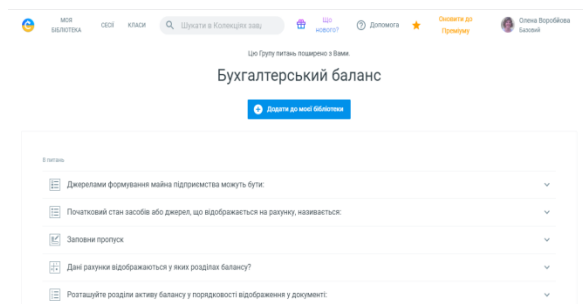
навчальному процесі перш за все дозволить вирішити проблему забезпечення рівного доступу учнів та викладачів до якісних освітніх облікових ресурсів як в під час навчання, так і в позаурочний час.

Для спільної роботи зі створення й редагування документів і зображень, спілкування в реальному часі використовую віртуальні інтерактивні онлайн-дошки як принципово новий інструмент для навчання, завдяки якому можливе поєднання тексту, зображення, відео- й аудіоматеріалу на одному майданчику. Зокрема, працюємо з дошками Padlet, Miro, Jamboard, Linoit для організації групової роботи учнів під час проведення «мозкового штурму»,



узагальнення й систематизації знань, рефлексії; для розміщення навчальної інформації або завдань для її пошуку; як місце розміщення ідей для проектів та їх обговорення; як інструмент для організації спільної діяльності учнів під час заняття та поза ним. [2, с.156].

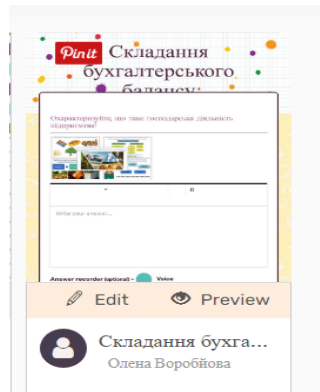
Classtime – це помічник вчителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією рівня розуміння та прогресу усього класу в живому часі, дозволяє викладачам вибирати з безлічі питань для створення унікальних форматів оцінювання за короткий проміжок часу. Особливості конструктора тестів із 10 різних типів, шпаргалка з користування редактором формул LaTeX, алгоритму пошуку в колекції завдань та зручність систематизації й використання в особистому кабінеті.



Будь-яку сесію можна практично налаштувати з метою дотримання академічної доброчесності та можливості використання платформи як дієвого інструмента на різних за типом уроках при дистанційній, змішаній чи очній формі навчання, а також для самонавчання чи самоконтролю учнів. Крім того,

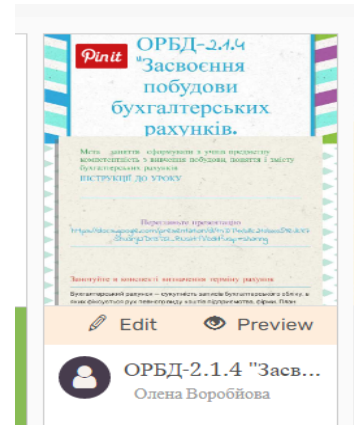
усі учасники можуть стати учасниками командної гри – найважливішої переваги Classtime, що дозволяє їм не лише продемонструвати знання бухгалтерського обліку, а й опинитись у глядацькій залі.

Дуже цікавими є інтерактивні робочі аркуші як найкращий спосіб поєднувати будь-які типи контенту, навіть аудіо-записи. Під час дистанційного навчання робочі інтерактивні аркуші набули значної



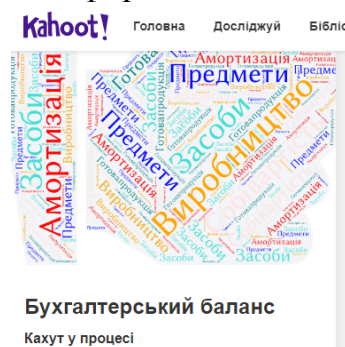
популярності. Сервіс Wizer - один з найкращих та найпростіших інтерактивних сервісів для вчителя,

на якому створюю власні інтерактивні аркуші та ділюся ними з учнями і колегами. Сервіс інтуїтивно зрозумілий. Конструктор робочого аркуша Wizer поєднує досвід та



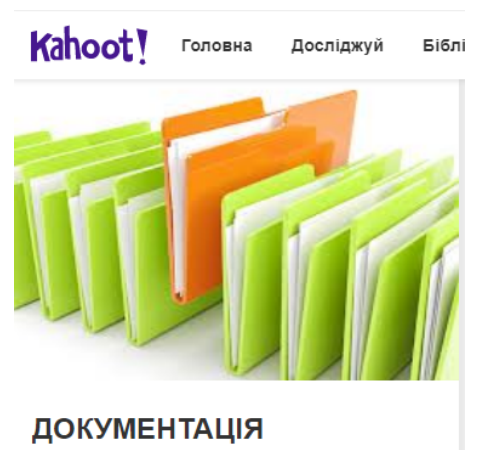
творчість викладачів, дозволяючи швидко створювати широкий спектр питань: відкриті запитання, множинний вибір, відповідні пари, заповнюйте бланк, заповнюйте зображення, таблиці тощо. Він містить велику кількість готових шаблонів для візуального оформлення слайдів, а також велику добірку шрифтів для лаконічного подання тексту на своїх інтерактивних аркушах.

Ресурс Kahoot інтегрує гру у навчальний процес. Контент, створений на платформі онлайн-сервісу, має своєрідну назву «кахути», які позначають



створений навчальний контент. У власноруч розроблені міні-ігри можна вставляти тематичні відео та зображення, а процес створення нової вправи займає декілька хвилин.

Таким чином, значною мірою скорочується час для підготовки до заняття. Ще однією перевагою даного сервісу є система готових ігор,



розроблених іншими користувачами інструменту. Тобто можна використовувати тестування, створені самостійно або ж скопіювати завдання інших розробників. Участь в іграх, створених за допомогою сервісу, сприяє організації спілкування та співпраці у колективі, підвищує рівень обізнаності в інформаційно-комунікаційних технологіях, стимулює критичне мислення цільової аудиторії. [3. с.56-62].

Для учнів цифрові технології надають безліч потужних можливостей здійснювати навчання online, займатися самоосвітою у зручний час та у комфортних умовах, отримувати повноцінні консультації в режимі реального часу та в стислі терміни, вільно обмінюватися корисною інформацією не зважаючи на географічне місце розташування, і все це завдяки розміщенню необхідних матеріалів та відомостей на віддалених серверах та без прив'язки до стаціонарного комп'ютера.

Список використаних джерел:

1. Близнюк Т.О. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання навчально-методичний посібник// Івано-Франківськ – 2021.стор 6- 15
2. Паламарчук В.Ф. Інноваційні процеси в педагогіці. Київ, 2018. 156 с.
3. Столяренко Т.А. Використання засобів ІКТ у системі підготовки економістів/ Т.А.Столяренко // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології, 2014, № 10 (44). – С.56-62.
4. Використання Kahoot! У навчально-виховному процесі : веб-сайт. URL: <http://urokinformatyky.blogspot.com/p/blog-page.html> (дата звернення: 25.09.2019).
5. Гуревич Р. С. Формування інформаційної компетентності майбутніх учителів засобами мультимедійних технологій // Наукові записки. Серія: Педагогіка. – 2007. – С. 38 – 41.