

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



ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

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



08 - 10 квітня 2020 року, м. Одеса

У збірнику опубліковано матеріали II-Всеукраїнської науково-методичної конференції «Забезпечення якості вищої освіти», яка проходила 08 - 10 квітня 2020 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 конференції

Редакційна колегія:

- | | |
|--------------------------|--|
| Єгоров 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) |
| Дец Н.О. | - начальник навчального відділу, к.т.н., доцент |
| Корнієнко Ю.К. | - директор центру дистанційного навчання, к. ф.-м. н., доцент |
| Кручек О.А. | - начальник відділу контролю якості та сертифікації, к. т. н., доцент |
| Мураховський В.Г. | - директор Навчально-методичного центру забезпечення якості вищої освіти, к. ф.-м. н., доцент |
| Сярова А.С. | - методист Навчально-методичного центру забезпечення якості вищої освіти |

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

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ В ДИСТАНЦІЙНОМУ НАВЧАННІ

А.С. Тройніна

Використання ігрового контенту в освітньому процесі не є чимось новим і добре опрацьовано як вітчизняними, так і зарубіжними дослідниками. На сьогоднішній момент комп'ютерні ігри займають досить вагомий нішу в сфері розваг і є, мабуть, найпопулярнішим проведенням вільного часу. Існує безліч жанрів і видів ігрових продуктів, і з кожним роком кількість існуючих ігор тільки зростає. Але на відміну від загальноприйнятого поняття комп'ютерної гри у педагогічній гри є істотні ознаки - чітко поставлена мета навчання і відповідний їй педагогічний результат, а ігрові прийоми і ситуації виступають як засіб пробудження, стимулювання учнів до навчальної діяльності [1].

Таким чином мета використання в освіті ігрового контенту - залучити до навчального процесу і утримати в ньому студента, використовуючи нові технології для ефективного отримання знань і навичок. Це особливо актуально при дистанційному навчанні, де частка самостійної роботи студента максимальна і успішність навчання залежить від його вмотивованості та самоорганізації.

Проаналізувавши різні підходи використання ігрового контенту в дистанційному навчанні можна сказати, що з одного боку, для дистанційного навчання характерні більш низький рівень залученості і нестійкий інтерес до освітнього процесу, з іншого боку, дистанційні технології представляють широкі можливості для реалізації ігрових механізмів, вже існуючих в комп'ютерних багатокористувацьких іграх [2].

Результати дослідження були реалізовані у веб-грі для навчання навичок програмування на мові JavaScript та їх тренування в дистанційному режимі. Гра має яскравий і цікавий інтерфейс для більш швидкого залучення студента в ігровий процес (рис. 1).

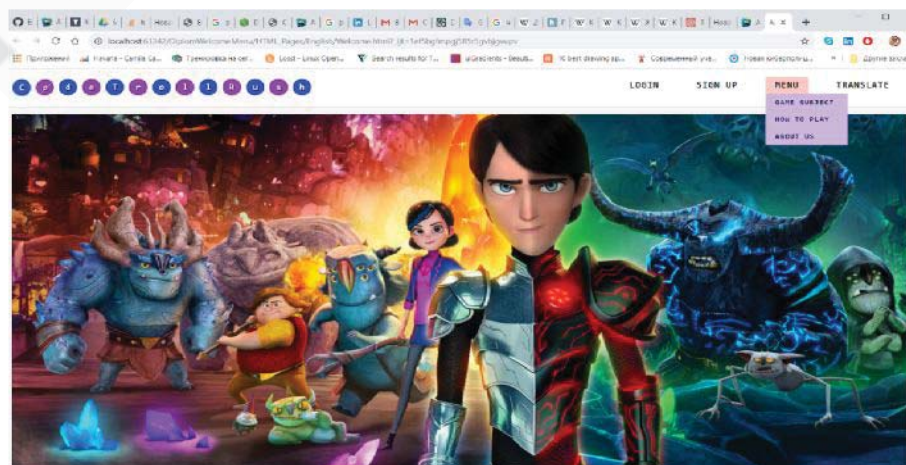


Рисунок 1. Головна сторінка веб-гри

Можливості гри, як області її застосування в дистанційному навчанні були розглянуті на базі трьох складових освітнього процесу: когнітивної, емоційної і соціальної [3].

В рамках когнітивної складової, гра надає можливості виконання завдань програмування на мові JavaScript, оформлених у вигляді квесту, в якому є кілька рівнів вирішення цих завдань в залежності від рівня студента, з можливістю відображення динаміки освоєння навичок програмування на мові JavaScript.

В рамках емоційної складової гра побудована таким чином, що гравці, конкурують між собою за володіння наявності у них великої кількості очок за менший проміжок часу при освоєнні навчального матеріалу. Так само навчання в ігровому форматі сприяє подоланню страху помилок і використання помилок в якості джерела придбання нових знань, а саме, можливості провести аналіз своєї поведінки в кінці кожного рівня і змінити його відповідно до правильного варіанту.

В рамках соціальної складової гра дозволяє студентам пробувати себе в різних ролях і публічно відкривати свої досягнення і результати, так само важливим є, що той хто навчається не асоціює процес навчання з традиційним академічним, а з активною взаємодією з іншими учасниками.

Розробка і впровадження веб-ігри для навчання навичок програмування на мові JavaScript в навчальний процес в дистанційному режимі сприяла не тільки обміну інформацією між викладачем і студентом, а й демонстрації отриманих знань і навичок, обговоренню результатів навчання, само- і взаємооцінюванню. А так само може допомогти викладачам, бажаючим активізувати навчальний процес, використовувати ігровий контент в дистанційному навчанні.

Література

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. -291 с.
2. Enders, Brenda. "Gamification, Games, and Learning: What Managers and Practitioners Need to Know." The eLearning Guild, 2013.
3. Gee J.P. Learning and games // In: Katie Salen (Ed.) The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Л.Я. Донець, О.В. Ніколюк

На сьогодні використання дистанційного навчання це вимога сучасності. Актуальністю отримання вищої освіти дистанційно, викликана не тільки необхідністю навчатися без відриву від виробництва, людьми з обмеженими

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

1. Академія рекреаційних технологій і права, м. Луцьк
2. Бахмутський коледж мистецтв ім. І. Карабиця, м. Бахмут
3. Вищий навчальний комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівська медична академія ім. А. Крупинського», м. Львів
4. Вінницький торговельно-економічний інститут Київського національного торговельно-економічного університету, м. Вінниця
5. Горлівський інститут іноземних мов Державного вищого навчального закладу «Донбаський державний педагогічний університет, м. Бахмут
6. Державний заклад «Запорізька медична академія післядипломної освіти Міністерства охорони здоров'я України», м. Запоріжжя
7. ДЗ «Луганський національний університет ім. Т. Шевченка», м. Старобільськ
8. Донецький національний медичний університет, м. Краматорськ
9. Донецький національний медичний університет, м. Кропивницький
10. Донецький національний медичний університет, м. Лиман
11. Донецький національний медичний університет, м. Маріуполь
12. Житомирський торговельно-економічний коледж Київського національного торговельно-економічного університету, м. Житомир
13. Запорізький державний медичний університет, м. Запоріжжя
14. Івано-Франківський національний медичний університет, м. Івано-Франківськ
15. Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу, м. Івано-Франківськ
16. Київський національний торговельно-економічний університет, м. Київ
17. Київський національний університет технологій та дизайну, м. Київ
18. Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ, м. Кременчук
19. Луцький національний технічний університет, м. Луцьк
20. Маріупольський державний університет, м. Маріуполь
21. Миколаївський коледж Вищого навчального закладу «Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна», м. Миколаїв
22. Національний університет біоресурсів і природокористування України, м. Київ
23. Національний університет оборони України ім. І. Черняховського, м. Київ
24. Національний університет харчових технологій, м. Київ
25. Національний фармацевтичний університет, м. Харків
26. Одеська державна академія технічного регулювання та якості, м. Одеса
27. Одеський національний політехнічний університет, м. Одеса
28. Одеський національний університет ім. І.І. Мечникова (ОНУ), м. Одеса

- 29.Полтавський національний педагогічний університет ім. В.Г. Короленка, м. Полтава
- 30.Східноукраїнський Національний університет ім. В. Даля, м. Сєверодонецьк
- 31.Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка, м. Тернопіль
- 32.Українська інженерно-педагогічна академія, м. Харків
- 33.Українська медична стоматологічна академія, м. Полтава
- 34.Уманський державний педагогічний університет ім. П. Тичини, м. Умань
- 35.Харківська медична академія післядипломної освіти, м. Харків
- 36.Харківський національний медичний університет, м. Харків
- 37.Центральноукраїнський державний педагогічний університет ім. В. Винниченка, м. Кропивницький

Діджиталізація курсу «технологічна експертиза виробництва харчової продукції» як інструмент ефективної комунікації учасників навчального процесу Л.С. Гураль	429
Організація самостійної роботи студентів для спеціальності 241 «Готельна і ресторанна справа» з дисципліни «Харчова хімія» К.І. Науменко, Н.К. Черно	430
Самостійність - вагома риса здобувача освіти В.В. Атанасова	431
Інформаційні технології та методологічні особливості дистанційного навчання О.В. Кірсанова, В.В. Відлацька	433
Інноваційний підхід до організації самостійної роботи Т.В. Бордун, О.Є. Воєцька	435
Особливості організації дистанційного курсу з Контролю якості та безпечності харчових продуктів А.М. Грищенко	437
Забезпечення дистанційного навчання провізорів-інтернів з дисципліни «Фармацевтична технологія» підчас карантину О.О. Малюгіна, Г.П. Смойловська, Т.В. Хортецька	439
Забезпечення ефективності самостійної роботи провізорів-інтернів з дисципліни «Фармакогнозія» О.К. Єренко, О.О. Малюгіна, Г.П. Смойловська	440
Контроль засвоєння навчального матеріалу студентами-старшокурсниками медичного ВУЗУ в умовах дистанційної освіти Ю.Г. Резніченко, М.О. Ярцева	442
Використання СМАРТ-технологій у забезпеченні самостійної роботи студентів К.Ю. Соколюк	443
Особливості дистанційного навчання студентів в ЗДМУ Ю.В. Волкова, В.В. Юшанова	445
Організація дистанційного навчання у період карантину Ю.В. Волкова	446
ІТ-технології удисципліні «Вступ до фаху» П.М. Монтік, А.А. Галіулін, О.Ю. Розіна	449
Використання ігрового контенту в дистанційному навчанні А.С. Тройніна	450
Інформаційні технології та методологічні особливості дистанційного навчання Л.Я. Донець, О.В. Ніколюк	451
Рохраунково-аналітичні записки як форма самостійної роботи при вивченні дисципліни «Статистика» О.П. Антонюк, Л.М. Головаченко	452
Значення самостійної роботи в процесі дистанційного навчання О.П. Ощепков, С.О. Магденко	454