УДК 339.1+640+664+37+657+005+004+80(062.552)

З-41

Друкується відповідно до Наказу по університету № 140-Н від 25 серпня 2021 р.

**Редакційна колегія:**

Головний редактор – ***О. О. Нестуля,*** д. і. н., професор, ректор Вищого навчального закладу Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі» (ПУЕТ).

Заступник головного редактора – ***О. В. Манжура,*** д. е. н., доцент, проректор з науково-педагогічної роботи ПУЕТ.

Відповідальний секретар *–* ***Н. М. Бобух,*** д. філол. н., професор, завідувач кафедри української, іноземних мов та перекладу ПУЕТ.

**Відповідальний редактор:**

***А. С. Ткаченко,*** к. т. н., директор Навчально-наукового інституту денної освіти ПУЕТ.

**Члени редакційної колегії:**

***Л. М. Шимановська-Діанич,*** д. е. н., професор, завідувач кафедри менеджменту ПУЕТ;

***Т. В. Оніпко,*** д. і. н., професор, завідувач сектору документознавства та інформаційної діяльності в економічних системах кафедри менеджменту ПУЕТ;

***Л. С. Франко*,** ст. викладач, завідувач кафедри міжнародної економіки та міжнародних економічних відносин ПУЕТ;

***М. Є. Рогоза*,** д. е. н., професор, завідувач кафедри економічної кібернетики, бізнес-економіки та інформаційних систем ПУЕТ;

***Т. А. Костишина*,** д. е. н., професор, завідувач кафедри управління персоналом, економіки праці та економічної теорії ПУЕТ;

***Г. В. Лаврик*,** д. ю. н., професор, завідувач кафедри правознавства ПУЕТ;

***О. В. Ольховська,*** к. ф.-м. н., завідувач кафедри комп’ютерних наук та інформаційних технологій ПУЕТ;

***О. В. Яріш,*** к. е. н., доцент, завідувач кафедри фінансів та банківської справи ПУЕТ;

***А. І. Мілька*,** к. е. н., доцент, завідувач кафедри бухгалтерського обліку і аудиту ПУЕТ;

***Н. В. Карпенко,*** д. е. н., професор, завідувач кафедри маркетингу ПУЕТ;

***Г. О. Бірта,*** д. с.-г. н., професор, завідувач кафедри товарознавства, біотехнології, експертизи та митної справи ПУЕТ;

***Г. П. Хомич,*** д. т. н., професор, завідувач кафедри технологій харчових виробництв і ресторанного господарства ПУЕТ;

***Т. В. Капліна,*** д. т. н., професор, завідувач кафедри готельно-ресторанної та курортної справи ПУЕТ;

***Г. П. Скляр,*** д. е. н., професор, завідувач кафедри туристичного та готельного бізнесу ПУЕТ;

***І. М. Петренко,*** д. і. н., професор, завідувач кафедри педагогіки та суспільних наук ПУЕТ.

З-41

**Збірник** наукових статей магістрів. Навчально-науковий інститут денної освіти : у 2 ч. – Полтава : ПУЕТ, 2021. – Ч. 1. – 334 с.

ISBN 978-966-184-417-8

У збірнику представлено результати наукових досліджень магістрів спеці- альностей: Підприємництво, торгівля та біржова діяльність; Готельно-ресто- ранна справа; Харчові технології; Освітні педагогічні науки; Облік і оподат- кування; Менеджмент; Інформаційна, бібліотечна та архівна справа; Публічне управління та адміністрування; Комп’ютерні науки; Філологія; Фінанси, банків- ська справа та страхування; Економіка; Підприємництво, торгівля та біржова діяльність; Товарознавство та експертиза в митній справі; Маркетинг.

,,

**УДК 339.1+640+664+37+657+005+004+80(062.552)**

*Матеріали друкуються в авторській редакції мовами оригіналів. За виклад, зміст і достовірність матеріалів відповідальні автори.*

*Розповсюдження та тиражування без офіційного дозволу ПУЕТ заборонено*

|  |  |
| --- | --- |
| ISBN 978-966-184-417-8 | © Вищий навчальний заклад Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі», 2021 |

**ЗМІСТ**

**Частина 1**

## СПЕЦІАЛЬНІСТЬ ОСВІТНІ, ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

**Освітня програма «Педагогіка вищої школи»**

***Балковий В. Г., Кононец Н. В.*** Особливості сучасного покоління учнів і студентів в

умовах розвитку цифрового суспільства 109

***Богдан Я. С., Кононец Н. В.*** Формування ключових компетентностей майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи як педагогічна проблема 119

***Бондар С. П., Усанов І. В.*** Сучасні інноваційні

підходи в навчальному процесі 124

***Бондаренко В. С., Тодорова І. С.*** Особливості соціалізації студентів в умовах дистанційного навчання 129

***Бузила М. М., Усанов І. В.*** Формування педагогічної

свідомості майбутніх викладачів закладів вищої освіти 134

***Бутенко К. А., Усанов І. В.*** Полікультурна освіта в

сучасному вітчизняному педагогічному дискурсі 139

***Варі Н. П., Тодорова І. С.*** Сучасні інноваційні

технології та їх використання в навчальній діяльності 144

***Веремійчик А. А., Усанов І. В.***

Конструктивні функції конфлікту 152

***Воскобойник А. В., Кононец Н. В.*** Організаційно-методичні умови управління діловими комунікаціями в колективі в

межах інноваційної діяльності закладу вищої освіти 157

***Гриценко В. С., Кононец Н. В.*** Аналіз досвіду формування комунікативної компетентності у

майбутніх фахівців готельного бізнесу 163

***Гроза В. А., Усанов І. В.*** Проєктна діяльність як педагогічна умова формування проєктної компетентності майбутніх фахівців з інформаційної, бібліотечної та архівної справи 167

***Денисенко В. В., Усанов І. В.*** Інформаційне середовище

як фактор змін університетської освіти 171

***Деркач А. Г., Усанов І. В.*** Музейна педагогіка

в практиці сучасного закладу вищої освіти 178

***Ємець В. Т., Шара С. О.*** Застосування інтерактивних технологій навчання (на прикладі викладання харчових технологій для студентів напрямку «Професійна освіта») 184

***Журавель М. В., Тодорова І. С.*** Формування професiйної компетентностi майбутнього

фахiвця через проєктну дiяльнiсть 190

***Заліський А. С., Петренко І. М.*** Формування в магістрів професійного інтересу до управлінської діяльності 195

***Коваль П. В., Тодорова І. С.*** Етапи реалізації ресурсно-орієнтованого підходу як засобу оптимізації процесу формування професійної компетентності

майбутніх фахівців з економічної кібернетики 200

***Куроп’ятник К. О., Кононец Н. В.*** Модель методичної системи формування цифрової компетентності майбутніх викладачів дисциплін комп’ютерного

циклу в процесі вивчення основ програмування 206

***Лещенко І. В., Усанов І. В.*** Міжнаціональна толерантність

як філософське і психолого-педагогічне поняття 211

***Лисяк В. Ю., Петренко І. М.*** Методологічні аспекти дослідження проблеми управління

навчально-творчою діяльністю студентів 217

***Макаревич Р. В., Петренко І. М.*** Безпека людини в умовах запровадження високоефективних

технологій інтенсивного навчання 223

***Маньковська Д. А., Кононец Н. В.*** Емоції та

почуття в освітній теорії та практиці 228

***Мельник В. С., Петренко І. М.*** Дидактична модель реалізації проєктного підходу до організації науково-

дослідницької діяльності студентів у вищій школі 235

***Миколаєнко В. І., Нестуля С. І.*** Структурні компоненти готовності майбутніх фахівців

з туризму до професійної діяльності 241

***Митрофанов О. А., Тодорова І. С.*** Педагогічні принципи формування пізнавальної діяльності

студентів економічних університетів 245

***Миць Я. В., Петренко І. М.*** Попередження та вирішення

конфліктів у діяльності керівників закладів вищої освіти 250

***Могила С. Є., Тодорова І. С.*** Педагогічні

умови формування здатності до самооцінювання навчальної діяльності майбутнього викладача

вищої школи в процесі магістерської підготовки 255

***Молодецький К. В., Петренко І. М.*** Професійна компетентність майбутніх інженерів хімічного

профілю в закладах вищої освіти 262

***Палаженко В. В., Шара С. О.*** Організація

науково-дослідної роботи студентів 267

***Панько Р. В., Петренко С. М.*** Система

виховної роботи в закладах вищої освіти 272

***Почтар І. Д., Нестуля С. І.*** Наукові підходи

до формування медіакультури майбутніх викладачів

вищої школи в процесі магістерської підготовки 278

***Пух В. М., Петренко І. М.*** Становлення

цінностей в освітньому процесі 284

***Ропавка А. В., Кононец Н. В.*** Поняття педагогічної культури магістрантів освітньої

програми «Педагогіка вищої школи» 291

***Рудаков С. С., Кононец Н. В.*** Удосконалення професійної підготовки фахівців готельно-ресторанного

господарства в закладах вищої освіти 296

***Старолат В. С., Тодорова І. С.*** Ігрові

технології в освітньому просторі університету 301

***Ступар А. В., Усанов І. В.*** Критерії сформованості професійної компетентності майбутніх юристів

у системі фахової передвищої освіти 308

***Тоноян Д. Г., Кононец Н. В.*** Використання інформаційно-комунікаційних технологій у

процесі підготовки фахівців економічного профілю 312

***Федоренко Р. Ю., Шара С. О.*** Професійна

толерантність як інтегративна характеристика професійної діяльності майбутніх викладачів вищої школи 317

***Шульга І. І., Усанов І. В.*** Кіберпедагогіка:

до постановки проблеми 323

***Якубенко Т. М., Шара С. О.*** Критерії формування професійної компетентності майбутніх кухарів і офіціантів

у професійно-технічних навчальних закладах 328

УДК 378

## ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ УНІВЕРСИТЕТУ

## В. С. Старолат, магістр *спеціальності Освітні, педагогічні науки освітня програма «Педагогіка вищої школи»*

***І. С. Тодорова,*** *к. психол. н., доцент – науковий керівник*

**Анотація.** У статті аналізується типологія ігрових форм. Головна увага приділяється комп’ютерній навчально-діловій грі. Відзначені її головні особливості: компетентність навчально- ігрового світу, візуалізація знань, діалог і інтерактивність.

**Ключові слова**: комп’ютерна навчально-ділова гра, компетентність, інтерактивність, візуалізація.

**Abstract.** The article analyzes the typology of game forms. The main focus is on computer training and business games. Its main features are noted: competence of the educational and game world, visualization of knowledge, dialogue and interactivity.

**Keywords:** computer training and business game, competence, interactivity, visualization.

**Постановка проблеми.** Актуальність теми дослідження визначається необхідністю.

Одним з аспектів забезпечення електронного навчання є ви- користання комп’ютерних навчально-ділових ігор, побудованих на принципах проблемності, перспективності професійного са- морозвитку, комп’ютерної візуалізації абстракцій, інтерактив- ності навчального діалогу.

В даний час використання в навчанні традиційних комп’ю- терних програм (текстових редакторів, презентацій, фліпчартів, табличних редакторів і т. д.), Спеціальних обчислювальних, гра- фічних, тестових програм, електронних підручників не в повній мірі реалізує функції творчих можливостей електронного на- вчання. Комп’ютерні навчально ділові ігри повинні розгляда- тися як компонент електронних освітніх ресурсів, що підсилює інтерактивність діалогу у навчальному середовищі, що поліп- шує і розвиває самостійну пізнавальну активність учня. Виникає необхідність модернізації методів навчання в зв’язку з появою

«нових учнів» – особливого феномена початку XXI століття [1].

«нові учні» – це активні користувачі цифрових технологій та Інтернету.

**Аналіз останніх джерел і публікацій.** Аналіз публікацій, присвячених проблемам використання комп’ютерів в ігровому навчанні у дослідженнях Н. Д. Бондар, Н. В. Борисова, А. І. Жу- ка, Н. В. Захарченко, М. Ю. Кадемії, Н. М. Кириленко, А. М. Князєва, Н. П. Кошель, та ін., показав, що в більшості з них увага приділяється лише організації процесу навчально- пізнавальної діяльності навчаються в діалозі з комп’ютером. Іншими словами, більшість авторів: Круглікова, О. М. Парубка, В. А. Ткаченка, Л. В. Тополі, О. В. Торічного, В. В. Ягупова й ін. розглядають тільки процес навчання без навчання програмуван- ню, без розгляду проблем педагогічної модернізації та адаптації існуючих програмних засобів.

Проникнення інформаційних технологій в усі сфери діяль- ності людини вимагає формування елементарних навичок прог-рамування у будь-якого випускника університету. Навчання програмуванню буде відбуватися найбільш продуктивно і ефек- тивно, якщо в навчальному процесі сучасного вищого навчаль- ного закладу будуть використані комп’ютерні навчально-ділові ігри, створені за допомогою самих студентів. Вирішення цього завдання показує, наскільки взаємопов’язані якість навчання в університеті та інформаційно-комп’ютерна компетентність, що обумовлює актуальність теми дослідження.

**Формулювання мети.** Стаття має на меті проаналізувати дидактичні умови використання комп’ютерних навчально- ділових ігор в процесі навчання бакалаврів у ВНЗ.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Комп’ютерні навчально-ділові ігри, про які в подальшому піде мова, з’явля- ються на стику навчальних, ділових і комп’ютерних ігор, при- стосовуючи більше всього рольові, пригодницькі, стратегічні ігрові форми до певної предметної області, для розвитку конкретних компетенцій. Якщо для дитячої гри характерна від- сутність примусу, керівництва з боку дорослих, то дидактичні ігри пропонуються і організовуються вчителем, то вже для створення комп’ютерних навчально-ділових ігор необхідна спільна робота вчителя-предметника з комп’ютерним програміс- том, мережевим інженером, психологом з комп’ютерних ігор, комп’ютерним дизайнером. Колективна робота спрямована на створення цілісного навчального комп’ютерного середовища. І головна роль відводиться викладачеві – організатору цілісної педагогічної технології у грі.

Якщо мета дитячої гри – розважальна, то мета дидактичної гри – навчальна, навчально-професійна: ознайомлення з профе- сійними ситуаціями, з основами професійної діяльності, з прог- рамним забезпеченням певної спеціальності, виконанням профе- сійних навчальних завдань. Навчально-професійна мета в роз- горнутому вигляді представлена не лише певними завданнями, а й адаптацією до роботи з програмними продуктами, форму- ванням інформаційно-комп’ютерної компетентності за галузями знань.

Розважальні ігри не обмежуються часом, а от дидактичні ігри обмежуються заняттям. В цьому аспекті комп’ютерні навчаль- но-ділові ігри не обмежуються аудиторними заняттями і прямим контактом віч-на-віч з учителем, її можна проводити онлайн, офлайн. Якщо в навчально-діловій грі можуть бути використані різні наочні посібники, то в комп’ютерній навчально діловій грі головна наочність – комп’ютерний супровід гри.

Комп’ютерні навчально-ділові ігри відрізняються від дидак- тичних ігор. Дидактичні ігри – це різновид ділової гри. Педа- гогічні ігри частіше використовуються в педагогічних навчаль- них закладах, моделюючи педагогічні ситуації, або вчителями на курсах підвищення кваліфікації при користуванні ними з педагогічними цілями спрямованими на виховання та дидактику [2].

Навчально-діловій грі притаманні загальні особливості гри в цілому, але при використанні її як технології навчання в ній виявляється і своя певна специфіка. На відміну від інших ігор, в тому числі й ігор навчального характеру, навчально-ділові ігри мають індивідуальні, властиві тільки їм риси, без наявності яких гра не може вважатися діловою.

Специфіку навчально-ділової гри визначають такі поло- ження:

* опис об’єкта ігрового моделювання;
* відтворення структури і функціональних ланок професій- ної діяльності в ігровій моделі;
* системний зміст навчального матеріалу, представленого в імітаційній моделі професійної діяльності;
* спільна діяльність учасників гри, що виконують перед- бачені умовами гри ролі;
* саморозвиток ситуації в грі, в результаті якого виконання завдань попереднього етапу впливає на хід подальшого;
* стислий масштаб часу, що дозволяє за лічені години або навіть хвилини відтворити те, на що в реальних умовах можуть йти місяці або роки;
* наявність спеціально розробленої системи оцінки ходу і результатів гри;поєднання навчального і виховного ефекту за допомогою підпорядкування студентів нормам колективних дій.

Комп’ютерна навчально-ділова гра може реалізувати описані дії ділової гри, але, відрізняється ще тим, що для неї характерні: компетентність навчально-ігрового світу, візуалізація знань, діалог і інтерактивність, відкритість навчально-ігрових модулів комп’ютерної програми

**В першу чергу**, компетентність виражається тим, що пред- метна галузь моделюється більш реалістичною якщо скорис- татися програмними засобами спеціального призначення.

За своєю природою компетентнісний підхід в навчанні та освіті є цільовим. Навчається не просто фахівець широкого профілю, а людина, яка буде добре вміти виконувати абсолютно конкретне коло робіт.

Компетенції «закладаються» в освітній процес за допомогою: технологій навчання; змісту освіти; стилю життя освітньої установи; типу взаємодії між викладачами та студентами та між студентами.

**Другою** особливістю комп’ютерної навчально-ділової гри комп’ютерна візуалізація абстракцій. Під візуалізацією розу- міється всякий спосіб забезпечення спостережливості умогляд- ної реальності, а під візуальної моделлю – будь-яка зорово сприйнята конструкція (внутрішня і зовнішня), що представляє, символізує сутність об’єкта пізнання.

Розвиток інформаційних технологій принципово розширив зони візуалізації як способу і методу винесення результатів мислення в зовнішній план діяльності і висунув серйозну гно- сеологічну проблему візуалізації знань.

Активні дослідження природи і функціонування візуального контенту продиктовані тим, що на наших очах відбувається швидкий перехід у житті громади (і, зокрема, в освітньому просторі) від домінування текстових виразів до візуальних зображеннь (терміни «pictorial turn» і «iconic turn» – «Іконічний поворот» фіксує перехід в засобах комунікації до візуалізації). Стрімко змінюється оточуюче людину середовище. Зміни призводять до появи цілих нових напрямків в гуманітарних і

технологічних областях людського знання (когнітивна графіка, Медіафілософія, віртуальна реальність, комп’ютерна графіка і т. ін.).

Комп’ютеризація безпосередньо впливає і модифікує розу- мову діяльність людини і в процесі освіти. Проблему впливу комп’ютера на розумову діяльність людини можна розглядати з урахуванням сформованих в психології трьох основних підходів [3]:

* теорія заміщення – ототожнює роботу комп’ютерної програми з процесом розумової діяльності людини,
* теорія доповнення – виникла на основі теорії мислення, згідно з якою комп’ютер значним чином збільшує можливості людини що до переробки і сприйняття інформації,
* теорія перетворення – комп’ютер перетворює розумову діяльність людини, сприяє появі нових форм опосередкування.

Інформаційні технології, по-перше, збільшують можливості людини і, по-друге, феномен екранної культури і широке по- ширення візуальних медіа свідчить про домінування і появу *нових механізмів мислення*. Специфіка інформаційних техноло- гій через модифіковані способи взаємодії людини з навколиш- нім середовищем не може не впливати на характер протікання процесів відчуття, сприйняття, уявлення, і усвідомлення, розу- міння, навчання. Візуалізація розглядається як перенесення в процесі пізнавальної діяльності з внутрішнього плану у зов- нішній умоглядний образ, форма якого стихійно визначається механізмом асоціативної проекції.

Моделювання образного мислення при репрезентації дидак- тичних об’єктів в загальному випадку має розглядатися як конструювання діалогу в освітній ситуації взаємодії «Викладач

* візуальний дидактичний об’єкт – студент» [4].

Будь-яка форма візуальної інформації несе в собі елементи проблемності, оскільки візуальний матеріал відображає «згор- нуту в зображенні» думку, створює проблемну ситуацію, акти- візує пізнавальну діяльність. Таким чином, візуалізація є одним із способів реалізації принципу проблемності в комп’ютерному ігровому навчанні.

Третя сутнісна характеристика **комп’ютерної навчально- ділової гри** пов’язана з її діалогічністю і інтерактивністю. Термін «інтерактивний» (interactive) щодо комп’ютерних прог- рам означає «діалогічний». Інтерактивність програми – це її здатність вести «діалог» з користувачем, тобто реагувати на що саме вводяться користувачем запити або команди. Особливістю людино-машинної взаємодії є приналежність її до особливого типу комунікації, так званої інтеракції.

Інтеракція передбачає не тільки обмін інформацією між учас- никами комунікації, але також їх спільну діяльність. Негайна реакція системи на команди і запити користувача – так званий

«зворотний зв’язок» (feedback) – дозволяє останньому визначати і при необхідності корегувати свої подальші дії. Сучасні персо- нальні комп’ютери – це діалогові пристрої; таким чином, інтер- активність (робота в діалоговому режимі) є невід’ємною власти- вістю сучасних комп’ютерних програм [5].

Ступінь інтерактивності характеризує також комфортність використання тих чи інших служб (пошти, форуму і т. п.), в цьому випадку ступінь інтерактивності це аналог такого поняття як «зручність інтерфейсу». Елементи інтерактивності – це всі функції сайту, які забезпечують взаємодію конкретної людини з сайтом або іншими людьми, за допомогою цих модулів.

**Висновок.** Таким чином, розглянувши головні характерис- тики, ми визначаємо що комп’ютерна навчально-ділова гра – це адаптивна інтелектуальна система навчання, що відтворює структуру і функціональні ланки професійної діяльності в ігро- вій комп’ютерній моделі.

## Список використаних джерел

1. Усанов І. В. Форми людяності мережевого суспільства [Елект- ронний ресурс] / Усанов І. В. // Філософські обрії. – Київ : Полтава.

№ 42. – С. 126–129. – URL: <http://philosobr.pnpu.edu.ua/article/view/> 202377. – Назва з екрана.

1. Yannakakis Georgios. AI in Computer Games: Generating Interesting Interactive Opponents by the use of Evolutionary Computation [Елект- ронний ресурс]. – URL: [http://hdl.handle.net/1842/879.](http://hdl.handle.net/1842/879) – Назва з екрана.
2. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство / Апинян Т. А. – Санкт-Петербург, 2003. – С. 103.
3. Інформаційно-комунікаційні технології у професійно-технічній освіті : [монографія] : у 2 ч. / за ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. – Вінниця : Нілан-ЛТД, 2016. – Ч. 1. – 412 с.
4. Бєлкін І. В. Ділові ігри у підготовці майбутніх менеджерів марке- тингових комунікацій : навч. посіб. / Бєлкін І. В. – Вінниця : ДонНУ, 2016. – 252 с.

Наукове видання

**ЗБІРНИК**

**НАУКОВИХ СТАТЕЙ МАГІСТРІВ**

# Частина 1

Головна редакторка ***М. П. Гречук***

Комп’ютерне верстання ***О. С. Корніліч***

Формат 6084/16. Ум. друк. арк. 17,3.

Тираж 100 пр. Зам. № 210/1968.

Видавець і виготовлювач Вищий навчальний заклад Укоопспілки

«Полтавський університет економіки і торгівлі»,

к. 115, вул. Коваля, 3, м. Полтава, 36014;  (0532) 50-24-81

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру видавців, виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції ДК № 3827 від 08.07.2010 р.