

Список використаних джерел

1. Булага К., Кононец Н., Гриньова М. (2020). Технологія кайдзен у процесі формування лідерських якостей вихованців дитячого хореографічного колективу. *Теорія і практика управління соціальними системами*. №2. С. 80–93.
2. Коленсо М. Стратегія кайдзен для успешных организационных перемен; пер. с англ. М. : ИНФРА-М, 2002. 175 с.
3. Кононец Н. В. Кайдзен-технологія як педагогічна технологія ресурсно-орієнтованого навчання. *Гуманітарний вісник ДВНЗ "Переяслав-Хмельницький держ. пед. ун-т імені Григорія Сковороди"*. Додаток 1 до Вип.35, Том IX(60): Тем. вип. "Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору". К. : Гнозис, 2015. С. 147–154.
4. Морозов А. Методика виконання віртуозних рухів в народній хореографії. Київ: КНУКіМ, 2015. 186 с.

Оксана ПОРАДА

ДІЛОВА ГРА «ВЕКСЕЛЬ» У ПЕДАГОГІЧНІЙ ПРАКТИЦІ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У сучасному освітньому просторі дедалі популярними стають інноваційні підходи до навчання, спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності студентів та розвиток їх професійних навичок і якостей. Інтерактивні методи навчання забезпечують цілковите занурення студентів у освітній процес та дозволяють їм активно спілкуватися, обмінюватися ідеями та спільно будувати знання. Це стимулює творче мислення, допомогу глибшому засвоєнню навчального матеріалу та розвиток комунікативних навичок студентів. При інтерактивному навчанні студенти беруть активну участь у моделюванні професійних ситуацій, виконують творчі завдання та дослідження, а також розвивають навички аргументації своєї точки зору та стратегії ефективної поведінки. Основним завданням викладача стає створення умов для активної та ініціативної діяльності студентів [4].

Одним із методів інтерактивного навчання є ділова гра, використання якої в освітньому процесі ЗВО сприяє формуванню у здобувачів освіти комплексного бачення пріоритетних напрямів і особливостей реалізації їхньої майбутньої професійної діяльності, тенденцій розвитку її пріоритетів; здійснюється не тільки набуття учасниками навчання професійного та соціального досвіду, орієнтованого на розв'язання цільових проблем, забезпечується пізнавальна та професійна мотивація, розвиток умінь прийняття колективних й індивідуальних рішень [1].

У зв'язку з пандемією Covid-19, яка почалася у світі наприкінці 2019 р., необхідність проведення заборони в онлайн-форматі стала нагальною. Тому використовували результати наукових досліджень та свій власний досвід викладання в ЗВО, щоб розробити нашу власну ділову гру «Вексель» (2020). Ця гра була апробована та впроваджена на практичних онлайн-заняттях з теоретичних дисциплін, таких як «Олімпійський спорт» та «Педагогіка фізичної культури і спорту» для студентів спеціальностей 017 «Фізична культура і спорт» та «Основи менеджменту, маркетингу та адміністрування (за професійним спрямуванням)», а також спеціальності 016 «Спеціальна освіта» у Національному університеті «Запорізька політехніка» протягом періоду з 2020 по 2022 рр. Це стало особливо актуальним у контексті воєнного стану, оголошеного на території України 24 лютого 2022 р.

На думку А. Куліченко, використання рольових ігор має велике значення, особливо в сучасному освітньому процесі. Оскільки у ЗВО виконують не тільки роль

підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності, але й створюють можливість для них проявити свої здібності, емоції, вдосконалити свою поведінку та розвинути стресостійкість [2].

Ділову гру «Вексель» можна використовувати як новаторський метод закріплення теоретичних знань студентів. Оптимально проводити її після вивчення декількох тем та після проведення щонайменше двох-трьох авторських ділових ігор «Конкурент» [3].

Перед практичними завданнями студентам надаються правила гри, а домашнє завдання, яке включає підготовку тесту за відповідною темою та повторення всіх вивчених тем. Тест складається з 20 запитань, де для кожного запитання надається чотири варіанти відповіді, лише один з яких є правильним. Також потрібно створити ключ до тесту.

Суть гри відбувається у підготовці студентів до майбутньої професії. Учасникам пропонується уявити себе успішними фахівцями, які володіють цінними паперами – векселями. Звертається увага на те, що в діловому світі вексель – це цінний документ, який підтверджує безумовне грошове зобов'язання векселедавця перед власником векселя, за який перший повинен сплатити другому певну суму в зазначений термін [5]. Студентам акцентується, що найціннішим активом для будь-якої успішної людини є знання і опанування нового матеріалу передбачає підготовку до тестових завдань. Кожне питання в тесті є еквівалентним знанням і представляється як «вексель». Тому на початку гри кожен гравець отримує 20 «векселів» для використання. Під час взаємодії в процесі гри (питання – відповідь) гравці можуть отримувати і втрачати «векселі». Мета гри полягає у тому, щоб використати свої знання, щоб заробити якомога більше «векселів».

З метою усвідомлення важливості підготовки до гри та цінності опанованих знань, умінь і навичок пропонується розглянути кожен отриманий бал як 1000 умовних одиниць. Цим підкреслюється «вартість» знань.

Студенти обирають двох суддів: один веде електронний протокол, а інший контролює час та дотримання правил гри. Студенти розподіляються на дві команди (команда 1 та команда 2). Суддя записує гравців в електронний протокол за власним розсудом. Кількість учасників у команді може бути будь-якою, але бажано мати рівну кількість гравців у кожній команді. Судді спостерігають за ходом гри і оцінюють роботу кожної команди та кожного студента. Після проведення інструктажу з суддями викладач не втручається в підхід гри (педагог може бути тільки спостерігачем та консультантом суддів, а також оцінювати роботу останніх і надавати додаткові бали гравцям наприкінці кожного туру гри).

Гра складається з двох турів. Перший гравець (команда 1) подає тестові питання за вивченою темою, використовуючи «вексель». Наступний гравець (команда 2), який відповідає, повинен вибрати правильну відповідь із чотирьох варіантів. Якщо відповідь правильна, той, хто задав питання, втрачає «вексель», який переходить до гравця, що відповів. Гравець, який правильно відповідає попередньому запитанню, отримує «вексель» і задає своє тестове питання наступному гравцеві (команда 1). Якщо відповідь неправильна, то гравець пропускає хід, а «вексель» залишається у попереднього гравця. Наступний гравець (третій за списком з команди 1) задає питання наступному гравцю (четвертий за списком з команди 2). Кожному гравцеві надається 15 секунд на проголошення питання або відповіді. Коло завершено, коли останній гравець команди 2 задає питання першому гравцю команди 1. Судді нараховують по одному балу за проголошені запитання, на які суперник не відповів, і за правильні відповіді протягом 15 кіл.

Після першого туру судді аналізують хід гри, надають додаткові бали за активність гравців або нараховують штрафи за порушення правил гри та пасивність. Після цього наводять підсумки і підраховують отримані бали.

Всі учасники з обох команд продовжують гру в другому турі в тому ж складі, і студенти працюють так само як і у першому турі, але питання включають всі попередньо вивчені теми. Судді оцінюють роботу гравців у другому турі за аналогічними критеріями.

Підбиваючи підсумки гри, судді обговорюють кожного гравця, визначають найкраще запитання, за яке нараховують додаткові бали, і складають особистий рейтинг. За перші три місяці нараховуються відповідні бонусні бали: 5, 7 та 10. При оголошенні особистого рейтингу вказується не лише кількість набраних гравцями балів, а й умовні одиниці. Таким чином визначається переможець в номінації «Найкращий серед найкращих».

Наприкінці гри викладачу необхідно проаналізувати прогрес студентів та здійснити зворотний зв'язок. Зауважимо, що особистісний рейтинг має велике значення, адже різниця в балах між гравцями, які посіли перші три призових місця, та іншими гравцями є значною. Це мотивує студентів, які не приділили достатньо уваги підготовці до поняття, і стимулює їх працювати на високому рівні в майбутньому.

З метою отримання зворотного зв'язку, наприкінці курсу було проведено анонімне опитування серед студентів щодо використання ділових ігор в освітньому процесі, особистісних змін та набутих навичок під час роботи на заняттях. Щорічно отримуються тільки позитивні відгуки, наприклад:

– «Практичні заняття в тому форматі, які були надані вами, проходили в дуже цікавій формі. Матеріал засвоювався набагато простіше, ніж класична форма навчання. Опитування відбувалося в ігровій формі, група була поділена на команди, підіймався командний дух, щоб виграти. Завдяки цим заняттям я навчився працювати з текстом, робити все швидко і якісно, просто і чітко відповідати на поставлені питання, бути впевненим у собі, послідовно і логічно викладати думки»;

– «До кожної гри хотілося готуватися краще, щоб показати кращий результат і заробити більше балів»;

– «Мені дуже сподобалися всі ігри, оскільки вони були креативні, а не просто ми сиділи на парі і відповідали. Ці ігри мені дали зрозуміти, що ніколи не потрібно стояти на місці, а потрібно бути на перших місцях (оскільки бути на перших місцях престижно) і бути затребуваними»;

– «Гра «Вексель» навчила мене не боятись відповісти неправильно на питання, навчила працювати в команді зі своїми товаришами, швидко і своєчасно приймати рішення, і трохи сміливості, взяти всю відповідальність на себе і відповісти на питання, щоб не втратити бал»;

– «Практичні заняття у формі ділових ігор навчили мене швидкому прийняттю рішень, хорошій дикції, стриманості, впевненості, трохи хитрості, певною мірою дисципліні, адже як при задачі питання, і при відповіді, ніхто нікому не заважав. У наступних практичних заняттях ніколи не було почуття страху та невпевненості в собі, тому що, йдучи на практичне заняття, я знала, що відбуватиметься і чого чекатиме. У процесі ігор, звичайно ж, допускалися помилки, але не було страху, що це суттєво вплине на оцінку, навпаки, ця помилка мотивувала сконцентруватися і наступного разу відповісти правильно»;

– «Ця гра є великою мотивацією для отримання хороших балів: чим краще придумаєш запитання, тим більше ймовірність отримати найліпший бал з предмета».

Отже, педагогічна мета використання таких інтерактивних форм полягала не лише у передачі знань та розвитку вмінь і навичок у певній навчальній дисципліні, але й у спонуванні студентів до професійного саморозвитку, підвищення професійної

компетентності та розвитку лідерських, ділових та інтегративних здібностей і якостей, пізнавальної та професійної мотивації, що сприятиме не лише підвищенню конкурентоспроможності на ринку праці, а й буде корисним у подальшому житті.

Список використаних джерел

1. Антюшко Д. П., Володавчик В. С., Сєногонова Л. І., Сич Т. В. Інтерактивні методи навчання у вищій школі : монографія. Харків : Видавництво Іванченка І. С., 2022. 189 с.
2. Куліченко А. К. Використання рольових ігор у освітньому процесі: зарубіжний досвід. *Освіта для XXI століття: виклики, проблеми, перспективи: матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (28 жовтня 2022 року, м. Суми)*. Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2022. С. 55–57.
3. Порада О. В. Застосування ділових ігор у педагогічній практиці закладів вищої освіти. *Сучасні аспекти модернізації науки: стан, проблеми, тенденції розвитку: матеріали XXI Міжнародної науково-практичної конференції / за ред. І. В. Жукової, Є. О. Романенка. м. Дебрецен (Угорщина): ГО «ВАДНД», 2022. С. 434–440.*
4. Сагер Л. Ю., Сигида Л. О., Колесник А. А. Інтерактивні методи навчання як інструмент маркетингу освітніх послуг. *Вісник Сумського державного університету. Серія Економіка*. 2018. № 4. С. 13–24.
5. Що таке вексель. *SmartTender* : вебсайт. URL: <https://smarttender.biz/terminy/view/veksel/> (дата звернення: 30.10.2022).

Свєген РУДНИЦЬКИЙ

РОЗВИТОК КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК В УНІВЕРСИТЕТАХ США ЯК ПРОЯВ ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Заклади вищої освіти вважаються основними центрами інновацій та інноваційної діяльності. Якщо ці заклади стимулюють творчість особистості через взаємодію, вони можуть породжувати нові продукти та процеси, і якщо такі творчі продукти або процеси можуть бути реалізовані, то заклади можна вважати інноваційними. Однак, інноваційна діяльність в закладах вищої освіти, яка може бути корисною для суспільства, не обмежується лише фінансовим аспектом. Крім того, інновації є продуктом, який потребує імплементації, і до факторів успішної імплементації належать різноманітність, внутрішня мотивація та автономія [4]. Ці чинники важливі для створення нових інноваційних продуктів, які відповідають потребам сучасного світу і сприяють розвитку комп'ютерних наук.

У середині 1950-х рр., під впливом перших користувачів комп'ютерної техніки та персоналу обчислювальних центрів, були започатковані академічні програми з обчислювальної техніки в американських закладах вищої освіти. На початку такі програми склалися з короткого курсу без заліку, який проводили співробітники обчислювального центру. Увагу у цьому курсі було сфокусовано на особливостях апаратного забезпечення, двійковій арифметиці та програмуванні проблем для розв'язання на комп'ютері [3]. Цей перший крок у розвитку академічних програм з комп'ютерних наук поклав основу для подальшого розширення та удосконалення, що привело до значного прогресу у сфері комп'ютерних технологій та інформаційних систем.

Викладач комп'ютерних наук Університету Небраски в Лінкольні (США) К. Бурк зазначає, що «проблеми розв'язують не комп'ютери, а люди. Комп'ютери дозволяють автоматизувати рішення лише у великому масштабі. Врешті, людство все ще несе