

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ОДЕСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**



**ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ВИЩОЇ  
ОСВІТИ: ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ  
ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ  
ТЕХНОЛОГІЙ У ЗДІЙСНЕННІ  
ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ**

**Збірник  
матеріалів III-ї Всеукраїнської  
науково-методичної конференції**



**14-16 квітня 2021 року,  
м. Одеса**

У Збірнику опубліковано матеріали III-ї Всеукраїнської науково-методичної конференції «Забезпечення якості вищої освіти: підвищення ефективності використання інформаційних технологій у здійсненні освітнього процесу», яка проходила 14-16 квітня 2021 року на базі Одеської національної академії харчових технологій.

Рекомендовано до друку та розповсюдження в мережі Internet Вченою радою Одеської національної академії харчових технологій від 06.04.2021, протокол № 13.

Матеріали, занесені до Збірника, друкуються за авторськими оригіналами. За достовірність інформації відповідає автор публікації.

Під загальною редакцією Заслуженого діяча науки і техніки України, Лауреата Державної премії України в галузі науки і техніки, доктора технічних наук, професора Б.В. Єгорова.

Укладач Л.Д. Риженко

**Редакційна колегія:**

<b>Єгоров Б.В.</b>	ректор Одеської національної академії харчових технологій, д.т.н., професор, академік НАН України (голова редакційної колегії)
<b>Трішин Ф.А.</b>	проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи, к.т.н., доцент (заступник голови редакційної колегії)
<b>Дец Н.О.</b>	директор Навчального центру організації освітнього процесу, к.т.н., доцент
<b>Ланженко Л.О.</b>	начальник Навчально-методичного відділу НЦООП, к.т.н., доцент
<b>Кручек О.А.</b>	начальник Відділу контролю якості та моніторингу діяльності, к.т.н., доцент
<b>Корнієнко Ю.К.</b>	начальник Відділу організації дистанційної роботи та навчання ЦІКТ, к.ф.-м.н., доцент
<b>Мураховський В.Г.</b>	начальник Відділу ліцензування, акредитації та сертифікації НЦООП, к.ф.-м.н., доцент
<b>Агєєва І.М.</b>	декан факультету менеджменту, маркетингу і логістики, к.е.н., доцент
<b>Зімін О.В.</b>	декан факультету низькотемпературної техніки та інженерної механіки, к.т.н., доцент
<b>Купріна Н.М.</b>	декан факультету економіки, бізнесу і контролю, к.е.н., доцент
<b>Ліщенко Н.В.</b>	декан факультету комп'ютерних систем та автоматизації, д.т.н., професор
<b>Саркісян Г.О.</b>	декан факультету технології вина та туристичного бізнесу, к.т.н., доцент
<b>Соц С.М.</b>	декан факультету технології зерна і зернового бізнесу, к.т.н., доцент
<b>Ткач В.О.</b>	декан факультету інноваційних технологій харчування і ресторанно-готельного бізнесу, д.е.н., професор
<b>Шарахматова Т.Є.</b>	декан факультету технології та товарознавства харчових продуктів і продовольчого бізнесу, к.т.н., доцент
<b>Шестопалов С.В.</b>	декан факультету комп'ютерної інженерії, програмування та кіберзахисту, к.т.н., доцент
<b>Шпирко Т.В.</b>	декан факультету нафти, газу та екології, к.т.н., доцент

що впливає з теоретичних основ прослуханого, що складніше організувати в аудиторії. Крім того, у комфортніших умовах онлайн-лекції викладач і студенти відчувають себе невимушено (немає офіційності аудиторії), що сприяє народженню неоціненого діалогу між викладачем та учнівцями, що є фундаментальною основою навчання.

Не обминаючи питання про контроль за діяльністю студентів, зазначимо, що законспектовану онлайн-лекцію нескладно й перевірити: студенти надсилають власні конспекти, приміром, на електронну пошту викладача, що стало сьогодні нормою. Звичайно, створений конспект ще не свідчить про розуміння його змісту, проте, сидячи в аудиторії студент знає, що конспекти лекцій рідко перевіряють або не перевіряють загалом.

Утім, складно стверджувати після будь-яких лекцій (онлайн чи офлайн), що всі, хто слухав, почув викладача і зрозумів його. На перший погляд проконтролювати студентів легше на лекційному занятті в аудиторії. Проте систематично пропоновані наприкінці пари тести за матеріалом офлайн-лекції, що практикувала авторка цих тез, дають змогу дати вельми приблизну відповідь щодо ступеня активності слухання учнівців, оскільки тестові завдання можна й переписати.

**Висновки.** Позитивною рисою офлайн-лекції справедливо вважають пряме спілкування з аудиторією, яке наразі є незамінним. Негативною характеристикою аудиторної лекції залишається певна пасивність студентів під час викладання навчального матеріалу, оскільки головне навантаження припадає на лекторські (ораторські, навіть артистичні) здібності викладача, внаслідок чого спостерігаємо нерівномірний розподіл інформації між слуховим та зоровим аналізатором учнівців (здебільше «експлуатовано» слуховий контакт, що є слабшим на відміну від зорового).

Недостатній зоровий контакт зі студентською аудиторією в онлайн-лекції можна зрівноважити, спираючись на якісний та різноманітний ілюстративний матеріал (презентацію, вихід на сайти...). Саме така лекція збуджує цікавість, а з погляду фізіології відновлює баланс між зоровим і слуховим сприйняттям інформації. Крім того, невимушеність спілкування сприяє діалогічності, що своїм значенням, мабуть, перевершує все позитивне, що ми назвали, характеризуючи офлайн-лекцію.

**УДК [37.091.33-027.22]:378.018.43**

## **ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ В ОСВІТІ ПІД ЧАС ОНЛАЙН НАВЧАННЯ**

**І.Р. Біленька, Н.А. Лазаренко,**

**Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса**

У зв'язку з переведенням процесу навчання у онлайн режим спостерігається збільшення відстані між викладенням теоретичного матеріалу та його

практичним засвоєнням студентами вишів. Під час дистанційної подачі лекційного матеріалу, а також проведення практичних занять, лабораторних робіт, семінарів втрачається зв'язок між суб'єктом та об'єктом викладацької діяльності, знижується концентрування уваги студентської аудиторії. І причиною цього не є небажання студентів сприймати у такому вигляді нову інформацію, а проблема в тому, що вони живуть у іншому освітньо-соціальному просторі.

Вирішити це проблемне питання можливо за допомогою застосування у навчальному процесі інформаційних технологій, які сьогодні отримують дуже широке поширення у різних сферах діяльності та являють собою сукупність методів, способів збору, накопичення, зберігання, пошуку, обробки, аналізу, видачі даних і програмно-технічних засобів, об'єднаних у технологічний ланцюжок, що забезпечує виконання інформаційних процесів з метою підвищення їх надійності та оперативності.

Використання інформаційних технологій істотно підвищує якість викладання в закладах вищої освіти, розширює можливості, як викладача, так і студента в засвоєнні дисциплін, а також у набутті практичних навичок, які необхідно буде використовувати майбутнім випускникам в їх подальшій роботі та побудові кар'єри.

Застосування таких технологій надає викладачам і студентам наступних можливостей:

- зробити навчання більш ефективним;
- скоротити витрату часу на пошук і запис інформації, збільшивши, таким чином, час на практичну діяльність;
- надати можливості індивідуального навчання, зробивши процес освіти відкритим;
- зробити цікавим процес навчання для студентів;
- урізноманітнити навчальну діяльність.

Процес інформатизації дозволяє викладачам розширити коло знань студентів, що, в свою чергу, позитивно впливає на рівень їх підготовки в цілому.

У сучасному світі існує велика кількість програм, за допомогою яких вдається зробити процес навчання, особливо в онлайн режимі, більш цікавим і привабливим як для студентів, так і для викладачів.

Відомо, що студенти навчаються набагато краще, коли вони мотивовані.

Гейміфікація в освіті – це одночасно інструмент, який дозволяє використовувати ігрові техніки у процесі навчання, система, що оптимізує сам навчальний процес, і багатогранний підхід до освіти, який враховує психологію, поведінку та мотивацію студентської аудиторії. Це методологія, спрямована на стимуляцію студентів до освітнього процесу за допомогою ігрових елементів.

Ще у 1956 році американський психолог Бенджамін Блум розробив класифікацію рівнів освітньої поведінки: когнітивний (знання), афективний

(почуття) і психомоторний (дія). На когнітивному рівні Блум запропонував шість категорій: знання, розуміння, використання, аналіз, синтез і оцінка. Навчальні ігри достатньо ефективні для таких рівнів таксономії педагогічних цілей в пізнавальній сфері, як знання, розуміння, використання та сприяють мотивації студентів і кращому засвоєнню знань.

Для того, щоб підвищити мотивацію і залученість студентів до навчального процесу слід звернутися до мотиваційних теорій, які пояснюють успіх гейміфікації шляхом вирішення людських потреб: самореалізації, конкуренції та незалежності.

Гейміфікація забезпечує привабливе та інтерактивне середовище, яке кидає виклик студентам, мотивує розуміти матеріал, а не просто просуває заучування напам'ять. Її метою є безпосередній вплив на поведінку і ставлення до навчання. Такі зміни впливають на взаємозв'язок між змістом навчального матеріалу та результатами навчання, в залежності від характеру поведінки і установок, на які націлена гейміфікація.

В свою чергу, застосування такого ігрового варіанту сприяє вирішенню наступних завдань:

- представлення навчальної інформації (комп'ютерна візуалізація, моделювання та імітація досліджуваних об'єктів, створення баз даних для навчальної діяльності);

- контроль засвоєння інформації (контроль зі зворотним зв'язком, самоконтроль і самокорекція);

- формування навичок і вмінь (розвиток певних типів мислення, формування вміння приймати оптимальне рішення в конкретній ситуації, формування культури навчальної діяльності).

Використання ігрового формату при викладанні дисципліни та оцінці отриманих знань звільняє час викладача, дозволяє здійснити індивідуальний підхід до студента, сприяє самостійної і творчої роботи студента, підтримує колективну роботу.

Таким чином викладачам вдасться не тільки надати студентам актуальний та цікавий матеріал, а й підвищити їх активність, використовуючи мотивацію студентів для досягнення оптимальних результатів освітнього процесу.

### Література

1. Орлов Ю.М. Использование информационных технологий в процессе обучения студентов // Научно-практический журнал «Гуманизация образования», 2016. – № 3. – С.58-63.

2. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор / А. Церковний // Соціальна психологія, 2004. – №. 3. – С.163-169.

3. Attali Y., Arieli-Attali M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? // Computers and Education, 2015. – 83. – P.57-63.

133	ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМИФІКАЦІЇ В ОСВІТІ ПІД ЧАС ОНЛАЙН НАВЧАННЯ <b>І.Р. Біленька, Н.А. Лазаренко,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	299
134	ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ <b>Г.А. Гончарук, О.І. Гапонюк, О.Д. Кара,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	302
135	ОСОБЛИВОСТІ РОЗГОРТАННЯ ВЕБ ОТОЧЕННЯ ДЛЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ, ПОБУДОВАНИХ З ВИКОРИСТАННЯМ ФРЕЙМВОРКУ ДЖАНГО <b>В.П. Бузовський,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	304
136	ПРИНЦИПИ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ТА ЙОГО ОСОБЛИВОСТІ В МЕТОДИЦІ ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ <b>В.О. Кожевнікова, О.В. Ткачук, Н.В. Асауленко,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	305
137	ВИКОРИСТАННЯ ГРАФІЧНИХ ЗАСОБІВ WORD В КУРСІ «ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЕЛЕКТРОТЕХНІКИ» <b>О.Ю. Розіна, Т.А. Ревенюк, В.Д. Галіулін,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	308
138	ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ RESTFUL API В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ <b>О.М. Жигайло, М.М. Топор,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	311
139	ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ <b>Е.І. Альтман, І.Л. Бошкова,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	313
140	ОЦІНЮВАННЯ ТЕСТОВИХ ПИТАНЬ З ДЕКІЛЬКОМА ПРАВИЛЬНИМИ ВІДПОВІДЯМИ <b>О.Л. Нєнов, Н.О. Лисенко,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	314
141	ЗАСТОСУВАННЯ ТЕСТОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ДОДАТКІВ ДЛЯ ОЦІНКИ РІВНЯ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ В ОНАХТ <b>С.В.Котлик, О.П.Соколова,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м.Одеса	317
142	ОСОБЛИВОСТІ ВИКЛАДАННЯ ЛЕКЦІЙНОГО МАТЕРІАЛУ ПРИ ЗАОЧНІЙ ФОРМІ НАВЧАННЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ "ХАРЧОВІ ТЕХНОЛОГІЇ", "БІОТЕХНОЛОГІЇ ТА БІОІНЖЕНЕРІЯ" <b>Я.Г. Верхівкер, О.М. Мирошніченко,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	320
143	МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ <b>І.В. Крупіца, М.Г. Ліганенко,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	322
144	ПІДГОТОВКА ФАХІВЦІВ У СФЕРІ РЕСТОРАННОГО КОНСАЛТИНГУ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА БАЗІ КАФЕДРИ ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОГО БІЗНЕСУ <b>К.С. Федосова,</b> Одеська національна академія харчових технологій, м. Одеса	324

**ПЕРЕЛІК ЗВО УКРАЇНИ, ЩО ВЗЯЛИ УЧАСТЬ  
У III-й ВСЕУКРАЇНСЬКІЙ НАУКОВО-МЕТОДИЧНІЙ  
КОНФЕРЕНЦІЇ**

1. Державний університет інфраструктури та технологій, м. Київ
2. ВСП «Житомирський торговельно-економічний фаховий коледж КНТЕУ»
3. Івано-Франківський національний медичний університет
4. Одеський національний медичний університет
5. Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти», м. Київ
6. ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
7. Херсонська державна морська академія
8. Kyiv National University of Technologies and Design
9. Харківський національний університет радіоелектроніки
10. Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка
11. Львівський національний університет імені Івана Франка
12. Державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди, м. Переяслав
13. Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк
14. Вінницький національний аграрний університет, м. Вінниця
15. Харківський національний університет внутрішніх справ
16. Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ
17. Національний університет харчових технологій, м. Київ
18. Луганський державний університет внутрішніх справ імені Е.О. Дідоренка, м. Северодонецьк
19. Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
20. Донецький національний медичний університет, м. Маріуполь
21. Черкаський національний університет ім. Б. Хмельницького
22. Київський національний торговельно-економічний університет
23. Одеський національний політехнічний університет
24. Покровський педагогічний фаховий коледж, м. Покровськ
25. Донбаський державний педагогічний університет, м. Слов'янськ