

## ВДОСКОНАЛЕННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ СУЧАСНОГО ВИКЛАДАЧА ЗАСОБАМИ ІННОВАЦІЙНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «ФІНАНСИ»

***Анотація.** Сучасні тенденції у сфері вищої освіти вимагають впровадження інтерактивних методів навчання, які сприяють активній участі здобувачів в освітньому процесі, розвитку критичного мислення та практичних навичок. Традиційні методи, такі як лекції та конспектування, часто не забезпечують достатньої залученості студентів і не сприяють розвитку навичок прийняття рішень в умовах невизначеності. Використання інтерактивних методів дозволяє підвищити якість навчання завдяки активному залученню здобувачів вищої освіти до навчального процесу. Особливо актуальним це є для дисципліни «Фінанси», де важливо не лише засвоїти теоретичні засади, а й сформуванати аналітичні та управлінські компетентності.*

***Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, цифрові освітні ресурси навчання, геймофікація.*

***Abstract.** Modern trends in higher education require the introduction of interactive teaching methods that promote active participation of students in the educational process, development of critical thinking and practical skills. Traditional*

*methods, such as lectures and note-taking, often do not ensure sufficient student engagement and do not contribute to the development of decision-making skills under conditions of uncertainty. The use of interactive methods can improve the quality of learning through the active involvement of higher education students in the learning process. This is especially true for the discipline of Finance, where it is important not only to master theoretical principles but also to develop analytical and managerial competencies.*

**Keywords:** *interactive teaching methods, digital educational resources, gamification.*

Педагогічна майстерність є ключовим фактором успішного навчального процесу, оскільки саме від професіоналізму викладача залежать якість освіти та мотивація студентів до вивчення дисципліни.

Щодо визначення педагогічної майстерності можна звернутися до видатних педагогів, фахівців у галузі педагогіки. У нашому дослідженні ми погоджуємося з думкою Ш. О. Амонашвілі, де учитель має бути артистом. Не Бог народжує педагога – майстра. Учителем не народжуються, а стають. Майстерністю учителя можна оволодіти. Не копіювати, а навчатися, постійно працювати над собою, переломивши передовий досвід через власну особистість. Учитель має завжди мати власну позицію, не аморфну, а цілком визначену, інакше він ніколи не стане майстром [1].

В. О. Сухомлинський акцентує увагу на тому, що педагогічна майстерність полягає в умінні педагога відкрити буквально перед кожним, отже, й перед найпосереднішим, найважчим вихованцем ті сфери розвитку його духу, де він може досягти вершини, виявити себе, заявити про своє Я, черпати сили із джерела людської гідності, почувати себе не обділеним, а духовно багатим [2].

Аналіз визначень показує, що педагогічна майстерність — це інтегративна характеристика викладача, яка поєднує професійні знання, методичні навички, комунікативну компетентність і особистісні якості, спрямовані на ефективне навчання та виховання студентів.

У сучасних умовах вдосконалення педагогічної майстерності значною мірою залежить від впровадження інноваційних освітніх технологій. О. Ю. Міхно [3] зазначає, що цифрові ресурси сприяють розвитку критичного мислення, дослідницьких здібностей, креативності, співпраці та комунікації. Зокрема, це інтерактивні онлайн-ресурси та активні методи навчання (гейміфікація, кейс-методи, проєктна діяльність тощо).

На думку М. С. Ковтанюк та І. І. Криворучко, цифрові технології підвищують мотивацію здобувачів освіти через створення інтерактивного освітнього середовища, гейміфікацію та віртуальні лабораторії. Вони розвивають

пізнавальну активність і самостійність завдяки можливостям досліджень, онлайн-курсів і навчання у власному темпі, сприяючи активному залученню учнів у навчальний процес [4].

Цифрові освітні ресурси – всі види інформаційних ресурсів (тексти, графіка, мультимедіа), які користувач може завантажити на локальний комп'ютер, Інтернет-портал, віртуальні чи хмарні сховища для використання в освітніх цілях, з дотриманням відповідних прав [5].

У цьому дослідженні запропоновано структуру класифікації цифрових освітніх ресурсів для розвитку фінансових компетентностей здобувачів вищої освіти (табл. 1).

Ці ресурси відрізняються можливостями, інтерфейсом і вартістю, тому вибір залежить від індивідуальних потреб користувача.

Під час практичного заняття з дисципліни «Фінанси» доцільно застосовувати гейміфікацію як один із сучасних методів навчання. Гейміфікація (від англ. Gamification – геймізація, геймерізація, ігрофікація) – один із сучасних напрямків засвоєння інформації та навчання [9]. У навчальному процесі гейміфікація спрямована на підвищення мотивації, залученості та ефективності засвоєння знань.

Таблиця 1

Класифікація цифрових освітніх ресурсів при вивченні  
дисципліни «Фінанси» [6; 7; 8].

| Назва категорії                              | Назва ресурсів                                                                                                                                                                                        | Можливості ресурсів                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Відео бібліотеки                             | YouTube EDU, Khan Academy, TED-Ed, Mozabook, EdPuzzle                                                                                                                                                 | Візуалізація складних концепцій, самостійне навчання, повторення матеріалу                                                                                                                           |
| Платформи для онлайн-курсів у сфері фінансів | Coursera, EdX, Udemy, Prometheus, FutureLearn, Ugf.Academy, ED-ERA, ТАЛАН.                                                                                                                            | Дозволяють студентам здобувати знання з будь-якої точки світу та в будь-яку зручну годину. Вони забезпечують доступ до матеріалів провідних університетів, інтерактивних лекцій, тестів та практики. |
| Онлайн бібліотеки                            | Google Scholar, JSTOR, Project Gutenberg, SSRN (Social Science Research Network), ResearchGate, ScienceDirect (Elsevier), SpringerLink, EconStor, IMF eLibrary, World Bank Open Knowledge Repository. | Доступ до широкого спектру літератури, інформації для фінансистів, аналітиків, студентів економічних спеціальностей та викладачів. Вони містять наукові статті, книги, дослідження.                  |

Таблиця 1 – Продовження

| Назва категорії                                      | Назва ресурсів                                                                                                                                 | Можливості ресурсів                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Навчальні тестування та завдання                     | Kahoot!, Quizlet, Google Forms, Mentimeter, Classtime, JustClass, Slido, Bloocket                                                              | Оцінювання знань, інтерактивне навчання, миттєвий зворотний зв'язок                                                                                                |
| Навчальні відео                                      | Coursera, edX, Udacity, Udemy, Bloomberg, QuickTake, Skillshare.                                                                               | Зручний та ефективний спосіб вивчення фінансів, який дозволяє освоювати складні концепції, аналізувати реальні кейси та застосовувати отримані знання на практиці. |
| Фінансові симулятори та тренажери                    | MarketWatch Virtual Stock Exchange, Investopedia Stock Simulator, Wall Street Survivor, TradingView Paper Trading, Mint (Budgeting Simulator). | Дозволяють користувачам навчатися фінансовим процесам, приймати рішення щодо інвестування, торгівлі.                                                               |
| Електронні таблиці та журнали                        | Microsoft Excel, Google Sheets, Google Keep, Evernote, LibreOffice                                                                             | Обробка та аналіз даних, створення графіків, розвиток навичок роботи з інформацією                                                                                 |
| Засоби управління проектами                          | Trello, Asana, Microsoft Project, Zoho Projects, Caspio, Wrike, Trello                                                                         | Планування та організація групових проектів, розвиток навичок тайм-менеджменту                                                                                     |
| Текстові редактори                                   | Microsoft Word, Google Docs                                                                                                                    | Створення та редагування документів, розвиток навичок письма та форматування                                                                                       |
| Онлайн дошки                                         | Miro, Microsoft Whiteboard, AwwApp, Twiddla, Whiteboard.fi, Classroomscreen                                                                    | Візуалізація ідей, колективна робота, мозковий штурм                                                                                                               |
| Онлайн калькулятори та конвертери                    | Wolfram Alpha, Desmos, GeoGebra, Microsoft Math Solver, ConvertWorld, CalcProfi, Calculator Online                                             | Швидкі розрахунки, графічне представлення функцій, розв'язання складних математичних задач                                                                         |
| Побудова діаграм, графіків, станів та залежностей    | Lucidchart, Tableau, Google Charts, Visual.ly, Chart.js, Coggle, Xmind, Mindomo, MindMeister                                                   | Візуалізація даних, розвиток аналітичних навичок, створення інфографіки                                                                                            |
| Візуалізація за допомогою мультимедійних презентацій | Canva, Genially, Google Slides, Prezi, Microsoft PowerPoint, Keynote, Weepik, VistaCreate, THINGLINK.                                          | Створення візуально привабливих презентацій, розвиток навичок публічних виступів                                                                                   |
| Фінансові ресурси новин                              | The Wall Street Journal, Financial Times, Bloomberg News                                                                                       | Актуальна інформація про ринки та світову економіку                                                                                                                |

Можна привести декілька прикладів з використанням геймофікації.

1. Фінансова гра «Керуй державним бюджетом». Метою цієї гри є симуляція використання та формування державного бюджету, визначення збалансованості бюджету та управління державним боргом. Учасникам надаються ролі міністра фінансів та його заступників, де потрібно розподілити бюджет країни між соціальними програмами, обороною, освітою та медициною.

Зробити висновок, як фінансові рішення впливатимуть на рівень ВВП, рівень безробіття, рівень інфляції. Під час проведення цієї гри можна використовувати онлайн-симулятори *"Fiscal Ship"*, *"Budget Hero"*.

2. Наступна гра «Податкова місія». Метою є розуміння податкової системи та основ оподаткування. Гравці отримують ролі підприємців, найманих працівників або чиновників. Їм потрібно розрахувати податки (податок на додану вартість, податок на прибуток підприємств), скласти податкову декларацію, ухилятися від ризиків штрафів. Виконання місій дає бонуси (наприклад, пільги або податкові відрахування).

Гейміфікація дозволяє зробити навчання цікавим, інтерактивним та практичним. Вона допомагає здобувачам не лише засвоїти фінансові концепції, але й розвинути критичне мислення, навички прийняття рішень та аналізу ринкових даних.

Тестування з використанням цифрових платформ Kahoot!, Quizlet, Google Forms та Mentimeter робить процес перевірки знань інтерактивним, цікавим і ефективним.

Використання Kahoot! для тестування фінансової системи – це інтерактивна вікторина у форматі гри. За допомогою Kahoot! можна перевіряти основи фінансової системи (побудова, учасники, функції); страхування; бюджетну систему та фінансові ринки.

Використання Mentimeter дає змогу проводити опитування та аналізувати думки в реальному часі, отримуючи чесні відповіді, оскільки опитування є анонімним, за допомогою графіків, хмару слів, голосування та інші. Mentimeter дає можливість почути думку студентів щодо макроекономічних тенденцій; розуміння впливу фінансової політики на економіку; аналіз кейсів через голосування.

Цифрові інструменти Kahoot!, Quizlet, Google Forms та Mentimeter допомагають зробити тестування фінансової системи інтерактивним, ефективним та цікавим. Вони підвищують залученість студентів, що дозволяє швидко оцінювати знання та адаптувати навчальний процес під сучасні вимоги.

Фінансові симулятори та тренажери допомагають студентам і практикам краще зрозуміти роботу фінансових ринків, бюджетування та макроекономічних процесів. Вони дозволяють застосовувати теоретичні знання в реальних або змодельованих умовах.

З використанням таких симуляторів та тренажерів як: Mint, можна провести вправу «Фінансова грамотність у житті». Метою є навчити студентів керувати особистими фінансами. В процесі виконання завдань здобувачі вводять у програму свої умовні доходи та витрати; мають спланувати бюджет на місяць, враховуючи обов'язкові платежі, заощадження та непередбачені витрати;

наприкінці обговорюються помилки, фінансові пастки та найефективніші стратегії. Цей підхід допомагає проробляти загальні компетенції та навички, щодо вмінням управляти власними коштами, та дотримуватись фінансової дисципліни.

**Висновки.** Освітній процес потребує збалансованого підходу, у якому традиційні методи навчання доповнюються інтерактивними технологіями, залежно від навчальних цілей, рівня підготовки здобувачів та змісту дисципліни. Традиційні методи навчання є ефективними для систематизації знань та розвитку аналітичного мислення, тоді як інтерактивні методи краще підходять для розвитку практичних навичок, мотивації та залученості студентів. Оптимальний підхід – це поєднання традиційних і сучасних методів навчання залежно від мети проведення заняття.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бібліотека методичних матеріалів: "Ш. Амонашвілі. Хто це?" URL: <https://vseosvita.ua/library/s-amonasvili-hto-ce-264320.html>. (дата звернення: 10.02.2025).
2. Сухомлинський В. О. Моральні заповіді дитинства і юності. Київ : Рад. шк., 1966. 232 с.
3. Міхно О.Ю. Ефективність використання цифрових технологій на уроках природничого циклу: *матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 6–12 грудня 2023 року)*. Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2023. С. 493-494.
4. Криворучко І.І., Ковтанюк М.С. Цифрові технології як інструмент для підвищення мотивації учнів до навчання. *Ресурсно-орієнтоване навчання в «3D»: доступність, діалог, динаміка* : IV Міжнар. науково-практ. інтернет-конф., м. Полтава, 22–23 лют. 2024 р. Полтава. С. 234–236.
5. Бібліотека методичних матеріалів . "Цифрові освітні ресурси та цифрові освітні інструменти". URL: <https://vseosvita.ua/library/stattia-dopovid-na-kursy-chy-pedradu-tsyfrovi-osvitni-resursy-ta-tsyfrovi-osvitni-instrumenty-608576.html> (дата звернення: 10.02.2025).
6. Сипчук Є.Ю. Педагогічні умови формування дослідницької компетентності учнів середньої школи у процесі навчання фізики засобами інформаційно-комунікаційних технологій. *Журнал «Перспективи та інновації науки» (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)* № 1(47) 2025. С. 1059-1075
7. Пономарьова Н.С, Лі Хайцзюань Цифрові ресурси у професійній педагогічній освіті. *Методологія освіти*. 2024. С. 43-48

8. Потюк І. Є. Використання цифрових технологій в навчальному середовищі закладів вищої освіти: офлайн та онлайн формати. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог: Вид-во НаУОА, 2021. Вип. 11(79). С. 219–221.

9. Герасименко Н. В. Гейміфіковане навчання: проектування та розроблення освітнього веб-квесту. *Економіка в школах України*. № 10. 2018. С. 12–15.