

На фоне роста в период с 2008 по 2013 г. применения системы сбалансированных показателей (+18%), расчета добавленной стоимости (+22%) и анализа отклонений (+11), существенно снизилось использование таких технологий управленческого учета, как контроль затрат и финансовый контроль (–40%), интерпретация и представление финансовых результатов деятельности управленческого учета (–39%), разработка и внедрение новых информационных систем (–32%). Такие изменения в составе десяти основных технологий управленческого учета, несомненно, вызваны современными экономическими процессами.

Таким образом, управленческий учет, представляющий собой процесс по обеспечению информацией системы планирования, контроля, анализа затрат, доходов и расходов, финансовых результатов деятельности, для принятия различных управленческих решений в целях оптимизации хозяйственных процессов, использует свои технологии с учетом миссии, тактики и стратегии развития конкретной организации в современных условиях хозяйствования.

### **Литература**

1. Басова, А.В. Бухгалтерский (управленческий) учет: учеб. пособие / А.В. Басова, А.С. Нечаев. – М.: ИНФРА-М, 2018. – 324 с.
2. Гаррисон, Р. Управленческий учет / Р. Гаррисон, Э. Норин, П. Брюэр. – СПб.: Питер, 2012.

### **Использование социальных сетей в образовании**

Семашко Ю.В., Аснович Н.Г.

Белорусский национальный технический университет

Интеллектуальное развитие современного общества напрямую связано с прогрессом в сфере информационных технологий, появлением новых знаний, инноваций и глобальных информационных систем. Внедрение и использование новых технологий требует создания новой образовательной среды, в рамках которой подготовка специалистов высокой квалификации будет способствовать накоплению интеллектуального потенциала общества, позволит повысить теоретический уровень обучения, расширить творческие способности обучающихся.

Современные учреждения образования уже используют достижения в области информационных технологий, активно внедряя в учебные программы методы электронного обучения, позволяющие не только работать с базами данных, но и взаимодействовать субъектам учебного процесса друг с другом в online режиме.

Интерактивные технологии, обеспечивающие диалог между преподавателем и студентом, активное вовлечение учащихся в учебный процесс, поддержку преподавателя и обратную связь в цепи учитель – ученик, получили название «социальные медиа».

Социальные медиа – это сетевое пространство, объединяющее несколько социальных сервисов, дающих возможность организовать электронное обучение.

Положительным моментом таких сетевых сервисов является практически неограниченный доступ к информационным и электронным образовательным ресурсам, а также к мультимедийной продукции. Кроме этого, формирование сетевой среды позволяет осуществлять как самостоятельную, так и совместную деятельность субъектов образовательного процесса.

В последнее время в зарубежной и отечественной литературе широко обсуждается вопрос о необходимости модификации традиционной системы образования. Сторонники использования социальных медиа в образовании считают, что социальные сервисы могут стать одним из направлений трансформации традиционной формы образования, объясняя это тем, что электронное обучение требует активной вовлеченности студента в процесс обучения. В то время как при традиционном подходе обучающийся большую часть времени проводит в пассивном состоянии, воспринимая информацию аудиально.

Результаты исследований, проводившихся в рамках Международной программы по оценке образовательных достижений учащихся (PISA), продемонстрировали значительный отрыв подростков, проживающих в развитых странах мира по основным для формирования функциональной грамотности направлениям, особенно это касается умений применять полученные теоретические знания на практике. Специалисты объясняют данный факт тем, что традиционная система образования, использующая в большинстве отечественных учебных заведениях, не использует практико – ориентированный подход.

Самым популярным способом использования новых медиа в процессе обучения является внедрение наиболее тесно связанных с ними компетенций в перечень навыков, предусмотренных учебными планом и программой. Уже выработано понятие «медиаобразование», которое обеспечивает социальные коммуникативные навыки, необходимые обучающимся для получения доступа к глобальному медиaprостранству, сетевого этикета и информационной безопасности [1]. Использование социальных медиа является достаточно мощным стимулом для реализации совместных проектов и создания коллективных продуктов, что позволяет

не только успешно организовать групповую деятельность обучающихся, но и наладить коммуникативные связи между ними.

Широкое распространение в западных университетах получила теория социального обучения, предполагающая, что обучение становится наиболее эффективным в случае, если обучающиеся могут свободно вступить во взаимодействие с другими учащимися в рамках общей темы или проекта. Исследования, проведенные в Гарвардском университете Ричардом Лайтом, доказывают тот факт, что одним из главных факторов успеха студентов в обучении является их участие в исследовательских группах. Совместная групповая деятельность способствовала тому, что студенты, занимавшиеся в группах, оказались подготовленными лучше, чем те, кто обучался самостоятельно. Именно по этой причине эксперты в сфере электронного обучения рекомендуют разработчикам учебных программных продуктов интегрировать их с популярными социальными сервисами.

Отличительным моментом внедрения социальных медиа может стать формирование и развитие сетевых сообществ по интересам, позволяющих наладить обмен знаниями студентов как внутри собственного учебного заведения, так и с университетами других городов, стран. Неоспоримым плюсом такого общения будет являться не только обмен информацией по интересующим вопросам, но и снижение языкового барьера в случае интерактивной связи со студентами других стран.

Возможность осуществлять постоянное взаимодействие преподавателя и студента в любое удобное для них время позволяет обеспечить непрерывность учебного процесса, а, следовательно, более детально проработать план учебной или исследовательской работы студентов, особенно на этапе подготовки дипломного или курсового проекта. Кроме этого, студенты, пропустившие аудиторные занятия, смогут наблюдать за учебным процессом в режиме online и получить всю необходимую информацию для самостоятельного изучения.

Социальные сервисы могут выступить в качестве альтернативы, способной реализовать творческие, исследовательские и интерактивные проекты обучающихся, используя все плюсы практико - ориентированного подхода к образованию, развивая необходимые для успешной профессиональной деятельности компетенции.

### **Литература**

1. Абламейко, С.В. Современные информационные технологии в образовании / С.В. Абламейко, В.В. Казаченок, П.А. Мандрик // Информатизация образования – 2014 – 2014: педагогические аспекты создания и функционирования виртуальной образовательной среды:

материалы междунар. науч. конференции, Минск, 22–25 октября 2014 г. / редкол.: В. В. Казаченок (отв. ред.) и др.] - Минск, 2014. - с. 7-13.

2. Фещенко, А.В. Социальные сети в образовании: анализ опыта и перспективы развития / А.В. Фещенко // Гуманитарная информатика. Томск, 2012. Вып. 6., С. 124-134.

## **Использование киберспорта в дополнительном образовании молодежи**

Степанов С.Д.

Белорусский национальный технический университет

Киберспорт – это новый вид состязаний, называемый иначе компьютерным или электронным спортом. Его основа - видеоигры, и тренировки проводятся прежде всего на их основе. В мире растет интерес к киберспорту, а возможность игры по сети через Интернет обеспечивает участие спортсменов из разных стран, в том числе и из Беларуси.

Новое направление в качестве нового направления дополнительного образования молодежи было законодательно урегулировано в Беларуси относительно недавно. Учебно-тематический план и типовые программы по ряду образовательных областей технической направленности, включая «Киберспорт», «Роботоспорт» и другие, были утверждены Постановлением Министерства образования от 06.09.2017 г. №123 «Об утверждении типовых программ дополнительного образования детей и молодежи». Данный документ предусматривает осуществление образовательного процесса при реализации программы с учетом возраста учащихся, начиная с 4 учебных часов в неделю для детей в возрасте 6-8 лет и доводя число занятий до 10-12 учебных часов для детей старше 14 лет.

Используются смешанные виды занятий, предполагающие чередование теории и практики. Киберспорт определен как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления. Во время решения ряда задач в ходе занятий идет развитие интеллектуальных способностей, повышение спортивного мастерства, привлечение к занятиям компьютерным спортом учащихся для организации активного отдыха и досуга.