

Нами було виокремлено ряд пропозицій щодо організації та ведення процесу дистанційного навчання у ЗВО. Вважаємо, що проведені відеоконференції в Zoom та Google Meet необхідно дублювати у записі, зокрема можна транслювати за допомогою відеохостингів Youtube та Twitch. Це актуально для студентів з сільської місцевості, які не мають «швидкого Інтернету» щоб забезпечити он-лайн зв'язок у будь-який час. У випадку, якщо студент пропустив он-лайн відеоконференцію з будь-яких інших причин, він також зможе подивитися її у записі. Також варто активніше проводити внутрішні опитування студентів щодо процесу дистанційного навчання та своєчасно реагувати на пропозиції. Це стосується в більшості випадків не зауважень, а пропозицій щодо розвитку, які молоді люди, що активно застосовують інформаційні технології, можуть дати.

Таким чином, на нашу думку, сучасні засоби та технології з дистанційного навчання у ЗВО дають широкий спектр можливостей у навчанні, що дає змогу мінімізувати різницю між очним та дистанційним навчанням в умовах, що склалися. Втім, цей процес потребує постійного вдосконалення, зокрема через співпрацю керівників та професорсько-викладацького складу університету, здобувачів вищої освіти та інших стейкхолдерів ЗВО.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК НАПРЯМОК ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ОБЛІКОВИХ ФАХІВЦІВ

*Стоянова-Коваль С.С., д.е.н., професор,
Одеський державний аграрний університет*

У сучасних умовах трансформації освітнього процесу, набуття професійної економічної освіти, де майбутні облікові фахівці мають оволодіти необхідними теоретичними знаннями і професійними практичними навичками з бухгалтерського обліку, повинне постійно якісно вдосконалюватися.

Опанування професії бухгалтера вимагає наполегливості і цілеспрямованості. Разом з цим, в освоєнні професійних навичок і компетенцій, нерідко зустрічається втрата інтересу до навчання і зв'язку із складністю самого матеріалу, а також не розумінням

стратегічних цілей викладаємих дисциплін, що призводить до розчарування студентів у майбутній професії, а від так і до самого процесу здобуття знань. Отже, демотивованих майбутніх фахівців потрібно мотивувати по-новому. Наразі все частіше у вишах звертаються до нових інструментів мотивації, серед яких набуває популярності гейміфікація, що означає застосування ігрових механік в неігрових ситуаціях для заохочення певної поведінки.

Науковці схилиються до думки, що гейміфікація доповнює та розширює можливості традиційного навчання завдяки переважанню інтерактивного навчання, зміні функцій викладача на модератора й консультанта.

Основним принципом гейміфікації є забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки. Значимо, що процес гейміфікації потребує певного оснащення і залежить від технічних збоїв [1].

Основні аспекти гейміфікації:

- динаміка (використання сценаріїв, що вимагають уваги користувачів та реакції);

- механіка (використання сценарних елементів, таких як віртуальні нагороди, статуси, товари);

- естетика (створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості користувача);

- соціальна взаємодія (широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів) [2]

Спрямована на цифрове покоління, гейміфікації допомагає викладачам адаптувати уроки під сучасні стилі навчання і краще відстежувати результати. За допомогою мобільних пристроїв, будь-яка дисципліна може стати більш інтерактивною і цікавою. Наразі, головною метою гейміфікації є зміна поведінки студента, тобто вона потрібна не для розваг, а для підвищення ефективності навчального процесу та вмотивованості здобувачів вищої освіти [3]. Щоб змінити студентські очікування, вирішення проблемних питань сучасної професійної освіти має бути головним питанням. А гейміфікація є одним з напрямів, що може підвищити якість підготовки студентів, мотивацію студентів до отримання професійних знань, вмінь, навичок, розкрити творче мислення майбутніх бухгалтерів.

Література.

1. Захарова О.В., Грузд А.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці національного технічного університету. Економічні науки*. 2017. Вип. 32. С. 113 – 122

2. Стоянова-Коваль С.С., Нургалєєва М.В. Гейміфікація при підготовці облікових фахівців. Стратегія розвитку сільського господарства та сільських територій: *Матеріали Десятої міжнародної науково-практичної молодіжної конференції*, 10 жовтня 2019 р./ редкол.: Ю. О. Лупенко та ін. К.: ННЦ «ІАЕ», 2019. с.168-171

3. Стоянова-Коваль С.С., Проблеми підвищення якості вищої освіти при підготовці облікових фахівців. *Актуальні проблеми освіти*. Збірник наук. стат. мат. IV Міжнародної науково-практичної конференції, 10-11 листопада 2016 р. ХНЕУ ім. Семена Кузнеця ХОГОКЗ, 2016. 500с.

БЕЗРОБІТТЯ ТА ЙОГО СУЧАСНИЙ СТАН В УКРАЇНІ

Стренадко В.Р., студентка,
Харківський національний технічний університет
сільського господарства імені Петра Василенка*

Однією з корінних соціально-економічних проблем сучасного етапу розвитку українського суспільства є проблема безробіття.

В Україні в 2019 році офіційно було зареєстровано близько 268,2 тис чоловік безробітних, які становили лише 1,1% від усього працездатного населення країни.

Рівень безробіття характеризують два показники: рівень безробіття (за методологією Міжнародної організації праці) та рівень зареєстрованого безробіття [1]. Лише 22% усіх безробітних звертаються за послугами до Державної служби зайнятості. Тобто статус зареєстрованого безробітного має тільки кожен 5-й безробітний українець.

Кількість зареєстрованих безробітних збільшується у грудні порівняно з листопадом на 17%, особливо у сільському господарстві, що є традиційним сезонним явищем. Так, у січні 2019 року воно склало 364,3 тис осіб, у грудні 2019 року – 338,2 тис осіб, а, у жовтні 2019 року – 259,3 тис осіб.

* Науковий керівник – Луценко О.А., к.е.н., доцент