

Київський національний торговельно-економічний університет
Комунальний заклад «Житомирський обласний інститут післядипломної
педагогічної освіти» Житомирської обласної ради
Житомирський торговельно-економічний коледж КНТЕУ
Університетський коледж Київського університету
імені Бориса Грінченка
Вінницький торговельно-економічний коледж КНТЕУ

Модернізація змісту професійної освіти – умова підготовки компетентного фахівця нової формації

Збірник матеріалів конференції

**Житомир
2017**

УДК 377.091: 005.745 (477) (063)

ББК 74.564 (4 Укр) Я 431

М 74

Рекомендовано до друку вченою радою комунального закладу «Житомирський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти» Житомирської обласної ради (протокол №2 від 11.05.2017 року)

Рецензенти:

Ю. С. Запорожцева – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки та андрагогіки, КЗ «Житомирський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти» Житомирської обласної ради.

Я.В. Карлінська – кандидат педагогічних наук, викладач Університетського коледжу Київського університету імені Бориса Грінченка

Н.Є. Колесник – кандидат педагогічних наук, доцент, заступник директора з науково-дослідної роботи міжнародних та регіональних зв'язків навчально-наукового інституту педагогіки Житомирського державного університету імені Івана Франка

Редакційна колегія:

Г.Л. Губарєв – директор Житомирського торговельно-економічного коледжу КНТЕУ;

С.В. Кондратюк – заступник директора з навчальної роботи Житомирського торговельно-економічного коледжу КНТЕУ;

І.О. Шумовська – методист Житомирського торговельно-економічного коледжу КНТЕУ;

О.Ф. Мельник – ст. викладач Житомирського торговельно-економічного коледжу КНТЕУ.

Літературний редактор (коректор):

Н.В. Степанчук – викладач української мови та літератури Житомирського торговельно-економічного коледжу КНТЕУ, ст. викладач.

Модернізація змісту професійної освіти-умова підготовки компетентного фахівця нової формації: збірник матеріалів конференції /редкол.: Г.Л. Губарєв (голова) [та ін.]. – Житомир: вид О.О. Євенок, 2017.-388 с.

У збірнику представлено матеріали регіональної науково-методичної конференції «Модернізація змісту професійної освіти – умова підготовки компетентного фахівця нової формації».

До збірника увійшли статті з актуальних науково-методичних проблем навчально-виховного процесу у вищих професійних закладах освіти на сучасному етапі модернізації освітньої сфери. Тематика досліджень стосується переважно особливостей впровадження сучасних технологій навчання у ВНЗ I-II р. а.

Збірник адресується науковцям, викладачам, студентам, педагогам-практикам.

За зміст і якість поданих матеріалів відповідальність несуть автори. Підготовка до публікації, що проводиться редакційною колегією, полягає в доведенні до стандартів, прийнятих у межах видання.

Карлінська Я.В. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК НЕВІД'ЄМНИЙ ЧИННИК ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ	260
Кирилюк М.В., Водянка В.Р. АКТИВНЕ НАВЧАННЯ – ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ КВАЛІФІКОВАНОГО РОБІТНИКА	264
Коберник Н.В. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІННОВАЦІЇ В ПРОФЕСІЙНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ	269
Козаченко Г.В. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ У ЖИТОМИРСЬКОМУ БАЗОВОМУ ФАРМАЦЕВТИЧНОМУ КОЛЕДЖІ	273
Красильник Ю. С. ІННОВАЦІЙНІ ФОРМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	276
Максимчук В.В. РОЛЬ СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ІННОВАЦІЙ У РОЗВИТКУ ТА УПРАВЛІННІ ЗАКЛАДОМ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ	284
Марчук І.М. ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ МНЕМОТЕХНІКИ ТА МОЖЛИВОСТЕЙ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ БІОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ	291
Микитюк С.М., Водянка В.Р. ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ КВАЛІФІКОВАНИХ РОБІТНИКІВ В РАМКАХ ДУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ ОСВІТИ	295
Молчанова А.О. ПЕРІОДИЗАЦІЯ, РОЗВИТОК ТА ПЕРСПЕКТИВИ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ	298
Ольшевська Л.Г. ОСВІТНІЙ КОУЧИНГ ЯК ЕФЕКТИВНА СУЧАСНА СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТА	304
Онищук Н.М. ВИКОРИСТАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ЯК УМОВА АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТА НА ЗАНЯТТЯХ З ФІЗИКИ	308
Панченко В.С. ВИКОРИСТАННЯ ПРОЕКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ ІЗ КУЛЬТУРОЛОГІЇ	313
Пашенко О.В. ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ЯК ВАЖЛИВИЙ ЧИННИК ПІДГОТОВКИ КОМПЕТЕНТНОГО ФАХІВЦЯ	319

Подальші наукові розвідки, на нашу думку, варто спрямувати на дослідження можливостей практико-орієнтованих форм навчальної діяльності у підвищенні ефективності викладання психолого-педагогічних дисциплін у коледжах.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Житник Н. В. Практико-орієнтована підготовка фахівців в умовах регіонального вищого навчального закладу / Н.В. Житник // Професійна освіта: проблеми і перспективи. – 2015. – Вип. 9. – С. 29–35.
2. Практико-орієнтований підхід упрофесійному навчанні майбутніх педагогів початкової ланки [Електронний ресурс] / Ірина Пальшкова // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. Випуск 33, 2010. – Режим доступу: http://library.udpu.org.ua/library_files/psuh_pedagog_prob_silsk_shkolu/33/visnuk_14.pdf
3. Практико-орієнтована підготовка майбутніх учителів гуманітарного профілю засобами продуктивних технологій [Електронний ресурс] / Н. В. Матюшенко // Психологія. Режим доступу: http://eprints.zu.edu.ua/13787/1/Matjushenko_2014.pdf

Карліньська Яніна Валеріївна,
кандидат педагогічних наук,
викладач,

Університетський коледж Київського
університету Імені Бориса Грінченка

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК НЕВІД'ЄМНИЙ ЧИННИК ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ

Постановка проблеми. З кожним роком збільшується прірва між рівнем підготовки майбутніх студентів і якістю освітніх програм у вищому навчальному закладі. І проблема не лише у небажанні студентів сприймати нову інформацію, її джерелом є те, що вони ростуть і навчаються в іншому освітньо-соціальному просторі – інтерактивно-ігровому. Система освіти перебуває у кризовому становищі, і очевидно, що необхідно використовувати всі наявні засоби та методи, задля її підтримання і збереження. Застосування ігрових методик може стати тією умовою, за якої молоді люди знову матимуть бажання навчатися. Загалом, гейміфікація зустрічається нам чи не на кожному кроці – і зовсім не обмежується сучасними інноваційними навчальними методиками. Скрізь, куди привноситься ігровий або змагальний елемент, використовується гейміфікація.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сфера гейміфікації ще зовсім молода і їй не вистачає структурованих наукових праць, але незважаючи на порівняно короткий час свого розвитку існує вже чимало досліджень і публікацій з означеної проблематики, серед них праці: Майкла Барбера, Джейн Макгонігел, Дональда Кларка, Лі Шелдона, Кевіна Вербаха, Мачей Ласковськи та ін. Джейн

Макгонігел дійшла висновку, що ігри – це не марнування часу, а доволі продуктивне заняття. Наукові дослідження вказують на те, що ігри впливають на якість нашого життя, створюючи позитивні емоції, а також посилюють соціальні відносини.

Виклад основного матеріалу. Останні декілька років гейміфікація постійно входить до списку трендів в навчальному процесі різних категорій слухачів. Її досліджують фахівці із академічного та корпоративного навчання, вивчають окремі освітні установи. Тому вважаємо, що слід уважніше придивитися до цієї технології, визначити її особливості та відмінності від суміжних категорій. Гейміфікація – це застосування ігрових механік в неігрових ситуаціях для заохочення певної поведінки [1; 2]. Основний принцип гейміфікації, з програмної точки зору, це забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки.

Сьогодні студенти приходять до вищих навчальних закладів з новим набором очікувань:

- не сприймають пасивне отримання знань, прагнуть взаємодіяти зі світом онлайн-контенту навколо них, і мають віру у власні сили;
- очікують швидкої віддачі від своїх інвестицій і прагнуть практичного досвіду і можливостей для зайнятості з самого початку їх післяшкільної кар'єри;
- сильно відчують значення персоналізації навчання та очікують уважної професійної корекції своїх слабких сторін та визнання сильних;
- воліють оптимізувати графік набуття знань та досвіду, що дозволило б їм рухатися в своєму власному темпі;
- часто бажають навчатися одночасно у кількох навчальних закладах і здобувати кілька спеціальностей, щоб сформувати власну унікальну пропозицію на ринку праці;
- бажають мати доступ до скарбниці досвіду в будь-який час, у будь-якому місці і на будь-якому пристрої.

Ці зрушення в студентських цінностях та очікуваннях є загально визнаними, проте системних адаптаційних рішень для вищих навчальних закладів на інституціональному рівні все ще практично немає.

Освіті явно не вистачає інфраструктури, необхідної для задоволення потреб у високотехнологічних персоналізованих послугах. Саме цю прогалину мають заповнити тренінгові технології, які є найбільш гнучкими та чутливими до інновацій.

Як зазначається у доповіді Європейської Комісії «Дорожня карта і аналіз перспективних технологій для навчання» [4], ключову роль у навчальних технологіях на сьогоднішній день мають відігравати симуляції, візуалізації,

хмарні технології та онлайн-співпраця, що потребує обладнання навчальних місць необхідною цифровою інфраструктурою.

Ще однією інноваційною тенденцією, яка може бути ефективно застосована у навчальних технологіях, є гейміфікація – застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор у програмних інструментах для неігрових процесів з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їх залучення до вирішення прикладних завдань.

Як не дивно, але в класичній освіті забувають про дуже просту, але безмежно значущу річ – про те, що те, що ми робимо має приносити нам радість. Це робить ігри такими захоплюючими. І цього так не вистачає в процесі навчання.

Основні аспекти гейміфікації:

динаміка – використання сценаріїв, що вимагають уваги – користувачів та реакції в реальному часі;

механіка – використання сценарних елементів, характерних – для геймплея, таких як віртуальні нагороди, статуси, віртуальні товари; механізм типу «безпрограшний» («Win-win»), гра без переможця, яка приємна своїм процесом;

естетика – зрозумілі та прийнятні цілі, завдання, вектор розвитку, підвищити видимість результатів роботи студентів; створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості користувача;

соціальна взаємодія – широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів, характерну для ігор [3].

Гейміфікація зробить навчання більш приємним і захоплюючим, адже у грі зосереджено безліч мотивів – змагання, призові стимули, логіка подолання перешкод. Простіше кажучи, навчання не стає грою, але студент починає навчатися так, немов грає.

Гейміфікація в навчанні вирішує відразу декілька завдань: залучення дитини (підлітка, студента) до освітнього процесу; підвищення мотивації і зацікавленості в успіху; підвищення засвоєності учбового матеріалу; стимуляція зацікавленості в подальшому розвитку і освіті.

Як вважають вчені, за допомогою гейміфікації можна впливати на негативні стримуючі чинники в навчанні, боротися з інерцією, стереотипами про те, що навчання – це нудно і нецікаво.

Значну допомогу у застосуванні ігрофікації надають вже готові сервіси: Khanacademy (безкоштовні відео-курси з різних предметів), Classcraft – шкільна рольова гра, завдяки якій учні перетворюються в героїв і починають вчитися краще (Рис.1)

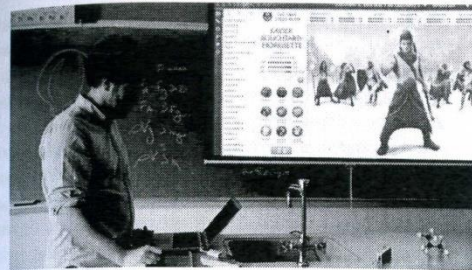


Рис. 1 Гейміфікація на заняттях

Після трьох років розробки і вдосконалень Шон Янг, шкільний вчитель фізики, представив світу шкільну рольову гру Classcraft, за якою вже навчаються понад 7000 дітей в 25 країнах світу.

Клас Янга складається з воїнів, магів і цілителів – воїни можуть допомагати в класі, а цілителі – отримувати підказки на іспитах. Гра, яка нагадує відому рольову гру Dungeons&Dragons, за словами Янга, здатна допомогти відстаючим учням.

Якщо соціальна мережа – це платформа для спілкування, то гейміфікація – інфраструктура для впливу. Ігрові методики дозволяють м'яко впливати на вищі потреби людини, спрямовуючи поведінку в необхідне русло.

Виникнення галузі навчальних ігор в освіті починається у 1980-х роках. Гейміфікація або ігрофікація проникає в усі сфери життя. Починаючи від професійної діяльності, закінчуючи системою освіти, наприклад, навчальна гра на основі покеру «Minescraft» навчає концепціям інженерно-будівельного мистецтва в школах Швеції, «Lumosity» – наче тренажерний зал для мозку.

Урок може проходити як MMORPG-гра (браузерна онлайн рольова гра – це комп'ютерна мережева рольова онлайн гра, де велика кількість гравців взаємодіють один з одним у віртуальному світі), застосовуючись як:

- курси фізики, математики та інших наук переробляються в набори презентацій та відеороликів (ілюстративний матеріал), флеш-роликів (інтелектуальних ігор) і предметів-наочних посібників

- профіль студента і викладача являє собою опис персонажа з його портретом і вибраним зовнішнім виглядом, списком досягнень тощо;

- викладачі стають шоуменами-ведучими свого вебінару, до якого підключаються студенти з усієї планети;

- заняття складаються із різної діяльності. Один урок може складатися з теорії, практики, рольової гри та перевірки домашнього завдання;

- заняття включають в себе точні та природничі науки (математика, фізика, мова, географія, астрономія, історія, література), але не обмежуються ними.

Сучасні освітні інформаційні технології – це потужний стимул, який дозволяє розвивати пізнавальну активність студентів, покращує якість освіти, сприяє розвитку навичок самостійного отримання знань. Саме це і є метою будь-якої системи ефективних занять, до якої прагне кожен сучасний викладач.

Висновки із даного дослідження і перспективи подальших наукових розвідок. Тотальність гейміфікації освіти сьогодні вже є безперечною. Вона сприяє підвищенню мотивації до навчання, його якості й результативності, стимулюванню творчості особистості, виявленню її нових яскравих рис. Використання ігрових механік в освіті сприяє поліпшенню якості комунікації суб'єктів навчання, зниженню кількості конфліктів, підвищенню загального рівня результативності навчання, стимулюванню тих, хто навчається, до продуктивної навчальної діяльності тощо. Гейміфікація освіти підвищує інтерес до неї, заохочує до конкретних дій і є комплексом мотиваційних навчальних технік.

ЛІТЕРАТУРА

1. Що таке гейміфікація [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaetrasshevelit-sotrudni-202074>
2. Gartner Redefines Gamification [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://goo.gl/XaF6MA>
3. Games vs Game-based Learning vs Gamification [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://goo.gl/F0nf7W>
4. Stefania Aceto, Spiros Borotis, Jim Devine, Thomas Fisher. Mapping and Analysing Prospective technologies for Learning //European Commission. Joint Research Centre. Institute for Prospective Technological Studies. 2013 / [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC81935.pdf>

Кирилюк Микола Володимирович,

*директор Чернівецького вищого комерційного училища
Київського національного торговельно-економічного університету*

Водянка Віра Романівна,

*кандидат технічних наук,
методист Чернівецького вищого комерційного училища
Київського національного торговельно-економічного університету*

АКТИВНЕ НАВЧАННЯ – ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ КВАЛІФІКОВАНОГО РОБІТНИКА

Постановка проблеми. Професійно-технічна освіта (надалі – ПТО) Буковини має як особливості, так і риси, притаманні для всієї системи ПТО України. Структура підготовки кваліфікованих робітників у професійно-