

візуального контенту, який може бути використаний зокрема і в навчальній діяльності. Застосування контенту створеного на платформі Wepik в освітньому процесі може сприяти підвищенню зацікавленості та зрозуміння навчального матеріалу здобувачами, покращенню якості засобів наочності викладанні, а також створенню інтерактивних матеріалів для залучення здобувачів до освітнього процесу.

Список використаних джерел

1. Creative Hand-drawn Zero Hunger Advocates Food Drive Instagram Story. *Free Graphic Design Editor & Online Templates | Wepik*. URL: <https://wepik.com/>.
2. Криворучко І. І. Корисні вебресурси для оформлення навчального контенту. *Наука. Освіта. Молодь* : матеріали XV Всеукр. наук. конф. студентів та молодих науковців, м. Умань, 25 травня 2022 р. Умань, 2022. С. 228–230. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/14745>.
3. Медведєва М. О., Колмакова В. О., Коровнік І. С. Візуалізація навчального матеріалу: аналіз сучасних онлайн-сервісів. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Т. 2, № 41. С. 128–132. URL: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/41/2.25>.

*Любов Тітова,
Олег Бербега*

ІГРОВІ СИМУЛЯТОРИ У ФОРМУВАННІ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5–6 КЛАСІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

Однією з компетентностей, що забезпечує повноцінне функціонування людини як індивіда у сучасному суспільстві, є інформаційно-цифрова компетентність. Ця компетентність передбачає впевнене та, водночас, безпечне використання можливостей інформаційного середовища, а також вміння працювати з новітніми цифровими технологіями. Задля забезпечення таких знань, вмінь та навичок варто починати формувати інформаційно-цифрову компетентність ще під час навчання, зокрема і у закладах загальної середньої освіти. Звичайно, найбільш повно інформаційно-цифрова компетентність розвивається саме під час навчання інформатики.

Вивчення інформатики у 5–6 класах передбачає знайомство учнів з основами алгоритмізації та програмування. Одним із засобів, який дозволить учням засвоїти основні концепції програмування, є впровадження технології гейміфікації, а саме використання ігрових симуляторів.

Технологія гейміфікації включає такі елементи, як динаміка,

механіка, естетика гри та соціальна взаємодія [4]. Більшість ігрових симуляторів дозволяють реалізувати перелічені елементи гейміфікації у процесі навчання, що дає змогу зробити навчання інтерактивним та цікавим для здобувачів не лише закладів загальної середньої освіти. Тобто важливою перевагою ігрових симуляторів, у порівнянні з традиційними засобами навчання, є те, що складний теоретичний матеріал вивчається через гру, що підвищує пізнавальний інтерес здобувачів та мотивує їх до учбової діяльності [1].

Програмування у 5–6 класах вивчається з використанням середовища Scratch, тому доцільним буде застосування ігрових симуляторів, що побудовані на основі простих алгоритмів, зокрема і блочних. Прикладами таких симуляторів є Kodable та BlocklyGames.

Kodable та BlocklyGames – ігрові онлайн-симулятори, призначені для дітей переважно молодшого шкільного віку (6–11 років), що дозволять ознайомитись з основами алгоритмізації, кодування та програмування [2]. Якщо у BlocklyGames користувачам необхідно зібрати блоки для виконання певної команди, то, наприклад, робота у середовищі Kodable Basic полягає у тому, щоб за допомогою стрілочок створити інструкцію для виконавця, за якою він дійде до місця призначення. Тому, на нашу думку, більш доречним буде застосування спочатку Kodable Basic як основи для вивчення алгоритмів, а надалі BlocklyGames, що дозволяє підготувати учнів до вивчення Scratch та Python.

Ігрові симулятори є потужним інструментом для залучення учнів до навчання, адже вони сприяють активному залученню учнів до процесу навчання, розвивають критичне, проблемне та логічне мислення, а також сприяють формуванню навичок роботи з інформаційними технологіями [3]. Засоби гейміфікації, використані у вигляді ігрових симуляторів, стимулюють мотивацію до навчання, допомагають знижувати бар'єри до вивчення складних понять та підвищують загальний інтерес учнів до предмету. Використання таких інтерактивних засобів допомагає у створенні освітнього середовища, яке відповідає сучасним педагогічним та методичним вимогам, а також сприяє підвищенню якості освіти та підготовки молодого покоління до життєдіяльності у цифровому суспільстві, формуючи їх інформаційно-цифрову компетентність.

Список використаних джерел

1. Ковтанюк М. С. Переваги вивчення мови програмування Python з використанням ігрових симуляторів. *Сучасні інформаційні технології в освіті і науці* : матеріали XIV Всеукр. наук.-практ. конф. для молодих учених та здобувачів освіти, м. Умань, 16–17 березня 2023 р. Умань, 2023. С. 41–43. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/15398>.
2. Ковтанюк М., Тітова Л. Використання ігрових симуляторів під час вивчення програмування. *Комп'ютерні технології: інновації, проблеми*,

- рішення : тези доп. IV Всеукр. науково-техн. конф., м. Житомир, 18–20 листоп. 2021 р. Житомир, 2021. С. 95–96. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/14649>.
3. Медведєва М. О., Жмурко О. І., Криворучко І. І., Ковтанюк М. С. Використання ігрових онлайн-сервісів у процесі вивчення мов програмування. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 2, № 36. С. 248–255. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/36-2-40>.
 4. Стеценко В., Тітова Л. Використання методів гейміфікації у процесі навчання програмуванню студентів закладів вищої освіти в умовах онлайн-навчання. *Перспективи та інновації науки*. 2023. № 15(33). С. 483–494. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-15\(33\)-483-494](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-15(33)-483-494).

Оксана Томіна

ОСОБЛИВОСТІ ОБЛІКУ РЕАЛІЗАЦІЇ ТОВАРІВ

Згідно з даними на сайті Державної служби статистики України товарооборот підприємств оптової торгівлі за 2022 рік становив 2 768 308,3 млн. грн, оборот роздрібною торгівлі за цей період склав 1 396 268,8, млн. грн. З цих даних можемо сказати, що торгівля має відчутний вклад в економіку країни. До прикладу обсяг реалізованих послуг за 2022 рік склав близько 969 млрд. грн, а отже дослідження обліку товарів в торгівлі завжди актуальні [1].

Товари – це запаси «у вигляді матеріальних цінностей, що придбані (отримані) та утримуються підприємством з метою подальшого продажу» [2].

Облік реалізації товарів – це процес фіксування та відстеження продажу товарів підприємством. Це важлива складова бухгалтерського обліку, яка дозволяє визначити обсяги продажів, прибуток та інші фінансові показники. Облік реалізації можна умовно поділити на такі складові:

- Обчислення вартості реалізованих товарів. Розрахунок собівартості проданих товарів та ціни продажу.
- Фіксація продажів. Запис обсягів проданих товарів в первинні документи.
- Контроль обсягу запасів. Спостереження за залишками товарів на складі після продажу для оцінки наявності і потреб в поповненні запасів.
- Формування фінансових результатів. Списання собівартості та чистого доходу від реалізації на фінансові результати.
- А також податковий облік. Ведення обліку ПДВ, врахування податків з прибутку, що виникають у зв'язку з реалізацією товарів, і правильне оформлення податкової звітності.

Спершу розглянемо питання обліку та реалізації товарів у ФОП.