



# **Нові інформаційні технології управління бізнесом**

**Збірник тез  
V Всеукраїнської науково-практичної  
конференції**

**Київ 2022**

Збірник тез V Всеукраїнської науково-практичної конференції "Нові інформаційні технології управління бізнесом". – Київ: Спілка автоматизаторів бізнесу, 2022. – 301 с.

**Редакційна колегія:**

Мазур Вадим Броніславович, Голова "Спілки автоматизаторів бізнесу", Шеремет Ольга Анатоліївна, методист "Спілки автоматизаторів бізнесу", Старцев Олексій Сергійович, методист "Спілки автоматизаторів бізнесу".

Матеріали збірника публікуються у авторській редакції.

©Всеукраїнська громадська організація "Спілка автоматизаторів бізнесу", 2022

**Письменний В.В.**

д.е.н., доцент

Хмельницький кооперативний торговельно-економічний інститут

**ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ  
«СТРАХУВАННЯ» ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ  
ПРАКТИК ТА МЕХАНІЗМІВ**

За останні роки у світовій освіті спостерігаються революційні трансформації. Відтак у багатьох державах результатом підвищення якості надання освітніх послуг стала відмова закладів вищої освіти від старої парадигми навчального процесу та широке застосування освітніх інновацій. На відміну від традиційного підходу, відповідно до якого навчальний процес зводиться до пояснення матеріалу, його засвоєння студентами та контролю знань викладачем, сьогодні освітній простір потребує використання таких методів навчання, в результаті яких суспільство отримало б всебічно розвинену та практико-орієнтовану особистість, легко адаптовану до сучасних викликів.

Взаємопов'язана та системно організована діяльність викладача студентів на заняттях є складним процесом. Одним із способів його полегшити, надати гнучкості й емоційного задоволення без втрати якості засвоєння знань, набуття умінь і навичок є гейміфікація навчання. Вона передбачає інтеграцію ігрових практик і механізмів під час проведення занять та використовується для вивчення матеріалу, спільного вирішення проблем і моделювання різних ситуацій. Використання гейміфікації при вивченні дисципліни «Страховання» робить навчання більш цікавим та продуктивним, дає змогу краще засвоїти знання страховання.

Незаперечною істиною є та, що, чим краще студенти розумітимуть теоретичні основи страховання, тим більш успішними вони будуть у навчальному процесі та проходженні виробничої практики. Саме тому д.е.н., доцентом В.В. Письменним було розроблено настільну гру «Страховий ерудит», яка робить позитивною діяльність із засвоєння інформації з різних аспектів страховання, а емоційність ігрової ситуації активізує психологічні процеси. Поряд з розвитком інтелекту і формуванням комунікативних навичок, вона допомагає зрозуміти, наскільки

студенти обізнані у сфері страхування, організації страхового ринку та надання страхових послуг [1, с. 43].

Тривалість ігрового процесу може становити від 40 до 80 хвилин, залежно від того, чи грається з ведучим, який може детально пояснювати відповідь, або без нього. Першому гравцеві зачитується одне запитання з чотирма відповідями з картки і він повинен відповісти на нього, поклавши картку з літерою відповіді на стіл. Якщо гравець відповів правильно, то може вибрати будь-яку одну частинку пазла (щоб зробити гру цікавою, кількість цілих пазлів у колоді має бути на одну менше за кількість гравців), якщо неправильно – нічого не отримує (правильна відповідь вказана на картці у вигляді замальованого кружечка). Далі хід передається іншому гравцеві за годинниковою стрілкою.

У будь-який момент кожен гравець може вибрати запитання-дуель. Це найкраще робити наприкінці гри, коли не вистачає потрібної частинки пазла, або щоб не дати комусь іншому скласти пазл раніше. Спершу гравець вибирає суперника, з яким має провести дуель і частинку пазла, яку хоче отримати як нагороду. При цьому суперник вибирає з пазлів гравця той, який хоче отримати в разі перемоги. Коли з пазлами визначились, то обом «дуелянтам» зачитується одне запитання з картки. Переможцем дуелі вважається той гравець, який відповів правильно, якщо ж обое відповіли правильно – то той, хто відповів перший.

Переможцем настільної фінансової гри «Страховий ерудит» є гравець, який перший склав весь пазл з п'яти елементів. Відповідно до правил, якщо в гравця під час гри закінчилися пазли, а в колоді їх більше немає, то він вибуває з гри. Гра дає змогу продумувати ходи наперед, працювати в команді, передбачати поведінку суперників, бажання перемагати, міркувати про те, як домогтися бажаного результату та вчитися на власному досвіді. Вона спрямована на активний розвиток інтелектуальних навичок студентів, розвиває стратегічне мислення, кмітливість, логіку і пам'ять, розширює кругозір, якісно активізує мисленнєві процеси та дозволяє відкрити нові знання і навички у сфері страхування.

Таким чином, вивчення дисципліни «Страхування» у закладах вищої освіти має орієнтуватися на інноваційний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Під час використання ігрових практик і механізмів піддаються саморозвитку спеціальні професійно значущі якості студентів,

відбувається підготовка до реалій дорослого життя. Важливим також є забезпечення варіативності, здійснення ігрового моделювання та формування творчих здібностей, у результаті чого відбувається корекція структури особистості, ціннісних відносин, переорієнтація набутих знань і вмінь із зовнішньої сфери у внутрішню.

Перелік використаної літератури:

1. Кізима Т., Ребуха Л., Письменний В. Інтерактивні та практико-зорієнтовані методики викладання фінансової грамотності в освітніх закладах. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*: науковий часопис. 2020. Vol. 8, Issue 4. С. 38–51.

**Пісоченко Т.С.**

кандидат економічних наук, асистент  
Миколаївський національний аграрний університет

**Пятачук А.С.**

студент обліково-фінансового факультету,  
Миколаївський національний аграрний університет

## **ТЕХНОЛОГІЇ РОБОТИЗАЦІЇ ТА ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В БУХГАЛТЕРІЇ**

Штучний інтелект використовується в різних сферах життя. Його розвиток, має великий вплив на соціально-економічні зміни суспільства. Впровадження роботизації полегшить та підвищить ефективність економіки, надасть можливість автоматизувати рутинні та трудомісткі процеси. Особливо це стосується сфери бухгалтерського обліку, що дозволить максимально автоматизувати його та зменшити негативний вплив людського фактору (але не знищити його, бо бухгалтерський облік має бути контрольованим, а технології штучного інтелекту хтось має розробляти).

На сьогодні більшість українських підприємств використовують спеціалізовані бухгалтерські програми для цілей обліку, які суттєво допомагають у веденні бухгалтерії, але не забезпечують такого рівня автоматизації, якого вимагають нові