

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ



ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

**Матеріали Всеукраїнської
науково-методичної конференції
(10 - 12 квітня 2019 року, м. Одеса)**



У збірнику опубліковано матеріали Всеукраїнської науково-методичної конференції «Забезпечення якості вищої освіти», яка проходила 10 - 12 квітня 2019 року на базі Одеської національної академії харчових технологій.

Для педагогічних та науково-педагогічних працівників, докторантів, аспірантів, усіх, хто цікавиться питаннями забезпечення якості вищої освіти.

Рекомендовано до друку Оргкомітетом Всеукраїнської науково-методичної конференції «Забезпечення якості вищої освіти»

Редакційна колегія:

Сгоров Б.В.	- ректор Одеської національної академії харчових технологій, д. т. н., професор (голова редакційної колегії)
Трішин Ф.А.	- проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи, к. т. н., доцент (заступник голови редакційної колегії)
Мардар М.Р.	- проректор з науково-педагогічної роботи та міжнародних зв'язків, д. т. н., професор
Кананихіна О.М.	- проректор з науково-педагогічної та виховної роботи, соціальних питань, оздоровлення і спорту, к. т. н., доцент
Мураховський В.Г.	- директор Навчально-методичного центру забезпечення якості вищої освіти, к. ф.-м. н., доцент
Волков В.Е.	- д. т. н., професор кафедри Вищої та прикладної математики
Корнієнко Ю.К.	- директор центру дистанційної освіти, к. ф.-м. н., доцент
Радіонова О.В.	- к. т. н., доцент кафедри Технології вина та енології
Купріна Н.М.	- декан факультету економіки, бізнесу і контролю, к. е. н., доцент
Хобін В.А.	- директор Навчально-наукового центру інформаційних технологій, д. т. н., професор
Сярова А.С.	методист Навчально-методичного центру забезпечення якості вищої освіти

Оргкомітет Всеукраїнської науково-методичної конференції «Забезпечення якості вищої освіти» може не поділяти думку учасників. Відповідальність за зміст і достовірність поданого матеріалу несуть учасники.

тільки високопрофесійний фахівець. А високопрофесійний фахівець - це людина, яка не тільки досконало знає предмет, що викладає, а й людина яка може й уміє передати свої знання, донести їх до тих, кого вона навчає. І тут на перший план виступає одна з найголовніших проблем сучасної вищої технічної школи - проблема педагогічного спілкування викладача технічних дисциплін зі студентом.

Комунікаційні здібності учасників освітнього процесу формуються у спілкуванні та закріплюються у структурі особистості як своєрідна життєва позиція. Рівень досягнення взаєморозуміння між тими, хто спілкується, значною мірою залежить від якості їхньої мови. Взаєморозуміння є можливим за умови використання знакових кодів однієї мови та однакового їх смислового навантаження. Цьому сприяє літературна мова, нормативність якої - запорука поглиблення контактів між людьми. Порушення власне мовних закономірностей та основ мовного етикету створює перешкоди на шляху встановлення психологічного контакту, що є важливим чинником продуктивної професійної діяльності.

Головною структурною одиницею педагогічної майстерності є комунікативне спілкування - ситуація побудови мовного висловлювання одним з партнерів по спілкуванню й одночасного сприйняття та смислового опрацювання цього висловлювання іншим партнером. Кожний із партнерів ставить перед собою конкретне завдання, що вирішується через посередництво комунікативного спілкування. Комунікативне завдання - це мета, на досягнення якої спрямовані різноманітні дії, що реалізуються у процесі спілкування. При постановці комунікативного завдання викладачу необхідно враховувати педагогічне завдання, наявний рівень педагогічного спілкування студентів і групи, індивідуальні особливості студентів і власні індивідуальні особливості. Найчастіше, презентація інформації викладачем реалізується через доказ, пояснення та переконання.

ВИКОРИСТАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ ЕКОНОМІЧНИМ ДИСЦИПЛІНАМ

Т.В. Свистун

Настільні ігри мають досить тривалу історію свого існування, вимірювану тисячоліттями.

В даний час настільні ігри активно витісняються комп'ютерними. Проте це не заважає їм зберігати свою популярність у людей різного віку та інтересів. Відмінною особливістю настільних ігор є «живе» спільне спілкування гравців, що протікає в незвичній обстановці - імітованій дійсності, що відтворюється завдяки правилам, ігровим атрибутам, уяві учасників і талантам авторів-розробників.

Слід згадати, що історично настільні ігри створювалися для того щоб розважати, виховувати і навчати.

На сучасному етапі, поєднуючи високу картинність і сценарну гнучкість, настільна гра дозволяє розповідати про вигадані і реальні події, моделювати ситуації, завдяки чому гравці за допомогою своєї уяви і уяви авторів гри, можуть отримати унікальні знання і досвід.

Саме ця обставина дозволяє нам говорити про те, що у настільних ігор дуже великий освітній потенціал, який, на жаль, на наш погляд, в педагогічному середовищі використовується в дуже незначній мірі.

Настільні ігри, маючи багато спільних рис з діловими і комп'ютерними іграми, характеризуються, в той же час, рядом специфічних ознак:

- настільна гра передбачає вирішення різних когнітивних завдань, що вимагають розвитку метакогнітивних умінь (просторових, логічних, знаково-символічних і ін.);
- оптимальне рішення конкретних завдань, передбачених грою, передбачає побудову плану ігрових дій кожним учасником, вироблення стратегій та їх перетворення в процесі ігрової взаємодії, врахування позиції іншого при розробці стратегії;
- колективна форма проведення вимагає оволодіння різними комунікативними вміннями (співпраця з іншими, вміння працювати в групі, врахування позиції іншого);
- змагальна мотивація в ситуації виграшу/програшу в ряді ігор вимагає, з одного боку, розвитку емоційної саморегуляції, а з іншого - сприяють її становленню.

Назвемо деякі відмітні ознаки настільних ігор, що дозволяють відмежувати їх від інших інтерактивних методів навчання студентів:

1. Настільні ігри максимально локалізовані в просторі, тобто завжди проводяться на столі або іншій локально орієнтованій поверхні.
2. Настільні ігри завжди припускають наявність ігрової атрибутики, до якої, в першу чергу, відносяться ігрове поле, фішки, картки, правила гри, і т. д., які можуть виконувати функції роздаткового матеріалу, наочних посібників та інших навчальних засобів.
3. Алгоритм і правила настільних ігор заздалегідь визначені - ввести в них зміни на будь-якій стадії гри в більшості випадків неможливо.
4. Настільні ігри в переважній більшості випадків вимагають участі як мінімум двох гравців або команд, тобто вони завжди «живі», так як виключається застосування в процесі їх розігрування комп'ютерного і програмного забезпечення.
5. Настільні ігри відрізняються більшим ступенем умовності, в силу чого вони передбачають активну міжособистісну взаємодію студентів.
6. Настільні ігри в більшості випадків не пов'язані з розподілом ролей, в іграх, де передбачається розподіл ролей, їх подальше розігрування

здійснюється не самими учасниками, а підпорядковане сюжету самої настільної гри.

Отже, від більшості ігор настільні ігри відрізняються особливою символічністю, необхідністю строго слідувати правилам, речовим втіленням (існують фізично у вигляді полів, карток, фішок і інших пристосувань), особливим темпом гри і черговістю дій.

Настільні ігри можна розглядати як найбільш впорядковані і керовані методи проведення навчальних занять з багатьох економічних дисциплін. Ігровий процес настільних ігор вимагає зазвичай участі двох і більше гравців, а часом і команд, є ігри, в яких міжособистісна комунікація (переговори, опитування, вчинення правочину) передбачені правилами, отже, настільна гра може розглядатися як особливий метод організації інтерактивної взаємодії.

Унікальність методу бачиться в тому, що на відміну, наприклад, від комп'ютерних, настільні ігри об'єднують живих людей «тут і зараз», а їх інструментарій унікальний (ігрове поле, картки, правила та інші атрибути). Залучаючись в ігровий процес, будь-яка матеріальна деталь настільної гри має набагато більше шансів закріпитися в пам'яті студента, ніж звичні стенди на стінах або слайди в презентаціях, проігнорувати які при пасивному сприйнятті набагато легше.

Проведений аналіз пропозицій настільних ігор дозволив скласти такий перелік ігор, що можуть бути застосовані при навчанні студентів економічним дисциплінам:

«Монополія» - мабуть, найвідоміша економічна гра, яка знайомить з основами бізнесу та торгівлі нерухомістю в захоплюючій формі. Вона була винайдена в Америці за часів великої депресії, і спеціально до 80-річчя гри випущено ювілейне видання з картками і банкнотами в стилі ретро, традиційними фішками і дерев'яними будинками і готелями.

Настільна гра «Стартап» - це гра про створення та розробку ІТ-проектів. В ній доведеться запускати проекти, набирати команду, розподіляти роботу і використовувати різні можливості: покласти сайт конкурента або попрацювати добу без перерви. Гра найбільше підходить для ІТ-фахівців і підприємців-початківців.

Настільна гра «Бізнес-Life» підійде для всіх, хто хоче спробувати себе в ролі банкірів, математиків, фінансових брокерів і підприємців. Вона розвиває логічне мислення, вміння рахувати і діяти стратегічно. Захоплюючий світ імітації фінансових операцій допомагає розібратися в грі на біржі, котирування акцій і конкурентній боротьбі.

«Level Up» - це вже не гра, а унікальна система, яка дозволяє ставити цілі, займатися і відзначати прогрес. Стежити за досягненням цілей краще в ігровій формі, і в цьому допоможе система прокачування людини «Level Up».

Гра LibertEx придумана п'ятьма фінансистами, які вирішили створити гру за мотивами свого життя і шляху до успіху. Стратегія гри полягає в правильному виборі можливостей, які підвертаються по шляху, від пропозиції

сусіда відкрити намет з шаурмою до покупки фабрики меблів. Особливість гри - реальні ціни, періодичні кризи і справжні мрії. Гра навіть використовується як основа для фінансових тренінгів в Forex Club.

Гра «Ринок» визнана кращим тренажером з вивчення економіки. Мета гри - побудувати підприємство, зустрічаючись із усіма процесами реального бізнесу: кредити в банках, податки, закупівля сировини, найм персоналу, покупка і продаж часток в компанії. Гравці в простій і доступній формі занурюються в усі несподіванки ділового світу.

Економічна гра «Грошовий потік» придумана Робертом Кіосакі для навчання основам інвестування в його економічних школах. Гравці вчать інвестувати в бізнес, цінні папери і нерухомість. Гра дозволяє зануритися в сучасний світ бізнесу і фінансів, покращує фінансовий інтелект і вчить мислити як багата людина.

Настільна гра «Антимонополія» - це повна протилежність класичної гри «Монополія», що з'явилася в епоху маркетингових воєн. Тут малий бізнес намагається вижити в боротьбі з великими монополістами. Гравці розділені на монополістів і конкурентів: перші будують імперії в розрахунку на прибуток від захоплення ринку, а інші намагаються отримати дохід «тут і зараз».

Гра «Біржові гри: Трейдер. Бики і ведмеді» У наборі дві гри: «Трейдер», де головне завдання купити більше акцій, витративши менше коштів, і «Бики і ведмеді», в якій гравці освоюють класичні способи біржових спекуляцій - гра на підвищення і зниження курсу акцій.

Гра «Корпорація: Думай і Багатій». Тут доведеться укласти угоди, проводити і просувати продукцію своєї компанії. На відміну від інших ігор, тут у гравців є імідж, який на певному рівні дозволяє закривати угоди автоматично і може відігравати вирішальну роль - зовсім як в житті.

Застосування настільних профільних ігор для викладання економічних дисциплін є, безсумнівно, ефективним засобом освіти і практичного навчання студентів.

ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК КОНСАЛТИНГУ І НАУКИ

Т.В. Бордун, Л.О. Валецька

На сьогоднішній попит на консалтингові послуги зростає, що обумовлено розвитком бізнесу та необхідністю підвищення ефективності його роботи. Фахівці вважають, що існує два підходи до визначення консалтингових послуг: широкий і вузький. Згідно широкому функціональному підходу, консалтинг розуміємо як сукупність практичних порад і допомоги. Представниками широкого підходу є Ф. Стеели і П. Блок. Ф. Стеели визначає консалтинг як будь-яку форму надання допомоги щодо змісту, процесу або структури

Ефективне навчально (науково)-методичне забезпечення освітнього процесу - один з шляхів поліпшення якості вищої освіти Н.О. Дец, Л.Д. Риженко	71
Впровадження дисциплін циклу сталого розвитку в навчальні програми ОНАХТ Л.З. Бошков	74
Доброчесність як складова моделі внутрішньої системи забезпечення якості ЗВО С.О. Данильченко, В.Г. Мураховський, Ф.А. Трішин	75
Доктор філософії (PhD) - новий шлях до наукового ступеня І.О. Павлова, О.О. Лівенцова	79
Основні нормативно-правові аспекти реалізації експерименту з присудження ступеня доктора філософії О.О. Лівенцова, І.О. Павлова	81
Науково-дослідна практика - важливий етап підготовки магістрів Ю.Д. Чумаченко	84
Перспективи впровадження дуальної освіти для студентів навчальних закладів Н.В. Доценко, Т.М. Афанасьєва	86
Залучення студентів коледжів до науково-дослідної роботи Л.К. Овсянникова, О.Г. Соколовська, Л.О. Валецька, В.А. Шалений	89
Досвід передових підприємств галузі - у навчальний процес Г.М. Станкевич, Т.В. Страхова, А.В. Борта, Л.К. Овсянникова	90
Наукові підходи до обґрунтування концепції системи неперервної освіти І.М. Цимбалюк	91
Забезпечення якості викладання дисципліни «Система технологій» О.Є. Воєцька, Т.В. Бордун, І.С. Чернега	95
Особливості викладання технічних дисциплін в технологічних вищих учбових закладах А.П. Ліпін, І.М. Шипко	97
Використання настільних ігор у навчанні студентів економічним дисциплінам Т.В. Свистун	98
Взаємозв'язок консалтингу і науки Т.В. Бордун, Л.О. Валецька	101
Застосування ділових ігор при вивченні дисципліни «Антикризове управління» Н.Й. Басюркіна	104
Застосування інноваційних методів викладання для підвищення якості вищої освіти Л.М. Тележенко, І.М. Калугіна, С.О. Поплавська	105
Використання сучасних методів навчання у закладах вищої освіти А.Д. Салавеліс, А.К. Бурдо, О.В. Золовська	106