

теоретичного циклу тощо. Даний інтернет – сервіс дозволяє створювати вправи для використання з інтерактивною дошкою, або як індивідуальні вправи. Значною перевагою цього сервісу є можливість інтеграції завдань у системи дистанційного навчання. Також педагог має можливість розмістити свої інтерактивні завдання на сторінках власного сайту або блогу.

Також досить часто приходиться звертатися до такого сервісу як ThingLink – створення інтерактивного плакату, що перетворює зображення в інтерактивні об'єкти. Інтерактивність досягається за допомогою додавання в нього міток з текстовими підказками, посиланнями на відео, музику, зображення, текстовий документ тощо. За допомогою сервісу ThingLink можна створювати різні освітні дидактичні матеріали з інформатики та предметів професійно – теоретичного циклу. На мою думку, використання інтерактивних плакатів в навчальному процесі надає здобувачам освіти можливість краще сприймати навчальний матеріал, оскільки він дає значну візуалізацію; підвищується інтерес до теми, оскільки здобувач освіти бачить незвичайне подання матеріалу; є можливість повторити цей матеріал, оскільки інтерактивний плакат може бути вбудований в сайт або блог.

Ще одним із цікавих та дуже простих у використанні є сервіс JigsawPlanet – це онлайн сервіс для генерації пазлів з вихідних графічних зображень. Я вважаю, що дітям завжди цікаво пограти. А коли в ході гри ще проходить і процес закріплення здобутих знань, то її використання стає виправданим.

У своїй педагогічній діяльності мені також доводилось використовувати сервіс WordArt для створення Хмаринки слів. Інформаційні хмаринки слів можна використовувати для вербального оцінювання відповідей, оформлення повідомлення, завдання з квесту чи іншого конкурсу, пошуку основних понять уроку тощо.

Ще одним цікавим та необхідним у сучасному цифровому світі є сервіс Генератор QR – кодів. Яку ж користь він представляє у навчально – виховному процесі? По – перше, сучасні автори підручників та посібників використовують QR – коди для перенаправлення на додатковий матеріал, який не увійшов у сам підручник. Автори розміщують додатковий матеріал на своїх інтернет – ресурсах: відео, аудіо – файли, презентації, фото, малюнки тощо. По – друге, кодуючи текст за допомогою QR – кодів, викладач може кодувати здобувачам освіти завдання, які вони повинні виконати і це усе оформляти у вигляді квесту чи його елементу на уроці. По – третє, на уроках інформатики, під час вивчення теми «Кодування» можна на прикладі QR – кодів показати, як можна кодувати інформацію різного типу.

Аналізуючи поняття й суть інформаційної компетенції, можна зробити висновок, що *інформаційна компетентність викладача* – це компонент його загальної педагогічної культури, найважливіший показник його професійної майстерності і відповідності світовим стандартам у сфері вищої освіти.

Паздрій Віталій Ярославович, кандидат економічних наук,
ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»

ВИКОРИСТАННЯ БІЗНЕС-СИМУЛЯТОРІВ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАКЛАДУ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

У сучасних трансформаційних умовах в Україні після прийняття Закону України «Про освіту» виникла необхідність осучаснення підходів викладання економічної освіти у закладах середньої і професійної освіти у напрямку формування компетентності підприємливості. Адже, у кінцевому підсумку, це дозволить якісно оновити як зміст економічної, підприємницької освіти, так і всієї системи навчання для

Секція 3. Розвиток інформаційно-цифрових компетентностей педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти у контексті діджиталізації освіти

кращої адаптації її до програм ЗПО (ЗПТО) та вимог сучасного ринку праці, формування практичних ділових компетентностей учнів/студентів та їхньої бізнес-грамотності, ефективної профорієнтації. [4]

При розробці і впровадження європейських документів щодо впровадження компетентності підприємливості виникло роздвоєння понять: підприємництво і підприємливість. З однієї сторони, виникає розуміння, що необхідно навчати створювати бізнес, а з іншої — формувати життєві навички бути адаптивним, креативним, ініціативним у сучасному світі. Потребу в розвитку підприємництва в дітей та юнацтва зазначено в основному стратегічному документі «Європа-2020», що базується на трьох «китах»: «Співдружність інновацій», «Мобільна молодь» і «Програма нових здатностей та працевлаштування». Ці стратегічні документи стали поштовхом до реалізації конкретних кроків у галузі підприємницької освіти.

Важливими для старшокласників є формування практичних ділових умінь і навичок, правильної мотивації для подальшої реалізації. З метою створення таких умов навчання викладачами Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана, фахівцями Інституту модернізації змісту освіти МОН України було започатковано дослідно-експериментальну роботу всеукраїнського рівня за темою «Розвиток бізнес-освіти в Україні як елемент державної політики сприяння розвитку підприємництва», який затверджено наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 07 жовтня 2016 року № 1221 [1].

Метою проведення експерименту стало формування методичних підходів до впровадження цілісного курсу бізнес-освіти в середніх, професійних і вищих закладах освіти з метою формування навичок економічної грамотності, підприємництва, чіткого фахового позиціонування й розвитку супутніх «м'яких навичок»: самодисципліни, презентації, самомотивації, підприємливості, ініціативності. Дана робота йде повністю у контексті прийнятих документів Європейським Парламентом, Європейською Комісією і в рамках Entrepreneurship Education Action Plan 2020. Головним результатом експерименту стає формування повноцінної програми навчання підприємництва. А основною суттю програми є включення до її складу використання бізнес-симуляцій й ігор, зокрема українського продукту ViAL+.

Бізнес-симуляція — це інтерактивна модель реального ділового середовища у вигляді комп'ютерної програми. Учасник водночас виступає в ролі ТОП-менеджера тренінгового підприємства та організатора діяльності його структурних підрозділів. Бізнес-середовище твориться самими учасниками, що максимально наближає ринок програми-симулятора до реальних умов підприємництва. До завершення чергового періоду участі в симуляції кожне управлінське рішення гравця може коригуватися — це дає можливість пробувати всі варіанти, застосовувати й оцінювати різноманітні бізнес-стратегії. [1]

Під час навчання у симуляторах учасники мають можливість:

- зрозуміти основні закони і закономірності функціонування ринкової економіки, ринку та українського підприємницького середовища;
- опанувати основи функціонування виробництва, маркетингу і збуту, управління персоналом, фінансів, бухгалтерії, аналітики в компанії;
- формувати «м'які навички» прийняття рішень, презентації, управління ресурсами, у т.ч. часом, робота в команді, тренування емоційного інтелекту, креативності;
- сформувати мотивацію до усвідомленого вибору своєї професії і життєвого шляху, повної реалізації своїх талантів, умінь і навиків, до вивчення життєво і професійно орієнтованих дисциплін у школі.

Такий ефект досягається тим, що учасники «керують компаніями» протягом тривалого часу (семестр, рік), що дозволяє їм набути певний досвід або так необхідний «стаж роботи».

Секція 3. Розвиток інформаційно-цифрових компетентностей педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти у контексті діджиталізації освіти

На основі бізнес-симуляції ViAL+ проводиться щорічний Всеукраїнський бізнес-турнір «Стратегія фірми-2019», який є інтерактивним онлайн-змаганням з управління економічними процесами у тренінгових виробничих компаніях та ринковому середовищі на базі комп'ютерної програми – бізнес-симуляції ViAL+. Турнір проводиться вже 5 років за підтримки Міністерства освіти і науки України, Інституту модернізації змісту освіти, Університету менеджменту освіти, Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана і Компанією інтелектуальних технологій. За весь період 2014-2019 роки було охоплено 10.215 учнів, студентів, вчителів, викладачів. У процесі підготовки було проведено 79 тренінгів і семінарів для 3097 педагогів, керівників закладів освіти.

Використання бізнес-симуляції дає можливість учням і педагогам ЗПТО отримати не тільки потрібні знання та уміння, але й сформувати комплекс професійних навичок, які дозволять їм успішно виконувати функції в сучасних умовах української економіки і мати конкурентні переваги на ринку праці. А це у свою чергу забезпечує високий динамізм розвитку регіону й України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Наказ МОН України № 1221 від 07.10.2016 «Про проведення дослідно-експериментальної роботи всеукраїнського рівня за темою: «Розвиток бізнес-освіти в Україні як елемент державної політики сприяння розвитку підприємництва». – [Електронний ресурс]. — Режим доступу : http://osvita.ua/legislation/Ser_osv/52491/.
2. Авдєєв С. Бізнес-симуляція як метод навчання персоналу / С. Авдєєв //Українські залізниці . – 2015. – № 3–4 (21–22). — С. 43 – 47.
3. Банщиков П. Г., Грищенко О. В., Паздрій В. Я. Моделювання ринкового середовища компаній у навчально-тренінгових технологіях (на прикладі бізнес-симуляції «ViAL+») / П. Г. Банщиков, О. В. Грищенко, В. Я. Паздрій // Проблеми освіти — № 65. — 2011. — с. 7 – 12.
4. Дослідження, аналіз та апробація серйозних ігор і симуляцій. – [Електронний ресурс]. — Режим доступу : https://kneu.edu.ua/ua/dosl_glot/s_games_simul/.
5. Паздрій В.Я. Початок дослідно-експериментальної роботи всеукраїнського рівня за темою «Розвиток бізнес-освіти в Україні як елемент державної політики сприяння розвитку підприємництва». /В. Я. Паздрій // Міжнародна науково-практична конференція : Інновації в бізнес-освіті. – [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://ibe.kneu.org/uk/pazdrij-v-ya-pochatok-doslidno-eksperymentalnoyi-roboty-vseukrayinskogo-rivnya-za-temoyu-rozvytok-biznes-osvity-v-ukrayini-yak-element-derzhavnoyi-polityky-spryyannya-rozvytku-pidpryyemnytstva/>.
6. Паздрій В. ViAL+— інтерактивна бізнес-симуляція для ефективної економічної освіти / В. Паздрій // Інформаційний збірник для директора школи та завідуючого дитячим садком. — № 5-6 (34). — 2015. — С. 143 – 145.

Руденко Юлія Миколаївна,

Науково-методичний центр професійно-технічної освіти у Харківській області

БУКТРЕЙЛЕР: ЯК СТВОРИТИ З УЧНЯМИ МІНІ-ФІЛЬМ ПРО ПІДРУЧНИК

Сучасному суспільству потрібен педагог нової генерації, який досконало володіє педагогічними та інформаційними технологіями, вміє організувати учнів на здійснення навчально-дослідної роботи, залучити їх до інноваційного процесу. Неможливо уявити