

**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ДЗВО «УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»
ЦЕНТРАЛЬНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
Кафедра відкритих освітніх систем та інформаційно-комунікаційних технологій**

**ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОГО
ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА
ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ
ФАХІВЦІВ В УМОВАХ
ВІДКРИТОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ**

збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної
інтернет-конференції
21-22 червня 2022 р.

Київ – 2022

*Схвалено і рекомендовано до друку вченою радою
Центрального інституту післядипломної освіти
Державного закладу вищої освіти «Університету менеджменту освіти»
протокол № 5 від 20 вересня 2022 р.*

Рецензенти:

Спірін О. М. – доктор педагогічних наук, професор, проректор з наукової роботи та цифровізації Державного закладу вищої освіти «Університету менеджменту освіти» з дистанційного навчання

Пойда С. А. – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри управління та адміністрування Комунального закладу вищої освіти «Вінницька академія безперервної освіти»

Редакційна колегія:

Карташова Л. А. – доктор педагогічних наук, професор, заступник директора Центрального інституту післядипломної освіти Державного закладу вищої освіти «Університету менеджменту освіти» з дистанційного навчання, професор кафедри відкритих освітніх систем та інформаційно-комунікаційних технологій Центрального інституту післядипломної освіти Державного закладу вищої освіти «Університету менеджменту освіти», голова

Антощук С. В. – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри відкритих освітніх систем та інформаційно-комунікаційних технологій Центрального інституту післядипломної освіти Державного закладу вищої освіти «Університету менеджменту освіти»

Сябрук Т. І. – методист кафедри відкритих освітніх систем та інформаційно-комунікаційних технологій Центрального інституту післядипломної освіти Державного закладу вищої освіти «Університету менеджменту освіти»

Формування цифрового освітнього середовища професійного розвитку фахівців в умовах відкритого університету післядипломної освіти: зб. матер. Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф., 21-22 червня 2022 р. [ред. кол.: Карташова Л. А. (голов. ред.), Антощук С.В. (технічний редактор)]. – К. : ДЗВО «Ун-т менеджменту освіти», 2022. – 189 с.

Наукове видання є результатом проведення Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Формування цифрового освітнього середовища професійного розвитку фахівців в умовах відкритого університету післядипломної освіти» за участі партнерів із ДНУ «Інституту модернізації змісту освіти» та Рівненського обласного інституту післядипломної освіти. Матеріали представлені у збірнику є результатом наукових розвідок здійснених вітчизняними науковцями та практиками задля висвітлення та вирішення кола актуальних проблем щодо науково-методичних аспектів та організаційно-педагогічних умов формування цифрового освітнього середовища закладу освіти; управління професійним розвитком фахівців в умовах відкритого університету післядипломної освіти та психолого-педагогічних аспектів професійного розвитку фахівців в умовах післядипломної освіти.

Запропоноване видання буде корисним при формуванні цифрового освітнього середовища закладу освіти; для досліджень магістрантів, аспірантів і докторантів; наукових та педагогічних працівників закладів освіти усіх рівнів для ефективної організації діяльності керівників та педагогів в умовах цифрового освітнього середовища.

Матеріали збірника подано в авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за вірогідність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей.

ЗМІСТ

Передмова	5
Програма конференції	8
Тези доповідей	16
<i>Ангельська В. Ю., Корольова Н. Д., Гуменюк Н. І.</i> Аналіз дієвості впровадження google презентації в навчальний процес в умовах дистанційної освіти	16
<i>Андрос М. Є.</i> Феномен цифрового сприймання та сприйняття освітньої інформації	20
<i>Антощук С. В.</i> Теоретико-методичні засади формування цифрового освітнього середовища професійного розвитку фахівців в умовах відкритого університету післядипломної освіти	25
<i>Білоножка О. В.</i> Особливості організації професійного розвитку вчителів в умовах воєнного стану	30
<i>Бруяка О. О.</i> Технологія створення електронного курсу на підготовчому відділенні громадян України	34
<i>Бойченко С.В.</i> Метод шухарта-дьюмінга в тайм-менеджменті Сучасного освітянина	37
<i>Василик С. К.</i> Застосування прийомів самоменеджменту При дистанційному навчанні	44
<i>Дивак В.В.</i> Використання інформаційної облікової системи «Парус-торгівля та склад» для підвищення навчальних досягнень майбутніх маркетологів.....	47
<i>Дмитрієнко О.О.</i> Цифровий слід в освітньому просторі	50
<i>Здоровець О.Ф.</i> Використання робототехніки для вивчення основ алгоритмізації	53
<i>Змійвська І. В.</i> Інформаційні технології управління віртуальною компанією.....	56
<i>Іванюк І. В.</i> Визначення потреб вчителів у здійсненні дистанційного навчання та підвищенні фахового рівня	58
<i>Сорочан Т.М., Карташова Л.А.</i> Трансформація професійного розвитку педагогів в кризових умовах: екосистема як засіб реалізації.....	62
<i>Касьян С.П.</i> Відкрита освіта на сучасному етапі: сутність, ідеї та головні тенденції	65
<i>Квятковська А.О.</i> Педагогічні засади організації професійної підготовки за змішаною формою навчання майбутніх фахівців з телекомунікацій у коледжах	70

2. Мащенко, С.В., Шинкарьов, И.В., Маневрений робот «Інтелект-9» // Штучний інтелект. 2000, ДонНТУ, ІПІІ «Наука і освіта» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: _____

3. Kopiccki M., Prediction learning in robotic manipulation. A Thesis Submitted to The University of Birmingham for the degree of Doctor Of Philosophy. – Computer Science. The University of Birmingham. April 2010 [Электронный ресурс]. – Режим доступу: <http://www.cs.bham.ac.uk/~msk/pub/thesis.pdf>

4. Рябченко В.В., Дацун Н.Н., Использование моделирующей среды для создания программного обеспечения программно-аппаратного комплекса управления роботом-манипулятором семейства Katana фирмы Neuronics AG // Наукові праці Донецького національного технічного університету, серія Інформатика, кібернетика та обчислювальна техніка, вып. 14 (188), Донецьк, ДонНТУ, 2011. – [Электронный ресурс]. – [ea.donntu.org/...](http://ea.donntu.org/)

5. Kopiccki S., European Master in Advanced Robotics. –The University of Birmingham. March 2009.

6. Festo Didactic // Festo Inc, [Электронный ресурс]. – Режим доступу: [http://www.festo-didactic.com/int-en/...](http://www.festo-didactic.com/int-en/)

Зміївська І. В.,

викладач,

Харківський торговельно-економічний фаховий коледж ДТЕУ,

м. Харків.

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ УПРАВЛІННЯ ВІРТУАЛЬНОЮ КОМПАНІЄЮ

В сучасних умовах більшість галузей потребують втручання інформаційних технологій для підвищення рівня конкурентоспроможності на ринку. Ведення успішного бізнесу потребує досвіду використання бізнес-симуляторів, які дають можливість прогнозувати та приймати рішення на основі аналізу прикладних структурованих даних [2, 3].

Дослідження даного питання є актуальним у наш час і полягає в необхідності вирішення проблеми щодо комплексного застосування бізнес-симуляторів для отримання досвіду, щодо ведення власного бізнесу у віртуальних умовах, які максимально наближені до реальних.

Бізнес-симуляція – це інтерактивна модель економічної системи, яка за своїми внутрішніми умовами повністю ідентична до реальних економічних одиниць: підрозділу чи підрозділів усього підприємства.

Використання бізнес-симуляції можливе онлайн через будь-який веб-браузер. Інтерактивний характер бізнес-симуляцій надає можливості учасникам отримувати та розвивати свої первинні навички і компетенції з управління компанією, побудови стратегії, вирішення тактичних та операційних завдань – тобто навчитися робити все те, що можна засвоїти лише в практичній діяльності. Інтерактивний характер бізнес-симуляції носить ознаки гри.

Virtonomics Business Simulations – це величезний ігровий простір з безліччю подій, процесів і факторів, що постійно змінюються. Мета гри – успішно керувати власним бізнесом у віртуальних умовах наближених до реальності [1].

Унікальна особливість Virtonomics Business Simulations полягає в тому, що розвиток ігрового світу не має заздалегідь заданого алгоритму. Учасники своїми діями впливають на ринки, які змінюються, і, у свою чергу, знову впливають на дії інших гравців. Крім того, всі учасники пов'язані один з одним – деякі реальні гравці виступають покупцями та продавцями продуктів, обладнання, сировини і матеріалів для інших гравців. Все це створює реалістичне ринкове середовище, яке характеризується ризиком і невизначеністю. Усі дії в симуляції обробляються через регулярні проміжки часу. Така обробка називається перерахунком. Час між перерахунками називається кроком, під час кроку необхідно приймати рішення щодо управління віртуальною компанією. Протягом кроку потрібно реалізувати всі управлінські рішення для розвитку свого бізнесу. В ході гри гравець керує всіма ключовими ресурсами та бізнес-процесами – маркетингом, продажами, кадрами, ланцюгом поставок, виробництвом, управлінням фінансами тощо.

У наш час дуже важливо, щоб освіта на всіх етапах була застосовна до реального життя. Конкурентну перевагу на ринку праці отримують ті, хто готови приносити бізнесу прибуток тут і зараз, а не за деякий час. З метою підвищення якості підготовки студентів і створення умов для активізації самостійної роботи в Харківському торговельно-економічному фаховому коледжі ДТЕУ організовано проведення тренінгу з інформаційних систем в галузі. Платформа яка використовується для проведення тренінгу має назву Virtonomics Business Simulations.

В ході тренінгу студенти управляли власною віртуальною промисловою, чи торговою компанією. Підприємство розвивалося в абсолютно різних напрямках – видобуток природних ресурсів та їх первинна переробка, вирощування сільськогосподарської продукції, виробництво напівфабрикатів і готової продукції, наука, збут кінцевим споживачам. У кожному підрозділі віртуальної компанії моделювалися ключові бізнес-процеси та функції: кадри, виробництво, маркетинг, продажі, логістика, стратегічний менеджмент, фінанси, закупівлі тощо. У цій грі студент керував бізнесом, був генеральним директором компанії, розвивав існуючий бізнес, будував та керував новими типами бізнес-одиниць – фабриками,

складами, науково-дослідними центрами, сервісними підприємствами. Граючи він встановлював свої цілі в грі, сам визначив стратегію та тактику розвитку свого віртуального бізнесу, засвоїв основні принципи, правила, процеси та механізми функціонування будь-якого бізнесу та конкурентного оточення.

Отже, платформа Virtonomics Business Simulations це не тільки економічний бізнес-симулятор, але й унікальний простір для спілкування та навчання, який дає унікальну можливість застосовувати на практиці знання в різних галузях науки та техніки, а також покращувати свої комунікативні здібності. Крім базових професійних знань, цей симулятор дозволяє розвивати аналітичні здібності, стресостійкість, вміння працювати в команді та інші якості, що є запорукою успішного бізнесу.

Література:

1. Virtonomics Tutorial PDF. URL: https://virtonomics.com/wp-content/uploads/sites/2/2018/12/UserGuideVirtonomics_en.pdf (дата звернення: 14.06.2022)

2. Новаківський І. І. Інформаційні системи в менеджменті : адаптивний підхід : підручник / І. І. Новаківський, Н. В. Смолінська. – Київ : Видавничий дім «Кондор», 2019. – 440 с.

3. Павлиш В. А. Основи інформаційних технологій і систем : підручник / В. А. Павлиш, Л. К. Гліненко, Н. Б. Шаховська; Національний університет «Львівська політехніка». – Львів : Видавництво Львівська політехніки, 2018. – 619 с.

Іванюк І. В.,

к.п.н., с.н.с.,

Інститут цифровізації освіти НАПН України,

м. Київ.

ВИЗНАЧЕННЯ ПОТРЕБ ВЧИТЕЛІВ У ЗДІЙСНЕННІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ТА ПІДВИЩЕННІ ФАХОВОГО РІВНЯ

Проблема створення умов та забезпечення організації дистанційного навчання школярів постала в Україні спочатку при запровадженні карантинних заходів у зв'язку з поширенням COVID-19, а потім з повномасштабною війною після нападу РФ на Україну 24 лютого 2022 року.

Учені відділу компаративістики інформаційно-освітніх інновацій Інституту цифровізації освіти НАПН України у січні – лютому 2022 року провели онлайн-