



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

**Использование цифровых технологий в обучении как условие
эффективности учебного процесса**

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата
«Экономика и управление»
Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:
62,33 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«15» мая 2025 г.
Зав. кафедрой Э,УиП

 Корнеев Д.Н.

Выполнила:
Студентка группы ОФ-409-081-4-1
Волкова Мария Константиновна



Научный руководитель:
канд.пед.наук, доцент
Изюмникова Снежана Андреевна



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	7
1.1 Понятие и сущность цифровых технологий в образовании.....	7
1.2 Классификация существующих цифровых образовательных ресурсов.....	11
1.3 Дидактические принципы и особенности использования цифровых технологий в учебном процессе.....	19
Выводы по первой главе.....	25
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ ГБПОУ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ №1»	28
2.1 Характеристика базы исследования и анализ эффективности применения цифровых технологий в процессе изучения экономических дисциплин ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1».....	28
2.2 Разработка практических занятий с использованием цифровых технологий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1».....	34
Выводы по второй главе.....	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	55
ПРИЛОЖЕНИЕ	60

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность необходимости перехода к использованию цифровых образовательных технологий в образовании вызвана в первую очередь трансформацией экономических и социальных взаимодействий общества в цифровую среду. Построение цифровой экономики и цифрового образования – значимые приоритеты государственной политики Российской Федерации, что зафиксировано в федеральных стратегических документах: Указ Президента Российской Федерации от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития формационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы» [24]; Приоритетный проект в сфере «Образование» «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» (утверждён Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам) [27].

Необходимость применения информационных технологий студентами образовательных учреждений СПО определяется рядом основных факторов: происходит быстрая адаптация к социальным изменениям, приобретается информационно-технологический опыт и самое главное — повышается качество обучения и образования. Эффективное использование информационных технологий невозможно без создания цифровой среды, которая позволяет интегрировать различные цифровые технологии в единой логике, обмениваться данными между разными информационными системами.

Цифровая трансформация образования открывает широкие возможности для повышения качества обучения, делая его более доступным, гибким и персонализированным. Особую значимость этот процесс приобретает в системе профессионального образования, где важно не только дать теоретические знания, но и сформировать практические навыки, соответствующие реалиям цифровой экономики.

Использование цифровых инструментов в обучении позволяет преодолеть ограничения традиционной классно-урочной системы. Интерактивные образовательные платформы, мультимедийные ресурсы, симуляторы и другие цифровые решения способствуют повышению наглядности учебного материала, обеспечивают возможность организации дистанционного и смешанного обучения, позволяют автоматизировать контроль знаний и развивать цифровые компетенции учащихся. При этом важно понимать, что эффективность применения цифровых технологий зависит от их грамотного выбора и методически обоснованного внедрения в образовательный процесс.

В педагогической науке накоплен значительный опыт исследования вопросов цифровизации образования. Различные аспекты этой проблемы рассматриваются в работах отечественных и зарубежных ученых, посвященных теории цифровой педагогики, классификации образовательных технологий, методикам применения конкретных цифровых инструментов. Однако в условиях быстро меняющейся цифровой среды многие вопросы требуют дальнейшего изучения, особенно в контексте профессионального образования.

В настоящее время наблюдается противоречие между потенциальными возможностями цифровых технологий в образовании и реальной практикой их использования. С одной стороны, существует множество технологических решений, способных значительно улучшить учебный процесс. С другой стороны, их внедрение часто сталкивается с рядом трудностей, включая недостаточную техническую оснащенность образовательных учреждений, необходимость дополнительной подготовки педагогов и отсутствие четких методических рекомендаций по интеграции цифровых инструментов в преподавание конкретных дисциплин.

Интеграция цифровых технологий в образование – это не просто технический процесс, а глубокая трансформация всей системы обучения.

Важно не просто заменить традиционные методы обучения на цифровые, а переосмыслить цели и задачи образования, а также разработать новые педагогические подходы, учитывающие возможности и ограничения цифровых инструментов.

Цель исследования: разработать практические занятия с использованием цифровых технологий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в условиях профессиональной образовательной организации.

Объект исследования: процесс обучения экономическим дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования: практическая работа студентов по дисциплине «Основы финансовой грамотности» с использованием цифровых образовательных технологий.

Задачи исследования:

1. Определить понятие и сущность цифровых технологий в образовании.
2. Рассмотреть классификацию существующих цифровых образовательных ресурсов.
3. Охарактеризовать дидактические принципы и особенности использования цифровых технологий в учебном процессе.
4. Дать характеристику базы исследования и проанализировать эффективность применения цифровых технологий в процессе изучения экономических дисциплин ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1».
5. Разработать практические занятия с использованием цифровых технологий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1».

Для решения поставленных задач используются следующие **методы исследования:** теоретические (анализ научно-педагогической и

методической литературы по теме исследования, систематизация и классификация теоретического материала, обобщение); эмпирические (наблюдение, сравнение, беседа).

База исследования: ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1».

Практическая значимость разрабатываемых заданий с использованием цифровых образовательных технологий для организации практических занятий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» заключается в многофункциональном использовании. Задания, представленные в цифровой среде, могут быть применены педагогом не только на занятиях в технически оснащенной аудитории в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1», но и в условиях дистанционного обучения.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений. Основная часть работы изложена на 59 страницах машинописного текста, в число которых входит 4 таблицы. Список использованных источников содержит 34 наименования, приложения занимают 7 страниц.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1 Понятие и сущность цифровых технологий в образовании

В настоящее время естественные, технические, социальные и гуманитарные науки фактически в равной степени используют возможности новейших информационных технологий. Развитие компьютерных технологий коренным образом повлияло на решение прикладных задач исторической науки. Новые технологии стали использоваться для сохранения историко-культурного наследия, визуализации информации, создания баз данных, электронных библиотек, геоинформационных систем. Научные инновации способствуют развитию междисциплинарных исследований, созданию новых научных проектов и интернет-ресурсов, изменению характера взаимодействия исследователя с предметным полем [29].

При обсуждении проблем внедрения информационных технологий в образование (информатизации образования) часто используют термин «информационные технологии», который прежде всего применяется по отношению к цифровым технологиям. Начиная с 90-х годов XX в., в литературе широко применяется термин «информационные и коммуникационные технологии» (ИКТ). Он отражает важность в жизни и деятельности человека. Термин «ИКТ» широко используется в официальной речи, а в России входит в наименование одного из школьных предметов. Одновременно в общественно-политическом контексте наиболее популярным становится термин «цифровые технологии». В настоящее время он приобрел особое звучание в связи с программами цифровой трансформации экономики и образования [5].

А. М. Султанова определяет цифровые технологии как совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств,

объединенных в целях сбора, редактирования, хранения, распространения и использования информации в интересах пользователей [29].

Согласно О. В. Машевской, цифровые технологии представляют собой совокупность методов, устройств и систем, использующих цифровое представление информации для автоматизации различных процессов, повышения эффективности и создания новых возможностей в различных сферах деятельности [23].

Добрынин А. П. и Черных К. Ю. отмечают, что цифровые технологии – это широкий спектр технологий, основанных на цифровом представлении данных и включающих в себя сбор, хранение, обработку, передачу и использование информации в цифровой форме. Ключевым элементом цифровых технологий является дискретизация информации и представление её в виде дискретных сигналов, что позволяет использовать вычислительные устройства для её обработки [13].

Н. В. Вознесенская, И. Б. Готская и Е. М. Иванисова выделяют три этапа в развитии информатизации образования как системного процесса:

1. первый этап — компьютеризация (середина 80-х гг. XX в. — 2000-е гг.) — начало поставок в образовательные учреждения комплексов учебной вычислительной техники; введение в программы общего образования обязательного учебного предмета «Основы информатики и вычислительной техники» и начало массовой подготовки учителей информатики в педагогических вузах страны; создание программных средств учебного назначения (ПСУН) для общего, среднего профессионального и высшего образования; формирование компьютерной грамотности обучающихся и педагогов, разработка первых методик применения ПСУН в обучении в образовательных учреждениях общего, среднего профессионального и высшего образования и т.д.;

2. второй этап — формирование и развитие единой информационной образовательной среды (середина 2000х гг. — 2018 г.) — создание системы

порталов, двух федеральных коллекций электронных образовательных ресурсов (Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЕКЦОР) и Федеральный центр информационно образовательных ресурсов (ФЦИОР)), электронных учебников для школ и вузов, систем тестирования; развитие дистанционных образовательных технологий и технологий электронного обучения; массовых открытых онлайн-курсов в сети Интернет; позиционирование образовательных учреждений в Интернете, развитие сетевых технологий, Web и т.д.; формирование информационной компетентности и ИКТ-компетенций обучающихся и педагогов и т.д.;

3. третий этап — формирование и развитие цифровой образовательной среды (2018 г. — настоящее время) — распространение цифровых технологий (Интернет вещей, дополненная и виртуальная реальность, машинное обучение и искусственный интеллект, робототехника и 3D-печать, облачные технологии и т.д.); развитие технологий адаптивного обучения, масштабное применение онлайн-курсов, дистанционных образовательных технологий в общем, профессиональном и дополнительном образовании; формирование цифровой грамотности и общий тренд на персонализацию обучения [32].

Согласно Г. В. Вишневской, цифровые образовательные технологии — это инновационный способ организации учебного процесса, основанный на использовании электронных систем, обеспечивающих наглядность. Целью применения цифровых технологий является повышение качества, эффективности учебного процесса, а также успешной социализации студентов [8].

Среди причин развития цифровых технологий в системе образования многие исследователи выделяют сокращение аудиторной нагрузки и увеличение доли самостоятельной работы. Поэтому, для того чтобы сохранить и повысить качество обучения активно внедряются цифровые образовательные технологии, обеспечивающие взаимодействие педагога и

обучающегося для своевременного устранения пробелов в обучении студента.

Среди возможностей цифровых технологий в подготовке студентов отмечают:

- повышение мобильности выполнения заданий и изучения материалов;

- повышение мотивации студентов;

- индивидуализация процесса обучения;

- увеличение наглядности материалов;

- осуществление оперативной обратной связи с преподавателем;

- обеспечение моментального доступа студентов к результатам сразу после прохождения задания.

Цифровые технологии являются неотъемлемой частью жизни общества, поэтому, отмечают ученые, они легко интегрируются в процесс обучения, поскольку студенты привыкли к использованию различных электронных средств в собственной жизни и это облегчает их работу с различными электронными инструментами и предоставляет возможность более легкого восприятия информации и усвоения материалов.

Цифровые технологии позволяют сделать процесс обучения дифференцированным, выстраивать его в соответствии с потребностями каждого отдельного студента, давать задания, соответствующие уровню подготовки и таким образом повышать качество обучения. Использование цифровых инструментов способствует созданию условий, в которых студент становится активным субъектом образовательного процесса. От пассивного восприятия он переходит к активным действиям и включается в выполнение заданий [8].

А. В. Коробкова и Е. А. Калиновский в совместной работе «Возможности использования цифровых образовательных ресурсов в учебном процессе» отметили, что цифровые образовательные технологии

могут значительно улучшить учебный процесс, поскольку они обеспечивают доступность к разнообразной информации, стимулируя самостоятельную работу учеников [10].

Информационно-коммуникационные технологии, используя познавательную способность воображения, расширяют возможности восприятия информации посредством органов чувств. Именно эмоциональный, чувственный, эстетический аспекты восприятия будут учитываться в будущем при разработке обучающих средств и программ. Например, уже сейчас для подготовки летчиков или хирургов применяется оборудование, позволяющее задействовать осязание и моторику учащихся, отработать наиболее важные профессиональные навыки. Современные образовательные методики ориентированы на развитие личности обучаемого путем погружения в игровую среду с возможностью самостоятельного моделирования, экспериментирования, а также систематизации полученной информации и закрепления приобретенных знаний.

Новейшие технологии – уже не просто одно из средств проверки и закрепления полученных знаний. Теперь они открывают совершенно новые познавательные возможности и перспективы для самостоятельного обучения учащегося. Преподаватель стимулирует у учащихся интерес к предмету, поясняет материал с помощью аналогий и поддерживает стремление к новым знаниям. Видеоконференции в сочетании с системами виртуальной реальности позволяют учащемуся существовать в незнакомых пространствах и даже путешествовать в микро- и макрокосмосе [30].

1.2 Классификация существующих цифровых образовательных ресурсов

В настоящее время существует большое количество разнообразных цифровых инструментов и сервисов, которые широко применяются в

образовании. Вопросами классификации цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) занимались и занимаются как отечественные, так и зарубежные исследователи (Д. Р. Золотова [17], О. В. Купцова [22], А. Х. Шелепаева [34], R. Y. Mexmonov [2], J. A. Levin [1]). Понятие, специфику и классификации цифровых инструментов (как набор ИТ-сервисов, который способствует оптимизации профессиональной деятельности педагога) рассматривают С. В. Панюкова [26], О. В. Калимуллина, И. В. Троценко [20], О. И. Волков [11] и др.

Все существующие ЦОР можно классифицировать по ряду оснований (таблица 1.1).

Таблица 1.1 – Классификация ЦОР [6]

Основание классификации	Виды ЦОР
По цели создания	<ul style="list-style-type: none"> – педагогические, то есть разработанные специально для целей учебного процесса; – культурные, то есть существующие независимо от учебного процесса.
По природе основной информации	<ul style="list-style-type: none"> – текстовые; – звуковые; – программные продукты как самостоятельные, отчуждаемые произведения, представляющие собой программы на языке программирования или в виде исполняемого кода; – мультимедийные ресурсы, в которых информация различной природы присутствует равноправно и взаимосвязано для решения определенных разработчиком задач; – изобразительные ресурсы, содержащие преимущественно электронные образцы объектов, рассматриваемых как целостные графические сущности, представленные в форме, допускающей просмотр и воспроизведение, но не допускающей посимвольную обработку.

Продолжение таблицы 1.1

Основание классификации	Виды ЦОР
По наличию печатного эквивалента	<ul style="list-style-type: none"> – ресурсы, являющиеся электронными аналогами печатного ресурса; – самостоятельные ресурсы, воспроизведение которых на печатных носителях ведет к потере их свойств.
По технологии распространения	<ul style="list-style-type: none"> – локальные, предназначенные для локального использования, выпускающиеся в виде определенного количества идентичных экземпляров (тиража) на переносимых машиночитаемых носителях; – сетевые, доступные потенциально неограниченному кругу пользователей через телекоммуникационные сети; – комбинированного распространения, которые могут использоваться как в качестве локальных, так и в качестве сетевых.
По функции в учебном процессе	<ul style="list-style-type: none"> – предъявление учебной информации, в том числе демонстрация объектов, явлений и процессов; – информационно-справочное обеспечение всех видов занятий; – моделирование объектов, явлений и процессов; – расширение самостоятельной учебной работы за счет использования активно-деятельностных форм обучения; – ресурсы-тренажеры навыков и умений различного характера в решении учебных задач; – ресурсы, направленные на проведение контроля и оценки знаний обучающихся и др.

Существующие на сегодняшний день в педагогических исследованиях представления о формах и конкретных типах цифровых инструментов обучения имеют несистемный характер, представлены в различных научных публикациях в виде фрагментарных классификаций по разным основаниям и признакам.

Так, С. В. Панюкова выделила основные подходы к созданию образовательного контента, электронных образовательных ресурсов:

- использование языков программирования;
- использование специальных и универсальных прикладных программных средств;
- использование цифровых инструментов и веб-сервисов;
- формирование учебного контента из информации, представленной на образовательных каналах, платформах, порталах и сайтах [26].

Программная реализация электронных образовательных ресурсов, электронных учебников, экспертных и интеллектуальных обучающих систем, осуществляется, как правило, с помощью языков программирования. Такой метод, называемый также «методом прямого программирования», предоставляет наибольшую свободу разработчикам, однако делать все приходится буквально «с нуля».

Очень редко педагоги самостоятельно разрабатывают электронные образовательные ресурсы, различные программные системы для учебного процесса на языках программирования. Обычно в этом случае работает команда, привлекаются профессиональные программисты или специализированные фирмы, которые готовы выполнить работу на высоком профессиональном уровне.

Следует отметить, что в более привилегированном положении находятся преподаватели информатики. Однако даже им не всегда хватает знаний в области программирования, а главное – времени, чтобы создать мультимедийный, интерактивный электронный образовательный ресурс. Все реже в практике встречаются авторские приложения, разработанные лично педагогами с помощью языков программирования. Такие программы могут моделировать реальные объекты и процессы, имитировать работу реального устройства или протекание физического явления и процесса, осуществлять построение графиков и диаграмм. Привлечение к работе над электронным образовательным ресурсом, информационной системой или

сервисом профессиональных программистов позволит довести авторские идеи до стадии пригодного к эксплуатации программного продукта [26].

Типичными представителями универсального прикладного программного обеспечения являются текстовые процессоры, табличные процессоры, графические редакторы, программные средства работы с информацией, представленной в текстовом, графическом или видео формате.

Текстовые процессоры — это программы создания, редактирования и форматирования текстовых документов. Примеры: Microsoft Word, Word Perfect, ChiWriter, Multi-Edit, Open Office и др.

Программа подготовки электронных презентаций MS PowerPoint. Именно эта программа чаще всего используется педагогами для создания и применения учебных презентаций. Другие программы: Prezi, SlideRocet, VoiceThread и др.

Табличные процессоры – это программы, предназначенные для представления данных в виде таблиц, математической обработки данных, визуализации данных и построения графических диаграмм. Примеры: Microsoft Excel, Lotus, Quattro Pro и др.

Графические редакторы выступают в качестве технологии для выполнения работ учащимися по художественной компьютерной графике, анимации, геометрическому моделированию, конструированию. Используются для создания графических изображений, обработки графических документов, включая диаграммы, иллюстрации, чертежи, таблицы. Примеры: графический редактор Paint, входящий в состав стандартных программ операционной системы Windows, пакеты Corel DRAW, Adobe PhotoShop и Adobe Illustrator [33].

Системы управления базами данных (СУБД) предназначены для работы с данными, имеющими сложную структуру. Они служат для создания базы данных, первичного наполнения ее данными, последующего

пополнения и модификации данных, а также организации поиска в базах данных. Примеры: Microsoft Access, Microsoft FoxPro, Paradox (корпорации Borland), а также СУБД компаний Oracle, Informix, Sybase и др.

Системы для автоматизации трудоемких вычислительных работ и деятельности, связанной с числовым анализом (Mathematica, Maple, MatLab, MathCad). Автоматизация сложных вычислений позволит обучаемому сконцентрировать свое внимание на понимании сущности изучаемого явления или процесса. В данном случае освободившееся учебное время можно использовать на занятии более продуктивно. Умение перевести проблему из реальной действительности в адекватную модель, исследовать эту модель, правильно интерпретировать результаты исследования – являются важнейшими элементами информационной культуры обучаемых.

Программные средства работы с мультимедийной информацией предназначены для создания учебных видео, работы с аудио- и видеоданными, для монтажа и просмотра видеофильмов. Эти программные продукты предназначены для создания и редактирования видео. С помощью таких инструментов педагог сможет быстро освоить создание видеороликов, их редактирование и добавление различных эффектов. Удобно использовать для записи и озвучивания презентаций с экрана. Примеры: Movavi Screen Capture, Camtasia Studio [26].

Большая часть педагогов использует для создания педагогических приложений различные цифровые инструменты, программные пакеты. Такие инструменты помогают педагогу создавать образовательные ресурсы без использования языков программирования. Изучение и использование подобных систем не представляет особой сложности и позволяет достаточно быстро разрабатывать обучающие, тестирующие, моделирующие и демонстрационные материалы.

Системы для создания тестов (Google Forms, Quizlet, Online Test Pad, Simpoll) представляют собой специализированные платформы,

позволяющие автоматизировать процесс проверки знаний. Они обеспечивают генерацию вопросов различных типов, включая множественный выбор, открытые ответы и сопоставление элементов. Преимуществом таких систем является возможность мгновенной обработки результатов, что значительно сокращает временные затраты преподавателя. Кроме того, они поддерживают функцию рандомизации вопросов, что минимизирует риски списывания [31].

Сервисы для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин способствуют повышению мотивации обучающихся за счет геймификации учебного процесса. Такие платформы, как LearningApps, Quizizz, Wordwall и «Фабрика кроссвордов», позволяют педагогам разрабатывать интерактивные задания, которые могут быть использованы как в аудиторной работе, так и в самостоятельном обучении. Интерактивные элементы, включая виртуальные пазлы, кроссворды и квизы, способствуют развитию когнитивных навыков, а также обеспечивают визуализацию учебного материала. Применение подобных технологий способствует формированию устойчивого интереса к предмету и улучшению запоминания информации за счет вовлечения в игровую деятельность [14].

Онлайн-доски являются эффективным инструментом для организации коллективной работы и визуального представления информации. Такие сервисы, как «Яндекс Концепт», Unidraw и Padlet, предоставляют пользователям возможность совместного редактирования контента в режиме реального времени, что особенно актуально при проведении дистанционных занятий и групповых проектов. Функционал онлайн-досок включает создание диаграмм, схем, заметок и графических элементов, что делает их универсальным средством для мозгового штурма, объяснения сложных концепций и структурирования учебного материала. Их использование способствует развитию навыков командной работы и критического мышления [3].

Сегодня учебные заведения, такие как школы и колледжи, активно внедряют образовательные платформы. Под «образовательной платформой» (иногда называемой «образовательным порталом» или «онлайн-платформой для обучения») подразумевается комплекс цифровых ресурсов, предназначенных для преподавателей, учащихся и их родителей.

Этот комплекс включает интерактивные онлайн-сервисы, которые предоставляют доступ к информации, инструментам и ресурсам, необходимым для поддержки, повышения качества и эффективного управления образовательным процессом. Это целостная, интуитивно понятная система, обеспечивающая обучение в онлайн-формате.

Стандартный набор инструментов образовательной платформы включает программное обеспечение для создания учебного контента, его распространения и совершенствования, поиска необходимой информации, управления обучением, организации дистанционного и смешанного обучения, а также для составления отчетности и анализа учебного процесса.

Многие порталы предоставляют возможность обмена опытом между коллегами через блоги или статьи. Учебный контент, размещенный на платформе, может включать готовые курсы или их фрагменты, предназначенные для использования как на уроках, так и для самостоятельного обучения. Примером может служить курс математики, содержащий текст, инфографику, тесты, задания, кроссворды, видео, коллекции изображений, журналы посещаемости и успеваемости.

Общение между участниками образовательного процесса осуществляется посредством электронной почты, обмена сообщениями, организации форумов для дискуссий, создания досок объявлений и ведения блогов. Управление процессом обучения обеспечивается системами, которые отслеживают прогресс учащихся, например, с помощью оценочных тестов. Кроме того, преподаватель собирает информацию об ученике, его посещаемости, расписании и электронном портфолио.

Использование образовательных платформ позволяет разрабатывать инновационные педагогические подходы, упрощать разработку и адаптацию учебных приложений (благодаря базе знаний и встроенным инструментам), использовать диагностические системы с банком заданий по различным предметам, отслеживать развитие творческих способностей и профессионализма учителей, а также обмениваться документами с органами управления образованием.

Такие платформы могут использоваться в любых образовательных учреждениях, предоставляя новые возможности для формирования ИКТ-компетенций педагогов, учащихся и родителей [32].

1.3 Дидактические принципы и особенности использования цифровых технологий в учебном процессе

Внедрение электронных образовательных ресурсов предоставляет студентам и преподавателям удобный доступ к широкому выбору учебных материалов. Учебные заведения схожей направленности объединяют свои труды на электронных площадках, где получают возможность свободно обмениваться друг с другом образовательным контентом. В связи с этим происходят мощные и значительные перемены в образовательном процессе, призванные подготовить современных студентов к жизни в цифровом обществе, а также организации профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики. Цифровая дидактика является основой для построения современных методик и стратегий обучения [25].

К основным принципам цифрового образовательного процесса относятся:

1. Принцип доминирования фокусируется на самостоятельной учебной деятельности студента в цифровой образовательной среде. Преподавателю необходимо организовать учебный процесс, поддерживать и помогать студенту в процессе обучения.

2. Принцип персонализации предполагает возможность студента самостоятельно определить цель обучения, выбрать стратегию образовательного процесса, темп и уровень освоения образовательной программы. Такой подход позволит преподавателю отслеживать персональные показатели развития и учебные результаты студента.

3. Принцип целесообразности пересекается с традиционным дидактическим принципом целенаправленности: в процессе обучения требуется использование только таких цифровых технологий, которые максимально обеспечивают достижения поставленных целей в образовательном процессе конкретного студента. Данный принцип не подразумевает использование малоэффективных педагогических технологий и средств без четко поставленных образовательных целей.

4. Принцип гибкости и адаптивности позволяет развивать индивидуальный подход в зависимости от условий цифрового образовательного процесса. Цифровой образовательный процесс позволяет автоматически подстроить программу под каждого обучающегося, принимая во внимание такие аспекты, как порядок, способ и темп предоставления учебного материала. Также данный принцип учитывает уровень и характер поддержки педагога.

5. Принцип успешности в обучении пересекается с дидактическим принципом прочности и требует достижения поставленных целей, а также полного усвоения знаний, умений и навыков. В цифровом образовательном процессе данный принцип является завершающим элементом в дидактической цепочке «объяснение – закрепление – контроль». Выделяются дополнительные учебные часы для закрепления материала, нередко организовывается очная встреча преподавателей и студентов. Преподаватель внимательно отслеживает оптимальное соотношение групповых и индивидуальных форм закрепления. Цифровые средства значительно ускоряют этот процесс и делают его менее рутинным.

6. Принцип обучения в сотрудничестве и взаимодействии требует построение учебного процесса на основе активной многосторонней коммуникации – реальной и сетевой – между преподавателем и обучающимся. Данный принцип предполагает использование групповых форм сетевого обучения [28].

7. Принцип практико-ориентированности, прямым образом связанный с традиционным дидактическим принципом связи обучения с жизнью, требует четкой настройки целей и конкретных результатов. Для этого необходимо организовать: - остановку учебных целей, задач и проблемных ситуаций; - практические задания; - закрепление полученных знаний в «боевых» условиях, то есть на действующем проекте или предприятии.

8. Принцип нарастания сложности, который соотносится с дидактическим принципом доступности, систематичности и последовательности, предполагает последовательный переход от: - простого к сложному и от сложного к простому; - общего к частному и от частного к общему; - индивидуального к групповому и от группового к индивидуальному и другие процессы обучения.

9. Принцип насыщенности образовательной среды требует избытка информационных ресурсов для построения индивидуальной стратегии обучения. Такая избыточность может быть реализована при помощи сетевого образовательного ресурса – единой информационной образовательной среды.

10. Принцип мультимедийности является более развернутым дидактическим принципом наглядности и задействует в учебном процессе зрительный, слуховой и моторный (кинестетический) способы восприятия. Для этого задействуют различные устройства, такие как тренажеры, датчики, симуляторы, а также средства дополненной реальности.

11. Принцип включенного оценивания требует непрерывное оценивание успешности учащегося на протяжении всего учебного процесса. Цифровые технологии обеспечивают мгновенную обратную связь, непрерывно передавая педагогу необходимые данные о результатах выполнения задания. Благодаря этому преподаватель делает выводы о сильных и слабых сторонах студента, позволяя прямо в процессе обучения корректировать сценарии развития и ближайшие учебные цели. Таким образом, цифровые технологии обеспечивают объективность и прозрачность окончательной оценки выполнения того или иного задания [21].

Дидактические принципы цифрового образования являются открытыми и в силу своей новизны требуют дополнений по мере развития теоретических и практических возможностей цифрового образования. Результатами цифровизации образования станет эффективное самостоятельное образование, построенное на индивидуальных образовательных процессах и непрерывном мониторинге деятельности обучающегося. Цифровизация значительно расширяет возможности использования групповых и индивидуальных форм занятий, обеспечивает полное усвоение профессиональных знаний и навыков, а также значительно влияет на развитие инклюзивного обучения [28].

В отличие от традиционной дидактической системы, в цифровом образовании планирование занятия (курса, дисциплины) начинается не с постановки преподавателем цели и отбора им содержания, а с согласования цели и задач преподавателя и обучающихся в соответствии с их запросом, прогнозирования результатов обучения и отбора цифрового инструментария, который способствует решению дидактических задач данного занятия (курса, дисциплины).

Таким образом правильно сформулированная цель, постановка задач и выбор цифрового инструментария позволяют в учебном процессе

отвечать на запросы обучающихся, что повышает уровень вовлеченности в учебный процесс и его результат [21].

Важно отметить, что результатом так организованного учебного занятия является сам процесс деятельности при выполнении заданий с учетом разработанных критериев и показателей:

- представлением содержания учебного материала в открытом доступе, что, в отличие от традиционного подхода, потребовало от педагогических кадров переструктурирования учебного материала для поиска новых форм представления (текст, интерактивная лекция, аудио-, видеозапись) и контроля за изучением учебного материала по заданной теме, удобства его изучения;

- разработкой (или адаптацией) электронного образовательного ресурса для организации обучения, которая включает формирование самодостаточной персонализированной среды, обогащение ресурса за счёт использования цифровых инструментов, составление регламента обучения;

- проектированием гибких моделей организации обучения, что позволяет обучаться в собственном ритме, в удобное время, с использованием предоставленных средств электронного учебного курса;

- планированием системы оценивания, которая даёт возможность, в отличие от традиционной, преподавателю определить базовые и дополнительные критерии и учесть степень проработанности конкретного задания. Открытость системы оценивания позволяет обучающимся отслеживать свой профессиональный рост, выстраивать индивидуальную траекторию для профессионального развития, ставить новые задачи и находить актуальные пути для их решения;

- применением новых технологий обучения, которые позволяют организовать доступ к учебным материалам в любом месте и в любое время, интерактивность при решении различного типа задач, интерактивную работу с научными текстами, совместную работу с очными и удалёнными

обучающимися, мгновенное оценивание и комментирование деятельности обучающихся;

– управлением новыми рисками в профессиональной деятельности, заключающимся в определении зоны рисков (обучающий, обучающийся, технологии, формы обучения), обстоятельств, влияющих на их вероятность и последствия, путей их преодоления (уклонение от рисков, заключающееся в отказе от использования неизвестных или недостаточно апробированных цифровых инструментов, поиске и применении замещающих ресурсов; диверсификация рисков как увеличение числа применяемых технологий, наличие резервных педагогических решений; компенсация рисков, заключающаяся в просвещении и обучении участников образовательного процесса), которые дают возможность минимизировать риски и управлять ими [9].

В. И. Блинов, И. С. Сергеев и Е. Ю. Есенина отмечают, что цифровая образовательная среда представляет собой комплекс условий и возможностей для обучения, развития, социализации, воспитания человека. То, в какой степени будет востребован и использован педагогический потенциал этой среды, зависит от собственной субъектной активности и учебной самостоятельности обучающегося [4].

Для обучающихся по программам среднего профессионального образования, как правило, характерна низкая мотивационная и инструментально-деятельностная готовность использовать потенциал цифровой образовательной среды в процессе обучения. В силу этого создание цифровой образовательной среды, насыщенной разнообразными возможностями, является необходимым, но не достаточным условием организации педагогически эффективного цифрового образовательного процесса. Необходима также система организации деятельности обучающихся (процесса учения) в цифровой среде, что является центральным предметом цифровой дидактики [7].

Построенный таким образом цифровой образовательный процесс позволяет существенно продвинуться в разрешении проблемы учебной мотивации обучающихся. Этому способствуют, во-первых, значительные возможности для создания ситуации успеха в обучении, за счёт индивидуализации учебного процесса. Во-вторых, мотивирующим фактором выступает немедленная обратная связь (диагностическая, оценочная, рекомендательно-корректирующая), которую цифровые технологии обучения могут обеспечить каждому обучающемуся непосредственно в процессе выполнения учебных заданий. В-третьих, использование цифровых технологий в образовательном процессе более адекватно восприятию цифровых поколений (при условии, если сложность, разнообразие и динамизм учебного содержания форм учебной деятельности обучающихся адекватны сложности, разнообразию и динамизму используемых цифровых технологий, а используемая в образовательном процессе виртуальная реальность не является простой оцифрованной версией традиционной педагогической реальности). В-четвёртых, в цифровом образовательном процессе может быть существенно расширен спектр специальных приёмов управления мотивацией учения, в том числе с использованием игрового антуража, взаимодействия с партнёрами в сети, формирования учебных команд и т.д. Таким образом, оказывается возможным обеспечивать высокую учебную мотивацию даже на этапе выполнения стереотипных заданий, тренинга рутинных навыков и т.п [4].

Выводы по первой главе

Первая глава выпускной квалификационной работы посвящена теоретическим основам применения цифровых технологий в учебном процессе. В ходе исследования были рассмотрены ключевые аспекты, связанные с понятием, классификацией и дидактическими принципами использования цифровых образовательных ресурсов. Анализ научной

литературы позволил выявить значимость цифровых технологий как неотъемлемого элемента современного образования, способствующего повышению качества обучения, индивидуализации учебного процесса и расширению возможностей взаимодействия между преподавателями и обучающимися.

Цифровые технологии определяются как совокупность методов, устройств и систем, основанных на цифровом представлении информации, которые позволяют автоматизировать процессы сбора, хранения, обработки и передачи данных. Их внедрение в образование прошло несколько этапов: от компьютеризации в 80-х годах XX века до формирования цифровой образовательной среды в настоящее время. Современные технологии, такие как искусственный интеллект, виртуальная и дополненная реальность, облачные вычисления, открывают новые перспективы для персонализации обучения и создания интерактивных образовательных ресурсов.

Классификация цифровых технологий, представленная в работе, демонстрирует их разнообразие по целям создания, природе информации, наличию печатного эквивалента, технологии распространения и функциям в учебном процессе. Особое внимание уделяется инструментам, которые позволяют педагогам создавать образовательный контент без глубоких знаний программирования, например, системам для создания тестов, интерактивных упражнений, онлайн-досок и образовательных платформ. Эти инструменты способствуют геймификации обучения, повышению мотивации студентов и развитию навыков самостоятельной работы.

Дидактические принципы цифрового образования, такие как персонализация, гибкость, практико-ориентированность и мультимедийность, подчеркивают необходимость адаптации учебного процесса к индивидуальным потребностям обучающихся. Цифровая дидактика акцентирует важность согласования целей преподавателя и студентов, выбора инструментария и непрерывного оценивания

результатов. Это позволяет создать условия для эффективного усвоения знаний, развития критического мышления и формирования профессиональных компетенций.

Цифровые технологии не только трансформируют традиционные методы обучения, но и требуют пересмотра роли преподавателя, который становится организатором и наставником в цифровой образовательной среде. При этом успешность внедрения цифровых инструментов зависит от готовности всех участников образовательного процесса к их использованию, а также от наличия инфраструктуры, обеспечивающей доступ к ресурсам и техническую поддержку.

Таким образом, первая глава работы раскрывает теоретические аспекты цифровизации образования, подчеркивая ее роль в создании инновационной образовательной среды. Цифровые технологии открывают новые возможности для повышения качества обучения, однако их внедрение должно сопровождаться тщательным планированием, учетом педагогических и методических особенностей, а также постоянным мониторингом эффективности их применения.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ ГБПОУ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ №1»

2.1 Характеристика базы исследования и анализ эффективности применения цифровых технологий в процессе изучения экономических дисциплин ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

Базой исследования является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский педагогический колледж №1». Адрес базы исследования: 454136, г. Челябинск, ул. Молодогвардейцев, 43. Руководителем образовательной организации является – Энгельман Михаил Александрович.

В колледже реализуются образовательные программы среднего профессионального образования, образовательные программы дополнительного профессионального образования, организация и проведение мероприятий в сфере образования и науки.

Колледж располагает обширной материально-технической базой, оснащенной современным оборудованием и учебными стендами. Занятия проводятся в аудиториях и залах, оборудованных компьютерами, мультимедийной техникой и другими техническими средствами обучения.

Доступ педагогических работников к информационно телекоммуникационной сети Интернет в колледже осуществляется с персональных компьютеров, подключенных к сети Интернет, без ограничения времени и потребленного трафика. Для доступа к информационно-телекоммуникационным сетям в колледже педагогическому работнику предоставляются идентификационные данные

(логин и пароль). Предоставление доступа осуществляется системным администратором колледжа.

Преподаватели имеют свободный доступ к тиражированию методических средств сопровождения уроков – в 8 лаборантских при базовых кабинетах установлено 12 компьютеров ПВЭМ (компьютер, принтер, сканер). Преподаватели имеют возможность готовить электронные презентации, тесты к урокам, проверять самостоятельные работы студентов в электронном варианте.

Челябинский педагогический колледж № 1 готовит специалистов по 10 направлениям, среди которых есть специальность: Преподавание в начальных классах. Квалификация, присваиваемая выпускникам образовательной программы: Учитель начальных классов.

Выпускник образовательной программы по квалификации «Учитель начальных классов» осваивает общие виды деятельности:

- педагогическая деятельность по проектированию, реализации и анализу процесса обучения в начальном общем образовании;
- педагогическая деятельность по проектированию, реализации и анализу внеурочной деятельности обучающихся;
- воспитательная деятельность, в том числе классное руководство.

Учебная дисциплина «Основы финансовой грамотности» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 44.02.02 Преподавание в начальных классах. Содержание учебной дисциплины «Основы финансовой грамотности» включает следующие темы: основы финансовой грамотности, особенности банковской системы России, виды страхования в России, основы инвестирования, налоговая система РФ, государственная пенсионная система в РФ, финансовые пирамиды, мошеннические действия на финансовом рынке и защита от них.

Цель дисциплины «Основы финансовой грамотности»: формирование системы знаний о финансовой жизни современного общества, финансовых институтах, финансовых продуктах, финансовых рисках, способах получения информации, позволяющей анализировать социальные ситуации и принимать индивидуальные финансовые решения с учетом их последствий и возможных альтернатив.

Задачи дисциплины:

– сформировать представления о грамотном финансовом поведении, включая типичные стратегии, действия, связанные с осуществлением социальных ролей в финансовой сфере жизнедеятельности человека;

– овладеть умениями получать, анализировать, интерпретировать и систематизировать финансовую информацию из различных источников, преобразовывать ее и использовать для самостоятельного решения учебно-познавательных и жизненных задач;

– способствовать приобретению опыта применения полученных финансовых знаний и умений при анализе и оценке жизненных ситуаций, социальных фактов, поведения людей и собственных поступков.

Для формирования знаний и умений у студентов по данной дисциплине, следует на раннем этапе обучения включать практическую работу, направленную на выполнение заданий по заданным условиям, в образовательный процесс, а также использовать цифровые образовательные ресурсы.

Анализ учебно-методического обеспечения ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1» показал, что данная учебная дисциплина не имеет необходимый дидактический материал, соответствующий современной программе. Кроме того, значительная часть заданий и самостоятельных работ представлена в устной форме, что является проблемой для восприятия обучающихся.

В процессе наблюдения за ходом проведения занятий, были сделаны следующие выводы:

- Студенты не вовлечены в работу на занятиях.
- Студенты не работают с учебным материалом и не применяют знания на практике.
- Практические задания не вызывают интереса у обучающихся.

Ключевая проблема низкой результативности занятий вызвана применением устаревших педагогических подходов. Преподаватели используют традиционные формы работы — лекции, шаблонные задачи, устаревшие примеры из учебников — которые не вызывают интереса у студентов. В результате обучающиеся пассивно воспринимают материал, не видят связи теории с реальной жизнью и, как следствие, не проявляют мотивации к выполнению практических заданий. Всё это приводит к низкому уровню усвоения материала и, как следствие, слабой финансовой грамотности выпускников. Решение проблемы требует пересмотра методики преподавания с активным внедрением цифровых технологий, которые могут значительно повысить эффективность учебного процесса.

Таким образом, исходя из анализа учебно-методического обеспечения, дисциплина «Основы финансовой грамотности» была выбрана для проектирования практических занятий с помощью цифровых технологий.

Обучение основам финансовой грамотности происходит на восьмом семестре четвертого курса. Объем образовательной программы составляет 36 часов, из которых 16 часов выделены на теоретическое обучение, 18 часов на практические занятия и 2 часа на промежуточную аттестацию в форме дифференцированного зачёта. Тематический план учебной дисциплины включает в себя семь разделов (таблица 2.1). Каждый раздел содержит перечень тем для аудиторных работ и ряд заданий, рассчитанных на практическую деятельность обучающихся.

Таблица 2.1 – Тематический план учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Учебная нагрузка обучающихся, часов	
	Теоретическое обучение	Практические занятия
РАЗДЕЛ 1. Личное финансовое планирование		
Тема 1.1. Основы финансовой грамотности	4	3
РАЗДЕЛ 2. Банки		
Тема 2.1. Особенности банковской системы России	3	5
РАЗДЕЛ 3. Страхование		
Тема 3.1. Виды страхования в России	1	1
РАЗДЕЛ 4. Инвестирование		
Тема 4.1. Основы инвестирования	3	3
РАЗДЕЛ 5. Налоги		
Тема 5.1 Налоговая система РФ	2	2
Раздел 6. Пенсии		
Тема 6.1. Государственная пенсионная система в РФ	1	1
Раздел 7. Пирамиды и финансовое мошенничество		
Тема 7.1. Финансовые пирамиды	1	1
Тема 7.2. Мошеннические действия на финансовом рынке и защита от них	1	2

Дисциплина «Основы финансовой грамотности» предполагает большое количество практических заданий, включающих анализ финансовых ситуаций, решение прикладных задач по управлению личными финансами, работу с банковскими продуктами, а также освоение методов грамотного инвестирования и защиты от мошенничества. На основе

рабочей программы были рассмотрены виды практических занятий по второму разделу учебной дисциплины «Банки» (таблица 2.2).

Таблица 2.2 – Практические занятия раздела «Банки»

РАЗДЕЛ 2. Банки	
Тема 2.1.	Содержание учебного материала
Особенности банковской системы России	1. Практическое занятие №1. Заключение депозитного договора. Понятие и виды депозитов. Условия открытия депозита. Преимущества и недостатки депозита.
	2. Практическое занятие №2. Посещение банка. Понятие сбережения, инфляция, индекс потребительских цен, финансовый риск, банковская карта, мошенничество с банковскими картами.
	3. Практическое занятие №3. Расчет размеров выплат по различным видам кредитов. В чем отличие рефинансирования кредита от его реструктуризации. Потребительский кредит. Кредит на бизнес.

Таким образом, практические занятия, представленные в таблице 2.2, были отобраны для дальнейшей разработки с применением цифровых технологий. Внедрение интерактивных инструментов позволит не только оптимизировать процесс обучения, но и повысить вовлеченность студентов, обеспечивая более глубокое усвоение материала. В рамках каждого практического занятия будет отобран тематический видеоматериал, разработан конспект, содержащий основную информацию, и практические работы, представленные в виде интерактивных заданий теоретической направленности. Таким образом, студент познакомится с темой занятия через видеоматериал, закрепит полученные знания с помощью конспекта и отработает их на практике через выполнение интерактивных упражнений.

Данная модель организации практических занятий является наиболее оптимальной для учебного процесса по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1».

Конспекты и интерактивные задания могут быть применены на занятии в технически оснащенной аудитории для проверки знаний и умений, использованы в качестве домашней работы для студентов с целью закрепления информации, а также представлены, как вспомогательный дидактический материал для проведения дистанционных лекций и семинаров.

2.2 Разработка практических занятий с использованием цифровых технологий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1»

Глобальные цели дисциплины «Основы финансовой грамотности» направлены на формирование у обучающихся системы знаний о принципах рационального управления личными финансами, методах финансового планирования и приемах защиты от финансовых рисков. Особое внимание уделяется развитию практических навыков работы с банковскими продуктами, налоговыми инструментами и инвестиционными механизмами. Что касается темы «Особенности банковской системы в РФ», основной дидактической целью будет получение знаний о структуре, функциях и роли банковской системы РФ, а также формирование навыков анализа банковской деятельности и принятия обоснованных финансовых решений.

После определения основных целей был выстроен план по созданию практических работ с помощью цифровых образовательных технологий.

Разработка цифрового образовательного ресурса осуществлялось в несколько этапов:

1. поиск и обработка материала.
2. отбор тематических видеороликов.
3. создание опорных конспектов.
4. анализ инструментальной среды (программного обеспечения).

5. проектирование интерактивных заданий.

6. тестирование разработанного материала в условиях колледжа.

Первый этап, поиск и обработка материала, начался с анализа литературы по разделу «Банки». Данный раздел состоит из одной темы «Особенности банковской системы России». Тема раскрывает устройство банковской системы, виды финансовых продуктов и правила их использования с практикой анализа и выбора услуг. В ходе изучения студентам необходимо знать:

- ключевые определения (банковская система, центральный банк РФ, банковский счет, банковский вклад, кредит, банковские карты, рефинансирование, финансовые риски);

- структуру банковской системы (ЦБ, коммерческие банки);

- основные банковские продукты (вклады, кредиты, карты);

- отличия между дебетовыми и кредитными картами;

- виды депозитов и кредитов;

- основы финансовой безопасности.

Обучающиеся должны уметь:

- сравнивать условия вкладов и кредитов;

- рассчитывать доходность депозита с учетом процентов;

- рассчитывать доходность вкладов и переплату по кредитам;

- отличать выгодные кредитные предложения от рискованных;

- оформлять банковскую карту и безопасно ей пользоваться;

- принимать обоснованные финансовые решения.

Основными источниками информации для проектирования практических работ являлись: Гомола А.И., Кириллов В.Е., Жанин П.А. «Экономика», Жданова А.О., Савицкая Е.В. «Финансовая грамотность: материалы для обучающихся», Жданова А.О., Зятьков М.А. «Финансовая грамотность: методические рекомендации для преподавателя», Каджаева М.Р., Дубровская С.В., Елисеева А.Р. «Финансовая грамотность:

методическое пособие», Каджаева М.Р., Дубровская С.В., Елисеева А.Р. «Финансовая грамотность. Практикум: учеб. пособие для студентов учреждений СПО» [12,15,16,19,18].

На этапе отбора видеоматериалов проводился тщательный анализ доступного контента с целью выбора наиболее качественных и соответствующих учебным целям занятия видеороликов. В процессе отбора мы ориентировались на несколько ключевых аспектов: содержательную составляющую, соответствие учебной программе, техническое качество и педагогическую ценность материала. Особое внимание уделялось достоверности представленной информации - предпочтение отдавалось видео с ссылками на нормативные документы и официальные источники.

Были просмотрены десятки видео на различных платформах, каждый из которых оценивался по длительности, четкости изложения, наличию наглядных примеров, а также актуальности для современного банковского сектора. Исключались материалы с выраженной рекламой, устаревшими данными (старше 3 лет) или излишне сложной терминологией.

Особое значение придавалось практической направленности материалов – предпочтение отдавалось роликам, где теоретические положения подкреплялись конкретными примерами из банковской практики. В результате был сформирован банк видеоматериалов, который не только иллюстрирует теоретические положения, но и показывает их прикладное применение, что особенно важно для формирования практических навыков у обучающихся. Эти материалы могут использоваться как на очных занятиях, так и в дистанционном формате, обеспечивая наглядность и доступность изложения финансовых понятий.

Следующий этап подразумевал создание конспектов по теме раздела. Данные дидактические разработки являются не только вспомогательным источником при проектировании интерактивных заданий, но и опорными конспектами, содержащим краткий лекционный материал. Особенностью

конспектов является сжатое изложение темы, направленное на развитие зрительной памяти у обучающихся с помощью иллюстраций. Конспекты можно применять, как раздаточный материал на занятии, как дополнительный источник знаний в условиях дистанционного обучения, а также использовать непосредственно для повторения темы перед выполнением практических работ.

Все учебные конспекты выполнены в едином формате с одинаковым оформлением, шрифтами, заголовками. Такой стандартизированный дизайн не только обеспечивает визуальную гармонию, но и способствует эффективному обучению - студенты быстро привыкают к логике подачи материала, легко ориентируясь по узнаваемым заголовкам и элементам оформления. Учебные материалы, представленные в формате конспектов, размещены на облачном хранилище «Яндекс.Диск». После ознакомления с теоретическим материалом обучающимся предоставляется возможность перейти по гиперссылке для выполнения практических заданий, направленных на закрепление полученных знаний.

После разработки конспектов был произведен поиск подходящей инструментальной среды (программного обеспечения). На этом этапе был произведен анализ программ для создания интерактивных заданий. Основополагающим фактором выбора являлся способ взаимодействия обучающегося и платформы, где у студента была бы возможность не только указывать на верные ответы, но и двигать, вращать объекты, а также вводить свои варианты. Этот метод коммуникации обучающегося с ресурсом нацелен на развитие цифровой грамотности в рамках будущей профессиональной деятельности. Следует отметить, что учебные задания, имеющие творческую и интерактивную составляющую, благоприятно влияют на познавательный интерес у студентов.

Для развития познавательного интереса многие педагоги используют такие электронные ресурсы для проектирования заданий, как LearningApps,

Wordwall, Quillionz, Quizlet, Wizer, Quizizz, Kahoot. Несмотря на разнообразие электронных платформ для создания заданий, в ходе анализа было выявлено, что большинство ресурсов имеют ряд недостатков. Под недостатками подразумевается отсутствие русского языка, использование тарифного плана, неудобный интерфейс, ограниченное количество шаблонов (таблица 2.3)

Таблица 2.3 – Сравнительный анализ онлайн-сервисов

Название	Типы заданий	Количество шаблонов	Интерфейс	Стоимость	Русский язык
LearningApps	Тесты, кроссворды, викторины, соответствия, хронология	20	Интуитивный, простой	Бесплатно	+
Wordwall	Викторины, сопоставления, карточки	23	Современный	Бесплатно (ограничения) / Платно	+
Quillionz	Генерация вопросов и тестов на основе текста	1	Требует привыкания	Бесплатно (ограничения) / Платно	–
Quizlet	Карточки, тесты, игры, схемы	7	Простой, но устаревший	Бесплатно (ограничения) / Платно	+
Wizer	Интерактивные рабочие листы, видео, текст, вопросы	10	Современный, удобный	Бесплатно (ограничения) / Платно	+
Quizizz	Викторины, опросы, интерактивные презентации	6	Интуитивный, игровой	Бесплатно (ограничения) / Платно	+
Kahoot	Викторины, опросы.	4	Яркий, игровой	Бесплатно (ограничения) / Платно	–

Таким образом, исходя из сравнительного анализа инструментальных сред, наиболее оптимальная платформа для работы – LearningApps, поскольку имеет русскоязычный понятный интерфейс, не требует оплаты и содержит большое количество вариантов заданий.

LearningApps.org является бесплатным сервисом Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания. Данный сервис – это своего

рода конструктор для создания интерактивных учебных модулей по разным предметным дисциплинам для применения на занятиях и во внеклассной работе. Онлайн-сервис позволяет создавать собственные упражнения, задания, приложения, сохранять их в различных форматах, использовать готовые модули из библиотеки, свободно обмениваться информацией между пользователями, создавать классы и записывать туда студентов, организовывать работу обучающихся.

Электронный конструктор содержит перечень модулей, которые условно можно разделить на две группы:

- учебные («Ввод текста», «Найти пару», «Классификация», «Хронологическая линейка», «Простой порядок», «Викторина»);
- игровые («Кроссворд», «Кто хочет стать миллионер?», «Пазл», «Скачки», «Слова из букв», «Угадывание слов»).

Для работы с образовательным ресурсом педагогу необходимо пройти регистрацию на сайте <https://learningapps.org>. Для регистрации необходимо нажать кнопку «Вход», затем выбрать «Создать новый аккаунт», ввести имя пользователя, электронную почту, придумать пароль, ввести код с картинки и подтвердить создание аккаунта.

После регистрации в верхней части интерфейса становятся доступны четыре основные вкладки. Вкладка «Все упражнения» содержит готовые задания, загруженные другими пользователями и отсортированные по учебным предметам. Вкладка «Новое упражнение» позволяет создавать собственные учебные материалы. В «Мои коллекции» отображаются созданные классы, где можно размещать задания для занятий и домашней работы, а также отслеживать их выполнение. Вкладка «Мои упражнения» служит для хранения созданных пользователем материалов с возможностью организации по папкам в соответствии с предметами. Рядом с основными вкладками расположена поисковая строка, позволяющая быстро находить нужные упражнения среди имеющихся материалов (Приложение, рис. 1).

Каждое опубликованное задание предусматривает ссылку, которая предоставляет доступ студенту к представленной работе. Кроме того, имеется возможность просмотра статистики выполнения заданий обучающимися при предварительной регистрации. Для этого педагогу следует ввести список своей группы и цифровой ресурс автоматически сгенерирует для каждого студента логин и пароль. На основе анализа результатов, педагог может оценить степень восприятия информации студентами.

Пятый этап, проектирование интерактивных заданий, предполагает применение теоретических знаний и данных в области разработки практических работ. После определения целей, поиска материала, изучения платформы и предварительного выбора заданий, начинается работа над упражнениями. Рассмотрим пошаговую инструкцию создания нескольких видов заданий.

Разработка интерактивных заданий для практического занятия №1 «Заключение депозитного договора» осуществлялась с использованием разных шаблонов. В качестве основы для одного из заданий был выбран шаблон «Таблица соответствий» для систематизации знаний студентов о классификации депозитов. Цель данного упражнения заключалась в закреплении понимания различий между различными видами депозитов и умении определять их принадлежность к конкретным категориям, выделенным по различным признакам. К таким признакам были отнесены: сроки депозита, валюта депозита, способ начисления процентов, форма юридического оформления обязательств, а также форма определения собственника (Приложение, рис. 2).

Процесс создания задания начинался с присвоения ему названия: «Классификация депозитов», которое четко отражало его содержание. Далее было разработано краткое описание задания, призванное объяснить студентам суть работы и поставленные перед ними цели. Задание

заключалось в распределении различных видов депозитов по соответствующим ячейкам таблицы, представляющим категории классификации. Следующим этапом стало определение самих категорий, которые располагались в верхней части интерактивного экрана, а также добавление в нижнюю часть списка элементов – конкретных видов депозитов, которые студентам предстояло распределить. После выполнения упражнения предусмотрена возможность проверки результатов, что позволяет обучающимся сразу увидеть и проанализировать свои ошибки.

Следующий вариант задания разработан на основе шаблона «Хронологическая линейка». Упражнение получило название «Порядок заключения депозитного договора», отражающее его основную задачу. Суть задания заключалась в организации представленных этапов заключения депозитного договора в логической последовательности, что позволяло студентам закрепить знание процесса (Приложение, рис. 3).

Заполнив необходимые поля, перешли к добавлению элементов, представляющих собой этапы заключения депозитного договора. Для этого были определены ключевые этапы, которые включали в себя: «Выбор банка», «Подготовку документов», «Подписание договора», и так далее. Система автоматически предлагала перемешанный порядок, что требовало от студентов восстановления верной последовательности. В поле «Обратная связь» была вставлена ссылка для ознакомления студентов с примером договора банковского вклада (депозита).

Для закрепления понимания преимуществ и недостатков депозитных вкладов, было создано задание с использованием шаблона «Классификация». Как и в предыдущих примерах, первым шагом стало заполнение основных полей: наименование задания «Преимущества и недостатки депозита» и описание «Правильно сопоставить каждую характеристику с соответствующим столбцом, перетаскивая элементы мышкой» (Приложение, рис. 4).

Затем был сформирован основной материал упражнения. В данном шаблоне предусмотрена возможность разделения материала на категории, в нашем случае – на две: «Преимущества» и «Недостатки». После создания категорий начался этап наполнения содержанием, заключающийся в добавлении списка характеристик, относящихся к депозитам. Эти характеристики представляли собой короткие утверждения, описывающие либо положительные, либо отрицательные аспекты депозитных вкладов.

После того, как все характеристики были добавлены, шаблон был настроен таким образом, чтобы студенты могли перетаскивать элементы (характеристики) в соответствующие категории («Преимущества» или «Недостатки»).

В рамках практического занятия №2 «Посещение банка» разработан комплекс интерактивных заданий, аналогичный формату занятия №1, с использованием возможностей образовательной платформы. Все задания созданы с использованием стандартного функционала платформы, обеспечивающего интерактивность и наглядность обучения.

С целью проверки и закрепления знаний по финансовой грамотности в банке, было создано задание в формате «Викторина». Задание представляло собой последовательность вопросов, на которые студенту предлагалось выбрать один из нескольких вариантов ответов. Была настроена система подсчета баллов и отображения результатов в конце викторины, что создавало элемент соревнования и стимулировало студентов к более внимательному изучению материала (Приложение, рис. 5).

Для формирования у студентов целостного представления о видах финансовых рисков и их проявлениях в банковской деятельности, было разработано интерактивное задание с использованием шаблона «Классификация». Студентам предлагалось сопоставить предложенные ситуации с пятью различными видами финансовых рисков (валютный,

кредитный, рыночный, инфляционный, риск мошенничества). Упражнение было направлено на проверку понимания студентами специфики каждого вида риска и умения отличать их друг от друга. Успешное выполнение задания подразумевало правильное установление соответствий между ситуациями и категориями финансовых рисков, что свидетельствовало об усвоении материала (Приложение, рис. 6).

Для закрепления знаний о финансовых терминах, используемых в банковской сфере, было разработано задание с использованием шаблона «Заполнить пропуски». Основная работа над заданием заключалась в составлении текста, содержащего пропуски, которые нужно было заполнить, используя предложенные варианты ответов. Текст был составлен таким образом, чтобы охватывать различные аспекты финансовой грамотности и знакомить студентов с основными терминами, используемыми в контексте банковских услуг, инвестиций и управления личными финансами. Пропуски были сделаны в наиболее значимых местах текста, где необходимо было вставить соответствующее слово или словосочетание. К каждому пропуску был предложен список вариантов ответа, что позволяло обучающимся выбирать из нескольких предложенных слов (Приложение, рис. 7).

Для практического занятия №3, посвященного изучению банковских кредитов, было разработано три интерактивных упражнения. Одним из них стало интерактивное задание, реализованное в формате кроссворда. Основная задача заключалась в том, чтобы учащиеся, используя предоставленные определения, смогли разгадать кроссворд, ключевые слова которого были связаны с кредитами. Для каждого определения была определена позиция в кроссворде, учитывающая направление и количество букв в слове-ответе. В процессе создания задания был использован встроенный инструмент для создания кроссвордов, что упростило процесс размещения определений и построения сетки (Приложение, рис. 8).

Следующее задание «Анализ кредитоспособности» было разработано с использованием шаблона «Простой порядок». В основе задания лежит анализ пяти различных профилей заемщиков, включающих такие критерии как возраст, уровень доходов, кредитная история и социальный статус. Каждый профиль содержит как сильные, так и слабые стороны с точки зрения кредитного риска. Задача студентов заключалась в ранжировании этих профилей по степени надежности - от наиболее кредитоспособного к наименее надежному, что требует комплексного анализа всех представленных факторов. Техническая реализация позволяет перетаскивать элементы в нужном порядке с последующей автоматической проверкой правильности решения (Приложение, рис. 9).

Третье интерактивное задание «Потребительский кредит vs. Кредит на бизнес» было разработано для формирования у студентов четкого понимания различий между двумя основными видами кредитования. Для данного задания использовался шаблон «Ввод текста». Обучающимся предлагалось проанализировать представленные утверждения и вручную вводить в соответствующие текстовые поля тип кредита (потребительский или бизнес). В задании были представлены как конкретные жизненные ситуации (например, кредит на расширение торговой сети или оплату обучения), так и общие условия кредитования (требование бизнес-плана, наличие льготного периода), что позволяло комплексно подойти к изучению темы (Приложение, рис. 10).

После этапа разработки было предварительное тестирование всех заданий с различных устройств (компьютер, планшет, мобильный телефон). В ходе повторного анализа удалось выявить и исправить некоторые технические ошибки: низкое качество изображений, смещение текста и другие несоответствия. Все созданные упражнения были распределены по тематическим папкам, доступным только с помощью ссылки. Задания

открываются с помощью браузера при наличии интернет-соединения (Приложение, рис. 11).

Все разработанные конспекты, видеоматериалы и ссылки на интерактивные задания находятся в облачном хранилище «Яндекс.Диск», доступ к которым предоставлен для всех студентов группы. Использование облачного хранилища в учебном процессе не только структурирует и сохраняет информацию в едином пространстве, но и облегчает деятельность педагога, поскольку в файлах содержится весь необходимый материал для студентов (Приложение, рис. 12).

Каждая папка содержит материалы по определенной теме. Для того, чтобы открыть практическую работу, необходимо кликнуть на номер задания, после которого откроется браузер с данным упражнением. Следует обратить внимание, что задания открываются только при наличии интернета на устройстве, поскольку цифровой ресурс работает только посредством информационно-коммуникационной сети.

На основе теоретической информации о цифровых технологиях и ресурсах, были разработаны интерактивные задания для организации практической работы в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1» по разделу «Банки» дисциплины «Основы финансовой грамотности». Сами задания имеют разную структуру, содержание и цель. Практические работы можно использовать не только для аудиторной деятельности обучающихся, но и в рамках внеаудиторных и дистанционных занятий. Данный метод организации практической деятельности является оптимальным, поскольку с помощью данных заданий студент не только закрепит и структурирует имеющиеся знания, но и сможет применить их на практике с помощью интерактивных упражнений.

Несмотря на разнообразие упражнений, связующим элементом для практических работ, представленных посредством цифровых образовательных ресурсов, является стремление к повышению

эффективности учебной деятельности студентов в рамках занятия. Для того, чтобы проверить эффективность разработанного материала, необходимо протестировать задания на обучающихся.

Было проведено три практических занятия по теме «Банковская система РФ» для обучающихся 4 курса группы 47. В ходе занятий обучающимся необходимо было усвоить теоретический материал, представленный с помощью тематических видеороликов и метода беседы, а также выполнить практическую работу, представленную в виде интерактивных упражнений. Студентам была предоставлена ссылка на облачное хранилище «Яндекс Диск», в котором были папки с конспектами и гиперссылками на задания на платформе LearningApps, а также проведен инструктаж по использованию разработанного материала.

В завершение третьего практического занятия было уделено время для обсуждения всех выполненных интерактивных заданий. Такой формат коммуникации, организованный в форме открытой дискуссии, предоставил студентам возможность задать вопросы, уточнить непонятные моменты, высказать свои впечатления о выполненных заданиях и внести свои предложения по их улучшению.

Результатом коллективной беседы стал вывод о высокой эффективности практических работ, разработанных с использованием цифровых инструментов. В процессе обсуждения обучающиеся единодушно отметили, что сочетание интерактивных заданий с теоретическими материалами значительно повышает уровень понимания изучаемой дисциплины. Многие студенты выделили привлекательную структуру самих упражнений, назвав их «интересными» и «увлекательными», что, в свою очередь, повысило мотивацию к обучению. Особенно участники отметили удобство цифрового формата и его соответствие современным образовательным тенденциям. Большинство обучающихся порекомендовали представить всю практическую работу

дисциплины в цифровой среде, что, по их мнению, позволит сделать процесс обучения более интересным, доступным и современным.

Результаты выполнения практических работ показали, что студенты успешно справились со всеми предложенными заданиями. Это свидетельствует о хорошем усвоении теоретического материала и способности применять полученные знания на практике. На основе результатов практических заданий, а также проведенной беседы, был сделан вывод, что задания с использованием цифровых технологий для организации практических занятий могут способствовать повышению эффективности обучения, а также влиять на творческий и познавательный интерес у студентов СПО с помощью интерактивной составляющей.

Выводы по второй главе

Проведенная в рамках данной главы работа была посвящена практической реализации теоретических положений, изложенных в первой главе, и направлена на разработку практических занятий с использованием цифровых технологий в условиях ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1». В исследовании приняли участие студенты 4 курса группы 47 по специальности преподавание в начальных классах. Исследование осуществлялось на базе колледжа, что позволило получить ценные данные о состоянии учебно-методического обеспечения дисциплины «Основы финансовой грамотности», а также выявить проблемы, связанные с использованием традиционных методов обучения.

В частности, анализ учебно-методического обеспечения показал, что дисциплина «Основы финансовой грамотности» испытывает недостаток в современном дидактическом материале, соответствующем актуальной программе обучения. Преобладание устных форм заданий и самостоятельных работ создает трудности для восприятия материала обучающимися. Наблюдения за ходом проведения занятий выявили низкую

вовлеченность студентов, пассивное отношение к учебному материалу и отсутствие интереса к практическим заданиям. Ключевой причиной этих проблем является применение устаревших педагогических подходов, не соответствующих потребностям и интересам современных студентов.

Исходя из анализа проблемной ситуации, было принято решение разработать комплекс практических занятий с использованием цифровых технологий для дисциплины «Основы финансовой грамотности». В качестве основы для разработки занятий был выбран раздел «Банки», включающий тему «Особенности банковской системы РФ».

Разработка цифрового образовательного ресурса осуществлялась поэтапно, начиная с поиска и обработки материала, отбора тематических видеороликов и создания опорных конспектов, и заканчивая анализом инструментальной среды и проектированием интерактивных заданий. В качестве основных источников информации использовались учебные пособия и методические рекомендации по финансовой грамотности. При отборе видеоматериалов особое внимание уделялось их содержательной составляющей, соответствию учебной программе, техническому качеству и педагогической ценности.

Создание опорных конспектов было направлено на развитие зрительной памяти обучающихся, для чего использовалось сжатое изложение темы с использованием иллюстраций. Конспекты могут применяться в качестве раздаточного материала на занятии, дополнительного источника знаний в условиях дистанционного обучения, а также для подготовки к практическим работам. Все учебные материалы были размещены на облачном хранилище «Яндекс.Диск», обеспечивая удобный доступ для студентов.

Разработка интерактивных заданий осуществлялась с использованием различных шаблонов на платформе LearningApps, таких как «Таблица соответствий», «Хронологическая линейка», «Классификация»,

«Викторина», «Заполнить пропуски» и «Кроссворд». Каждое задание было направлено на закрепление конкретных знаний и умений, связанных с темой «Особенности банковской системы РФ».

Результаты выполнения практических работ показали, что студенты успешно справились со всеми предложенными заданиями, что свидетельствует о хорошем усвоении теоретического материала и способности применять полученные знания на практике. На основе результатов выполненных практических работ, а также проведенной беседы, был сделан вывод о том, что задания с использованием цифровых технологий для организации практических занятий способствуют повышению эффективности обучения, а также влияют на творческий и познавательный интерес у студентов СПО.

Таким образом, практическая деятельность, проведенная в рамках второй главы, показала, что использование цифровых технологий в учебном процессе способствует повышению его эффективности и повышает интерес студентов к изучаемому предмету. Разработанные материалы могут быть использованы в дальнейшей образовательной практике для обучения студентов основам финансовой грамотности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Актуальность темы обусловлена необходимостью перехода к цифровым образовательным технологиям, что соответствует стратегическим приоритетам государственной политики Российской Федерации, закрепленным в таких документах, как Указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития формационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы» и приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации».

Цель работы заключалась в разработке практических занятий с использованием цифровых технологий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в условиях профессиональной образовательной организации.

В достижении данной цели были поставлены и решены следующие задачи:

1. Определены понятие и сущность цифровых технологий в образовании.
2. Рассмотрена классификация существующих цифровых образовательных ресурсов.
3. Охарактеризованы дидактические принципы и особенности использования цифровых технологий в учебном процессе.
4. Проанализирована эффективность применения цифровых технологий в процессе изучения экономических дисциплин ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1».
5. Разработаны практические занятия с использованием цифровых технологий по дисциплине «Основы финансовой грамотности» в ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1».

В первой главе работы были рассмотрены теоретические основы применения цифровых технологий в образовании. Анализ научной литературы позволил определить понятие цифровых технологий как

совокупности методов, устройств и систем, основанных на цифровом представлении информации, которые обеспечивают автоматизацию процессов сбора, хранения, обработки и передачи данных. Их внедрение в образование прошло несколько этапов: от компьютеризации в 80-х годах XX века до формирования цифровой образовательной среды в настоящее время. Современные технологии, такие как искусственный интеллект, виртуальная и дополненная реальность, облачные вычисления, открывают новые перспективы для персонализации обучения и создания интерактивных образовательных ресурсов.

Классификация цифровых технологий, представленная в работе, демонстрирует их разнообразие по целям создания, природе информации, наличию печатного эквивалента, технологии распространения и функциям в учебном процессе. Особое внимание уделяется инструментам, которые позволяют педагогам создавать образовательный контент без глубоких знаний программирования, например, системам для создания тестов, интерактивных упражнений, онлайн-досок и образовательных платформ. Эти инструменты способствуют геймификации обучения, повышению мотивации студентов и развитию навыков самостоятельной работы.

Также в первой главе раскрыты дидактические принципы цифрового образования, такие как персонализация, гибкость, практико-ориентированность и мультимедийность, которые подчеркивают необходимость адаптации учебного процесса к индивидуальным потребностям обучающихся. Цифровая дидактика акцентирует важность согласования целей преподавателя и студентов, выбора инструментария и непрерывного оценивания результатов, что способствует созданию условий для эффективного усвоения знаний и формирования профессиональных компетенций.

Вторая глава работы была посвящена практической реализации теоретических положений. На базе ГБПОУ «Челябинский педагогический

колледж №1» был проведен анализ учебно-методического обеспечения дисциплины «Основы финансовой грамотности», который выявил недостаток современного дидактического материала и преобладание устаревших педагогических подходов. Наблюдения за ходом занятий показали низкую вовлеченность студентов, пассивное отношение к учебному материалу и отсутствие интереса к выполнению заданий. В связи с этим был разработан комплекс практических занятий с использованием цифровых технологий для раздела «Банки», включающего тему «Особенности банковской системы РФ».

Разработка цифрового образовательного ресурса осуществлялась в несколько этапов: поиск и обработка материала, отбор видеороликов, создание опорных конспектов, анализ инструментальной среды и проектирование интерактивных заданий. В качестве основных источников информации использовались учебные пособия и методические рекомендации по финансовой грамотности. При отборе видеоматериалов особое внимание уделялось их содержательной составляющей, соответствию учебной программе, техническому качеству и педагогической ценности.

Создание опорных конспектов было направлено на развитие зрительной памяти обучающихся, для чего использовалось сжатое изложение темы с использованием иллюстраций. Конспекты могут применяться в качестве раздаточного материала на занятии, дополнительного источника знаний в условиях дистанционного обучения, а также для подготовки к практическим работам.

В ходе анализа инструментальных сред было выявлено, что наиболее оптимальной платформой для работы является LearningApps.org, поскольку она обладает русскоязычным интерфейсом, не требует оплаты и предоставляет широкий выбор шаблонов для создания интерактивных заданий. В качестве основы для проектирования заданий использовались

различные шаблоны LearningApps, такие как «Таблица соответствий», «Хронологическая линейка», «Классификация», «Викторина», «Заполнить пропуски» и «Кроссворд».

Для обеспечения доступности разработанных материалов, все конспекты, видеоматериалы и ссылки на интерактивные задания были размещены в облачном хранилище «Яндекс Диск», доступ к которому был предоставлен для всех студентов группы. Разработанные интерактивные задания имеют разную структуру, содержание и цель, и могут быть использованы как для аудиторной, так и для внеаудиторной работы студентов, а также для организации дистанционного обучения.

В исследовании приняли участие студенты 4 курса группы 47 по специальности преподавание в начальных классах. Результаты выполнения практических работ показали, что студенты успешно справились со всеми предложенными заданиями, что свидетельствует о хорошем усвоении теоретического материала и способности применять полученные знания на практике. На основе результатов выполненных практических работ, а также проведенной беседы, был сделан вывод о том, что задания с использованием цифровых технологий для организации практических занятий способствуют повышению эффективности обучения, а также влияют на творческий и познавательный интерес у студентов. Результаты исследования показали, что внедрение цифровых технологий повышает уровень усвоения учебного материала и мотивацию студентов.

Разработанные материалы могут быть использованы не только в аудиторной работе, но и в условиях дистанционного обучения. Они способствуют повышению качества образования, развитию цифровой грамотности студентов и формированию навыков, необходимых для жизни в цифровом обществе. Результаты исследования могут быть полезны педагогам, которые стремятся модернизировать учебный процесс и внедрять цифровые образовательные технологии.

В заключение можно отметить, что цифровые технологии открывают новые возможности для трансформации образования, делая его более доступным, персонализированным и эффективным. Однако их успешное внедрение требует тщательного планирования, учета педагогических и методических особенностей, а также постоянного мониторинга эффективности. Проведенное исследование подтвердило, что использование цифровых технологий в обучении является важным условием повышения его эффективности, а разработанные практические занятия по дисциплине «Основы финансовой грамотности» могут служить примером для создания аналогичных ресурсов по другим предметам.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Levin, J.A. Taxonomies of Educational Technology Uses: Dewey, Chip & Me [Текст] / J. A. Levin // E-Learning and Digital Media. — 2014. — 11(5). — С. 439-442.
2. Rustamxon, Y. M. Digital Intellectual Educational Resources and Their Classification [Текст] / Y. M. Rustamxon // Journal of Pedagogical Inventions and Practices. — 2023. — № 20. — С. 36-42.
3. Баширова, Ю. Н. Использование онлайн-досок в образовательном процессе в условиях перехода на российское программное обеспечение [Текст] / Ю. Н. Баширова // Учёные записки Шадринского государственного педагогического университета. — 2024. — № 1(3). — С. 25-30.
4. Блинов, В. И. Основные идеи дидактической концепции цифрового профессионального образования и обучения [Текст] / В. И. Блинов, И. С. Сергеев, Е. Ю. Есенина — Москва: Перо, 2020. — 24 с.
5. Блохина, Н. Ю. Современные образовательные технологии в рамках реализации федерального проекта «Цифровая образовательная среда» [Текст] : учебно-методическое пособие / Н. Ю. Блохина, Г. А. Кобелева. — Киров: КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области», 2020. — 70 с.
6. Бодрова, Е. Г. Цифровые инструменты и сервисы в профессиональной деятельности современного педагога [Текст] / Е. Г. Бодрова, Л. Н. Дегтеренко // Современная высшая школа: инновационный аспект. — 2021. — № 2. — С. 48-56.
7. Бойченко, О. В. Дидактические аспекты применения цифровых технологий в организации самостоятельной работы обучающихся [Текст] / О. В. Бойченко, О. Ю. Смирнова // Проблемы современного педагогического образования. — 2020. — № 69. — С. 22-26.

8. Ваганова, О. И. Цифровые технологии в образовательном пространстве [Текст] / О. И. Ваганова, А. В. Гладков, Е. Ю. Коновалова // Балтийский гуманитарный журнал. — 2020. — № 2(31). — С. 53-56.
9. Вайндорф-Сысоева, М. Е. Цифровая дидактика: особенности организации обучения в образовательной организации [Текст] / М. Е. Вайндорф-Сысоева, М. Л. Субочева // Человеческий капитал. — 2021. — № 12(156). — С. 15-22.
10. Возможности использования цифровых образовательных ресурсов в учебном процессе [Электронный ресурс] // Материалы IV Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» — URL: <https://scienceforum.ru/2012/article/2012002277> (Дата обращения: 20.04.2025)
11. Волков, О. И. Выбор программных средств создания электронных изданий в научной среде гуманитарных вузов [Текст] / О. И. Волков // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. — 2020. — № 4. — С. 1-5.
12. Гомола, А. И. Экономика для профессий и специальностей социально-экономического профиля [Текст] : учеб. для студ. учреждений сред. проф. образования / А. И. Гомола, В. Е. Кириллов, П. А. Жанин. — 6-е изд., испр. — Москва: Издательский центр «Академия», 2021 — 352 с.
13. Добрынин, А. П. Цифровая экономика - различные пути к эффективному применению технологий (BIM, PLM, CAD, IOT, Smart City, BIG DATA и другие) [Текст] / А. П. Добрынин, К. Ю. Черных // International Journal of Open Information Technologies. — 2020. — № 1. — С. 4-11.
14. Евдокимова, В.Е. Возможности сервисов для создания интерактивных учебных материалов [Текст] / В.Е. Евдокимова, О. А. Кириллова, Е. А. Жданова // Научное обозрение. Педагогические науки. — 2022. — № 6. — С. 10-15;

15. Жданова А. О., Финансовая грамотность: материалы для обучающихся. Среднее профессиональное образование. [Текст] / А. О. Жданова, Е. В. Савицкая — Москва: Вако, 2020 — 400 с.
16. Жданова, А. О. Финансовая грамотность: методические рекомендации для преподавателя. Среднее профессиональное образование [Текст] / А. О. Жданова, М. А. Зятков — Москва: Вако, 2020. — 224 с.
17. Золотова, Д. Р. Цифровые образовательные ресурсы: понятие и классификация / Д. Р. Золотова // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2022. — № 4. — URL: https://tsutmb.ru/nauka/internet-konferencii/2022/lichn_i_prof_razv_bud_special/4/Zolotova.pdf (Дата обращения: 21.04.2025).
18. Каджаева, М. Р. Финансовая грамотность. Практикум: учебное пособие для учреждений СПО [Текст] / М. Р. Каджаева, С. В. Дубровская, А. Р. Елисеева — Москва: образовательно издательский центр «Академия», 2020 — 125 с.
19. Каджаева, М.Р. Финансовая грамотность. Методическое пособие [Текст] / М. Р. Каджаева, Л. В. Дубровская. — Москва: образовательно издательский центр «Академия», 2025. — 83 с.
20. Калимуллина, О. В. Современные цифровые образовательные инструменты и цифровая компетентность: анализ существующих проблем и тенденций / О. В. Калимуллина, И. В. Троценко // 2020. — № 3. — С. 61-73.
21. Корнев, А. А. Принципы построения педагогического взаимодействия в условиях дистанционной формы обучения [Текст] / А. А. Корнев, Н. П. Зубарева, С. С. Арбузов // Педагогическое образование в России. — 2021. — № 2. — С. 15-22.
22. Купцова, О. В. Понятие и виды электронных образовательных ресурсов: федеральное и локальное регулирование [Текст] / О. В. Купцова

// Теория и практика общественного развития. — 2023. — № 8. — С. 221-225.

23. Машевская, О. В. Цифровые технологии как основа цифровой трансформации современного общества [Текст] / О. В. Машевская // Вестник полесского государственного университета. Серия общественных и гуманитарных наук. — 2020. — № 1. — С. 37-44.

24. О стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы [Текст] : Указ Президента РФ от 9 мая 2017 г. № 203 // Собр. законодательства РФ. — 2017.

25. Осмоловская, И. М. Развитие дидактических исследований в России [Текст] / И. М. Осмоловская, Е. О. Иванова // Вестник Оренбургского государственного университета. — 2022. — № 4. — С. 60-66.

26. Панюкова, С. В. Цифровые инструменты и сервисы в работе педагога. [Текст] : учебно-методическое пособие / С. В. Панюкова — Москва: Про-Пресс, 2020. — 33 с.

27. Паспорт приоритетного проекта «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 25.10.2016 N 9). [Электронный ресурс] — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216432/ (Дата обращения: 15.04.2025).

28. Санько, А. М. Цифровые технологии в организации образовательного процесса [Текст] / А. М. Санько, Н. Б. Стрекалова — Самара: Издательство Самарского университета, 2021. — 96 с.

29. Султанова, А. М. Возможности цифровых технологий в образовании [Текст] / А. М. Султанова // Теория и практика современной науки. — 2023. — № 11(101). — С. 174-178.

30. Троицкая, Е. А. Информационные технологии в учебном процессе [Текст] : учеб. пособие / Е. А. Троицкая, Л. А. Артюшина — Владимир: ВлГУ, 2020. — 166 с.

31. Уджуху, И. А. Актуальные образовательные технологии в условиях цифровой образовательной среды [Текст] / И. А. Уджуху, Ф. А. Тугуз // Вестник майкопского государственного технологического университета. — 2023. — № 15. — С. 108-114.

32. Цифровая дидактика в профессиональном образовании: [Текст] : учебно-методическое пособие / Н. В. Вознесенская, И. Б. Готская, Е. М. Иванисова, Е. В. Лавренова, О. А. Потапова, Т. Н. Романова, А. Ю. Теплякова – ФГБОУ ДПО ИРПО — М., 2024. — 192 с.

33. Чистяков, В. А. Понятие «Информационно образовательные технологии и их классификация по способу взаимодействия учащихся с информационно-компьютерными средствами» [Текст] / В. А. Чистяков // Научный журнал КубГАУ. — 2020. — № 97. — С. 1-11.

34. Шелепаева, А. Х. Образовательные онлайн-платформы: классификация и критерии оценивания [Текст] / А. Х. Шелепаева // Открытое образование. — 2022. — № 3. — С. 27-34.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Рисунок 1 – Основные вкладки интерфейса платформы LearningApps.org

LearningApps.org

Настройки аккаунта: User15453913

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Классификация депозитов

По срокам	По валюте депозита	По способу начисления процентов	По способам юридического оформления обязательств	По форме определения собственника
Срочный	Валютный (доллары, евро и т.п.)	Сложные проценты (капитализация)		
До востребования	Рублевый (национальная валюта)	Простые проценты		
	Мультивалютный (несколько видов валют)			

С выдачей сберегательной книжки Оформленные договором Депозиты на предъявителя С выдачей депозитного сертификата Именные

Рисунок 2 – Задание «Классификация депозитов»

LearningApps.org

Настройки аккаунта: User15453913

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Порядок заключения депозитного договора

- Выбор банка – сравнение условий (ставки, сроки, пополнение/снятие) на сайтах-агрегаторах. - 1 +
- Подготовка документов – паспорт (для физлиц), ИНН, учредительные документы (для юрлиц). - 2 +
- Подписание договора – электронной подписью (онлайн) или лично в офисе.
- Ознакомление с договором – проверка: Процентной ставки; Условий досрочного закрытия депозита; Условий капитализации.
- Поддача заявки – онлайн (через приложение/сайт) или в отделении банка.
- Внесение средств – перевод с карты/сч или наличными через кассу. - 6 +
- Получение подтверждения – договор на email/в личном кабинете или сберегательная книжка. - 7 +

Рисунок 3 – Задание «Порядок заключения депозитного договора»

LearningApps.org

Настройки аккаунта: User15453913

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Преимущества и недостатки депозита

Преимущества

- Гарантированная доходность при минимальном риске
- Возможность сивного дох
- Низкая доходность
- Мобильное управление через приложение банка
- Возможность открыть вклад в любой валюте
- Страхование вкладов до 1.4 млн руб.

Недостатки

- Ограниченная сумма страхового вложения
- Курсовые колебания могут обесценить доход по валютным вкладам
- Потеря процентов при досрочном снятии
- Ограничения на пополнение/снятие в срочных вкладах
- Деньги "замораживаются" на длительный срок

Рисунок 4 – Задание «Преимущества и недостатки депозита»

LearningApps.org

Настройки аккаунта: User15453913

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Финансовая грамотность в банке

4 / 15

Что такое диверсификация сбережений?

- Хранение всех денег в одном месте
- Постоянное снятие денег со счета
- Отсутствие сбережений
- Размещение сбережений в различных финансовых инструментах

Рисунок 5 – Викторина «Финансовая грамотность в банке»

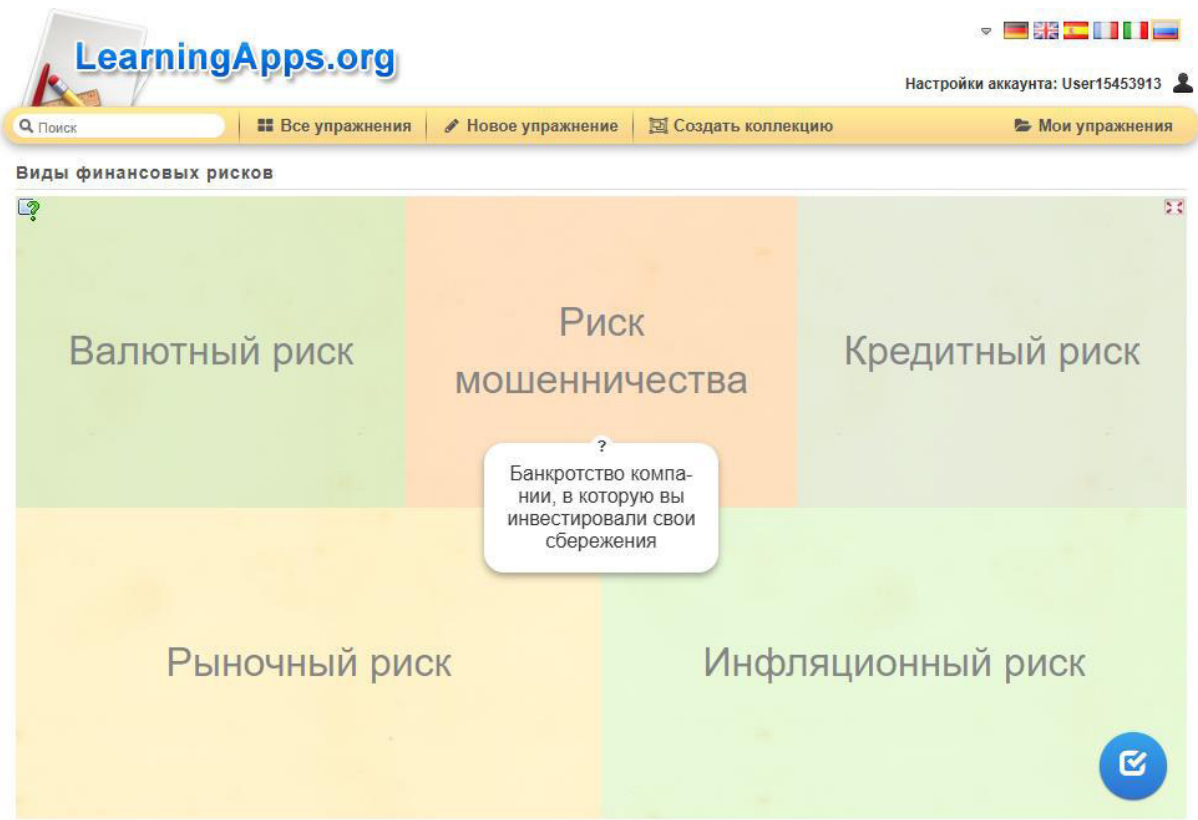


Рисунок 6 – Задание «Виды финансовых рисков»

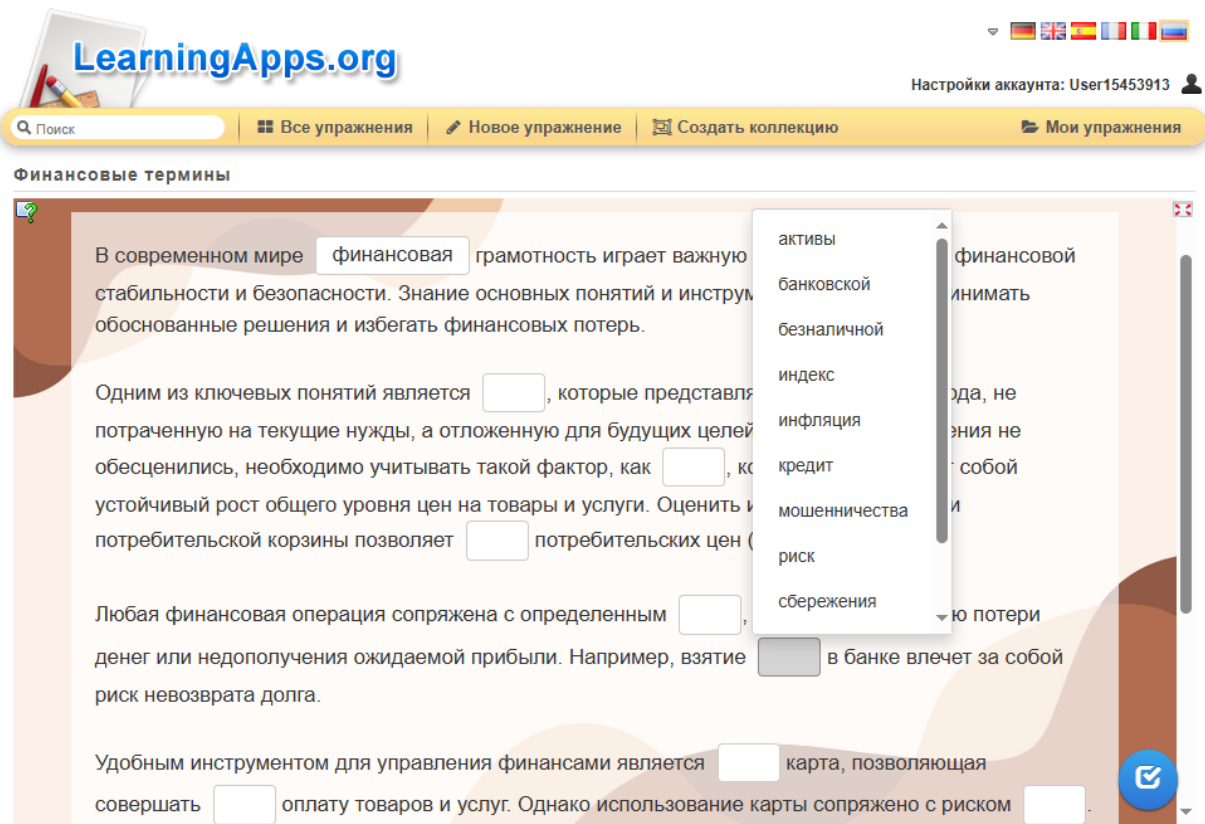


Рисунок 7 – Задание «Финансовые термины»

LearningApps.org

Настройки аккаунта: User15453913

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Кредитный словарь

Вопрос 9 (По горизонтали):

Сумма денежных средств или товаров, которую заёмщик обязан вернуть кредитору.

Ответ:

Рисунок 8 – Кроссворд

LearningApps.org

Настройки аккаунта: User15453913

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Анализ кредитоспособности

- 1 Сотрудник IT-компании, 28 лет, зарплата 80 тыс. руб. в месяц, женат, есть ипотека (выплачено 20% от стоимости), кредитная история чистая.
- 2 Индивидуальный предприниматель, 30 лет, может подтвердить доход от бизнеса 30 тыс. руб. в месяц за последние три месяца, в прошлом – два просроченных кредита.
- 3 Пенсионерка, 70 лет, владелица двухкомнатной квартиры и деревенского дома, пенсия + доход 15 тыс. руб. в месяц от сдачи квартиры.
- 4 Профессор, 45 лет, зарплата 40 тыс. руб. в месяц, есть машина и квартира.
- 5 Ученик колледжа, 21 год, поручителем выступает старший брат с доходом 30 тыс. руб. в месяц.

Рисунок 9 – Задание «Анализ кредитоспособности»

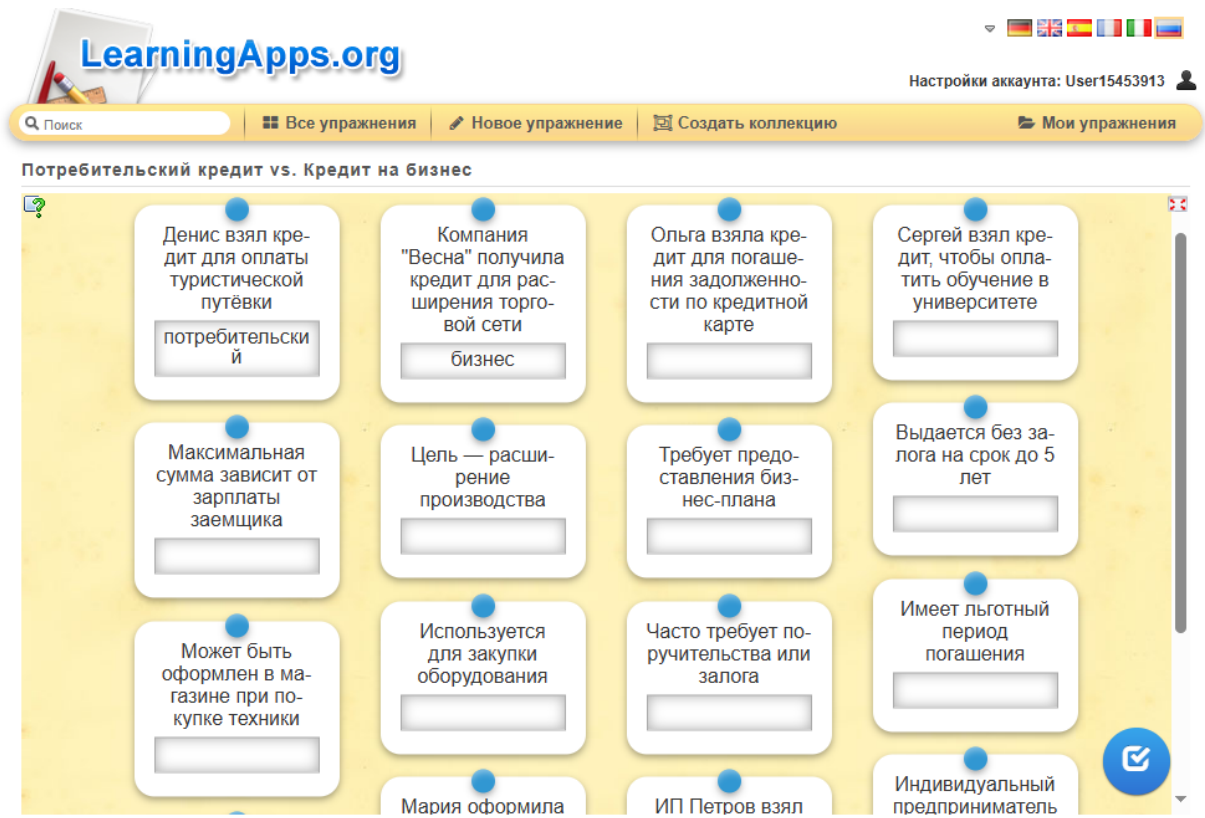


Рисунок 10 – Задание «Потребительский кредит vs. Кредит на бизнес»

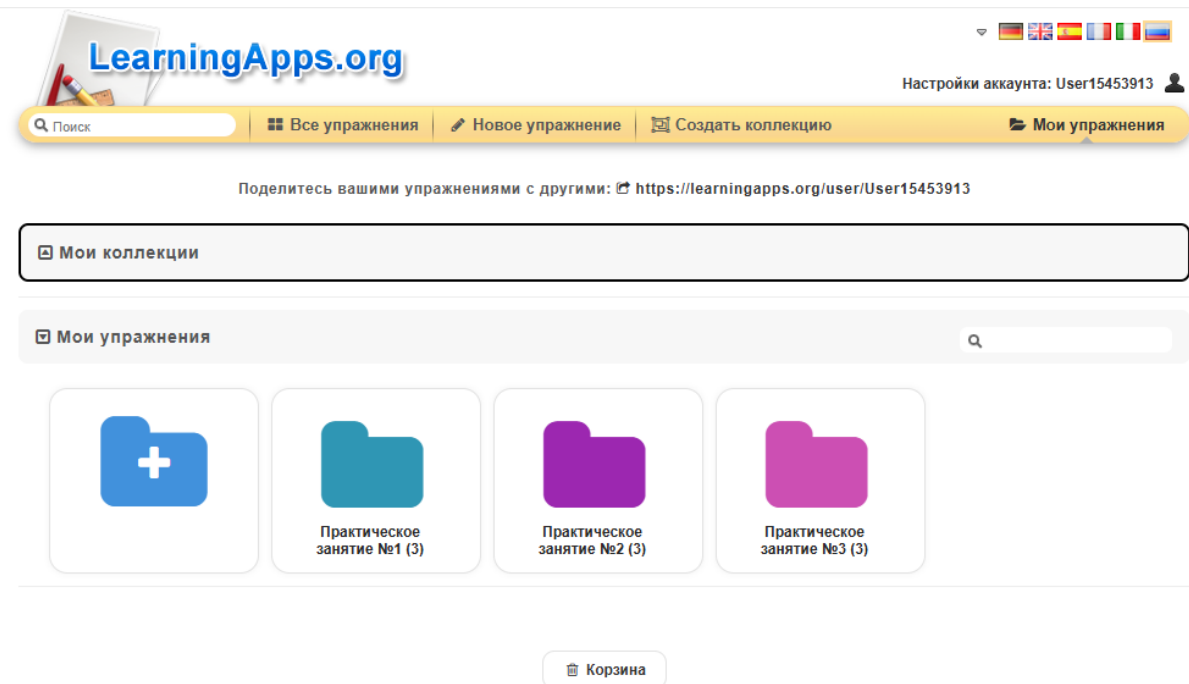


Рисунок 11 – Папки с заданиями

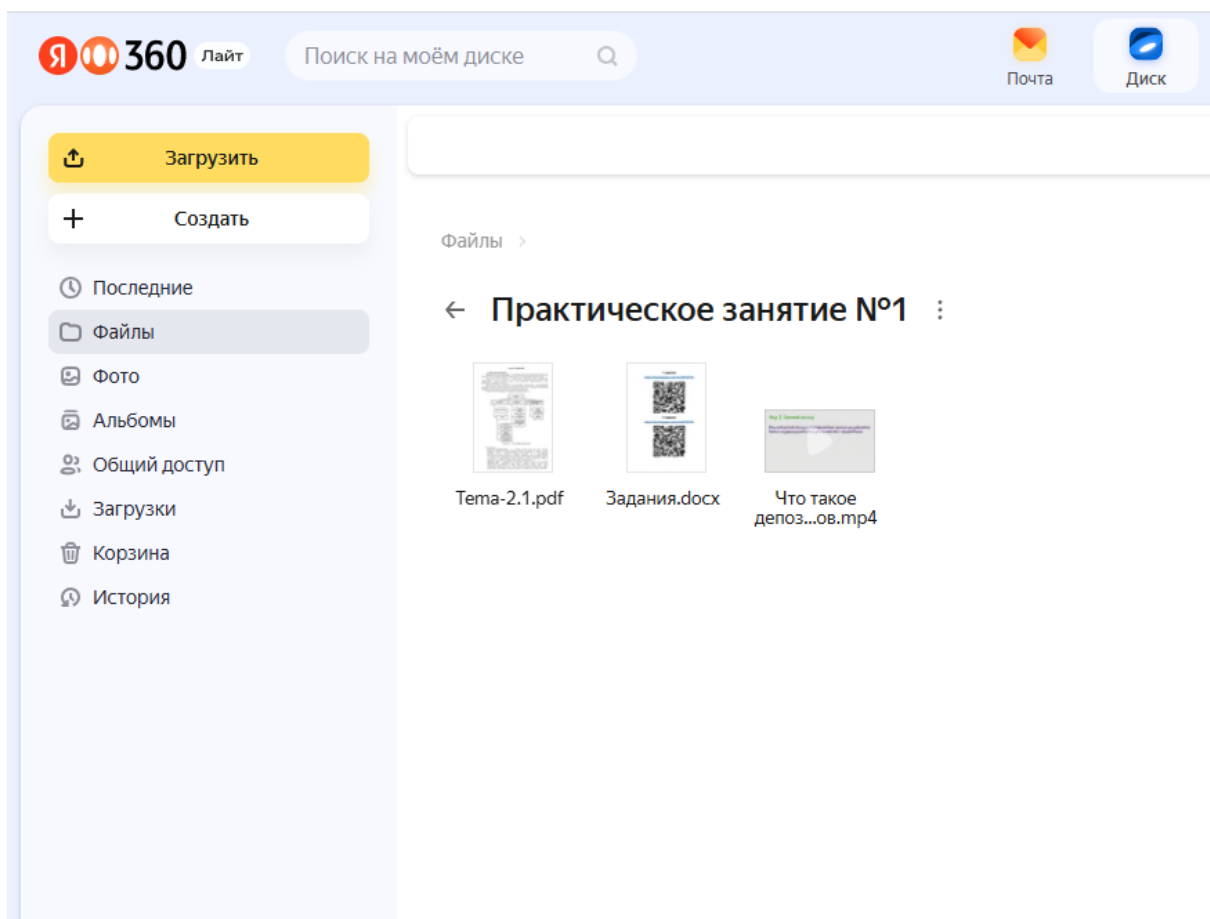


Рисунок 12 – Использование Яндекс Диска для хранения всех материалов