

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК МЕТОД ИЗУЧЕНИЯ БУХГАЛТЕРСКОГО УЧЕТА В СИСТЕМЕ АВТОМАТИЗИРОВАННОЙ ОБРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ

О.О. Люштик

Белорусский государственный университет пищевых и химических технологий,
г. Могилев, Республика Беларусь

В настоящее время современное экономическое образование ставит задачу организации такого обучения студентов, при котором обеспечивается естественный переход от учебной деятельности к профессиональной. А рост потока информации побуждает искать более эффективные приемы, способы и средства обучения, которые позволили бы не только давать студентам больше информации, но и преподносить ее более ярко и доступно.

Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения [1].

Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, предусмотрен порядок действий или регламент. Так примерами известных дидактических игр являются: анализ конкретных ситуаций, игровое проектирование, разбор деловой почты руководителя и другие.

Дисциплина «Бухгалтерский учет в системе автоматизированной обработки информации» читается для студентов экономического факультета 4,5 курса специальности 1-25 01 08 Бухгалтерский учет, анализ и аудит (по направлениям). По учебному плану для студентов дневной формы получения образования предусмотрено 64 часа аудиторных занятий (32 часа лекционных занятий, 32 часа лабораторных занятий) и 176 часов самостоятельной работы. Для студентов заочной формы получения образования выделяется 12 часов аудиторных занятий (4 часа лекционных занятий, 14 часов лабораторных занятий) и 248 часов самостоятельной работы.

Целями применения дидактической игры при изучении данной дисциплины является:

- понимание бухгалтерского учета в условиях автоматизации;
- выработка практических навыков осуществления учётных процедур в системе автоматизированной обработки информации;
- выработка практических навыков выявления и поиска необходимой информации и игнорирования ненужных данных;
- выработка практических навыков анализа бухгалтерской информации в системе автоматизированной обработки информации;
- систематизация и обобщение полученных профессиональных знаний.

Проиллюстрируем практический пример дидактической игры «Автоматизация бухгалтерского учета» применяемой в процессе изучения дисциплины «Бухгалтерский учет в системе автоматизированной обработки информации».

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым элементом является имитационная модель объекта, поскольку именно она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве такой модели по дисциплине «Бухгалтерский учет в системе автоматизированной обработки информации» выступает организация ОАО «Пищевик» и в сочетании со средой имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления.

В основе дидактической игры лежит решение студентами проблемной задачи: переход организации с журнально-ордерной формы учета на автоматизированную и ведение учета за отчетный период. Проблемные задачи, в отличие от традиционных учебных задач, построены на реальном материале, ситуации могут не иметь однозначного решения, и могут содержать избыточную информацию или её недостаток, то есть носят проблемный характер.

В ходе выполнения задания студенты сначала должны провести подготовительную работу: внести реквизиты организации; определить параметры учетной политики; настроить и заполнить справочники по всем объектам бухгалтерского учета (основные средства, нематериальные активы, контрагенты, номенклатура, подразделения, сотрудники, банки, банковские счета и другие); внести начальные сальдо по всем счетам бухгалтерского учета.

Далее студенты осуществляют ведение бухгалтерского учета за отчетный период по всем объектам и участкам учета. Подбор ситуаций для использования в этом методе отличается от традиционного, так как они отвечают следующим требованиям:

- в основе лежит конкретная реальная профессиональная ситуация (например, приобретение и списание оборудования и других объектов основных средств, поступление сырья и материалов и их отпуск в производство, выпуск готовой продукции и ее реализация покупателям, прием сотрудников и начисление им заработной платы и другие);

- описание ситуации содержит информацию не полностью соответствующую поставленной задаче, часть её является избыточной, а другой может не хватать и требуется воспользоваться действующими нормативными правовыми документами (например, определение сроков полезного использования объектов основных средств, размеры стандартных налоговых вычетов, ставки налогов и отчислений и другие). Выявление и поиск недостающих данных, игнорирование лишнего входит в процесс выработки решения;

- ситуация имеет несколько вариантов решения, отличающихся степенью достижения поставленной цели или отдельных её элементов (например, выбор способа начисления амортизации основных средств и нематериальных активов, варианта оценки сырья и материалов, порядка списания стоимости хозяйственных принадлежностей влияют на финансовые показатели деятельности организации);

- все частные ситуации по отдельным объектам учета образуют целостную картину по отражению в бухгалтерском учете всех хозяйственных операций организации и в итоге студентами составляется бухгалтерская (финансовая) отчетность за период.

При составлении дидактической игры в практике нет общепринятого подхода к ее структуре. Поэтому при разработке игры применялся свой эмпирический опыт и профессиональные особенности автоматизированного бухгалтерского учета.

Имеющийся опыт разработки дидактической игры подтверждает достаточно высокую эффективность этой формы обучения. Дидактическая игра позволяет организовать постепенный переход от традиционного обучения к контекстному [2], которое ориентировано на профессиональную подготовку студентов и реализуется посредством системного использования профессионального контекста, постепенного насыщения учебного процесса элементами профессиональной деятельности.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование дидактической игры «Автоматизация бухгалтерского учета» при изучении дисциплины «Бухгалтерский учет в системе автоматизированной обработки информации» представляет собой интеграцию традиционных и современных технологий учебного процесса, позволяет сделать его более эффективным, а также закладывает основу поиска и принятия управленческих решений.

Список литературы

1 Дидактические игры [Электрон. ресурс] – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Дидактические_игры – Дата доступа : 28.09.2022.

2 Контекстное обучение [Электрон. ресурс] – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Контекстное_обучение – Дата доступа : 28.09.2022.