

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Інтернаціоналізація вищої освіти України
в умовах полікультурного світового простору:
стан, проблеми, перспективи**

МАТЕРІАЛИ ПІ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІИ

(Маріуполь, 18-19 квітня 2018 року)



МАРІУПОЛЬ
МДУ
2018

УДК 378.014.53(477)

ББК 74.48.я43

I-73

Відповідальні редактори: д.ф-м.н., проф. **М. Стріха**; чл.-кор. НАПН України, д.пед.н., проф. **О. Топузов**; **І. Стокоз**; чл.-кор. НАПН України, д.політ.н., проф. **К. Балабанов**

Члени редколегії: проф. **Х. Бакірдіз**; акад. НАН України, чл.-кор. НАПН України, д.соціол.н., проф. **В. Бакіров**; д.філол.н., проф. **О. Бондарева**; д.е.н., проф. **О. Булатова**; проф. **К. Іллюмінаті Поркарі**; проф. **В. Карайоргіс**; д.політ.н., проф. **С. Корнеа**; **О. Кочурін**; д.філос.н., с.н.с. **С. Курбатов**; акад. НАПН України, д.е.н., проф. **А. Мазаракі**; **Н. Оксенчук**; д.політ.н., проф. **І. Оніщенко**; д.філол.н., проф. **О. Павленко**; чл.-кор. НАПН України, д.філос.н., проф. **П. Саух**; к.ю.н. **М. Семенишин**; к.політ.н., проф. **М. Трофименко**; д.соціол.н., проф. **С. Щудло**.

Рекомендовано до друку Вченою радою
Маріупольського державного університету
(протокол № 9 від 28.03.2018)

УДК 378.014.53(477)

ББК 74.48.я43

I-73

Інтернаціоналізація вищої освіти України в умовах полікультурного світового простору: стан, проблеми, перспективи : матер. II міжнар. наук.-практ. конф., м. Маріуполь, 18-19 квітня 2018 р. – Маріуполь : МДУ, 2018. – 646 с.

Збірник містить тези доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції «Інтернаціоналізація вищої освіти України в умовах полікультурного світового простору: стан, проблеми, перспективи», які різнобічно висвітлюють питання інтернаціоналізації вищої освіти; розглядаються фактори, що впливають на створення нових можливостей і підвищення доступності вищої освіти та забезпечення її якості; окремо приділено увагу проблемам нормативно-правового забезпечення розвитку міжнародного співробітництва в сфері вищої освіти України, академічній мобільності, розвитку лідерського потенціалу університетів і конкурентоспроможності сучасних вишів в умовах глобалізації; розглядаються проблеми підготовки вчителя Нової української школи. Видання адресоване науковцям, викладачам, здобувачам вищої освіти.

Ефективність створення та використання в підготовці фахівців-економістів віртуальних лабораторій та підприємств знайшла практичне підтвердження в Національному університеті водного господарства та природокористування (м. Рівне), Київському національному торговельно-економічному університеті, Національному університеті кораблебудування (м. Миколаїв), Українській академії банківської справи НБУ тощо [4].

Прикладом зазначених новітніх освітніх технологій може бути комп'ютерна навчально-імітаційна система «Ніксдорф Дельта», яка призначена для формування стратегічного мислення та навичок управління підприємством студентами в умовах ринкової конкуренції та може бути ефективно використана для підготовки сучасних фахівців в сфері економіки та менеджменту.

Ділова гра «Ніксдорф Дельта» є інтерактивною моделлю управління фінансово-господарською діяльністю віртуального підприємства, для використання якої необхідні знання основ менеджменту, фінансового планування, аналізу, маркетингу та інших економічних дисциплін.

Актуальність стратегічної ділової гри також обумовлена тим, що вона дозволяє на базі створених імітаційних моделей формувати професійні знання в сфері управління фінансово-господарською діяльністю підприємства в конкурентних ринкових умовах, а також надає можливість прогнозувати розвиток підприємства з урахуванням кредитно-інвестиційного механізму [5].

З урахуванням переваг, які надає система освіти студентів з використанням активних методів навчання, впровадження у навчальний процес інноваційних технологій в значній мірі дозволить розв'язати проблему практичної підготовки студентів економічних спеціальностей, набуття ними професійних навичок та знань та сприятиме підвищенню їх конкурентоспроможності на ринку праці.

Список використаної літератури

1. Кожушко Л. Інноваційні технології в практичній підготовці менеджерів. *Нова педагогічна думка*. 2013. № 1. С. 125.
2. Кравченко І. Ю. Використання віртуального підприємства при підготовці фахівців з обліку та аудиту. *Проблеми формування та розвитку інноваційної інфраструктури: європейський вектор – нові виклики та можливості* : тези доп. III Міжнар. наук.-практ. конф. Львів, 2015. С. 647–648.
3. Василина М. Актуальні проблеми практичної підготовки студентів вищої школи України. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2010. № 2. С. 233–237.
4. Васаженко Н. О. Практичні аспекти використання інформаційних технологій в процесі підготовки майбутніх фахівців-економістів у вищих навчальних закладах. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету ім. Павла Тичини*. Умань, 2015. Вип. 2. Ч. 2. С. 60–67.
5. Варфоломеев А. М. Имитационные интерактивные модели управления финансово-хозяйственной деятельностью предприятия – основа подготовки конкурентоспособных специалистов финансово-кредитного профиля. *Фінансова освіта: сучасний стан, проблеми та перспективи розвитку* : зб. матеріалів Міжнар. навч.-метод. конф. Суми, 2010. С. 53–55.

N. Balabanova

USE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN PRACTICAL TRAINING OF SPECIALISTS OF ECONOMIC SPECIALTIES

The thesis considers the role and importance of the use of innovative technologies in the practical training of students of economic specialties, examples of their use by higher educational institutions are given.

Keywords: practical training, innovative learning technologies, virtual enterprises, simulation system «Niksdorf Delta».

УДК 378:37.01(043)

O. Bezzubchenko, I. Rybalka

INNOVATIVE METHODS OF TEACHING AT HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

The report deals with some innovative methods of teaching humanitarian disciplines at higher educational establishments. A short review of the most widely used methods and activities is presented. A close look is made at role plays in teaching economics and foreign languages.

Keywords: innovative method, role play, teaching.

The process of globalization and integration taking place in the world influences all the spheres of today's life. In particular, the process of European integration is clearly seen in the field of the Ukrainian higher education [1]. For example, the research on the higher education quality demonstrates it differs much from field to field. On one hand, the quantitative indicators, that is the amount of young people studying at the Ukrainian higher educational establishments, is quite good: Ukraine is among the top countries of the world. If we have a look at the statistics on the Maths and Natural fields we'll see Ukraine occupies the 50th position, but as for the quality of management education we are among the hundredth. The level of humanitarian education is even lower.

To improve the quality of the higher education Ukraine has begun the implementation of the reform aimed at creating national higher education system integrated into the European Higher Education Area

(EHEA) and the European Research Area (ERA). This new system is to be both attractive and competitive within our country and all over the world as well. The implementation of this strategy is planned to be over by 2020 [2].

Ukraine should adopt the latest trends in this sphere to modernize educational activities that correspond the modern requirements. These requirements reflect the social demands because education in modern society is closely connected with the world community. This affects the ways that should help our higher education integrate into European educational and scientific space.

One of the most important requirements is the usage of interactive teaching methods and technologies. Today Ukrainian educational institutions mostly use traditional methods of teaching, such as lectures, seminars and practical lessons, students' self-work, unfortunately non-traditional methods are not widely used. Nevertheless we can observe innovative activities and methods in teaching today, but we cannot treat their usage as a steady tendency.

It is well known the essence of these techniques is to organize the teaching process as a kind of communication, a dialogue between a teacher and a student. This might help students to express their ideas. Analyzing and searching the way to solve the problem while discussing is more effective. It also can benefit the studying process because it allows lecturers, tutors or instructors to check and correct students' knowledge simultaneously with the teaching. Such methods are meant to better students' study and form skills that can be used in their further professional activity. These methods can also allow the process of mastering the theoretical material to associate with practical skills. The analysis of existing classifications allows distinguishing the following interactive teaching methods such as different kinds of trainings, role-plays and business games, video-on-demand method, case study and educational discussions [3].

Studying the widely used interactive methods we can come across: different role games; simulating games; experiments and demonstrations; trainings; educational discussions; methods of situation analysis or sometimes they call it "case study"; active learning method. If we compare these methods with tradition one such as lectures, laboratory work, seminars we can easily understand the interactive methods are more communicative aiming to teach students interact and discuss as well as work on real result. That helps students to realize principles of their future work. These methods are aimed at the practical result and real implementation.

The most commonly used interactive method is different role plays. This method of educational plays was used by American colleagues in the early 1940's [4]. The role play as the way of practical skill development is mostly used in teaching humanitarian disciplines: economic theory, economic relations, management subjects and so on. In teaching foreign language it is used as the way to practice oral speech. Role plays can simulate the situations that may occur in any sphere of our life. The main advantage of educational role plays is applying theoretical knowledge in practice. Role-plays are definitely effective, because a student is able to realize the essence of his or her role. According to this method, students are involved in modeling the tasks using the information announced it requires both quick and effective reaction and use of theory. The development of this method involves the interaction between student group with videos and conference [4].

The importance of the role plays can be clearly realized if we remember about a new direction in economics, experimental economics, developed on the base of educational plays. Experimental economics concentrates on the issues that are still open. This branch of economics is understood as a source of various pedagogical innovations as well.

When speaking about the discussed activities in foreign language teaching the first thing that comes across is role-plays give students the opportunity to demonstrate how to use English in real life situations and make them focus more on communication than on grammar. It also should be mentioned role-plays activities can be a lot of fun however a class full of shy students may be reluctant to participate so it is important to know your students and to create friendly atmosphere.

The introduction of new innovative methods into the educational process is a steady tendency of society development and the latest technologies. The use of interactive technologies in the teaching of economics and foreign languages can significantly improve the level of students'.

References

1. Беззубченко О. А. Конкурентоспроможність українських вищих навчальних закладів на європейському освітньому просторі. *Міжнародна діяльність університетів як фактор інноваційного розвитку вищої школи*: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. заоч. конф. (18 верес. 2015 р.). Маріуполь, 2015, С. 308–310.
2. Стратегія реформування вищої освіти в Україні до 2020 року. URL: http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/NT1109.html (дата звернення: 12.03.2018).
3. Стецик Г. Ю., Чапран С. П. Застосування інноваційних методів викладання економічних дисциплін. URL: http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/14879/1/132_214-215_120506_maket_ena_ntb.pdf (дата звернення: 12.03.2018).
4. Войнаровська Н. В. Інноваційні методи викладання економіки у сучасних вищих навчальних закладах США. URL: <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Voynarovska.php>. (дата звернення: 12.03.2018).

Беззубченко О. А., Рибалка І. С.

ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

В дослідженні обґрунтована необхідність застосування активних методів навчання, з використанням нових інформаційних технологій та інноваційних методів викладання дисциплін. Здійснено короткий огляд найбільш широко використовуваних методів та заходів викладання. Підкреслено значення ролевих ігор у викладанні економіки та іноземних мов.

Ключові слова: інноваційний метод, рольова гра, викладання.

УДК 373.3: 070.371

Безчотнікова С. В., Безчотнікова А. О.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З ЖУРНАЛІСТИКИ ТА РЕКЛАМИ

В тезах розглянуто визначення та специфіку застосування в навчальному процесі комунікативної техніки «гейміфікація» для забезпечення механізму моделювання виробничих ситуацій при підготовці фахівців прикладних спеціальностей, а саме: з журналістики та реклами. На основі теорії самодетермінації людини Едварда Л. Десі та Річарда М. Райана, що детально аналізує внутрішню (хочу) та зовнішню (вимушений) мотивацію поведінки людини, виділено три типи потреб: в компетентності, стосунках з іншими людьми та автономії, що затребувані в комунікативних практиках. Гейміфікація може сприяти реалізації мети при моделюванні виробничої ситуації, коли гра уникає конфлікту з існуючими мотиваційними структурами. Вибір складових процесу гейміфікації (динамік, механік, компонентів) потребує уточнення залежно від мети змодельованої виробничої ситуації.

Ключові слова: гейміфікація, потреба, моделювання виробничих ситуацій, теорія самодетермінації

Техніка гейміфікації є однією з найбільш поширених інструментів підвищення мотивації та залучення учасників в комунікаційних практиках різних типів. Сам термін (у дослівному перекладі з англійської «ігрофікація, геймізація»), почав активно використовуватися на початку 2000-х років для визначення підходів, характерних для комп'ютерних ігор в неігрових процесах при створенні програмного забезпечення та веб-сайтів з метою підвищення залученості користувачів. В найширшому семантичному значенні і на сьогодні найбільш вживаному гейміфікацію розуміють як «використання ігрових елементів та ігрових механік в неігровому контексті» [1, с. 36].

У вітчизняній науці окремі аспекти гейміфікації досліджувалися в педагогіці, інформаційних технологіях, економічних науках для вирішення прикладних завдань, наприклад, підвищення рівня ефективності навчання (Макаревич О. О., Бугайчук К. Л.), покращення комунікаційної взаємодії з клієнтами та їх лояльності (Присакар І. І.), практиці цифрового маркетингу. Більшість прикладних досліджень щодо застосування гейміфікації показали значні результати щодо посилення позитивних тенденцій. Засновник порталу Gamification.com Гейб Цикерманн вважає, що гейміфікація має величезний потенціал, проте дуже потребує структурованих досліджень. Використання цієї технології вже неодноразово доводило свою ефективність, здатність генерувати і консолідувати певні типи поведінки.

Термін «гейміфікація» був уведений у обіг в 1980 році Річардом Бартлі – розробником комп'ютерних ігор та дослідником з Університету Ессекса, одним з авторів багатокористувацьких ігор під назвою MUD. Формування сучасного розуміння терміну базується на основі робіт «Що робить речі цікавими для пізнання» Томаса У. Мелуона та «Чому можуть нас навчити відеоігри у освіті та грамотності» Джеймса Пола Джі, які з'явилися приблизно в той же час в 1980 році. В сучасному розумінні гейміфікація з'явилася у 2003 році, коли Нік Пеллінг відкрив консалтингову компанію «Conundra» для просування товарів народного споживання із застосуванням гейміфікації, проте його ідея не була успішною. Справжню популярність гейміфікація отримала в 2010 році завдяки прикладам, які наочно демонструють характер і ефективність явища в дії. Визначення терміну «гейміфікація» не дуже розрізняється в підходах різних наукових шкіл, наприклад, дослідники «Gartner» розуміють під ним «використання ігрових механік та досвіду проектування задля цифрової привабливості та мотивації людей у своїх цілях» [2, с. 56]. Відомий дослідник у галузі гейм-дизайну Джессі Шелл вважає, що гейміфікація – перетворення чого завгодно у гру [3, с. 34]. М. А. Алчебаєв та А. М. Гайдуков провели порівняння з-поміж визначень терміну і після систематизації отримали наступне «Гейміфікація – комплекс дій, характерних для ігор та націлених на зміну якогось процесу з певною ціллю» [4, с. 3]. Проте, це визначення не враховує важливості розважальної частини, нівелюючи її цінність для усього гейміфікаційного процесу.

Куди більше протиріч та непогоджень викликає відмінність гейміфікації від так званих «серйозних ігор», які вважаються повноцінними іграми, мають інтерфейс взаємодії та націлені на вирішення серйозних практичних завдань. Сам термін з'явився ще у 1970 році завдяки Кларку Абту, який характеризував його як «симуляцію індустріальних, державних, освітніх або особистих процесів» [5, с. 143]. Американський дослідник Кевін Вейрбах, який розділяє ці поняття у своїй книзі «Заохочуй та володарюй», називає серйозні ігри «особливим випадком гейміфікації», хоча на початку