

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МЕХАНІКО-ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
ОДЕСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ



VIII НАУКОВО-МЕТОДИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

*«Роль коледжів та професійних училищ
у здобутті вищої освіти»*

Збірник тез доповідей

Одеса
2021

СКЛАД ОРГКОМІТЕТУ КОНФЕРЕНЦІЇ

Голова:

Трішин Федір Анатолійович

проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи, к.т.н., доцент

Заступник голови:

Лукіяник Олександр Григорович

в.о. директора Механіко-технологічного фахового коледжу ОНАХТ

Члени оргкомітету:

Дец Надія Олександрівна

директор Навчального центру організації освітнього процесу ОНАХТ, к.т.н., доцент

Ланженко Любов Олександрівна

начальник Навчально-методичного відділу Навчального центру організації освітнього процесу ОНАХТ, к.т.н., доцент

Глушков Олег Анатолійович

директор Фахового коледжу нафтогазових технологій, інженерії та інфраструктури сервісу ОНАХТ

Єпур Ольга Сергіївна

директор Фахового коледжу промислової автоматики та інформаційних технологій ОНАХТ

Іванова Лілія Вікторівна

директор Одеського технічного фахового коледжу ОНАХТ

Секретар оргкомітету:

Кириллова Тетяна Юріївна

Заступник директора з навчально-методичної роботи Механіко-технологічного фахового коледжу ОНАХТ

НАПРЯМИ РОБОТИ КОНФЕРЕНЦІЇ:

1. Організація освітнього процесу в умовах дистанційного та змішаного навчання
2. Сучасні вимоги до оцінювання якості освіти
3. Інноваційні методики викладання в освітньому процесі
4. Кадрова політика фахових коледжів: шляхи удосконалення якості освіти
5. Сучасна профорієнтаційна робота: реалії та шляхи покращення

цьому сенсі життєва необхідність критичного мислення для вітчизняної освітньої системи очевидна. Тільки таким шляхом ми можемо думати про розвиток відповідно до вимог світового інформаційного суспільства та просуватись далі у напрямі демократії.

В нашому коледжі навчаються як підлітки, так і досить дорослі студенти, тому навчальні та робочі програми з дисциплін «Іноземна мова» та «Іноземна мова (за професійним спрямуванням)» передбачають загальномовні завдання, що є проміжним ступенем підготовки до більш складних завдань, що допомагають зорієнтувати навчання на розвиток критичного мислення, мовлення студентів. Критичне мислення – це самостійне мислення, в якому початковим етапом є інформація. Вона починається з запитання, будується на базі ствердження. Ця технологія дає можливість визначати і ставити особливу мету, підтримати активність на заняттях, викликати продуктивну дискусію, сприяє тому, щоб учні самостійно могли будувати і ставити запитання, допомагає висловлювати власну думку, підтримує мотивацію до читання, виховує повагу до думки іншого.

Тобто, за допомогою поєднання різних видів мовленнєвої діяльності з технологіями розвитку критичного мислення викладачі можуть забезпечувати високий рівень підготовки студентів, якість освіти, спрямованість навчання на розвиток професійно важливих знань і умінь, формувати освічену, творчу особистість; сприяти студентам у здобутті мовленнєвих компетенцій.

Список використаної літератури

1. Павлюк Людмила
http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/49741/
2. Пометун Олена
http://www.criticalthinking.expert/book-criticalthinking/FREE_tehnolog%D1%96%D1%97_rozvitku_kritichnogo_mislennja_uchn%D1%96v.pdf
3. <http://www.criticalthinking.expert/instrumenty/struktura-interaktivnogo-uroku-z-rozvitku-kritichnogo-mislennja/>

З ДОСВІДУ ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ТА ВІРТУАЛЬНИХ ЕКСКУРСІЙ У ВИКЛАДАННІ СУСПІЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН

**Н.К. Пеньковська, к.п.н., викладач вищої категорії,
Т.Г. Левчук, викладач-методист, викладач вищої категорії,
Т.К. Пеньковська, викладач-методист, викладач вищої категорії,
ВСП «ФКНТІС ОНАХТ»**

Ключові слова: активні форми навчання, квест, віртуальна екскурсія, досвід застосування квест - технологій.

В умовах сучасності, реальність якої постійно та стрімко змінюється, конфігурується безліччю варіантів, потребує швидких, неймовірних та вірних рішень, суспільству необхідні професійально підготовлені, нестандартно

мислячі, творчі люди. Саме тому основою нового освітнього процесу є компетентнісний підхід до засвоєння знань та навичок в обраній сфері діяльності. Вступаючи до коледжів та університетів, студенти мають не тільки оволодіти теоретичними основами певних дисциплін, але вже вміти досить ефективно застосовувати їх. На жаль, формат аудиторних занять (уроки, лекції, семінари, круглі столи, конференції) не завжди може забезпечити достатній досвід для подальшої успішної роботи, що неминуче звертає увагу викладачів на такі інтерактивні методи навчання та виховання, як тренінги, майстер-класи, квести, віртуальні лабораторії та екскурсії, які можна використовувати як у навчальній, так і в поза навчальній роботі. Освітні квести набувають все більшої популярності. Мета цієї ігрової технології - отримати знання через захоплюючу діяльність. Це викликає позитивні емоції та дозволяє максимально проявити свої особисті якості.

Освітній квест – це можливість реалізувати освітні завдання, що відрізняються від навчальної процесу елементами сюжету, рольовою грою, пов'язані з пошуком і виявленням місць, об'єктів, людей, інформації, для вирішення якої використовуються ресурси будь-якої території або інформаційні ресурси [1].

На наш погляд, квест-технологія є своєрідною формою взаємодії педагога і учнів, спрямована на формування навиків розв'язування наукових і навчальних завдань через реалізацію певного сюжету. Квест може об'єднувати в собі елементи тренінгу і творчого уявлення, дискусії та сюжетно-рольової гри чи психологічної драми, а отже, він може виконувати ряд розвиваючих завдань.

Подібне інтегрування та об'єднання технологій, дозволяють створювати нові форми роботи. Крім того, більшість квестів унікальні не тільки за формою, а й за змістом. Один і той же сценарій, завдяки свободі дій учасників, спонтанності розвитку сюжету, може привести до різних наслідків.

Впровадження квесту чи віртуальної екскурсії може бути як короткочасним (на 1-2 заняття), так і довгостроковим, тобто проходження квесту протягом тижня або місяця (наприклад, запровадження циклу віртуальних екскурсій: «Мандруючи кращими музеями світу», «Титани епохи Відродження», «Літературна, музична, театральна Одеса» під час викладання «Культурології»).

Можна виділити три форми квесту: реальна подорож (вулицями міста), віртуальна подорож (віртуальна екскурсія) та ігрова подорож.

Ігровий квест - це програма, в якій зазвичай бере участь кілька команд, які йдуть за певним маршрутом, відвідують «станції», де виконують різні завдання і отримують за це бали. Маршрут (порядок відвідування станцій) вказується на маршрутних листах, які видаються командам. Також в маршрутному листі записується зазвичай кількість балів, набрана командою на кожній станції. Найбільш яскраво ця особливість ігрових завдань квестів проявляється в квестах-путівниках. Саме такий різновид квесту, традиційно проводиться викладачами коледжу під час профорієнтаційної роботи серед школярів, які відвідують наш заклад. А цього року (під час карантинних заходів) додатково

розроблено віртуальну 3-D екскурсію коледжем. Це стало однієї з дієвих форм профорієнтаційної роботи, які потребують подальшої розробки.

Залежно від типу освітніх завдань розрізняють наступні форми віртуальних екскурсій і квест-технологій:

- ✓ створення плакатів, презентацій або оповідань по заданій темі;
- ✓ розробка планів або проектів, відповідно до заданих умов;
- ✓ трансформація отриманої інформації, її узагальнення та подання до кінцевому вигляді (наприклад, за результатами участі у пошуковому квесті підготувати доповідь для участі обласній конференції);
- ✓ різноманітні творчі роботи (п'єси, вірші, пісня, малюнок і т.д.);
- ✓ пошук і систематизація інформації по заданій темі або проблематики;
- ✓ складання головоломки, історії, детектива і т.д.

Квест, або віртуальна екскурсія як навчальна гра, може складатися з декількох етапів, кожен з яких важливий для виконання. В даний час існує два варіанти структури проведення освітньої віртуальної екскурсії або квесту.

Перший варіант, рекомендуємо використовувати для квестів - подорожей: пролог (початковий) - ознайомлення учасників з сюжетом квесту, розподіл ролей. Експозиція (пошук) - виконання завдань, проходження етапів, дозвіл ситуацій і вирішення завдань. Епілог (заклучний) - підведення підсумків, виділення найбільш активних учасників, нагородження.

Другий варіант, рекомендуємо використовувати для проведення віртуальних екскурсій: введення - вступне слово педагога, постановка мети, розподіл ролей, складання попереднього плану роботи, загальний огляд заходу. Завдання - чітка постановка завдання, воно повинно бути зрозуміло всім учасникам квесту та можливість досягнення. Позначення очікуваного кінцевого результату. Ресурси - список ресурсів, які можуть надати допомогу в проходженні екскурсії або квесту (рішенні завдань). Процес роботи - опис всієї процедури роботи, яку повинен виконати кожен учасник для успішного проходження. Оцінювання - опис за якими критеріями і параметрами буде оцінюватися виконання, рішення поставлених освітніх завдань.

Педагогу, що розробляє віртуальну екскурсію або квест, на попередньому етапі підготовки, необхідно визначитися з темою; сформулювати цілі і завдання проведення, на підставі яких підготувати сценарій і вибрати форму проведення (квест, віртуальна екскурсія або рольова гра); детально описати правила для учасників; сформувати команди для групової роботи; розподілити ролі в команді; описати маршрут проходження; продумати підведення підсумків і систему оцінювання (систему бонусів і штрафів, призи та заохочення учасникам).

Завдання повинні мати пошуково-дослідницький характер і бути спрямовані на розумовий розвиток в цілому.

Викладачі коледжу накопили величезний досвід проведення різноманітних реальних, містом або на території коледжу, та віртуальних квестів (краєзнавчий квест «Фантастичні тварини та їх місця проживання», квест - гра «Юридичний аукціон») та віртуальних екскурсій («Історія у живопису. Картини

розповідають», «Музика, втілена у камені», «Титани Відродження», «Степова Україна», «Антична культура», «Музей історії органів внутрішніх справ Одеської області»).

На прикладі організації краєзнавчого квесту вулицями міста під назвою «Фантастичні тварини та їх місця проживання», ми хочемо зауважити наступні особливості розробки та проведення подібних заходів.

На підготовчому етапі вибирається місце для проведення, позначаються станції і розробляються завдання (ребуси, загадки, назви, рішення логічних задач, історичні подробиці, які учасники повинні з'ясувати и т.п.) для кожного об'єкта дослідження (історичної будівлі, елемента декору, історія створення тощо).

На початковому етапі учасники знайомляться з: темою квесту (тематика повинна бути цікавою та бажано мати чіткій сюжет - «легенду», певну фінальну мету і етапи її досягнення); з основними поняттями, правилами (для кожної групи учасників було розроблено власний маршрут, з однаковими «станціями», але у різній послідовності виконання), надавався роздатковий матеріал (карта центру міста).

Наступне завдання це, розподіл ролей у команді (кожна команда повинна була мати капітана- координує дії учасників, штурмана - саме він орієнтується по карті, та зв'язного - цей член команди фотографує знайдений об'єкт та відправляє ведучому, отримує відповідь - чи вірно знайдено будинок, адреса, архітектурний елемент, пам'ятник, тощо; отримує підказки та наступні завдання; інші члени команди виконували роль дослідника (історика-пошуковця) - використовуючи Інтернет-ресурси, вивчають історію будинку, вулиці, різноманітних міфічних тварин, елементів архітектурного декору).

Правила поведінки в квесті - найважливіший момент гри, який не можна упустити. При нечіткому формулюванні правил поведінки можуть виникати конфліктні моменти, помилки в підрахунках штрафних та заохочувальних балів. Будь-яке пересування по місту пов'язано з небезпеками, які допоможе уникнути невелика інструкція з техніки безпеки, це є обов'язковою умовою, особливо під час самостійного переміщення студентів вулицями міста. Ось чому необхідно вкрай відповідально підійти до цього етапу. Основна увага, безумовно, робиться на інтелектуальну складову, проте, для досягнення фінальної мети, потрібно проявити не тільки розумову, а й фізичну активність, тому дуже важливо розрахувати час, який відведено на виконання завдання. Такий квест це синергія реальної подорожі та екшнквеста.

На думку авторів, на етапі пошуку, під час якого учасники вивчають історичні відомості, архітектурні стилі та об'єкти, команди учасники повинні самостійно рухатися по маршруту.

Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети. Творчий етап також необхідний при проведенні подібних заходів.

Освіта не тільки має прищеплювати нові знання, а й допомагати учням творчо мислити. Назва команди, емблема, девіз, театральне інсценування - все

це не тільки об'єднує колектив, сприяє вмінню орієнтуватися, корисна, особливо іногороднім студентам, а й дозволяє ознайомитися з архітектурним різноманіттям міста, збагачує кругозір, а також дає новий стимул для розвитку та вдосконалення.

Один з найважливіших етапів - заключний. На ньому розглядаються дії команди під час гри, підраховуються бали. Оцінюється внесок кожного в досягнення командного результату. Команда, яка не тільки найшвидше виконала всі завдання, але й найякісніше опрацювала матеріал під час пошуків, нагороджується не тільки солодощами, але й можливістю підготувати доповідь для участі у виховному заході коледжу, використавши отримані знання, фотографії будівель та архітектурних елементів, власні враження від участі у квесті. Саме таким чином, команда переможець презентувала свою роботу під час квесту на конференції студентів 1-2 курсів під назвою «Одеса - моє рідне місто», яке проходило як виховний захід, підготовлений комісією суспільних дисциплін нашого коледжу. Незвичність цього дослідницького матеріалу та його презентації переможцями квесту, викликала жвавий інтерес серед запрошених на конференцію студентів і викладачів. Участь студентів у такому квест - мандрюванні це завжди цікавий досвід.

Аналітичний етап призначений в основному тільки для організаторів квесту. Відбувається обговорення того, чи виконані цілі і завдання квесту або екскурсії, легкими або важкими були завдання, що недооцінили або переоцінили організатори гри і які висновки можна з цього зробити. Квест, як і будь-яка рольова гра, вимагає постійного вдосконалення. Велика кількість учасників різних груп, спеціальностей, різнопланові завдання, пошуковий маршрут, розтягнутий на сотні метрів або кілька кілометрів, численні помічники на станціях - все це утворює єдиний організм, робота якого безпосередньо залежить від умінь учасників аналізувати виконану роботу на фінальній частині квесту.

В процесі проведення віртуальної екскурсії є свої особливості - розповіді про історичні будівлі чи предмети мистецтва чергуються з інтерактивними завданнями - загадками, питаннями, завданнями, переглядом відео фрагментів, які допомагають учасникам наблизитися до фінальної мети. В даному випадку донесення музейної інформації досягається шляхом поєднання гри з традиційною і найбільш поширеною формою музейно-педагогічної діяльності - екскурсією

Звичайно справедливою є думка про те, що краще один раз побачити, ніж сто разів почути, але іноді життя диктує нам особливу поведінку. Для того, щоб скласти яскраве враження нам може не вистачати грошей, або часу, а подекуди обставини життя змінюють наші можливості, - так сталося під час пандемії, яка змінила звичний хід навчального і виховного процесів. Реальні можливості подивитися і вивчити, наприклад, історію архітектури нашого міста, водночас були зупинені карантинном. І тут не можна було придумати нічого кращого, як зануритись у це питання за допомогою віртуальної екскурсії - пошуку. Треба було не просто розповісти про історію будівлі і розвитку архітектури, а пошукати маловідомі студентам сторінки цього будівництва та розвитку.

Студенти відділення «Інфраструктури» при підготовці віртуальної – екскурсії «Музика, втілена у камені» стали не просто дослідниками архітектурних пам'яток міста, а і провели по них віртуальну екскурсію, з дуже цікавими презентаціями, для студентів II курсів. На заключному етапі заходу, організували вікторину між командами-гостями на знання віршів і пісень про місто Одесу. Це була пізнавальна, цікава і весела подія.

Дослідницький елемент є пріоритетним у багатьох формах квесту. Матеріали з історії України дають можливість урізноманітнити форми пізнання, зробити їх цікавими та захоплюючими. Рольові квести навчають студентів не тільки працювати у групі, плануючі спільні дії та формуючи загальні висновки, а й, що є дуже важливим для особистого розвитку та становлення, виробляють свою власну позицію, своє ставлення до того чи іншого героя, події, явища. Подібна гра піднімає самооцінку учасника, його відповідальність у виконанні завдання. Розбираючи теми історії давньоруської літератури, козацтва можна запропонувати студентам квести- дослідження із розподілом ролей для більш об'ємного вивчення теми. Зміст та значення літературних пам'яток – билин можуть вивчати зі своїх позицій студенти, які отримали ролі художників, істориків, географів, гусярів, психологів. Відповідно готуються завдання за текстами билин, наприклад: про які події розповідається у сюжетах, показати можливі розбіжності, характеризувати реальні особи, які є прототипами билинних героїв (для істориків). Географи досліджують місцевості, маршрути, міста, про яких йдеться у тексті. Художники та гусяри відповідають за творчу складову гри, а саме – демонструють картини за сюжетами билин, відеоматеріали із записами давньоруських пісень. Не менш цікавими є дослідження пов'язані із історією козацтва. Психологи характеризують етнопсихологічні особливості козацтва, як соціальної групи, військові експерти аналізують військову тактику та озброєння козаків, шеф-кухарі розкривають секрети козацької кухні. Досить емоційними та творчими є дослідження студентів у роботі «Історія у живопису. Картини розповідають». Студент-мистецтвознавець намагається розслідувати ідентичність портрета Устима Кармалюка художника В. Тропініна оригіналу, аналізує умови малювання портрету, одяг героя, його психологічний портрет, дату написання картини. Доповнюються квести музикальним та художнім супроводом. Подібні завдання цікаві для виконання і виховують навички аналізу.

Освітні квест-технології та віртуальні екскурсії передбачають виконання різних завдань, які змушують учасників самотійно здійснювати пошук необхідної інформації та на її підставі приймати подальші рішення. Крім того, формують вміння працювати в колективі, приймати рішення спільно, і бачити кінцевий результат роботи всієї команди.

Існує велика кількість варіантів проведення квестів у рамках навчального процесу. У майбутньому, цілком можливо, навчальні заклади більш активно почнуть використовувати квести, засновані на використанні певних органів почуттів, або дистанційні квести. Такі форми, на наш погляд, можуть викликати інтерес у аудиторії і сприяти кращому засвоєнню знань, при умові, що

впровадження таких форм в практику буде здійснюватися з урахуванням особливостей і цільових установок педагогічної діяльності.

Використані джерела:

1. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1; URL: www.science-education.ru/125-20247
2. Сокол И. Н. Классификация квестов / Сокол И. Н. // Молодой ученый. – 2014. - № 6 (09). – с.138-140 [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-kvestov>
3. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійнотеоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник / В.С. Кулішов. – Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. – 86 с.

I. ОРГАНІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО ТА ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

ОРГАНІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

**Кваснікова Ю.В., викладач другої кваліфікаційної категорії,
ВСП «ФКПАІТ ОНАХТ»**

В сучасному світі термін «дистанційне навчання» виник завдяки потребам суспільства та за короткий період часу об'єднав всі переваги використання сучасних технологій у освітньому процесі, а саме використання соціальних мереж спілкування та мультимедійних засобів разом із традиційними методами.

Українське законодавство підтримує стрімкий розвиток дистанційної освіти. Про це запевняють різні положення та нормативні документи законодавства України стосовно цієї тематики, а саме Закон України «Про освіту», «Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні», «Положення про дистанційне навчання», державна програма «Освіта» та ін.

Існує безліч підходів та тлумачень терміну «дистанційне навчання». Наприклад, за «Концепцією розвитку дистанційної освіти в Україні» від 20.12.2000 р. «дистанційне навчання – сукупність технологій, які доставляють студентам, або будь-яким особам, які навчаються, основний обсяг матеріалу та забезпечують інтерактивну взаємодію студентів і викладачів під час освітнього процесу, методом надання студентам працювати самостійно» .

Отже, очевидним є низка переваг дистанційного навчання у закладі освіти:

- доступ до отримання знань, незалежно від місцезнаходження студента чи викладача;
- зниження витрат закладу освіти (оренда приміщення, комунальні послуги, тощо);
- можливість проведення занять для досить великої аудиторії студентів;

ЗМІСТ

ПЛЕНАРНЕ ЗАСІДАННЯ

Впровадження дистанційного навчання – вимога сучасності <i>Н.І. Дурбалова, викладач вищої кваліфікаційної категорії, ВСП «ФКНТІС ОНАХТ»</i>	7
Використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій в освітньому процесі, інформаційна та кібернетична безпека <i>І.І. Яровий, к.т.н., викладач-методист вищої категорії, ВСП «МТФК ОНАХТ»</i>	10
Використання додатку CISCO PACKET TRACER під час дистанційного навчання студентів <i>Р.В. Стоянова, викладач вищої кваліфікаційної категорії, ВСП «ФКПАІТ ОНАХТ»</i>	13
Застосування методу “перевернутого навчання”, як засобу стимулювання пізнавального інтересу студентів на заняттях фізики <i>А.С. Мазур, викладач-методист вищої категорії, ВСП «МТФК ОНАХТ»</i>	15
Мотивація студентів для здобуття вищої освіти <i>Н.М.Ільчишина, викладач, ВСП «ОТФК ОНАХТ»</i>	17
Запровадження е-портфолію з метою формування професійної готовності викладачів та здобувачів освіти фахового коледжу до використання хмарних технологій <i>Н.В.Краснієнко, викладач, ВСП «ОТФК ОНАХТ»</i>	20
Застосування технологій розвитку критичного мислення студентів у процесі вивчення англійської мови в сучасному закладі освіти <i>О.В. Молодіт, викладач вищої кваліфікаційної категорії, ВСП «ФКПАІТ ОНАХТ»</i>	24
З досвіду впровадження квест-технологій та віртуальних екскурсій у викладанні суспільних дисциплін <i>Н.К. Пеньковська, к.п.н., викладач вищої кваліфікаційної категорії, Т.Г. Левчук, викладач-методист, викладач вищої кваліфікаційної категорії, Т.К. Пеньковська, викладач-методист, викладач вищої кваліфікаційної категорії, ВСП «ФКНТІС ОНАХТ»</i>	26
І. ОРГАНІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО ТА ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ	
Організація освітнього процесу в умовах дистанційного навчання <i>Ю.В. Кваснікова, викладач другої кваліфікаційної категорії, ВСП «ФКПАІТ ОНАХТ»</i>	32
Організація освітнього процесу в умовах дистанційного та змішаного навчання <i>Г.В. Бородуліна, викладач другої кваліфікаційної категорії, ВСП «ФКПАІТ ОНАХТ»</i>	33