

Міністерство освіти і науки України

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Факультет психології

Кафедра соціальної роботи

На правах рукопису

Бондар Ольга Миколаївна

**«Використання інноваційних засобів у дистанційному форматі
підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи»**

Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня
бакалавра соціальної роботи

Науковий керівник:

кандидат психологічних наук,
асистент кафедри соціальної роботи
Піонтківська Олена Георгіївна

Допустити до захисту в ЕК

Кафедра соціальної роботи

Завідувач кафедри соціальної роботи

Кандидат соціологічних наук,

(підпис)

Київ – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙ У ВИЩІЙ ОСВІТІ.....	6
1.1 Інноваційний простір вищої освіти закордоном.....	6
1.2 Інноваційність вищої освіти в Україні: сучасний стан та перспективи.....	12
1.3 Особливості організації дистанційної освіти у закладах вищої освіти України.....	17
Висновки до розділу 1.....	22
РОЗДІЛ ІІ. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСТАНЦІЙНОГО ФОРМАТУ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	24
2.1 Характеристика вибірки та плану дослідження.....	24
2.2 Опис авторських анкет для пілотного та основного етапів дослідження.....	26
2.3 Аналіз результатів анкетування.....	29
2.4 Модель/план експерименту зі створення інновації.....	45
Висновки до розділу 2.....	49
РОЗДІЛ ІІІ. ІННОВАЦІЙНІСТЬ ЯК ЗАСІБ МІНІМІЗАЦІЇ ПРОБЛЕМ ДИСТАНЦІЙНОГО ФОРМАТУ НАВЧАННЯ.....	52
3.1 Аналіз результатів експерименту та інноваційного рішення.....	52
3.2 Результати апробації прототипу інноваційного рішення.....	59
3.3 Можливості використання у закладах вищої освіти.....	65
Висновки до розділу 3.....	68
ВИСНОВКИ.....	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	73

ВСТУП

Актуальність дослідження підтверджується проблематикою формату дистанційного навчання у системі вітчизняної вищої освіти, а також потребою у вдосконаленні наявних практик та імплементації нових. Тема є особливо актуальною для підготовки фахівців соціономічних напрямків у закладах вищої освіти, адже, з огляду на специфіку діяльності, такі студенти мають ледь не найвищу потребу у природній комунікації впродовж навчання. Для збереження ефективності та якості надання освітніх послуг у такому разі можуть використовуватися інноваційні форми та методи вищої освіти.

Крім того, інноваційний розвиток освіти в Україні та діджиталізація освітнього простору наразі є одним із пріоритетних компонентів вітчизняної урядової стратегії, що і формує запит на необхідність проведення досліджень з такої проблематики. Відповідно нами і було обрано тему дипломної роботи саме за таким напрямком: «Використання інноваційних засобів у дистанційному форматі підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи».

Високі технології у наш час вже давно стали невід'ємною частиною життя людини. Вони проникли ледь не у кожную сферу нашої буденності: починаючи від рівня побуту і закінчуючи професійною діяльністю. Певна річ, поява нових технологій призвела до колосальної зміни суспільних процесів. Четверта науково-технічна революція безумовно вплинула і на галузь освіти, адже з метою якісної підготовки фахівців, що змогли б адаптуватися до глобальних змін, виникла необхідність у постійному вдосконаленні науково-освітнього простору, створенні інновацій, а згодом і популяризації так званої «цифрової освіти».

Тема вищої освіти у четвертій промисловій революції серед світових науковців наразі є досить популярною. Так, зокрема, її вивчають такі дослідники як П. Ю. Саух, І. В. Артьомов, А. Е. J. Wals, В. Xing, Е. McKenna, V. C. Tassone, Т. Marwala.

У період всесвітньої пандемії Covid-19 потреба у діджиталізації освітнього простору торкнулася кожного суб'єкта навчального процесу.

Глобальний карантин спровокував неочікувану потребу швидкого переходу до цифрових форм навчання школярів та студентів усього світу. Проте, певна річ, рівень інноваційності навчання у країнах досить різний. І сама необхідність переходу на дистанційний формат стала лакмусом, за допомогою якого ряд недоліків технічного забезпечення освіти став більш очевидним. На жаль, галузь вищої освіти в Україні не стала винятком.

Об'єкт дослідження – освітні інновації в системі вищої освіти в період дистанційного навчання.

Предмет дослідження – особливості створення освітніх інновацій задля підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи.

Мета дослідження – визначити особливості дистанційних форм професійної підготовки студентів в період дистанційного навчання та на основі отриманих результатів розробити та апробувати прототип інноваційного продукту для поліпшення дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи.

Завдання дослідження:

1. Теоретично дослідити освітні інновації в системі вітчизняної та зарубіжної вищої освіти в період дистанційного навчання
2. Емпірично дослідити проблематику дистанційного формату навчання та підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи у закладах вищої освіти.
3. Розробити та апробувати прототип інноваційного продукту для поліпшення дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи.

Методи дослідження:

- а) теоретичні – аналіз, порівняння, узагальнення, класифікація, систематизація;
- б) емпіричні – пілотне дослідження (авторська анкета), анкетування спрямоване на дослідження проблематики дистанційного формату навчання та підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи у закладах вищої освіти (авторська анкета), штучний експеримент зі створення інновації

(використання методу дизайн-мислення для створення інновацій), усне групове опитування, експертне опитування;

в) методи статистичної обробки даних – обробка відсоткових значень.

Структура дипломної роботи: дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновка, списку використаної літератури обсяг роботи становить 67 сторінок.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙ У ВИЩІЙ ОСВІТІ

1.1 Інноваційний простір вищої освіти закордоном

Перш ніж говорити про інновації у вищій освіті, передусім варто зазначити, що саме ми розуміємо під поняттям інновації. На нашу думку, інновація є кінцевим результатом інноваційного процесу, який власне передбачає створення докорінно нового продукту, підходу, послуги тощо.

На думку дослідника National University (California) P. Serdyukov, освітні інновації існують на кількох рівнях, серед яких:

- Рівень корегування та модернізації процесу.
- Рівень модифікації процесу.
- Рівень загального видозмінення системи освіти [50].

Певна річ, що таку класифікацію варто ототожнювати з мікро-, мезо- та макрорівнями в освітніх реформаціях. Тож з цього випливає, що інноваційність на першому рівні буде стосуватися безпосередньо елементів та деталей освітнього процесу, котрі потрібно замінити, змінити або відредагувати; на другому рівні інноваційність варто розглядати як вибір нового загального вектору або формату вже існуючого процесу; зрештою третій рівень передбачає більш глобальну інноваційність, що полягає у докорінних змінах системи.

Якщо розглядати інноваційність вищої освіти глобально, то варто констатувати, що наразі провідні заклади вищої освіти світу функціонують у вимірі проблемно-орієнтованої освіти [55]. Цей підхід передбачає використання Responsible Research and Innovation (RRI) – концепції відповідальних досліджень та інновацій, що є основним вектором у науково-освітніх програмах Європейського Союзу [37, 38]. Таким чином, провідними принципами RRI є:

- освіта для суспільства (у процесі навчання увага студентів акцентується на пріоритетності потреб навколишнього середовища та суспільства);
- освіта разом із суспільством (як невід’ємність двох складових) [53].

На нашу думку, ці принципи варто враховувати як при загальній побудові освітнього процесу (де у ролі суспільства виступає міні-соціум суб’єктів навчального процесу), так і у якості основного вектору навчання майбутніх фахівців (у вигляді навчання професійній діяльності, що передусім працює на благо природі та людям). Результатами успішної реалізації принципів є використання методу дизайн-мислення для створення інновацій, формування корпоративної соціальної відповідальності на підприємствах тощо.

Власне провідною метою RRI в освітньому просторі є підготовка фахівців, що володіють чотирма групами компетенцій, орієнтованих на вирішення соціальних проблем, серед яких: рефлексивність, інклюзивність, відповідальність та, так звана, спрямованість на майбутнє [54].

У межах цього напрямку загалом формується власне інноваційне середовище вищої освіти, у якому виділяються певні цінності, ідеї, вектори. Проте, на наш погляд, майже вся сучасна вища освіта так чи інакше функціонує у межах цього простору. Тому, вірогідно, сам підхід радше є новим лише як чітко сформована структура, адже як педагогічне явище він очевидно зародився дещо раніше.

Розглянувши, так би мовити, інноваційну філософію вищої освіти, варто перейти безпосередньо до інноваційних моделей вищої освіти, що включають у себе власне форми та методи навчання. Так, приміром, The Open University (Great Britain) пропонує класифікацію, яка, на наш погляд, найкраще відображає інноваційність [51]:

- Масове відкрите соціальне навчання (MOOC – Massive Open Online Course) – передбачає доступність навчальних курсів, вебінарів, майстер-класів для всіх верств населення; крім того, однією з

характерних рис вищої освіти закордоном є можливість вибору курсів для формування власного навчального плану з освітніх порталів інших вишів або платформ додаткового навчання на кшталт Coursera та edX.

- Використання збору та аналізу даних для розробки педагогічних методик – створення освітніх інновацій шляхом з'ясування потреб отримувачів освітніх послуг та подальшого їх забезпечення.
- Модель «перевернутого навчання» - передбачає самостійне опанування теоретичного матеріалу студентами з метою витрати університетського часу лише на аналіз та обговорення матеріалу, виконання певних завдань та вирішення кейсів.
- Принцип «Bring Your Own Devices» («Принеси свої власні пристрої») – передбачає застосування гаджетів в освітньому процесі; крім того, однією з характерних рис вищої освіти закордоном є наявність спільної у межах закладу вищої освіти онлайн-платформи для навчання на кшталт Moodle, Blackboard Learn, Google Classroom, а також мобільних додатків, що містять у собі інформацію організаційного характеру (на кшталт мапи кампусу, онлайн-розкладу занять тощо).
- Динамічне оцінювання – система оцінювання не окремих завдань, а загального прогресу студента.
- Мета-навчання – власне навчання про те, як правильно навчатися – здобувати знання самостійно та засвоювати отримані знання більш ефективно.
- Освіта через події – передбачає надання освітніх послуг у межах певних подій, таких як освітні фестивалі, приміром.
- Використання сторітелінгу в освіті – засвоювання та повторення інформації відбувається шляхом побудови певних змістовних розповідей за темою; може використовуватися як ігровий елемент.

- Концепція порогів – полягає у розгляді бар'єрів на шляху до опанування знань та навичок з метою їх усунення.
- Використання бриколажу – передбачає використання існуючих, не завжди характерних саме для цієї діяльності, інструментів з метою втілення ідей.

На наш погляд, у цій класифікації, певна річ, мова йде не стільки про власне індивідуальну інноваційність кожного пункту, скільки про актуальність у контексті інноваційного навчання. Власне важливою є універсальність моделей, що дозволяє застосовувати їх у різних спільнотах та у межах абсолютно різних академічних дисциплін. На нашу думку, з огляду на сучасний стан вищої освіти, у підготовці майбутніх фахівців соціальної роботи особливо ефективними можуть бути такі моделі як: використання збору та аналізу даних для розробки педагогічних методик, принцип BYOD, використання сторітелінгу та бриколажу. Вибір пов'язаний з трьома необхідними, на наш погляд, умовами побудови інноваційного освітнього простору вищої освіти:

- використання технічних засобів;
- проведення досліджень з метою покращення процесу для отримувачів освітніх послуг (студентів);
- підвищення рівня креативності у навчальному процесі.

Крім того, на наш погляд, освітні інновації мають спрямовуватися на три основні напрямки задля найбільш ефективного їх застосування:

- створення інновацій з метою підвищення якості процесу надання знань студентам;
- створення інновацій з метою підвищення мотивації студентів до навчання;
- створення інновацій з метою підвищення рівня зусиль студентів, котрі вони витрачають на навчання.

Прикладом інновації вищої освіти, що поєднує всі три вищезгадані напрямки, може бути ігровий навчальний простір. Саме поняття ігрового навчання є, можна сказати, класичним у світовій педагогіці, адже було описано ще кілька століть тому Джоном Локком, Жан-Жаком Руссо та багатьма іншими видатними вченими. Проте у межах вищої освіти у четвертій промисловій революції ігрове навчання видозмінюється. Таким чином, воно стає інноваційним у значенні безпосередньо цифрового ігрового простору. Наразі дослідження цієї практики вищої освіти є досить популярним, зокрема ними займаються такі зарубіжні вчені як D. Vlachopoulos, L. F. Luna-Reyes, M. L. Angelini, A. Aggoun, R. L. Bell, T. Söderström, D. Stanley, E. Saarinen, A. Makri.

В. Gros в одній із своїх праць навів класифікацію цифрових навчальних ігор. Ми виділимо основні її елементи, які на наш погляд можна використати у навчанні майбутніх фахівців соціальної роботи [40]:

- екшн-ігри (відеоігри на основі відповідей);
- пригодницькі ігри (гравець вирішує поставлені грою задачі, аби перейти на наступний рівень);
- рольові ігри (гравці беруть на себе ролі вигаданих персонажів);
- ігри-симулятори (ігри, змодельовані на основі природних чи штучних систем та явищ);
- стратегічні ігри (гравцям необхідно розробити певну стратегію задля досягнення цілей гри).

На нашу думку, такі типи віртуальних ігор були б дуже корисними у навчанні майбутніх фахівців соціальної галузі, адже завдяки ним можна закріпити отримані знання та відтворити їх на практиці (бодай віртуально).

Загалом, згідно E. Tsekleves, J. Cosmas, A. Aggoun, використання віртуальних ігор в освітньому процесі має такі переваги як: можливість повторення раніше вивченого матеріалу, реалістичність, наявність зворотного зв'язку, співпраця (у разі командної роботи), візуалізація досягнень та наявність нагород [57].

Поруч з цим дослідник M. L. Angelini наводить такі переваги використання віртуальних симуляторів як: можливість працювати у команді, лідерство, міжособистісне спілкування, можливість прийняття відповідальних рішень тощо [23].

З огляду на численні дослідження зарубіжних вчених, не виникає сумнівів у ефективності використання цифрового ігрового навчання. Найбільш важливим аргументом на користь складності впровадження цієї інновації є фінансова складова – розробка подібних навчальних ігор та віртуальних симуляторів потребує значних грошових витрат, котрі можуть бути посильними не для всіх закладів освіти світу.

Так, наприклад, турецькі дослідники F. Sahin та B. Yidirim у своїй праці фіксують важливість використання комп'ютерного моделювання, віртуальних рольових ігор та віртуальної реальності у процесі підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи, проте зазначають, що на шляху до впровадження існує цілий ряд бар'єрів [59].

Крім того, варто зазначити, що закордоном активно використовуються такі інновації вищої освіти як:

- Створення бізнес-інкубаторів.
- Створення наукових парків.
- Створення технопарків.

Функціонування таких науково-освітніх структур насамперед пов'язане зі співпрацею закладів вищої освіти з бізнес-сектором, як однією з найбільш визначних рис інноваційності вищої освіти закордоном.

Важливо зазначити, що у таких країнах як США, Канада, Японія, а також у країнах Європейського союзу впровадження інновацій у науково-дослідну та освітню галузь вже досить давно є одним з пріоритетних напрямків державних стратегій. Так, наприклад, Фінляндія вважається першою державою, що ухвалила концепцію національної системи інновацій як провідного елемента політики у науково-технологічній галузі [1].

Загалом інноваційність простору вищої освіти у розвинених країнах можна схематично охарактеризувати наступним чином (Рис.1.1):



Рис. 1.1 Інноваційний простір вищої освіти розвинених країн

Певна річ, успішне впровадження інноваційної політики у цих країнах спровоковане сильною економікою та загалом високим рівнем життя. Україну наразі досить складно порівнювати зі світовими лідерами, зважаючи на те, що ми лише починаємо свій інноваційний розвиток і на цьому етапі маємо ряд викликів. Проте, звертаючись до думки А. Makri та D. Vlachopoulos, констатуємо, що передусім варто розвивати «культуру, що підтримує інноваційну освіту» задля того, аби мати простір для генерації ідей та бачити потребу у пошуках шляхів для їх втілення зі сторони суспільства [35].

1.2 Інноваційність вищої освіти в Україні: сучасний стан та перспективи

Наразі процес діджиталізації в Україні є однією із пріоритетних урядових стратегій. Так, приміром, ми можемо спостерігати перехід у

цифровий простір ряду базових елементів буденності українців: починаючи від цифрової версії основних документів, закінчуючи онлайн-системою адміністративних платежів. Безперечно такі інновації зумовлюють потребу у підвищенні цифрової грамотності серед населення. Проте на якому ж місці у цьому переліку перебуває інноваційність вищої вітчизняної освіти?

Згідно Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України 2018-2020 років, було визначено пріоритетні курси діджиталізації освіти. До них, зокрема, належали [16]:

- Створення освітніх мультимедійних платформ з метою автоматизації освітнього процесу (зокрема і у закладах вищої освіти).
- Організація широкосмугового доступу до Інтернету у всіх освітніх закладах.
- Створення та впровадження інноваційних засобів освіти у цифровому середовищі (на кшталт мультимедійних та інклюзивних класів, науково-дослідних центрів та лабораторій тощо).
- Розвиток системи дистанційної освіти.

Однак, станом на сьогодні рівень діджиталізації вітчизняної освіти варто розглядати як той, що розвивається. На це, зокрема, вказують нормативно-правові акти 2021 року. Серед яких: Постанова Кабінету Міністрів України №184 від 10 березня 2021 року «Питання Єдиного державного веб-порталу цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта», Звіт МОН України з виконання оперативного плану МОН України на 2020 рік та основні цілі на 2021 рік. Згідно цих документів, робота, що була проведена у галузі вищої освіти не мала характер цифрової трансформації. Серед цілей же МОН України на 2021 рік у секторах вищої освіти, науки та інновацій варто виділити наступні [6]:

- Затвердження концепції цифрової трансформації вітчизняної освіти та науки.
- Забезпечення інтеграції закладів вищої освіти з промисловістю.
- Систематизація законодавчої бази у галузі науки й інновацій.

- Підвищення рівня ефективності інноваційної діяльності у наукових парках та комерціалізації результатів наукових досліджень.
- Забезпечення участі проєктів, наукових та науково-технічних робіт з наукових досліджень та інновацій у програмах, що фінансуються Європейським Союзом.
- Забезпечення учасників освітнього процесу освітніми цифровими ресурсами.
- Створення умов для підвищення у педагогів інформаційно-цифрової компетентності.
- Створення онлайн-платформи «Наука та бізнес» для комунікації суб'єктів освітнього процесу.
- Залучення до формування European Open Science Cloud.

Загалом, варто констатувати, що Україна наразі має потребу у створенні фундаменту для діджиталізації освітнього простору. І задля того, аби нашу державу було б більш доцільно порівнювати з розвиненими країнами світу, варто виконати принаймні такі умови, на наш погляд, як:

- надання технічних засобів комунікації, Інтернет-зв'язку та програмного забезпечення всім суб'єктам освітнього процесу;
- підвищення цифрової грамотності суб'єктів освітнього процесу;
- утворення відповідної законодавчої бази, котра б фіксувала необхідність всіх вищезгаданих потреб.

Певна річ, така містка та масштабна реформація потребує часу та ресурсів. Проте потреба у підвищенні інноваційності вищої освіти стоїть вже зараз. То яка ж власне інноваційна картина вищої освіти існує в Україні наразі?

Передусім зазначимо, що закладами вищої освіти в Україні використовуються навчальні онлайн-платформи (серед яких насамперед Google Classroom та Moodle), проте ця тенденція не несе загальний обов'язковий характер. Крім того, деякі заклади вищої освіти мають власні онлайн-системи автоматизації (наприклад, Triton Student) та власні мобільні

додатки (наприклад, новостворений KNU online) [17]. Такі ресурси насамперед несуть адміністративний характер, а не є власне невід’ємною частиною навчального процесу у закладі вищої освіти. Однак освітня модель Bring Your Own Devices все більш глибоко вкорінюється у систему вітчизняної вищої освіти.

Крім того, останнім часом українські університети дедалі частіше почали рекомендувати ресурси додаткової освіти для поглиблення знань студентів, а власне освітня модель Massive Open Online Course зараз активно реалізується Міністерством цифрової трансформації. Так, наприклад, на платформі Дія.Цифрова освіта у вільному доступі розміщені так звані «Освітні серіали», метою яких є підвищення особистісного та професійного розвитку українців різного віку та професій (адже освітні серіали, зокрема, діляться на такі категорії як: «Для вчителів», «Для медичних працівників», «Для бізнесу та стартапів», «Для держслужбовців»; «Для школярів», «Для молоді», «Для батьків» тощо) [11].

Важливо зазначити, що у структурі інноваційного розвитку освіти та науки нашої держави важливе місце займає створення бізнес-інкубаторів, наукових та технопарків. І якщо останні вже стали невід’ємною частиною дослідницьких закладів вищої освіти України, то вітчизняні бізнес-інкубатори мають ряд проблем, серед яких, на думку дослідників Т. В. Пуліної, І. М. Тесленок та М. П. Носова, низький рівень залучення до бізнес-інкубаторів в університетах та наукових структурах [15].

Якщо розглядати безпосередньо інноваційні педагогічні технології у вітчизняній вищій освіті, то дослідник О. В. Крупко, зокрема, виділяє такі як [9]:

- інтеграційні технології – інтеграція міждисциплінарних знань та вмінь;
- професійні ігрові технології – безпосереднє використання ігор у процесі навчання;

- інформаційно-комп'ютерні технології – реалізація навчання у цифровому просторі;
- тренінгові технології – тренування у цифровому просторі;
- інтерактивні технології – інтерактивні методи на кшталт кейс-методу.

Очевидно, що всі наведені автором педагогічні технології реалізуються у межах сучасних українських закладів вищої освіти. Проте для нас особливу цікавість становлять ігрові педагогічні технології у цифровому просторі, зважаючи на позитивний зарубіжний досвід та необхідність їхньої імплементації у систему підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи.

У ході аналізу вітчизняних наукових публікацій за темою було встановлено, що наразі ігрове навчання в Україні існує лише у типовому його виді, а власне цифрове ігрове навчання та такі його елементи як навчальні відеоігри, цифрових симуляторів та VR, на жаль, здебільшого є елементами поля розвитку вітчизняної вищої освіти.

Варто зазначити, що існують певні конструктори цифрових навчальних ігор, що спрямовані на створення вікторин та тестів (наприклад, Kahoot, Madtest, Genially, LearningApps, ProProfs тощо), а також стратегічно-рольові навчальні ігри (MineTest та Classcraft), котрі можна наповнювати власними тестами. Проте вони мають суттєві мінуси, котрі заважають їх успішно інтегрувати у вітчизняний освітній процес. Серед яких: відсутність української мови, значні обмеження демо-версій, висока вартість підписки, незручний інтерфейс тощо.

Загалом, на нашу думку, цифрові педагогічні практики у вищій освіті – це не далекі інновації розвинених країн, а перспективи розвитку вітчизняної системи освіти. Безумовно, варто констатувати, що Україна наразі перебуває на етапі «закладання фундаменту» цифрової освіти, виконуючи вищезазначені задачі та цілі. Цей процес безперечно буде дещо затягнутим у часі, зважаючи на саму складність та об'ємність реалізації. Однак, на наш погляд, це не означає, що заклади вищої освіти не можуть власноруч створювати інновації з

метою покращення якості та ефективності освіти. Реалізація ідей можлива в умовах співпраці з бізнес-сектором та грантодавцями у галузі освіти, науки та інновацій. Саме тому важливими етапами у сучасній діяльності закладів вищої освіти є проведення досліджень з метою фіксації проблематики та зон росту, аналіз яких у майбутньому став би підґрунтям для створення інновацій.

1.3 Особливості організації дистанційної освіти у закладах вищої освіти України

Питання організації дистанційного навчання вищої освіти в умовах карантину є досить суперечливим. Минулого року МОН України ухвалив Положення про дистанційне навчання. Однак заклади вищої освіти, маючи автономію, загалом організують навчальний процес самостійно, враховуючи особливості вищезазначеного нормативно-правового акту. Тобто співробітники вишу самостійно обирають інструменти та методи дистанційного навчання, формуючи план під особливості свого функціонування.

Згідно Закону України «Про вищу освіту» дистанційне навчання є однією з форм отримання вищої освіти [5]. Однак до початку карантинних обмежень минулого року Україна не мала певної «культури» дистанційної освіти. Саме завдяки цьому, на нашу думку, вітчизняні суб'єкти вищої освіти зіштовхнулися із масою викликів на шляху до успішної реалізації поставлених цілей.

Завдяки цьому у науково-дослідному просторі з'явився неабиякий інтерес до вивчення проблематики організації процесу дистанційної освіти, зокрема у закладах вищої освіти. Приміром, на думку, М. М. Мургіної, дистанційний формат вищої освіти передусім не відповідає двом найважливішим вимогам – комунікаційним та кадровим [10]. Розглянемо більш детально ці два компоненти. На думку багатьох учасників процесу дистанційного навчання та дослідників, комунікація не може вважатися ефективною, доки не у всіх суб'єктів начального процесу є однаковий рівень

доступу до технічних засобів комунікації, високоякісного інтернет-зв'язку та зв'язку загалом. Крім того, також кадрове питання у цій темі – одне з найбільш важливих, адже відсутність достатнього рівня цифрової грамотності та компетентності призводить до ускладнення процесу здобуття або надавання знань.

Натомість І. А. Пахомова серед найбільш значних проблем виділяє різноманітність використовуваних платформ замість впровадження єдиної, а також проблема відсутності практик та неможливість повноцінних стажувань в онлайн-форматі [13]. Перший компонент загалом апелює до того ж таки технічного показника, щоправда він проявляється не лише в проблемі володіння якісними гаджетами та достатнім рівнем інтернет-зв'язку, а й у затримці наданні зворотного зв'язку та оперативного реагування. Другий компонент же полягає у тому, що отримання практичних навичок в умовах дистанційного навчання значно ускладнюється. Так, наприклад, студенти соціономічних спеціальностей страждають від недостатності живого спілкування, на якому базується специфіка їхньої діяльності. Зрештою проходження практик та стажувань в карантинних умовах часто перетворюється у дистанційне виконання завдань, що значно знижує рівень ефективності від такого виду робіт у межах академічного навчання.

Численна кількість досліджень та наукових праць на тему організації дистанційного навчання у межах вищої освіти спрямована на розгляд проблематики соціально-психологічного характеру.

Приміром, К. Є. Суятинова фіксує, що студентам закладів вищої освіти подекуди не вистачає навичок самоосвіти та емоційної взаємодії [20]. Загалом, ми не можемо погодитися з думкою про недостатній рівень навичок самоосвіти серед студентів, адже сам простір сучасної вищої освіти включає в себе самоосвіту як обов'язковий складник. Тому, на наш погляд, у студентів закладів вищої освіти мають розвивати здібності до самонавчання незалежно від формату власне навчального процесу. Проте, ми вважаємо, що теза про відсутність емоційної взаємодії дійсно є одним з ключових питань, котрі

насамперед мають вирішуватися надавачами освітніх послуг. На наш погляд, їх можна досить просто вирішувати шляхом організації додаткових онлайн-зустрічей зі студентами, які можуть виступати своєю площиною для рефлексії або ж навіть інкаутер-групою, якщо у закладу вищої освіти є можливість залучення психолога до роботи. Задля компенсації дефіциту емоційної взаємодії також можуть влаштовуватися неформальні заходи онлайн органами студентського самоврядування того чи того закладу вищої освіти.

Такий підхід може вирішити і низку інших соціально-психологічних проблем, котрі фіксуються у наукових працях вітчизняних дослідників. Так, приміром, С. М. Бужинська зазначає, що студенти насамперед зіштовхуються із труднощами адаптації до дистанційного навчання, які внаслідок можуть спричинити відсутність мотивації до навчання. На її погляд, шлях викорінення цих проблем полягає у впровадженні інтерактивних форм навчання в освітній процес, а також підвищення рівня планування роботи та власного часу студентів [2]. На нашу думку, з цього впливає те, що вдалим може бути і впровадження тренінгів для розвитку soft-skills у студентів.

О. Кравченко зазначає, що найголовнішою проблемою такого характеру є підвищення загального рівня навантаження, що викликає потребу у соціально-психологічному супроводі [8]. У цьому випадку мова має йти про інтеграцію в освітній процес методів профілактики вигорання.

Проте, хочемо зазначити, що соціально-психологічна допомога не повинна бути спрямована лише на отримувачів послуг. Беззаперечно педагоги закладів вищої освіти можуть зіштовхуватися з такими ж проблемами, як і самі студенти, при цьому, вірогідно, маючи ще додаткові хвилювання з приводу відповідальної організації навчального процесу он-лайн. Тому, на наш погляд, допомога у цьому напрямку має обов'язково нести комплексний характер.

Зважаючи на проаналізовані наукові джерела та зроблені власні узагальнення, розглянемо основну проблематику організації дистанційного формату вищої освіти в Україні (Таб.1.1).

Таблиця 1.1 Проблематика організації дистанційного формату вищої освіти в Україні

Напрямок	Зафіксовані проблеми	Можливі шляхи вирішення
<i>Технічне забезпечення</i>	Не всі студенти мають доступ до технічних засобів комунікації та високоякісного Інтернет-зв'язку.	Реалізація цілей цифрової освіти урядом.
<i>Освітня платформа</i>	Різноманітність онлайн-платформ та хаотичність.	Створення власної платформи закладом вищої освіти, або ж використання вже існуючої за умови фіксації її як єдиної можливої та обов'язкової.
<i>Кадрове забезпечення</i>	Потреба у цифровій грамотності педагогів та підвищенні кваліфікації задля роботи в умовах дистанційного навчання.	Реалізація цілей цифрової освіти урядом; підвищення кваліфікації, рівня цифрової обізнаності та пристосованості у межах закладу вищої освіти.
<i>Освітні програми</i>	Непристосованість програм до дистанційного формату навчання.	Адаптація освітніх програм окремих курсів, наповнення їх інтерактивними методами навчання, що сприяють підвищенню ефективності та загального рівня зацікавленості студентів.
<i>Емоційна взаємодія</i>	Відсутність живого спілкування та оперативних реакцій на запити.	Впровадження додаткових занять, спрямованих на рефлексію по типу групової терапії чи інкаутер-груп у межах закладу вищої освіти.
<i>Мотивація</i>	Зниження або відсутність мотивації до навчання.	Інтеграція ігрових форм навчання, що підвищують рівень зацікавленості та мотивації у межах навчальних курсів; в ідеалі – створення простору для цифрового ігрового навчання за прикладом розвинених країн.
<i>Психологічне навантаження</i>	Трудності адаптації та ризик вигорання.	Впровадження у межах навчальної діяльності тренінгів на розвиток soft-

		skills та різноманітних методів профілактики вигорання.
--	--	---

Виходячи з даних, представлених нами у таблиці, проілюструємо схему перспектив розвитку системи дистанційного формату вищої освіти в Україні (Рис.1.2).

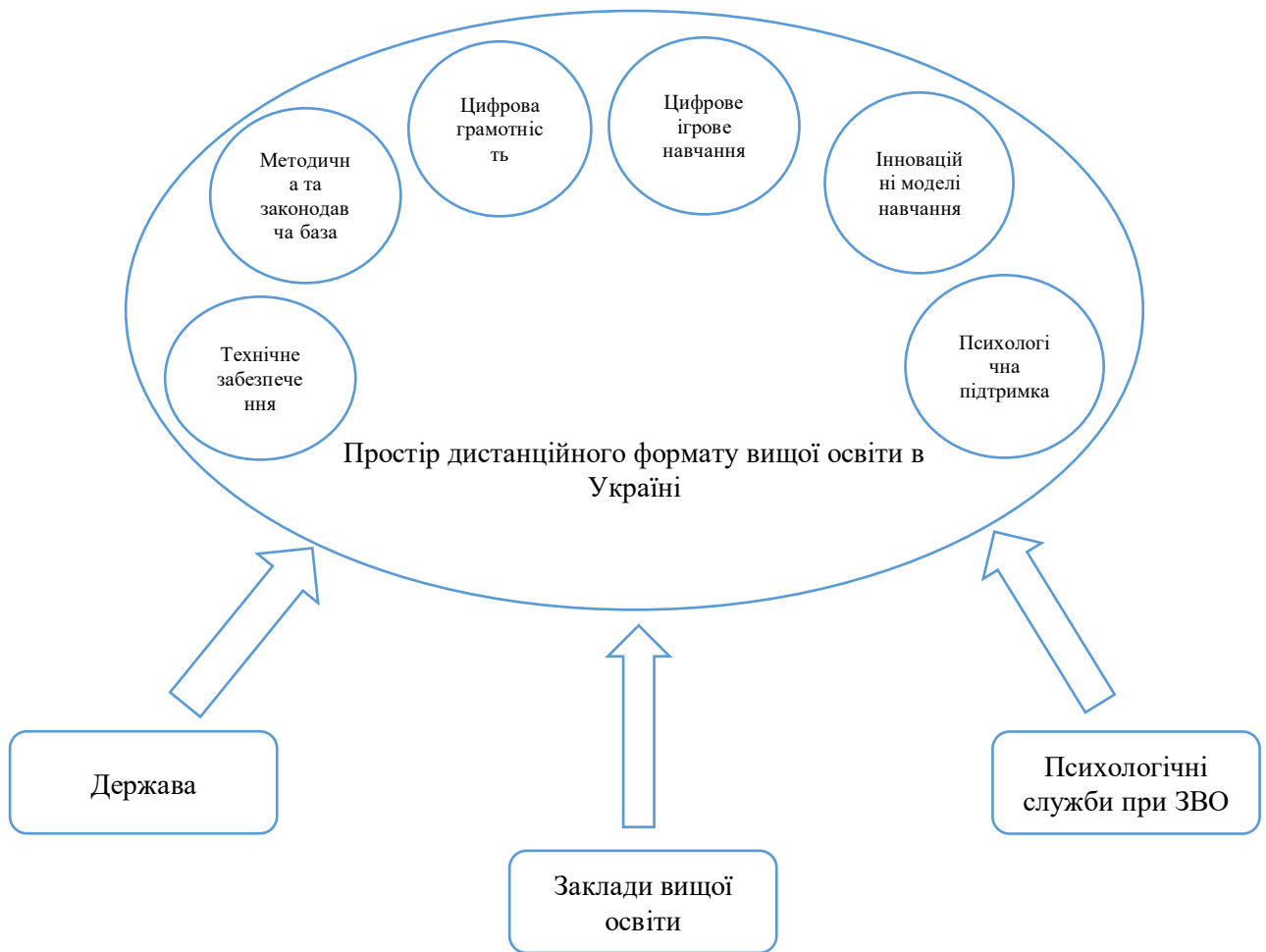


Рис.1.2 Перспективи розвитку системи дистанційного формату вищої освіти в Україні

Представлена нами схема перспективи розвитку системи дистанційного формату вищої освіти в Україні включає елементи двох типів:

- компоненти інноваційного простору вищої освіти розвинених країн, котрі можна інтегрувати у систему дистанційного формату вищої освіти, що нині існує в Україні;

- компоненти, покликані мінімізувати або викоринити проблеми дистанційного формату вищої освіти в Україні, котрі розглядаються у вітчизняних наукових публікаціях.

Висновок до розділу 1

Перед початком проведення теоретичного дослідження нами була поставлена наукова проблема про потребу покращення системи організації дистанційного формату вищої освіти у період всесвітньої пандемії. Сучасний дистанційний формат освіти в Україні розвивається у межах стратегії розвитку цифрової освіти держави, тому задля більш глибокого розуміння функціонування цифрового освітнього простору, насамперед нами було проаналізовано інноваційність вищої освіти у розвинених країнах світу.

Виходячи з інформації, отриманої під час аналізу наукових джерел, ми виявили, що основними компонентами інноваційного простору вищої освіти розвинених країн є: підхід Responsible Research and Innovation (відповідальний підхід до досліджень та створення інновацій), інноваційні моделі освіти (класифікація британського The Open University), навчання у наукових та технопарках і бізнес-інкубаторах, цифрове ігрове навчання. У межах такого простору, як правило, заклади вищої освіти взаємодіють з державою та бізнес-сектором. Встановлено, що створення такого інноваційного освітнього простору є можливим за умови існування «культури, що підтримує інновації» у суспільстві.

Окрім цього, ми розглянули сучасний стан інноваційної вищої освіти в Україні і встановили, що цифрову освіту у нашій державі варто вважати тією, що розвивається, зважаючи на низку викликів на шляху до розвитку.

Після аналізу інноваційності вищої освіти в Україні та закордоном ми перейшли до безпосереднього аналізу особливостей організації дистанційного формату вищої освіти в Україні. На цьому етапі нами було зафіксовано проблеми у напрямку технічного, кадрово-методичного та соціально-психологічного забезпечення. Зважаючи на це, нами було побудовано схему

перспектив розвитку системи дистанційного формату вищої освіти в Україні. Вона містить у собі як компоненти, що належать до інноваційного простору вищої освіти розвинених країн, так і компоненти, які покликані мінімізувати або викорінити проблеми дистанційного формату вищої освіти в Україні, котрі ми зафіксували на більш ранніх етапах теоретичного дослідження.

Отримана нами інформація зумовлює логічний перехід до емпіричного дослідження проблем дистанційного формату вищої освіти в Україні серед безпосередньо отримувачів послуг у галузі соціальної роботи.

РОЗДІЛ II

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСТАНЦІЙНОГО ФОРМАТУ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

2.1 Характеристика вибірки та плану дослідження

У попередньому розділі нами були окреслені перспективи інноваційності вищої освіти в Україні та актуальна проблематика дистанційного формату навчання у вітчизняних закладах вищої освіти. Особливість поставленої нами наукової проблеми зумовила логічний перехід до дослідження власне дистанційного формату професійної підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи у закладах вищої освіти.

Зважаючи на те, що ми маємо на меті зробити дистанційне навчання майбутніх фахівців соціальної роботи більш комфортним для самих студентів, нашу вибірку становлять власне студенти соціальної роботи. Отже, наші респонденти – студенти спеціальності 231 «Соціальна робота», що навчаються за освітніми ступенями «Бакалавр» та «Магістр» у Київському національному університеті імені Тараса Шевченка та Харківському національному університеті імені Василя Каразіна. Вибірки підібрані з огляду на те, що професійна підготовка цих студентів реалізується в умовах класичних закладів вищої освіти, однак має значні відмінності в освітніх програмах: професійна підготовка майбутніх фахівців соціальної роботи у КНУ ім. Шевченка відбувається у межах факультету психології та має власне психологічне підґрунтя, тоді як професійна підготовка майбутніх фахівців соціальної роботи у ХНУ ім. Каразіна реалізується у межах факультету соціології та має відповідно соціологічне наукове підґрунтя. Кількісний розподіл респондентів (60% – студенти КНУ ім. Шевченка та 40% – студенти ХНУ ім. Каразіна) відображає відсотковий розподіл студентів соціальної роботи двох вишів від їх загальної кількості. При цьому поділ респондентів за статтю також має пропорційний характер (85% жінок та 15% чоловіків). Вибірка дослідження є

репрезентативною. Безпосередньо розподіл респондентів за навчальними роками (курсами) має наступний вигляд (Рис.2.1):

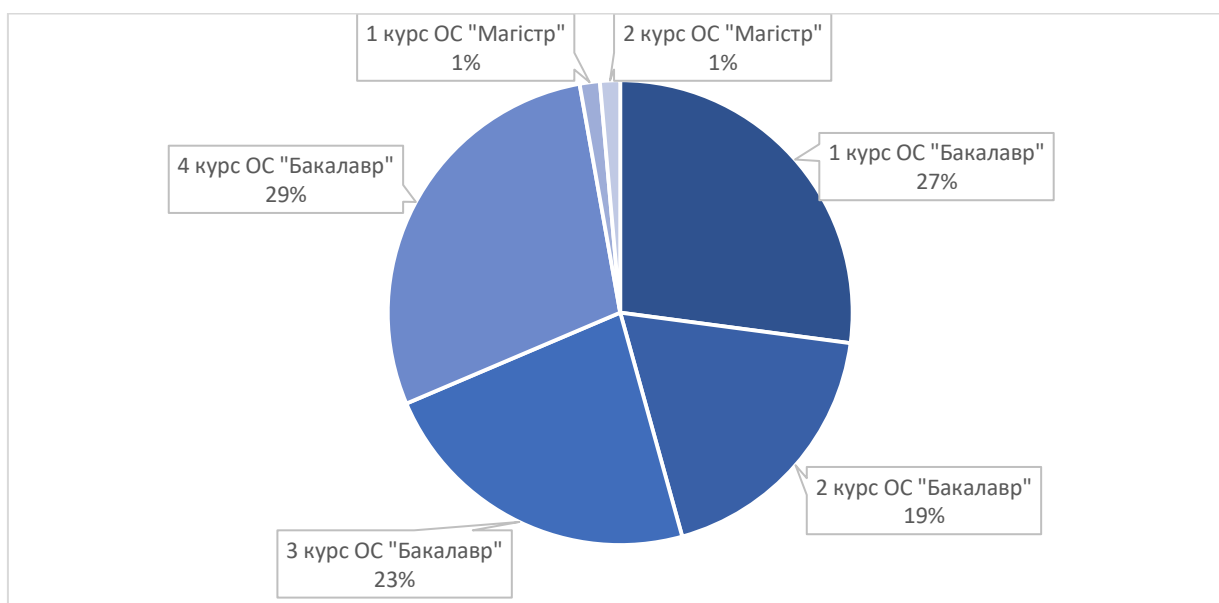


Рис.2.1 Віковий розподіл респондентів

Кількість студентів-магістрів, залучених до дослідження, спровокована відсутністю професійної підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи на освітньому ступені «Магістр» у ХНУ ім. Каразіна та відносно малою кількістю студентів-магістрів соціальної роботи в КНУ ім. Шевченка.

Задля успішного проведення емпіричного дослідження нами був розроблений план, що включає у себе наступні етапи та методи (Таб.2.1):

Таблиця 2.1 План емпіричного дослідження

<i>I етап</i>	підготовчий – формування вибірки дослідження та створення інструментарію;
<i>II етап</i>	проведення пілотного дослідження (авторська анкета);
<i>III етап</i>	проведення основного етапу опитування (авторська анкета, спрямована на дослідження дистанційного формату навчання);
<i>IV етап</i>	аналіз та обробка даних, отриманих на двох попередніх етапах емпіричного дослідження;

<i>V етап</i>	проведення штучного експерименту (використання методу дизайн-мислення для створення інновацій);
<i>VI етап</i>	аналіз та обробка даних, отриманих під час експерименту;
<i>VII етап</i>	проведення усного групового опитування;
<i>VIII етап</i>	проведення експертного опитування;
<i>IX етап</i>	аналіз та обробка даних, отриманих на двох попередніх етапах дослідження.

Важливо зазначити, що, зважаючи на карантинні обмеження та фізичну віддаленість частини респондентів, дослідження було проведено дистанційно. Тож розповсюдження анкет та збір інформації відбувався за допомогою використання технічних засобів комунікації та мережі Інтернет.

2.2 Характеристика авторських анкет для пілотного та основного етапів дослідження

На підготовчому етапі нами були створені анкети для пілотного та основного дослідження. Загальна структура анкет має наступний вигляд:

- вступна частина – звернення до респондентів, що включає у себе фіксування мети дослідження та часу, що знадобиться на надання відповідей («Вітаю! Ця анкета спрямована на дослідження стратегій створення соціальних інновацій з метою вирішення проблем дистанційного навчання. Час проходження дослідження - близько двох хвилин. Кожна Ваша відповідь є дуже цінною для нас. Інформація, отримана під час дослідження, може всіх нас наблизити до покращення системи організації дистанційного навчання»);
- паспортка – запитання, що встановлюють соціально-демографічну характеристику респондента: стать (чоловіча, жіноча, інша), заклад вищої освіти (КНУ ім. Шевченка, ХНУ ім. Каразіна), курс (1 ОС «Бакалавр», 2 ОС «Бакалавр», 3 ОС «Бакалавр», 4 ОС «Бакалавр», 1 ОС «Магістр», 2 ОС «Магістр»);

- основна частина – ключові запитання анкет;
- заключна частина – подяка за участь респондента у дослідженні («Дякуємо Вам за участь у дослідженні!»).

На етапі як пілотного, так і основного анкетування нами було опитано 70 осіб, що становлять основну вибірку дослідження, котра розглядалася нами раніше.

Після реалізації підготовчого етапу ми розпочали проведення пілотного дослідження. Мета його проведення – з'ясування факторів, що можуть впливати на основне емпіричне дослідження та допомогти обрати правильний курс у ньому.

Зважаючи на те, що наша дослідницька робота спрямована на тематику інноваційності в освітньому просторі, нами було створено анкету, що містить запитання стосовно безпосередньо створення інновацій. Таким чином, авторська анкета для пілотного дослідження становить загалом десять закритих запитань, що містять кілька варіантів відповідей. Всі запитання умовно можна поділити на блоки:

- Про соціальну роботу, як творчу діяльність, що може становити елементи ігрової та інтерактивної взаємодії:
 - «Соціальна робота, на Вашу думку, є творчою діяльністю?»;
 - «Чи мають місце інтерактивні, ігрові форми взаємодії між членами колективу у галузі соціальної роботи?»;
- Про особливості створення соціальних інновацій:
 - «Чи є створення інновацій, на Ваш погляд, важливим елементом у галузі соціальної роботи?»;
 - «Чи є створення інновацій, на Вашу думку, важливим елементом діяльності саме фахівця соціальної роботи?»
 - «На Ваш погляд, створюючи соціальну інновацію, який підхід насамперед варто використовувати?»;
 - «Створюючи соціальну інновацію, на Вашу думку, яким досвідом передусім варто користуватися?»;

- «Створюючи соціальну інновацію, на Ваш погляд, пріоритетно орієнтуватися на..?»;
- «Загалом, на Ваш погляд, чи є необхідність тестування соціальної інновації?»;
- Про метод дизайн-мислення як підхід до створення інновацій:
 - «Чи відомо Вам про метод дизайн-мислення?»;
 - «Чи можна, на Вашу думку, дизайн-мислення використовувати у соціальній сфері?».

Відповіді респондентів на цю анкету були покликані підтвердити або спростувати правильність дослідницького вектору та завчасно побудованого плану емпіричного дослідження.

Мета анкетування на основному етапі дослідження – фіксування проблем, з якими студенти зіштовхнулися під час дистанційного навчання, та перспектив їх подолання, на думку самих респондентів. Анкета містить одинадцять як відкритих, так і закритих запитань з кількома варіантами відповідей. Серед них існує наступний поділ на блоки:

- Про проблематику дистанційного формату навчання:
 - «Чи є загалом, на Ваш погляд, проблеми у дистанційному університетському навчанні?»;
 - «У кого, на Ваш погляд, більше виникає проблем під час дистанційного навчання?»;
 - «Чи відчуваєте Ви, що за період дистанційного навчання Ваша особиста зацікавленість у навчальному процесі знизилася?»;
 - «Чи відчуваєте Ви, що за період дистанційного навчання знизилася якість та ефективність навчання?»;
 - «Чи відчуваєте Ви, що комунікаційні бар'єри впливають на ефективність освітнього процесу та Вашу особисту зацікавленість у ньому?»;
 - «Які, на Ваш погляд, найбільші проблеми або недоліки дистанційного навчання?»;

- Про перспективи подолання проблем, зафіксованих респондентами:
 - «Що, на Ваш погляд, могло б підвищити якість та ефективність дистанційного навчання?»;
 - «Хто, на Вашу думку, має брати участь у процесі організації дистанційного навчання?»;
 - «Які продукти та/або підходи, на Ваш погляд, має використовувати заклад вищої освіти в організації дистанційного навчання?»;
 - «Якщо університет буде використовувати власні підходи, то хто, на Вашу думку, буде входити до команди розробників?»;
 - «Чи могло б створення інноваційного продукту чи підходу у межах дистанційного навчання, на Вашу думку, вирішити чи мінімізувати існуючі проблеми?».

2.3 Аналіз результатів анкетування

Насамперед розглянемо результати пілотного дослідження. Як вже було зазначено нами раніше, воно складалося з кількох блоків запитань, відповіді на які допомогли нам визначити подальший напрямок роботи. Передусім ми дізналися думки респондентів стосовно соціальної роботи, як творчої діяльності, у якій можуть бути елементи ігрової та інтерактивної взаємодії.

Відповіді респондентів на запитання «Соціальна робота, на Вашу думку, є творчою діяльністю?» достатньо сильно розділилися. Вірогідно, це зумовив вплив освітньої програми на сприйняття своєї професійної діяльності як творчої. Це пов'язано з тим, що студенти КНУ ім. Шевченка, навчання яких відбувається у межах факультету психології, давали відповідь «Однозначно так» або «Скоріше так» частіше (майже 80% респондентів погодилися з твердженням). Студенти ХНУ ім. Каразіна ж, котрі навчаються у межах факультету соціології, меншою мірою надали перевагу позитивним відповідям (65% респондентів погодилися з твердженням). З цього випливає, що творча орієнтація у навчанні, вірогідно, є більш доцільною серед студентів соціальної

роботи КНУ ім. Шевченка. Загалом серед респондентів переважає думка про те, що соціальна робота скоріше за все є творчою діяльністю (Рис.2.2).

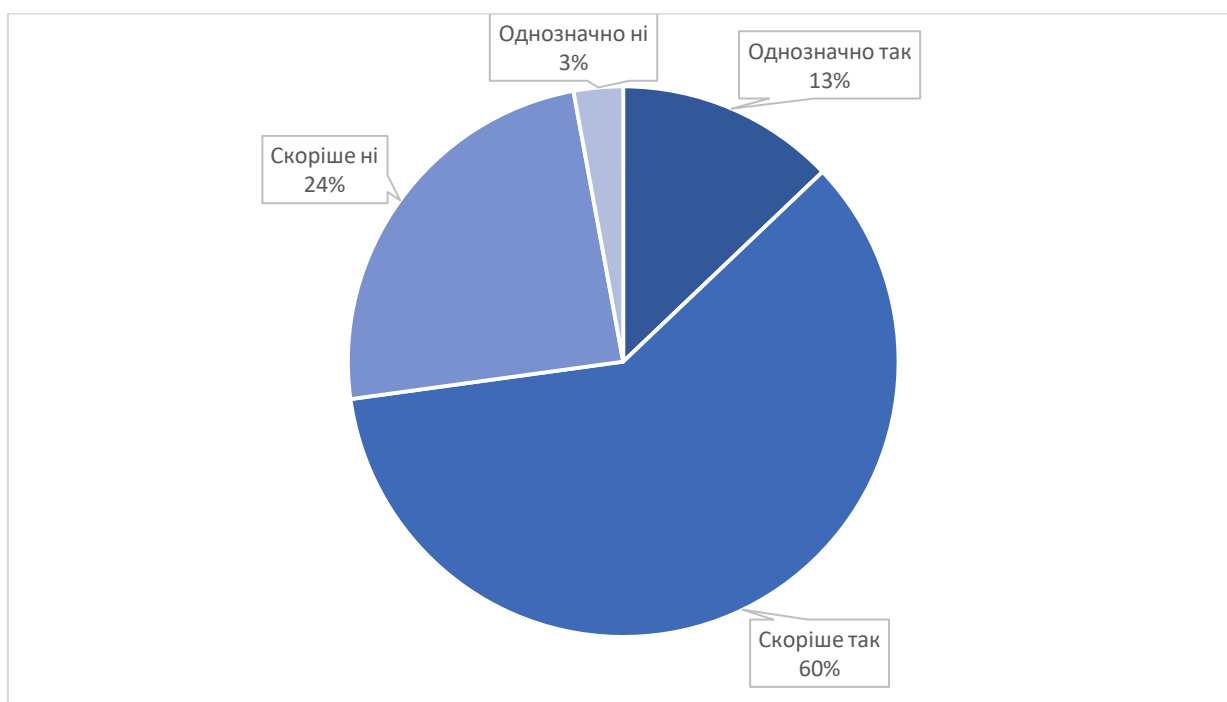


Рис. 2.2 Соціальна робота як творча діяльність

На запитання «Чи мають місце інтерактивні, ігрові форми взаємодії між членами колективу у галузі соціальної роботи?» респонденти надавали, переважно, стверджувальні відповіді, оминаючи різко негативний варіант. Так, лише 8, 6% опитуваних вважають, що ігрові та інтерактивні форми взаємодії між фахівцями не є характерними для соціальної роботи (Рис.2.3).

З попередніх двох відповідей випливає, що на шляху до створення інновації ми можемо обирати творчий та ігровий, інтерактивний шлях. Однак, зважаючи на специфіку підготовки фахівців соціальної роботи у різних закладах вищої освіти, ми маємо опиратися на те, у якому освітньому просторі творчий рівень більш яскраво виражений. Від цього фактору залежить, наскільки вдало майбутня інновація зможе інтегруватися у процес професійної підготовки тих чи тих закладів вищої освіти залежно від їхньої специфіки побудови освітніх програм з соціальної роботи.

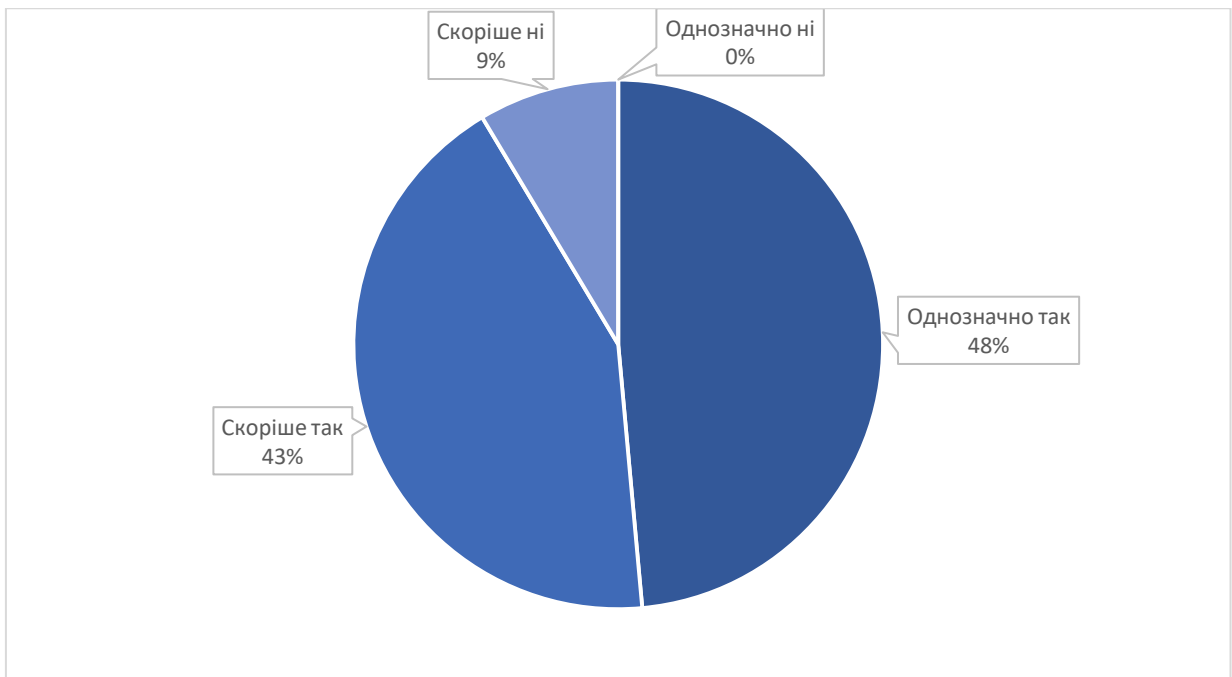


Рис. 2.3 Ігрова та інтерактивна взаємодія у соціальній роботі

Завдяки наступному блоку запитань про створення соціальних інновацій, ми можемо дізнатися власне ставлення респондентів до цього явища. Наприклад, зі стверджувальних відповідей на запитання «Чи є створення інновацій, на Ваш погляд, важливим елементом у галузі соціальної роботи?» впливає важливість створення суспільно корисних інновацій у межах власне соціальної роботи (Рис.2.4):

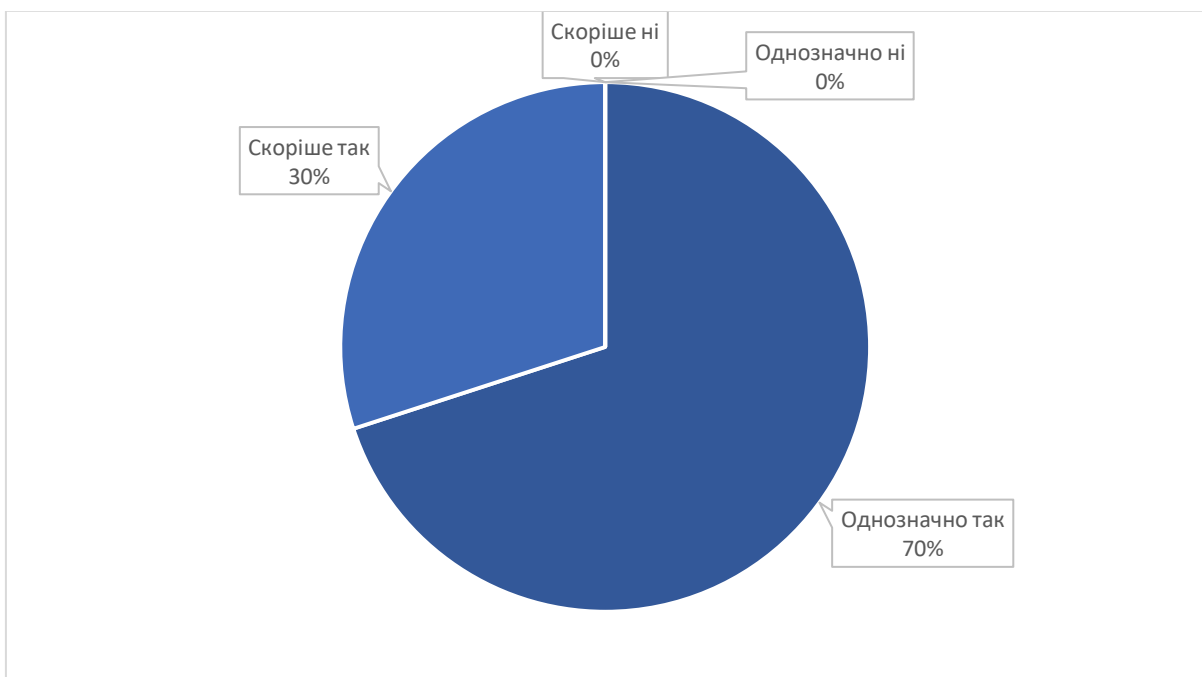


Рис. 2.4 Створення інновацій як важливий елемент соціальної роботи

Окрім цього, ми поцікавилися у респондентів їхньої думки стосовно місця власне фахівця соціальної роботи у розробці суспільно корисних інновацій («Чи є створення інновацій, на Вашу думку, важливим елементом діяльності саме фахівця соціальної роботи?»). Таким чином, нами було зафіксовано, що 10% респондентів не розділяють думку про те, що створення інновацій є функцією фахівців соціальної роботи (Рис. 2.5):

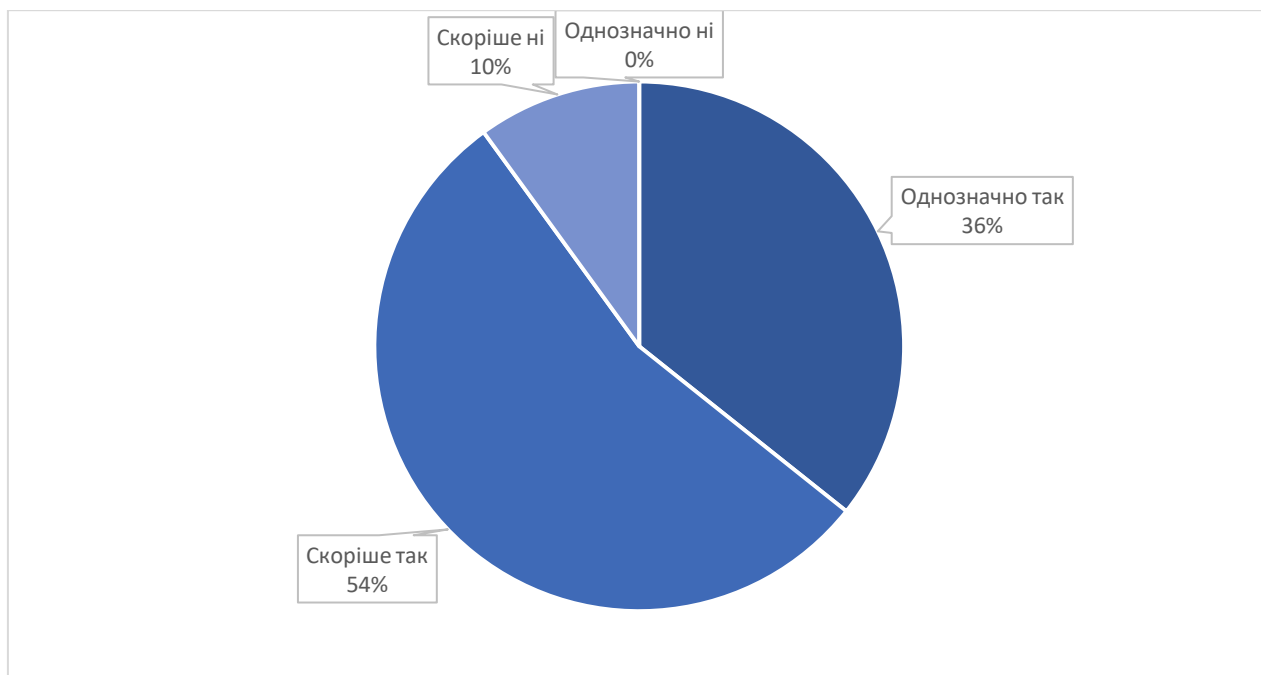


Рис. 2.5 Створення інновацій як функція фахівця соціальної роботи

Окрім цього, за допомогою запитання «На Ваш погляд, створюючи соціальну інновацію, який підхід насамперед варто використовувати?» ми визначили, що 77% респондентів вважає доцільним використовувати комбінований підхід, що включає творчість та аналітику (Рис. 2.6). На цьому моменті важливо зазначити, що варіант «творчий підхід» було обрано виключно студентами соціальної роботи КНУ ім. Шевченка, у той час, як 35% студентів соціальної роботи ХНУ ім. Каразіна надали перевагу виключно аналітичному підходу для створення інновацій. Певна річ, причини таких відповідей є очевидними і полягають у тому, що підготовка

фахівців соціальної роботи в харківському виші має радше аналітичне спрямування, ніж творче, або комбіноване.

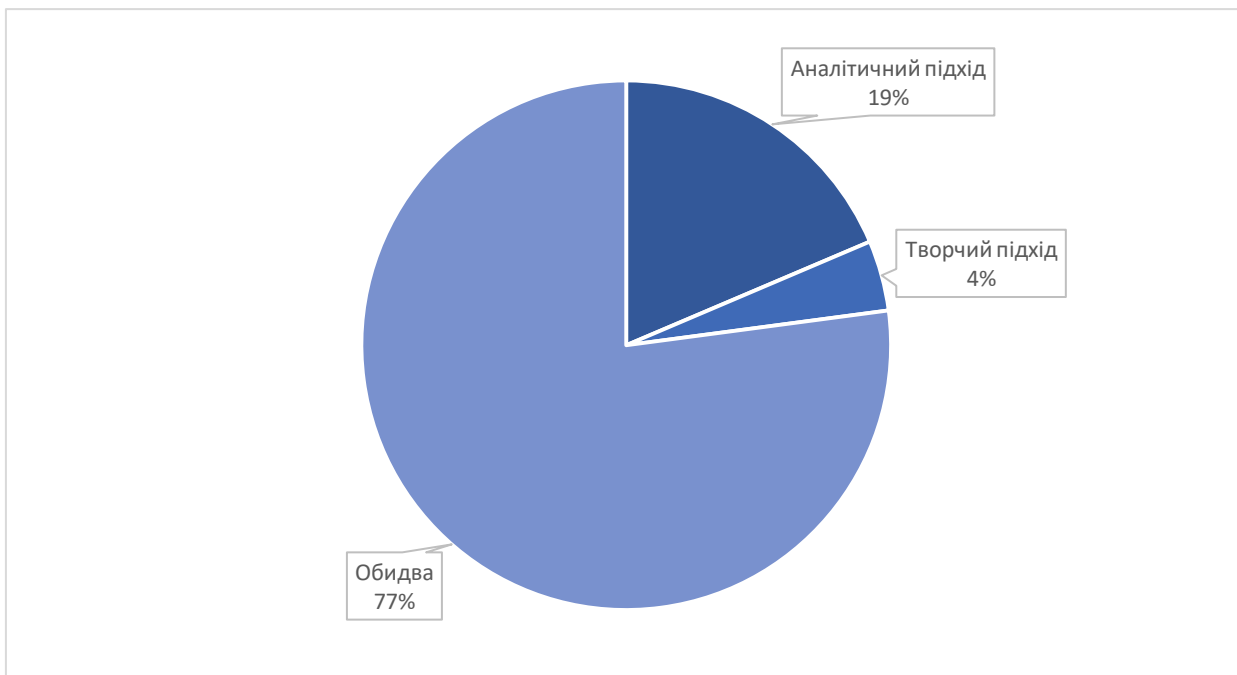


Рис. 2.6 Підхід до створення інновацій

Відповіді на запитання «Створюючи соціальну інновацію, на Вашу думку, яким досвідом передусім варто керуватися?» розділилися досить сильно (Рис. 2.7):

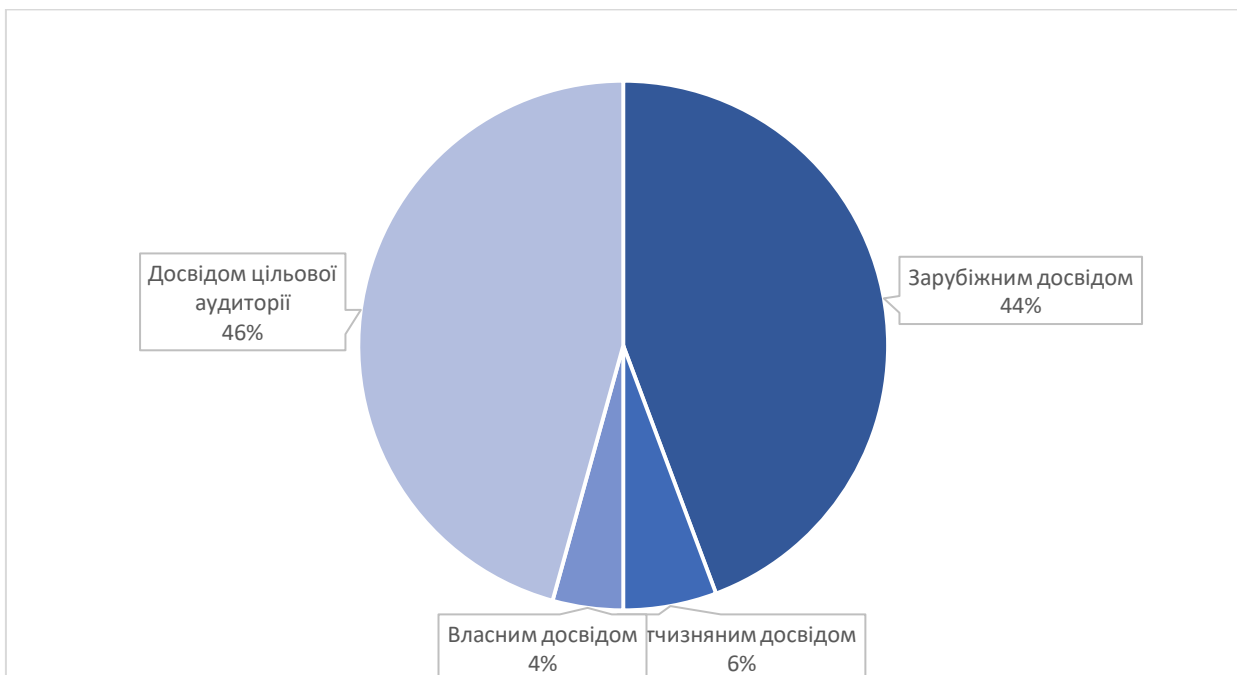


Рис. 2.7 Досвід, який варто використовувати для створення інновацій

Тут ми можемо відзначити той факт, що, на думку респондентів, двома найважливішими китами у створенні інновацій є: досвід світових лідерів у галузі, що потребує інновації та досвід цільової аудиторії майбутньої інновації як провідний мотив у орієнтації.

Зауважимо, що на запитання «Створюючи соціальну інновацію, на Ваш погляд, пріоритетно орієнтуватися на...?» респонденти дали відповіді наступним чином (Рис.2.8):

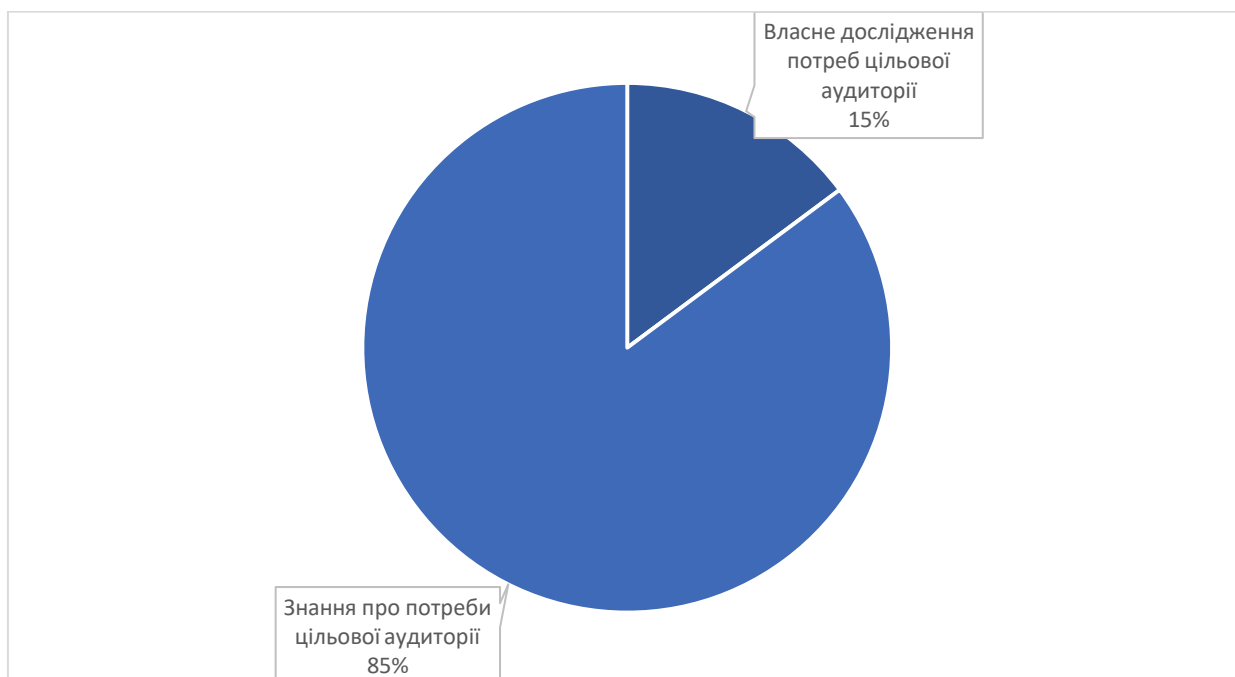


Рис.2.8 Орієнтація у створенні інновацій

Таким чином, ми зафіксували, що, згідно думки опитуваних, важливо ретельно досліджувати потреби цільової аудиторії, а не покладатися на власні знання чи уявлення про те, якою є проблематика та бажання користувачів майбутньої інновації.

Найчастіше надані відповіді на два останні запитання безумовно підтверджують одна одну: досвід користувачів цільової аудиторії при розробці суспільно орієнтованої інновації є ключовим, тож проведення глибокого та ґрунтовного дослідження на різних етапах створення та реалізації інновації є пріоритетним.

Ще одним підтвердженням цієї тези є відповіді на запитання «Загалом, на Ваш погляд, чи є необхідність у тестуванні соціальної інновації?» (Рис.2.9):

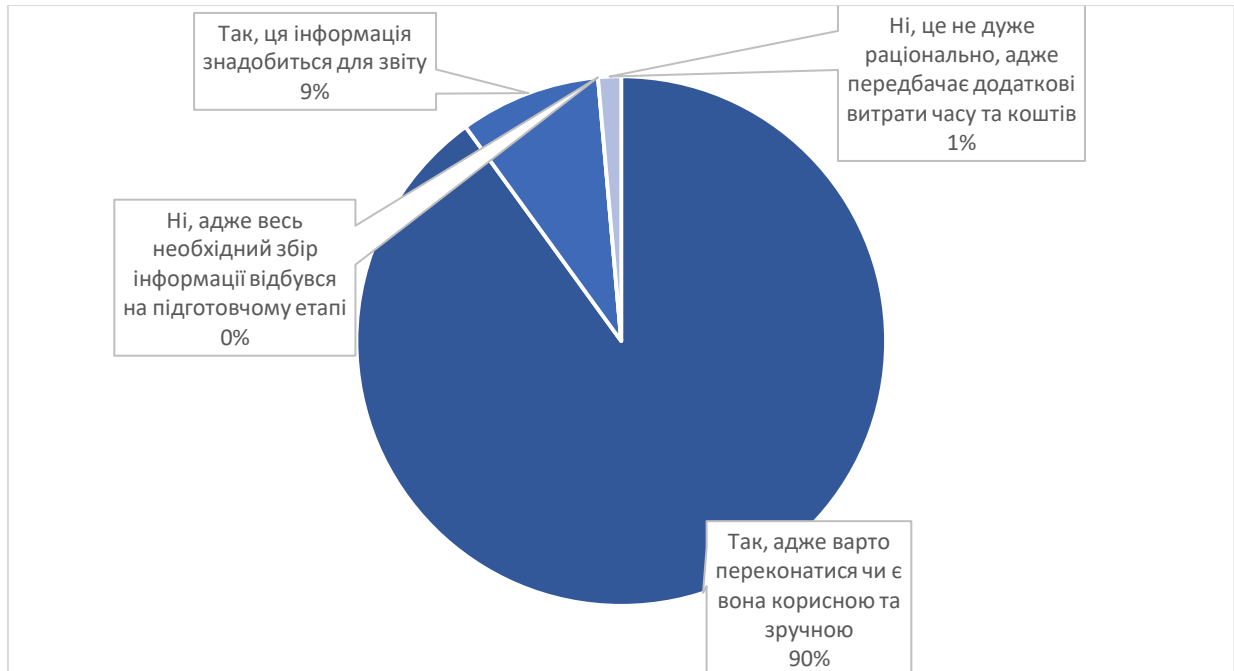


Рис.2.9 Необхідність тестування інновації

Таким чином, із відповідей на запитання цього блоку ми дізналися про те, що, на думку наших респондентів, створення інновацій є важливим елементом у соціальній роботі та однією із функцій фахівця соціальної роботи. Крім того, ми зафіксували потребу комбінування аналітичного та творчого підходу до створення інновацій, а також необхідність проведення глибокого дослідження досвіду цільової аудиторії та тестування власне соціальної інновації.

Останній блок запитань був спрямований на дослідження методу дизайн-мислення для створення інновацій, котрий використовується, зокрема, і у соціальному секторі. Отже, ми поцікавилися у досліджуваних чи відомо їм про метод дизайн-мислення та чи можна його, на їхню думку, використовувати у соціальній сфері.

Загалом про метод дизайн-мислення відомо лише 13% респондентів; 34% зазначили, що чули про нього, проте не мають достатніх знань з теми; 53% опитуваних не знають про існування такого методу. При цьому 60% досліджуваних зазначили, що не знають чи можна його використовувати у соціальній сфері, але б хотіли б дізнатися. 40% опитуваних зазначило, що використання методу дизайн-мислення у соціальній сфері є доцільним.

Таким чином, виходячи із результатів пілотного дослідження ми маємо наступні висновки:

- ігрові та інтерактивні форми взаємодії між фахівцями соціальної роботи, на думку опитуваних, мають місце у професійній діяльності;
- підхід до соціальної роботи, як творчої діяльності, здебільшого залежить від академічного підґрунтя у підготовці фахівців соціальної роботи;
- створення соціальних інновацій є важливим елементом у соціальній роботі;
- створення соціальних інновацій здебільшого є однією із функцій фахівця соціальної роботи;
- при створенні суспільно орієнтованих інновацій варто користуватися комбінуванням аналітичного та творчого підходу;
- при створенні соціальних інновацій насамперед варто керуватися досвідом цільової аудиторії майбутньої інновації;
- важливе місце у процесі створення соціальної інновації займає змістовне дослідження проблем та бажань майбутніх користувачів;
- тестування інновації є необхідним етапом;
- підхід дизайн-мислення може бути одним із методів для створення суспільно орієнтованої інновації.

На етапі власне основного дослідження ми отримали відповіді респондентів стосовно особистого досвіду, проблематики та побажань щодо

дистанційного навчання у закладі вищої освіти, як потенційного для створення інновації простору.

Отже, насамперед розглянемо відповіді респондентів на запитання, що стосуються проблематики дистанційного навчання. На запитання «Чи є загалом, на Ваш погляд, проблеми у дистанційному університетському навчанні?» маємо наступні відповіді (Рис. 2.10):

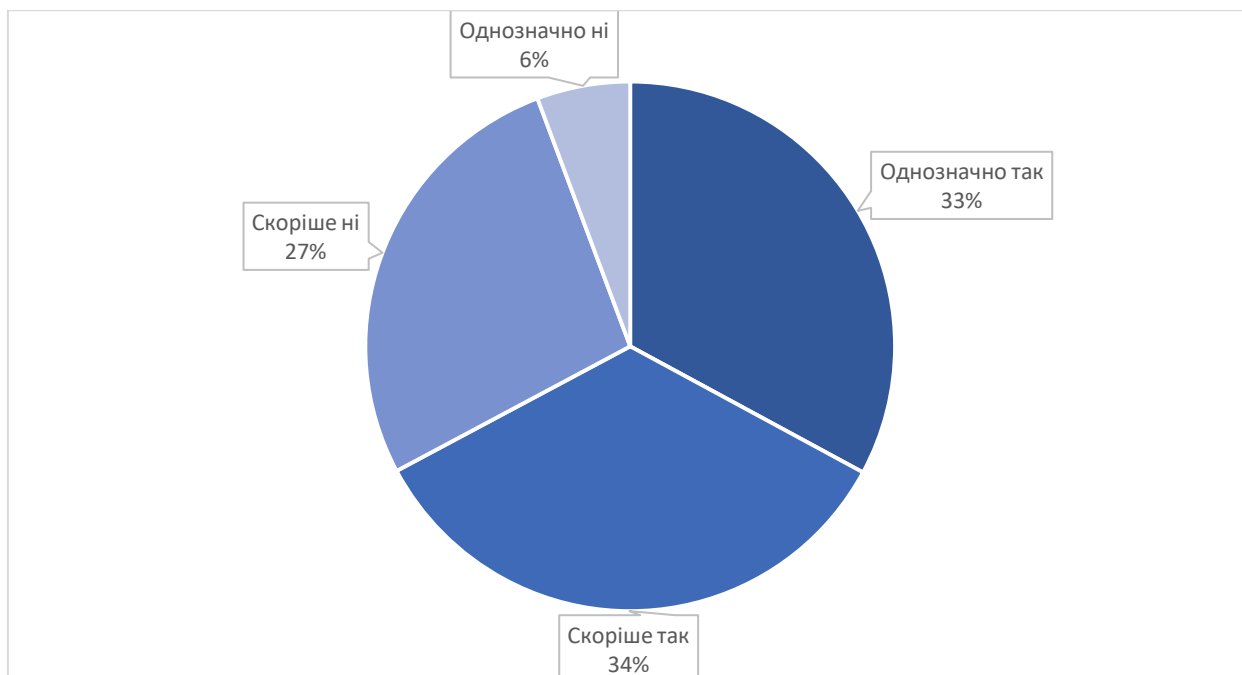


Рис.2.10 Наявність проблем у дистанційному форматі навчання

Таким чином, ми бачимо, що 67% респондентів фіксують наявність проблем у дистанційному форматі навчання. При цьому, варто зазначити, що стверджувальні відповіді надало 50% від опитуваних студентів ХНУ ім. Каразіна та 65% від опитуваних студентів КНУ ім. Шевченко.

При цьому ми поцікавилися у кого саме, на погляд наших досліджуваних, виникає найбільше проблем з дистанційним форматом навчання. Для розгляду було надано такі варіанти як: студенти, батьки, викладачі та адміністрація закладу вищої освіти. Думки респондентів розділилися, адже значна частина зазначає, що найбільше проблем у

викладачів, а інша, – що найбільше проблем у них самих. Відсоткове відношення результатів має наступний вигляд (Рис.2.11):

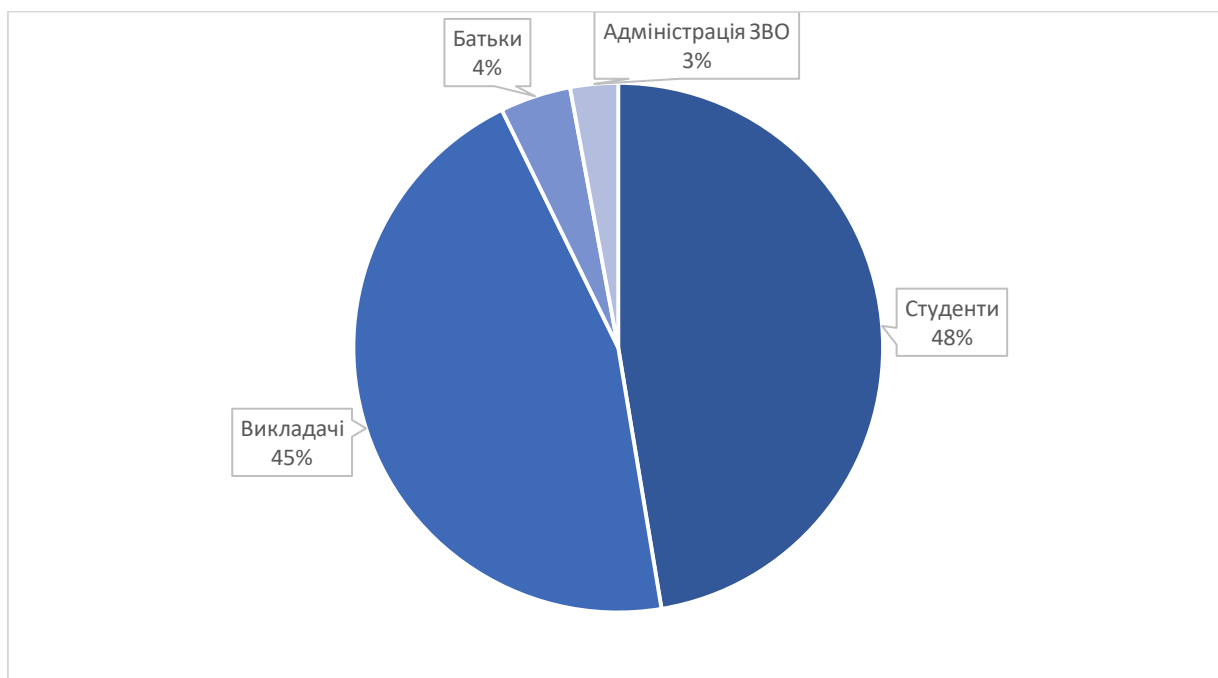


Рис.2.11 Суб'єкти, що мають найбільше проблем із дистанційним навчанням

Стосовно запитання «Чи відчуваєте Ви, що за період дистанційного навчання Ваша особиста зацікавленість у навчальному процесі знизилася?» думки респондентів значно різняться (Рис.2.12):

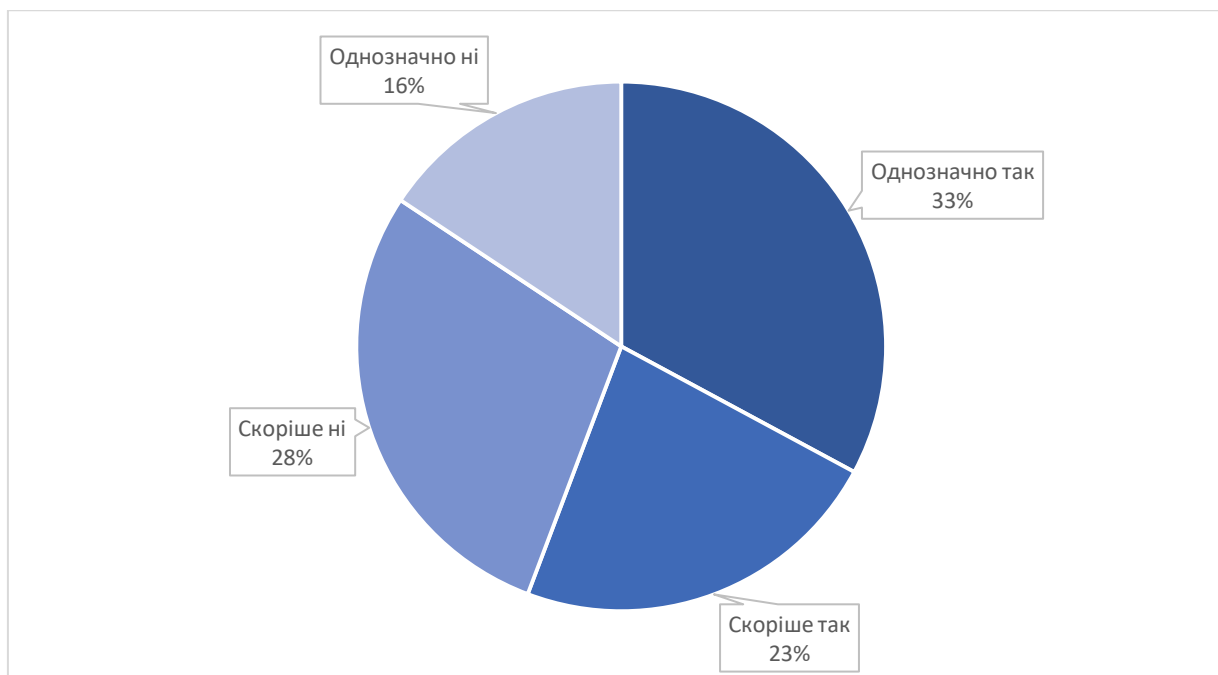


Рис.2.12 Зниження зацікавленості у навчанні

Важливо, що загальний відсоток стверджувальних відповідей становить 56%. І на запитання «Чи відчуваєте Ви, що за період дистанційного навчання, знизилася якість та ефективність навчання?» ми маємо такі ж результати (Рис.2.13):

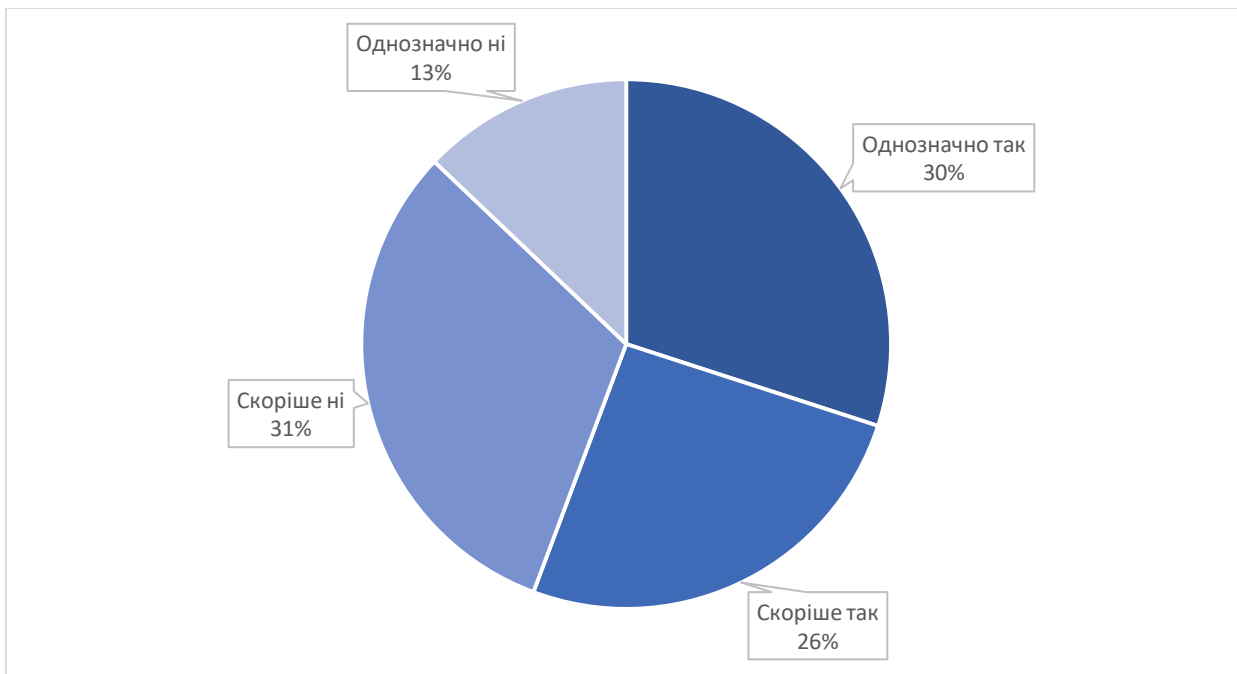


Рис.2.13 Зниження якості та ефективності навчання

Крім того, переважна більшість респондентів погоджується з негативним впливом комунікаційних бар'єрів на ефективність освітнього процесу та їхню особисту зацікавленість у ньому (Рис.2.14):

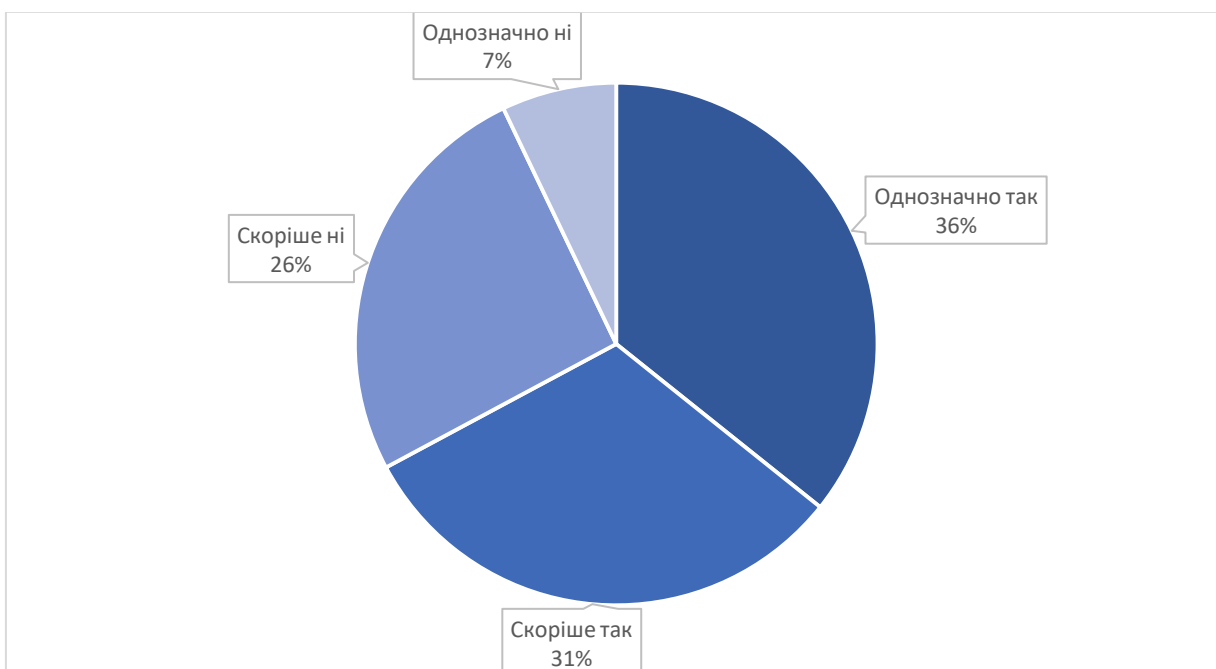


Рис.2.14 Негативний вплив бар'єрів комунікації

Згідно відповідей респондентів на запитання стосовно проблематики дистанційного навчання, ряд проблем дійсно існує як і у студентів, так і у викладачів. При цьому більшість досліджуваних фіксує наявність негативного впливу бар'єрів комунікації на ефективність та якість навчання, загальної зацікавленості у ньому.

Ми поцікавилися у студентів якими є найбільші проблеми та недоліки дистанційного формату навчання і отримали, зокрема, наступні результати:

- «Ти залежиш від міцності інтернету, але він може підвести навіть, якщо потужний, бо вдома вся сім'я»;
- «Зниження інтересу до навчання»;
- «Відсутність мотивації до навчання, прямого контакту з викладачами та одногрупниками, часті перебої у зв'язку, заплутаність у завданнях»;
- «Часті перебої у мережі, ускладнене зорове та слухове сприйняття викладача»;
- «Відсутність зорового контакту та інших невербальних реакцій»;
- «Вигорання від постійного сидіння перед екраном з людськими головами»;
- «Не у всіх є можливість використовувати техніку, нестабільне з'єднання»;
- «Студентам важко зосередитися на навчанні. Викладачі не хочуть змінювати методи навчання, продовжуючи викладати ніби в аудиторії. Постійне перебування за комп'ютером знижує витривалість та забирає багато сил»;
- «У кожного викладача різні підходи до викладання»;
- «Неможливість перевірки доброчесності»;
- «Важко довго сидіти перед екраном, не вистачає реального спілкування з викладачами»;

- «Відсутність практичних занять, проблеми з інтернет-зв'язком, відсутність робочої атмосфери, відволікаючі фактори»;
- «Матеріальні можливості, обладнання, техніка, розуміння цих проблем викладачами, неоднозначність в оцінюванні реальних знань»;
- «Немає взаємодії напряму, можливості контролю над студентами та виявлення реальних знань, зниження інтересу до навчання»;
- «Необхідність довго сидіти за комп'ютером»;
- «Комп'ютерна грамотність викладачів, дисципліна та організованість»;
- «Відсутність чіткої структури розкладу занять та надсилання завдань»;
- «Відсутність практики»;
- «Технічні проблеми унеможливають якісне та ефективне навчання»;
- «Зниження концентрації уваги»;
- «Великий обсяг самостійного освоєння матеріалу»;
- «Недостатній контроль над засвоєнням знань»;
- «Неймовірно велике навантаження»

Власне на цьому етапі ми емпірично підтвердили наявність великої кількості проблем у форматі дистанційного навчання з кута погляду студентів. Інша частина авторської анкети для основного етапу дослідження представляє відповіді стосовно перспектив викорінення або мінімізації наявних проблем.

Цей блок авторської анкети розпочався із запитання «Що, на Ваш погляд, могло б підвищити якість та ефективність дистанційного навчання?». Відповіді на це запитання, зокрема, були наступними:

- «Власна платформа»;
- «Користування спеціальними програмами»;
- «Організованість»;

- «Система складання семінарів»;
- «Нестандартні підходи та вправи»;
- «Творчі завдання, групові завдання під час пар, менша кількість часу на пару»;
- «Зміна подання матеріалу»;
- «Інтерактив, який максимально залучає студентів та надихає на працю»;
- «Рефлексії»;
- «Регламентована схема ведення навчального процесу»;
- «Цифрова грамотність викладачів»;
- «Інтерактив»;
- «Присутність перерв кожні 40 хвилин»;
- «Використання певних інтерактивних методів та форм»;
- «Комбіноване навчання»;
- «Додаток для дистанційного навчання»;
- «Більше інтерактивності»;
- «Інтерактивна освітня платформа»;
- «Надсилати студентам відеоматеріали, давати проходити онлайн-курси, давати вирішувати соціальні ситуації, щоб хоч якось імітувати практичне завдання»;
- «Більше інтерактивних заходів»;
- «Систематизованість»;
- «Нові творчі програми»;
- «Єдина платформа для навчання»;
- «Більше практики»;
- «Зміна формату».

Отож, відповіді насамперед вказують на необхідність покращення технічних та організаційних факторів, а також застосування інноваційних та інтерактивних продуктів та підходів у навчанні та його організації.

На думку 38% опитуваних, брати участь в організації дистанційного навчання мають всі: студенти, викладачі та адміністрація закладу вищої освіти, 22 % респондентів вважають, що процес повинен бути організований одночасно студентами та викладачами, 20% вважає, що цим має займатися лише адміністрація закладу вищої освіти, значно менші відсоткові показники у варіантів «викладачі та адміністрація закладу вищої освіти», «викладачі» та «студенти».

Згідно відповідей на запитання «Які продукти та/або підходи, на Ваш погляд, має використовувати заклад вищої освіти у організації дистанційного навчання?», більшість студентів засвідчує необхідність використання продуктів та/чи підходів власне світових лідерів ринку (Рис.2.15):

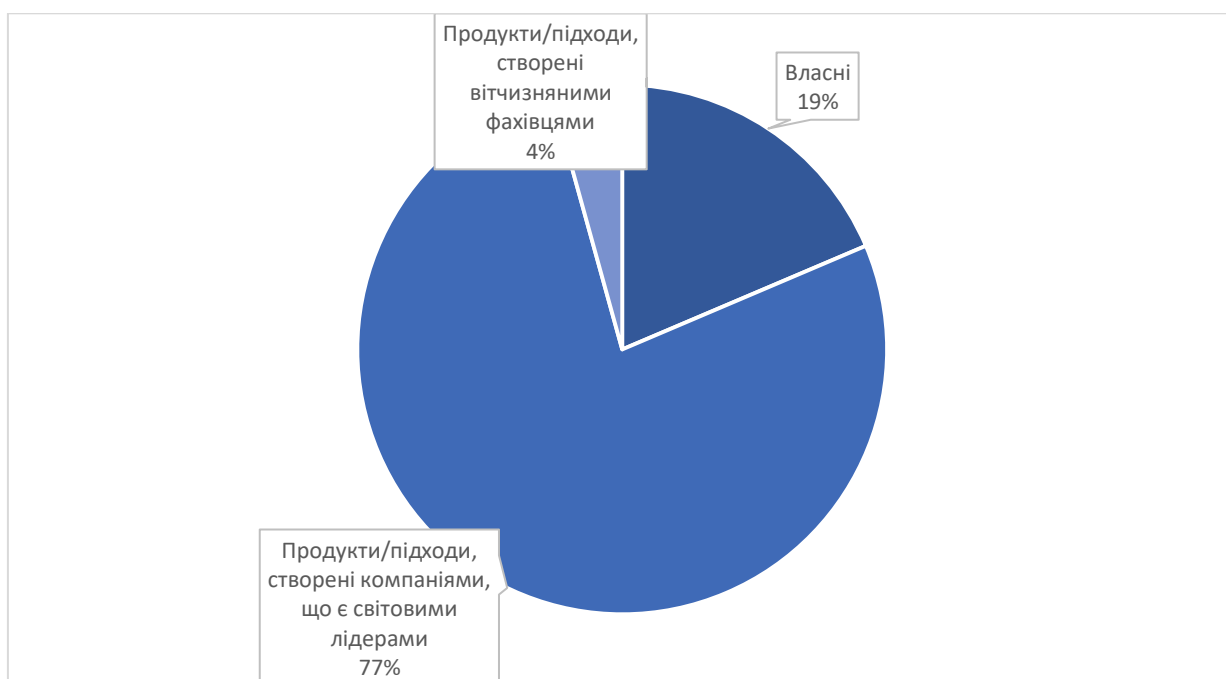


Рис.2.15 Продукти/підходи для організації дистанційного навчання

На наш погляд, важливо зазначити, що, використовуючи продукти та підходи, створені світовими лідерами, у більшості випадків є необхідність їх адаптації до умов, в яких вони використовуються. Тобто таким чином має йти мова радше про використання позитивного досвіду та самої основи, так би мовити, інструменту.

Крім того, ми поцікавилися у досліджуваних, хто саме має входити до команди розробників у тому разі, якщо університет буде використовувати власні підходи. Найбільш популярними варіантами є: психологи, фахівці соціальної роботи, викладачі, адміністрація закладу вищої освіти, студенти, органи студентського самоврядування, ІТ-фахівці та фахівці, що розуміються на інтерактивних підходах.

Загалом, на думку 78,6% респондентів, створення інноваційного продукту чи підходу у межах дистанційного навчання могло б вирішити чи мінімізувати існуючі проблеми. При цьому, 82% опитуваних студентів соціальної роботи КНУ ім. Шевченка надали стверджувальну відповідь стосовно користі інноваційного продукту/підходу. Серед студентів соціальної роботи ХНУ ім. Каразіна у свою чергу 74% респондентів погодилося з вищезазначеною думкою.

Із відповідей респондентів на основну анкету випливає, що проблеми у дистанційному форматі навчання дійсно існують та негативно впливають на загальний рівень ефективності освітнього процесу та зацікавленості студентів. Виходячи із дослідження, ми розуміємо, що існує необхідність впровадження інновацій у межах дистанційного формату навчання, однак вона має розглядатися окремо для кожного закладу вищої освіти, виходячи із особливостей їхніх освітніх програм та, так би мовити, академічної орієнтації.

Зважаючи на це, нами було вирішено провести наступний етап дослідження саме зі студентами соціальної роботи КНУ ім. Шевченка. Це пов'язано з двома факторами. По-перше, ця вибірка продемонструвала більший рівень зацікавленості у творчому підході до організації навчання. По-друге, ці студенти зафіксували загалом більше проблем та побажань до покращення навчального процесу.

Власне наступним етапом емпіричного дослідження є проведення штучного експерименту зі створення інновації для дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи.

2.4 Характеристика експерименту зі створення інновації

У створенні інновації для дистанційного формату навчання ми вирішили керуватися методом дизайн-мислення для створення інновацій. Цей підхід набув широкого використання у світовій практиці, і має, зокрема, позитивний досвід застосування у соціальних сферах розвинених країн. Насамперед перевага цього методу полягає в орієнтованості на людину та характеризується увагою до її істинних проблем та побажань.

Для початку наведемо коротку характеристику методу. Метод дизайн-мислення трактується дослідниками як один із напрямків, так би мовити, «нешаблонного мислення» – «thinking outside the box». Згідно з Т. Brown, дизайн-мислення є орієтованим на людину підходом до проектування інноваційних рішень, котрий ґрунтується на дизайнерському інструментарію і використовується з метою інтеграції потреб людини, виробника та технічних можливостей [56].

В основу методу закладено такі принципи як:

- антропоцентричність, фокусування на цінності людини (користувача, клієнта);
- чіткість розуміння проблем цільової аудиторії;
- спрямованість насамперед на візуалізацію;
- впровадження експериментів;
- можливість залучення до команди фахівців із різних галузей;
- неперервність процесу дизайн-мислення.

Власне «класична» модель дизайн-мислення – це «методика постановки чотирьох запитань», яка була розроблена дослідниками Stanford University та полягає у постановці запитань (Що є? Що якщо? Що захоплює? Що працює?) протягом виконання дизайн-завдання [44].

На практиці цій моделі відповідають такі етапи як:

- етап емпатії – власне дослідження проблем користувачів/клієнтів, що полягає у спрямованості на глибоке розуміння їхнього істинного болю та бажань;
- етап фокусування на істинних проблемах – узагальнення результатів, отриманих на попередньому етапі з метою фіксації явищ та процесів, що потребують зміни чи вдосконалення;
- етап генерації ідей – формування ідей, спрямованих на подолання зафіксованих проблем та задоволення потреб;
- етап прототипування – створення прототипів (моделей, ескізів, макетів) ідей, які виникли на попередньому етапі;
- етап тестування – оцінка прототипів ідей з метою фіксування переваг та недоліків;

Для того, аби ефективно пройти дизайн-сесію та отримати вагомий результат варто використовувати характерні для кожного етапу техніки. Необхідно наголосити, що метод дизайн-мислення, що використовується для створення інновацій, впроваджується лише у командну роботу. Таким чином групова взаємодія може стати більш креативною та систематизованою. На практиці це означає використання комбінованого підходу у процесі побудови командної роботи (комбінування творчого та аналітичного підходів).

На етапі проведення пілотного дослідження нами вже були встановлені думки респондентів стосовно процесу створення соціальних інновацій, а також щодо доцільності застосування власне методу дизайн-мислення з відповідною метою.

Отже, зважаючи на попередньо проведене дослідження, ми визначали, що у нашому випадку було б ефективно організувати експеримент у штучно створених умовах з метою створення інновації для дистанційного формату підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи. Цей експеримент було побудовано за аналогією дизайн-сесії з використанням спеціальних технік від Stanford University (d.school) на вищезгаданих етапах [41]. Інструкції для завдань, виконаних під час штучного експерименту, містяться у додатках.

Таким чином, у штучному експерименті взяло участь семеро студентів спеціальності 231 «Соціальна робота» КНУ ім. Шевченка. Безпосередньо сам експеримент було проведено у режимі он-лайн за допомогою платформи Zoom.

На цьому етапі ми маємо такий план проведення дослідження (Таб.2.2):

Таблиця 2.2 План проведення експерименту

<i>Етап</i>	<i>Назва</i>	<i>Опис</i>
<i>I етап</i>	<i>Ознайомлення</i>	На цьому етапі відбулася постановка цілі та завдань дослідження. Учасникам було надано характеристику методу, що буде використовуватися при проведенні експерименту, а також було повідомлено результати попереднього дослідження проблематики дистанційного формату навчання.
<i>II етап</i>	<i>Етап емпатії</i> Завдання: виявлення емпатії до проблематики, з якою зіштовхуються інші отримувачі освітніх послуг.	На цьому етапі було використано техніку «Обмін історіями». Вона полягала у тому, що всі учасники дизайн-процесу обмінювалися власними думками та спостереженнями стосовно дистанційного формату навчання, його переваг та недоліків. Під час розповіді історій відбувалася постановка запитань іншими учасниками експерименту до речника. У процесі обговорення учасниками фіксувалися інсайти та записувалися на окремих аркушах (або стікерах) для заміток. Після проведення етапу було встановлено, що учасникам вдалося виконати завдання, котре було поставлено.
<i>III етап</i>	<i>Фокусування</i> Завдання: відокремлення істинних проблем від уявних та фіксація на істинних з метою	На цьому етапі було використано техніку «Матриця 2x2». Вона полягала у тому, що учасники експерименту на графіку з двома осями координат будували простір для аналізу отриманої інформації по типу «навчання в аудиторії – навчання дистанційне», «теоретичні знання – практичні навички». Після проведення етапу було встановлено, що учасникам

	мінімізації чи усування.	вдалося виконати завдання, котре було поставлено.
<i>IV етап</i>	<p><i>Генерація ідей</i></p> <p>Завдання: згенерувати ідеї викорінення або мінімізації проблем дистанційного формату навчання та обрати серед них найбільш дієву та доцільну.</p>	<p>На цьому етапі було використано техніку «Фасилітація мозкового штурму», яка полягала у чіткій модерації процесу висловлювання власних ідей учасників стосовно покращення процесу дистанційного формату навчання для майбутніх фахівців соціальної роботи. Висловлювання ідей учасниками відбувалося за допомогою підготовлених малюнків та моделей шляхів розбудови більш комфортного простору дистанційного навчання. Тобто на цьому етапі відбулася візуалізація інновацій, запропонованих респондентами. Фасилітація полягала у правильній постановці уточнюючих запитань та контролі дискусій і суперечок, що виникали у ході обговорення. Після проведення етапу було встановлено, що учасникам вдалося виконати завдання, котре було поставлено.</p>
<i>V етап</i>	<p><i>Створення прототипів</i></p> <p>Завдання: побачити індивідуальне бачення ідеї інновації кожного респондента.</p>	<p>На цьому етапі дуже вдалим рішенням було використання техніки «Прототипування разом із користувачами». Загалом ефективність цієї техніки полягає у тому, що на цьому етапі ми змогли використати потенціал респондентів, як безпосередньо майбутніх користувачів інновацією. Власне техніка полягала у тому, що респонденти повинні були зобразити графічно ідею, відібрану на попередньому етапі. Після чого вони мали використати сторітелінг у для представлення свого бачення ідеї. Тобто респонденти спочатку створювали малюнки, ескізи та моделі задля того аби візуалізувати своє бачення ідеї майбутньої інновації, а далі будували історію, в яку вводили цю візуалізацію. Після проведення етапу було встановлено, що учасникам вдалося виконати завдання, котре було поставлено.</p>

<i>VI етап</i>	<i>Підбиття підсумків</i>	На цьому етапі відбулося підбиття підсумків дослідження, узагальнено основні інсайти та надано зворотній зв'язок від респондентів.
----------------	---------------------------	--

Важливо зазначити, що проведення експерименту зі створення інновацій не мало на меті створення макету інновації колективними силами. Використання цього методу дослідження радше було інструментом для більш глибокого розуміння проблематики, істинних та прихованих мотивів і побажань майбутніх фахівців соціальної роботи. Завдяки проведенню цього етапу дослідження ми змогли встановити інформації стосовно того якою саме є бажана інновація.

Зважаючи на це, останній етап дизайн-сесію у межах експерименту не було проведено. Тому що на практиці тестування інновації, а саме апробація запропонованої нами моделі відбудеться на наступних етапах дослідження. Серед яких – усне групове опитування та експертне опитування.

Висновки до розділу 2

Перед початком проведення емпіричного дослідження дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи нами було сформовано вибірку дослідження. Зважаючи на те, що ми маємо на меті покращити процес дистанційного навчання саме студентів соціальної роботи, нашою вибіркою стали студенти освітніх ступенів «Бакалавр» та «Магістр» спеціальності 231 «Соціальна робота». Загальна кількість респондентів становить 70 осіб. До вибірки входять студенти соціальної роботи двох вишів, а саме КНУ ім. Шевченка та ХНУ ім. Каразіна. Специфіка вибору пов'язана із відмінностями у підготовці майбутніх фахівців соціальної роботи двох закладів вищої освіти. Так, студенти київського вишу отримують освіту у межах факультету психології, а студенти харківського вишу – у межах факультету соціології. Зважаючи на цю характеристику, ми припустили, що

спрямованість потреб для дистанційного формату вищої освіти студентів двох закладів вищої освіти може відрізнятись.

Опісля формування вибірки нами був побудований план проведення дослідження. Він містить у собі такі етапи як: підготовчий (створення інструментарію), проведення пілотного дослідження (метод опитування з використанням авторської анкети), проведення основного етапу анкетування за допомогою авторської анкети, узагальнення та аналіз інформації з перших двох етапів, проведення штучного експерименту з використанням методу дизайн-мислення для створення інновацій, узагальнення та аналіз інформації з попереднього етапу, проведення усного групового та експертного опитувань, узагальнення та аналіз інформації з двох останніх етапів дослідження.

На етапі пілотного дослідження нами була встановлена інформація, що допомогла в обранні майбутнього дослідницького вектору. Зокрема, ми дізналися, що ігрові та інтерактивні форми взаємодії, на думку досліджуваних, мають місце у професійній діяльності; підхід до соціальної роботи, як творчої діяльності, здебільшого залежить від академічного підґрунтя; створення соціальних інновацій є важливим елементом у соціальній роботі та однією з функцій саме фахівця соціальної роботи; при створенні суспільно орієнтованих інновацій варто користуватися комбінуванням творчого та аналітичного підходів; при створенні соціальних інновацій варто керуватися досвідом цільової аудиторії майбутньої інновації насамперед; важливе місце у процесі створення соціальної інновації займає змістовне дослідження проблем та бажань майбутніх користувачів; підхід дизайн-мислення може бути одним із методів для створення суспільно орієнтованої інновації.

На етапі дослідження дистанційного формату навчання за допомогою авторської анкети ми дізналися про те, що на думку досліджуваних, існує велика кількість проблем у дистанційному форматі, серед яких: технічні, організаційні та психологічні; встановили, що, на думку досліджуваних, рівень ефективності навчання та загальної зацікавленості студентів у ньому знизився. Окрім того, ми отримали детальну інформацію стосовно

проблематики та шляхів подолання або мінімізації проблем і встановили, що створення інноваційного продукту або підходу позитивно б вплинуло на викорінення проблем.

Після двох етапів опитування студентів, що навчаються за спеціальністю 231 «Соціальна робота» у КНУ ім. Шевченка та ХНУ ім. Каразіна ми встановили, що ефективність впровадження інноваційного продукту чи підходу може залежати від академічної специфіки підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи у різних закладах вищої освіти. Власне на цьому етапі нами було вирішено продовжувати дослідження безпосередньо зі студентами київського вишу.

Наступним етапом дослідження став штучний експеримент зі створення інновації. У цьому експерименті взяло участь семеро студентів КНУ ім. Шевченка (5% від загальної кількості студентів соціальної роботи цього закладу вищої освіти). Для проведення експерименту ми використали метод дизайн-мислення для створення інновацій. Експеримент було побудовано відповідно до етапів дизайн-мислення, що співвідносяться з класичною моделлю методу. На кожному з етапів було використано техніки, рекомендовані основоположниками підходу – дослідниками Stanford University. Експеримент проводився відповідно плану (знайомство, етап емпатії, етап фокусування, етап генерації ідей, етап створення прототипів, підбиття підсумків). Етап тестування у межах експерименту не було використано, зважаючи на те, що сам штучний експеримент не є остаточним у роботі і має допоміжний характер.

Результати експерименту та заключних етапів дослідження будуть відображені у третьому розділі нашої роботи.

РОЗДІЛ III.
ІННОВАЦІЙНІСТЬ ЯК ЗАСІБ МІНІМІЗАЦІЇ ПРОБЛЕМ
ДИСТАНЦІЙНОГО ФОРМАТУ НАВЧАННЯ

3.1 Аналіз результатів експерименту та інноваційного рішення

У попередньому розділі ми вже зазначили, що за результатами пілотного дослідження та основного етапу анкетування, спрямованого на дослідження дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи, доцільним є створення інновації для дистанційного формату навчання. Задля того, аби майбутня інновація дійсно змогла полегшити дистанційний формат навчання майбутніх фахівців соціальної роботи, нами було проведено експеримент зі створення інновації у штучно створених умовах. В основу дослідження було покладено метод дизайн-мислення для створення інновацій. Власне учасниками експерименту були представники студентства.

У попередньому розділі нами вже були зазначені етапи проведення експерименту, а також техніки, що були використані на кожному з етапів. Тож після проведення експерименту ми отримали насамперед такі інсайти стосовно поліпшення дистанційного формату для студентів соціальної роботи (Таб.3.1):

Таблиця 3.1 Результати проведеного експерименту

<i>Зони для розвитку</i>	<i>Шляхи розвитку</i>
Студенти потребують швидкого отримання зворотного зв'язку щодо виконаної роботи.	Створення простору для надання автоматизованих відповідей на виконану студентами роботу.
Є потреба у виконанні цікавих немонотонних завдань ігрового характеру в умовах, коли суб'єкти навчального процесу не є залежними від Інтернет-зв'язку.	Впровадження у практику завдань ігрового характеру в режимі оф-лайн.
Студенти мають потребу у додаткових перервах протягом занять з метою профілактики захворювань очей, спини та ший.	Впровадження комбінованого навчання, що передбачає поділ часу, відведеного на пари, на час для онлайн-занять та час для офлайн-занять.

Студенти, котрі не готові мати постійно увімкнену камеру протягом занять, потребують більше особистого простору.	Вибір форм взаємодії, що передбачають контроль за включенням студента в освітній процес без увімкнення камери останніми.
Є потреба у зміні форм контролю знань з метою підвищення добросовісності виконання завдань.	Варіантом, що задовольняє потреби, може бути збільшення кількості кейсів та тестів для перевірки засвоєних знань студентами.
Для підвищення рівня включеності в освітній процес є потреба у взаємодії з іншими його суб'єктами.	Варіантом, що задовольняє потребу, може бути підвищення кількості групових завдань у межах курсу.
Потреба в інтеграції навчальних курсів в одну платформу задля можливості мати всю необхідну професійну інформацію в одному місці.	Створення інноваційного рішення для навчання у вигляді певного віртуального порталу.

Таким чином, у процесі проведення експерименту зі створення інновації було вирішено, що оптимальним рішенням може стати ігровий навчальний додаток для мобільного телефону.

Концепція такого додатку полягає у створенні навчальної гри з елементами віртуальної симуляції. Загалом сама симуляція професійного простору майбутнього фахівця соціальної роботи полягає у моделюванні середовища, котре нагадує реальне. Розглянемо більш детально (Таб.3.2):

Таблиця 3.2 Концепція інновації

Гравець	Гравцем є власне авторизований у системі студент, котрий виконує функцію віртуального фахівця соціальної роботи. Сам фахівець у грі не відображається. Його існування є формальним. А головна дійова особа у симуляції – клієнт соціальної роботи. Його дії залежать від команд, котрі обирає сам гравець. Тобто гравець у статусі фахівця соціальної роботи управляє головною дійовою особою.
Дійові особи у грі	Головними дійовими особами у симуляції є власне клієнти соціальної роботи (жінка, що постраждала від домашнього насильства; людина

	на візку; педагогічно занедбана дитина; людина, що живе з ВІЛ/СНІД; алко-та наркозалежний тощо. Головні герої впродовж гри не зустрічаються один з одним. Вони є центральними дійовими особами власного «ігрового світу».
<i>Ігровий світ</i>	Загальний ігровий світ складається із кількох менших ігрових підсвітів. Власне загальний ігровий світ – це те, що гравець бачить перед собою відразу після авторизації. На цьому етапі йому пропонується обрати підсвіт, у якому він буде грати. Кожен підсвіт містить індивідуальну історію та свого неповторного центрального персонажа – клієнта соціальної роботи. Таким чином, відповідно до вищезазначених типів дійових осіб, це може бути підсвіт домашнього насильства, підсвіт інвалідності, підсвіт педагогічної занедбаності, підсвіт ВІЛ/СНІДу, підсвіт алко- та наркозалежності тощо.
<i>Ігровий підсвіт</i>	Ігровим підсвітом є простір, у якому розгортаються події відповідно до індивідуальної історії кожної дійової особи. Тобто це, власне кажучи, буквально світ певного клієнта соціальної роботи.
<i>Будова ігрового підсвіту</i>	Кожен підсвіт містить у собі симуляцію реального міста, яке наповнюють різні соціальні служби, громадські організації та благодійні фонди, установи спеціалізованої допомоги, освітні заклади тощо. Загалом всі ті структури, з якими постійно взаємодіє або має взаємодіяти певний клієнт соціальної роботи.
<i>Історія головного героя</i>	Історія кожного героя – індивідуальна. Вона відображає ймовірну дійсність. Тобто передає саме ту історію, яка існує, або могла б існувати у реальному світі. Інакше кажучи, в основу гри покладаються професійні кейси за темами. І власне основною метою гравця є успішне їх вирішення.
<i>Завдання гравця</i>	Вище ми зазначили, що основною метою гравця є успішне вирішення кейсів, покладених в основу сюжету гри. На шляху до успішної реалізації мети у гравця є лише два завдання. Перше полягає у тому, щоб ефективно побудувати алгоритм дій головного героя. Для цього гравцю

	<p>будуть запропоновані 4 дії, з яких йому потрібно буде обрати одну, найбільш доцільну, на його думку, зважаючи на знання, набуті у процесі навчання. Друге завдання полягає у наданні правильних відповідей на запитання за тематикою, що будуть виникати на шляху головного героя. Такі запитання є тестами. На надання відповідей гравцю буде дано досить короткий проміжок часу, завдяки чому ризик відшукати інформацію у сторонніх джерелах буде мінімізований. Провідний мотив гри полягає у тому, що гравець повинен самостійно демонструвати управлінські навички та знання з тематики, з якою він працює.</p>
<p><i>Оцінка ефективності</i></p>	<p>Правильність та неправильність обраних кроків та варіантів відповідей гравцем буде впливати на так зване ігрове «здоров'я» головного героя, яким він управляє. Кожен головний герой гри буде мати показник здоров'я, який за умови надання правильних відповідей буде рости, а за умови неправильного вибору – падати. Відповідно до мети гри, гравець має «вилікувати» головного героя, досягнувши найвищого показника здоров'я для свого клієнта.</p>
<p><i>Ігровий рейтинг</i></p>	<p>Не зважаючи на те, що ігрова симуляція передбачає індивідуальне виконання завдань, гра містить загальний рейтинг, котрий доступний всім зареєстрованим гравцям. За допомогою цього рейтингу може здійснюватися оцінка засвоєних знань та натренованих навичок студента. Крім того, рейтинг відображає загальний прогрес гравця (саме ця ідея покладена в інноваційний динамічний підхід оцінювання). Важливо зазначити, що для гравця, що пройшов усі підсвіти, але «вилікував» не всіх головних героїв, гра не закінчується. Мета цієї навчальної гри полягає у тому, щоб допомогти майбутньому фахівцеві соціальної роботи відточити свої професійні навички та засвоїти інформацію, котра зможе надовго залишитися у його пам'яті. Тож, зважаючи на це, гравець повинен буде пройти заново всі підсвіти, у яких у нього залишилися головні герої, яких він не вилікував. Задля ефективного повторного проходження гри</p>

	у межах певного підсвіту між гравцями симуляції можуть бути ініційовані дискусії, що зможуть підвищити рівень колективної взаємодії.
--	--

Загалом охарактеризуємо як саме інноваційне рішення може мінімізувати існуючу проблематику дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи (Таб.3.3).

Таблиця 3.3 Ігровий додаток-симулятор як засіб мінімізації проблем дистанційного формату навчання

Проблема дистанційного формату навчання	Вирішення проблеми за допомогою інноваційного рішення
Проблеми технічного характеру, а саме: з Інтернет-зв'язком, із роботою самих програм зв'язку, що використовуються для навчання.	Ігровий додаток-симулятор буде працювати у режимі оф-лайн. Інтернет-підключення буде необхідним лише для синхронізації особистих результатів до загальної таблиці.
Заплутаність у завданнях.	Чітка система, що містить необхідні завдання з теми.
Відсутність можливості використовувати техніку.	Ігровий додаток-симулятор буде розрахованим на всі операційні системи телефону (тобто навіть найбільш простий смартфон зможе його підтримати).
Вигорання від постійного сидіння перед екраном.	Час на проходження гри гравець може обрати самостійно в залежності від власного темпу.
Різноманітність підходів до навчання.	Ігровий додаток-симулятор може бути варіантом системи одного типу, що використовується у межах різних фахових дисциплін.
Неможливість перевірки доброчесності.	Прозора система оцінювання теоретичних знань та вміння застосування навичок (зважаючи на час, що дається на виконання тих чи тих завдань, студент не зможе скористатися сторонньою допомогою та/або ресурсами Інтернет-мережі.
Відсутність практичних занять.	Ігровий додаток-симулятор спрямований на розбудову імітаційного практичного

	професійного середовища у віртуальному режимі.
Неоднозначність оцінювання реальних знань.	Практична основа ігрового додатку-симулятора полягає у виконанні кейсів та тестових завдань, що передбачає досить однозначне оцінювання знань.
Необхідність довго сидіти за комп'ютером.	Ігровий додаток-симулятор дозволяє виконувати завдання практичного змісту зі смартфона та не займає великої кількості часу (проходження гри у межах одного персонажу не займає більше часу, ніж перегляд стрічки у соціальних мережах).
Комп'ютерна грамотність викладачів.	Можливість не залежати від умінь та навичок інших осіб, адже робота є індивідуальною.
Відсутність чіткої структури надсилання завдань.	Завдання у ігровому додатку-симулятору розміщені у межах однієї системи і результати проходження гри самостійно синхронізуються із загальним рейтингом, котрий відображається у викладача.
Відсутність практики.	Певна річ, що ігровий додаток-симулятор не варто розглядати як можливість повноцінного проходження студентської практики на курсах або у межах окремих дисциплін, проте є можливість використовувати засіб як певний тренажер професійних навичок.
Велике навантаження.	Для виконання завдань в ігровому додатку-симулятору не потрібно витратити багато часу за комп'ютером, достатньо використовувати більш компактний гаджет у зручний час. Крім того, є можливість відтермінувати проходження завдань. Тобто, якщо студент відчуває втому, він може зробити перерву на відпочинок і повернутися до виконання завдань у більш зручний час.
Потреба в інтерактиві та творчому підході до виконання завдань.	Ігровий додаток-симулятор має завдання інтерактивного характеру та загалом може розглядатися як засіб творчого підходу до виконання завдань.
Необхідність у зміні підходу до побудови навчання.	Ігровий додаток-симулятор є інноваційним засобом. Його використання передбачає

	безпосереднє впровадження нових практик у систему.
Відсутність перерв кожні 40 хвилин.	Використання ігрового додатку-симулятора дає можливість власноруч будувати свій план виконання завдань, відштовхуючись від власного темпу та рівня фізичної втоми.
Потреба в комбінованому навчанні.	Певна річ, що ігровий додаток-симулятор не зможе замінити повноцінне навчання студентів. Однак використання цього інструменту викладачами дозволило б побудувати простір комбінованого навчання, у якому певна частина заняття відводиться на самостійну роботу студента.
Потреба у впровадженні інтерактивної освітньої платформи.	Власне ігровий додаток-симулятор є інтерактивною освітньою платформою.
Потреба в особистому просторі, що передбачає можливість не вмикати камери.	Контроль рівня включеності студента до освітнього процесу можна легко відслідковувати з його активності у ігровому додатку-симулятору.

Певна річ, що такий інноваційний засіб не зможе вирішити ряд вагомих проблем у дистанційному форматі на кшталт підвищення цифрової грамотності педагогів та можливості мати технічне обладнання, широкосмуговий Інтернет та необхідне програмне забезпечення у вільному доступі. Однак такий інноваційний засіб може імітувати практичну діяльність у професійному просторі та забезпечити потреби студентів у впровадженні ігрових та інтерактивних форм і використанні творчих підходів до побудови навчального процесу.

Для розробки демонстраційної версії гри нами було створено прототип клієнтки, що зазнала домашнього насильства (Рис. 3.1). Дизайн сторінки є схематичним. Ми розробили сценарій для демонстраційної версії гри у межах одного напрямку, а саме – домашнього насильства. Сценарій становить перелік можливих дій, які б студент зміг застосувати для вирішення кейсу, а також перелік запитань тестового характеру, котрі студент повинен буде виконати у процесі гри. Відповідно до першого типу завдань, студент

тренується використовувати свої знання та навички для побудови управлінського процесу фахівця соціальної роботи. Відповідно до другого типу завдань, студент демонструє рівень своїх знань з тематики, відповідаючи на запитання, що показують рівень володіння понятійним апаратом, здатністю до класифікації та аналізу тощо. Детальний сценарій гри подано у додатках.



Рис.3.1 Схематичне зображення демонстраційної версії гри

3.2 Результати апробації прототипу інноваційного рішення

З метою апробації інноваційного рішення нами було проведено два дослідження: серед студентів соціальної роботи та серед викладачів. Мета проведення дослідження серед студентів – встановити чи задовольняє інноваційне рішення їх потреби та якою мірою. Мета проведення дослідження серед викладачів – встановити чи є можливою інтеграція інноваційного рішення в існуючу систему підготовки майбутніх фахівців соціальної роботи.

Отже, для проведення дослідження серед студентів нами були створені запитання для усного групового опитування:

- Чи здатне інноваційне рішення вирішити ті проблеми, з якими особисто Ви найбільше зіштовхуетесь у процесі дистанційного навчання?
- Чи здатне інноваційне рішення задовольнити Ваші особисті потреби як студента власне соціальної роботи?
- Чи здатне інноваційне рішення підвищити особисту Вашу зацікавленість у навчанні?
- Чи є зручним ігровий простір та зрозумілими завдання?
- Що б особисто Ви додали до інновації?

Усне групове опитування було проведено за допомогою технічних засобів комунікації на платформі Zoom. В опитуванні взяло участь чотири студента соціальної роботи КНУ ім. Шевченка. Результати опитування представимо у таблиці (Таб.3.4):

Таблиця 3.4 Результати апробації серед студентів

	<i>Студент 1</i>	<i>Студент 2</i>	<i>Студент 3</i>	<i>Студент 4</i>
<i>Чи здатне інноваційне рішення вирішити ті проблеми, з якими особисто Ви найбільше зіштовхуетесь у процесі дистанційного навчання?</i>	«Так, однозначно . Більшість проблем, які я маю – технічного характеру. Я мешкаю у сільській місцевості і маю нарікання до тутешнього Інтернет-провайдеру . Інколи я фізично не можу виконати	«Безумовно так. Особисто для мене найбільша проблема полягає у недостатній кількості цікавих завдань. Я втрачаю інтерес, коли розумію, що сидячи на парі у Zoom маю писати конспект під диктовку. Ситуація значно	«Особисто я давно потребую платформи, котра могла б допомогти систематизувати знання, які я отримую, щоб не було потреби відкривати багато різних документів, аби освіжити пам'ять. Наскільки я розумію, додаток дав би можливість	«Звісно, так! Я дуже творча людина, якій потрібен неординарний підхід у навчанні, що зможе зацікавити. Додаток зміг би забезпечити мої потреби у використанні ігрових та інтерактивних форм.»

	певні вказівки викладача, бо залежу від зв'язку. Ігровий додаток зміг би це вирішити, зважаючи на можливість виконувати завдання оф-лайн.»	погіршується, коли під час такого конспектування стаються перебої у Інтернет-з'єднанні. Ігровий додаток дає можливість виконувати цікаві, немонотонні завдання.»	тримати всю необхідну інформацію практичного спрямування в одному місці.»	
<i>Чи здатне інноваційне рішення задовольнити Ваші особисті потреби як студента власне соціальної роботи?</i>	«Так, адже наше навчання у стінах університету було повне активності та інтерактивності, на мій погляд, це найкращий підхід у навчанні майбутніх фахівців соціальної роботи.»	«Погоджуюся з попереднім речником. Я звикла до того, що наше навчання практично орієнтоване і в умовах пандемії ми всього цього не вистачає.»	«Так! Я розумію, що мені, як майбутньому фахівцеві соціальної роботи буде значно цікаві працювати із кейсами у штучно створеному професійному просторі, аніж по кілька годин на день розмовляти у Zoom.»	«Однозначно так, адже я маю потребу у тому, аби, так би мовити, розібратися як насправді влаштована професійна соціальна робота.»
<i>Чи здатне інноваційне рішення підвищити особисту Вашу зацікавленість у навчанні?</i>	«Звісно! Як тут вже неодноразово зазначалося, інтерес до інтерактивності значно вищий, аніж до	«Так, однозначно. Я розумію, що виконуючи інтерактивні цікаві завдання, я маю більшу	«Так, адже це однозначно прекрасний варіант для дистанційного формату навчання саме фахівців соціальної роботи.»	«Я вже раніше зазначала, що я творча особистість, тому незвичні завдання безумовно підвищують

	монокотонних завдань.»	мотивацію до навчання.»		мою зацікавленість у навчанні.»
<i>Чи є зручним ігровий простір та зрозумілими завдання?</i>	«На мій погляд, так.»	«Особисто для мене – так.»	«Так, я думаю, що сама концепція ігрового додатку є зрозумілою та зручною.»	«Так, я думаю, що він є зрозумілим та доступним для всіх студентів.»
<i>Що б особисто Ви додали до інновації?</i>	«Наразі, думаю, нічого додавати не варто.»	«Особисто я б додала якимось помічником у цій грі, який би міг пояснити чому вибір був неправильним.»	«Я б можливо поєднала б додаток із певним телеграм-ботом.»	«На мій погляд, було б добре, аби самі студенти могли поступово розвивати та наповнювати цю гру: таким чином можна було б зафіксувати їхній рівень підготовки у певній професійній тематиці.»

Після проведення апробації інноваційного продукту для дистанційного навчання серед студентів нами було проведено експертне опитування серед викладачів. Це опитування було здійснено знову ж таки за допомогою технічних засобів комунікації, індивідуально із кожним викладачем. У дослідженні взяло участь чотири викладача, серед яких два викладача кафедри соціальної роботи, один викладач кафедри соціальної педагогіки та реабілітації і один викладач кафедри психології розвитку.

Загалом впродовж дослідження кожному з викладачів нами було поставлено три запитання:

- Як Ви вважаєте, чи міг би ігровий додаток-симулятор вдало інтегруватися у дистанційний формат навчання майбутніх фахівців соціальної роботи?
- Чи змогла б така інновація стати ефективним аналогом практичних завдань?
- Які недоліки інновації Ви зафіксували?

Результати експертного опитування представимо у таблиці (Таб.3.5):

Таблиця 3.5 Результати апробації серед викладачів

	<i>Викладач кафедри соціальної роботи 1</i>	<i>Викладач кафедри соціальної роботи 2</i>	<i>Викладач кафедри соціальної педагогіки та реабілітації</i>	<i>Викладач кафедри вікової психології</i>
<i>Як Ви вважаєте, чи міг би ігровий додаток-симулятор вдало інтегруватися у дистанційний формат навчання майбутніх фахівців соціальної роботи?</i>	«Однозначно міг би. Дослідники Інституту психології вже розробляли подібний ігровий навчальний просторі у цифровому форматі для психологів, тому ефективність таких інновацій безперечно має наукове підґрунтя. Особисто я б обов'язково використов	«Беззаперечно міг би, зважаючи на те, що західні виші успішно використовують практику впровадження віртуальних симуляторів та навчальних ігор у цифровому просторі.»	«Так, безумовно. Особисто я у своїй роботі зі студентами використовую подібну гру на вирішення кейсів онлайн. Вона має певні риси запропонованої Вами інновації. На мій погляд, це дуже ефективно.»	«Загалом, я думаю, так. Інше питання – наскільки така практика зможе інтегруватися у навчальні плани викладацького складу (тобто власне документально).»

	ував цю інновацію у межах своїх курсів.»			
<i>Чи змогла б така інновація стати ефективним аналогом практичних завдань?</i>	«На мій погляд, так. Це однозначно ефективний тренажер професійних навичок та засіб, що дозволяє перевірити засвоєні знання.»	«На мою думку, такі технології чудово зможуть підійти саме для навчання. Вони є необхідним і. Проте варто розуміти, що повноцінне спілкування з клієнтами повністю замінити таким чином не можна.»	«Я вважаю, що ця інновація є необхідною для студентів перед проходженням практики. Це пов'язано з тим, що студенти часто, йдучи на практику, не знають як правильно поводити себе з клієнтами, бояться та не розуміють що потрібно робити. Завдяки такій інновації вони зможуть підготувати та уникнути всіх вищезазначених мною труднощів.»	«Змогла б, адже основа гри, що полягає у моделюванні професійного середовища в штучних умовах, загалом не є новою і її ефективність очевидна.»

<p><i>Які недоліки інновації Ви зафіксували?</i></p>	<p>«Недоліків немає, є радше побажання. На мій погляд, було б доцільно розширити гру, увівши туди персонажів, котрі позначали б різних фахівців. Це було б корисно, аби студенти різних напрямків могли працювати у команді задля досягнення спільної мети.»</p>	<p>«Наразі я не бачу суттєвих недоліків у запропонованій інновації.»</p>	<p>«На мою думку, наразі недоліків немає.»</p>	<p>«На мій погляд, основний недолік полягає в оцінюванні. Не зовсім правильно виставляти бали студенту, опираючись лише на гру. Правильний вибір може бути випадковим, тому в оцінюванні варто опиратися на щось більш ґрунтовне – наприклад, оцінювання за результатами обґрунтування вибору.»</p>
--	--	--	--	---

Зважаючи на проведені дослідження з метою апробації, ми можемо констатувати, що інноваційний продукт загалом є ефективним для навчання майбутніх фахівців соціальної роботи.

3.3 Можливості використання розробленого додатку у закладах вищої освіти

Загалом, зважаючи на всі проведені у межах дослідницької роботи, дослідження, ми довели доцільність використання ігрового-додатку-симулятора студентами соціальної роботи у процесі навчання. На початкових етапах проведення досліджень зі студентами нами було встановлено

проблематику, яка, на їхню думку, знижує рівень ефективності навчання та загальної студентської зацікавленості у ньому. Крім того, зважаючи на теоретичне та емпіричне дослідження, нами були визначені шляхи подолання та мінімізації вищезгаданих проблем. У результаті ми створили прототип інновації (ігрового додатку-симулятора), що покликаний полегшити процес дистанційного формату навчання для студентів соціальної роботи, задовільнивши їх потреби. На стадії тестування (апробації) прототипу нами було встановлено ефективність інновації та визначено зони подальшого розвитку.

Аналізуючи всю отриману інформацію, хочемо зазначити, що наш прототип є необхідним засобом для навчання майбутніх фахівців соціальної роботи, адже він фактично є тренажером професійних навичок та засобом контролю професійних знань із таких напрямків, як власне соціальна робота, психологія та юриспруденція. Його переваги полягають у інтерактивності, наповненості кейсами та тестами, моделюванні практичної діяльності, можливості оф-лайн доступу зі смартфона та можливості проходження завдань згідно власного темпу.

Розглядаючи інноваційний продукт з кута погляду інтеграції його в академічні дисципліни закладу вищої освіти, хочемо зазначити наступне. Сам ігровий додаток-симулятор не може виступати єдиним інструментом самостійної роботи студента у межах тієї чи тієї дисципліни. Він радше є додатковим інструментом у підготовці майбутніх фахівців соціальної роботи. І його основна місія – допомогти та полегшити професійну підготовку майбутніх фахівців соціальної роботи в умовах дистанційного формату навчання, коли використання практичної діяльності, ігор та інтерактивів з метою навчання ускладнюється, зважаючи на технічні бар'єри комунікації.

Зважаючи на проведені експерте опитування, інноваційний продукт можна використовувати у межах певних навчальних дисциплін у поєднанні з іншими методами та підходами. Зокрема, це може бути групова дискусія чи індивідуальне письмове побудови алгоритму дій студентом.

Інноваційний засіб може бути використано як у якості контролю знань студентів у межах певної дисципліни, так і у межах підготовки до практики.

Проте передусім ігровий додаток-симулятор несе характер саме додаткового засобу на шляху професійного розвитку студентів.

Такий засіб здатен підвищити зацікавленість студентів до певної навчальної дисципліни та мотивувати на навчання у дистанційному форматі в умовах пандемії.

Певна річ, що одним лише інноваційним продуктом не вдасться викоринити всі проблеми, зафіксовані у процесі дослідження. Наприклад, такі проблеми, як відсутність живого спілкування та відстороненість від студентського колективу варто вирішувати шляхом проведення різноманітних факультетських заходів у режимі он-лайн. Організаторами таких заходів, зокрема, можуть виступати органи студентського самоврядування як факультету, так і університету загалом. Проблеми власне соціально-психологічного спрямування варто вирішувати за допомогою залучення відповідних фахівців, котрі готові працювати з конкретними проблемами та проводити профілактичні заходи.

Зрештою, таким чином, ми хочемо зазначити, що питання викоринення або мінімізації проблем студентів, з якими вони зіштовхуються у процесі дистанційного формату навчання, має вирішуватися комплексно. У свою чергу ми ж пропонуємо один із засобів, що може допомогти у подоланні чи мінімізації більшості проблем, котрі були зафіксовані протягом проведення дослідницької роботи.

Станом на завершення написання дипломної роботи ігровий додаток-симулятор є реалізованим у вигляді прототипу (концепція, сценарій, орієнтовний дизайн).

Технічна розробка додатку не є завершеною, зважаючи на тривалість цього процесу, що зумовлюється таким фактором, як пошук дизайнерів-фахівців, що спеціалізуються на розробці гейм-дизайну, та створенні інклюзивного дизайну додатків.

Зауважимо, що створення інклюзивного дизайну є вельми необхідним, зважаючи на можливі потреби користувачів з інвалідністю. Загалом серед респондентів нашого дослідження не було власне студентів, що мають інвалідність, однак, варто зазначити, що створюючи ігровий додаток-симулятор, ми повинні орієнтуватися на перспективу того, хто може входити до його цільової групи. Інклюзивний дизайн насамперед полягає у зручній побудові налаштувань додатку, що містять у собі налаштування кольорів, шрифтів та їх розміру, яскравості тощо. Крім того, важливою є побудова такого дизайну, що не буде нести негативний вплив на здоров'я тих чи тих користувачів.

Зважаючи на потребу у залученні кваліфікованих дизайнерів, окреслимо перспективи реалізації додатку, які ми наразі розглядаємо:

- Участь у хакатоні «University Software Battle» від Google Developer Students Club тематикою якого є «Цифровий університет» (хакатон відбудеться 29-30 травня);
- Участь у бізнес-хакатоні «#AllStartup» від інкубатора Demium (відбудеться 14 червня);
- Участь у стипендіальній програмі «Завтра.UA» (початок – жовтень 2021 року);
- Запуск краудфандингу на Biggggidea («Спільнокошт»);
- Запуск краудфандингу на Kickstarter;
- Реалізація фандрайзингової стратегії, що включає благодійні внески фізичних та юридичних осіб.

Висновки до розділу 3

У межах третього розділу передусім нами був описаний експеримент зі створення інновації спрямованої на подолання або мінімізацію проблем, що виникають у студентів соціальної роботи під час дистанційного формату навчання у закладі вищої освіти. Цей експеримент у штучно створених умовах був проведений на основі методу дизайн-мислення, котрий є підходом до

створення орієнтованих на людину інновацій. У процесі проведення експерименту нами були отримані нові інсайти стосовно зон, що потребують розвитку та власне шляхів їх розвитку. Разом із досліджуваними (студентами соціальної роботи КНУ ім. Шевченка) нами було створено та обговорено прототипи майбутньої інновації. Ця інформація стала корисною на шляху до безпосередньої розробки майбутньої інновації.

За результатами проведеного експерименту, ми створили прототип майбутньої інновації для дистанційного формату навчання майбутніх фахівців соціальної роботи – ігрового додатку-симулятора професійної діяльності фахівця соціальної роботи, в основу якого покладені: змодельовані клієнти соціальної роботи, власне змодельоване професійне середовище, кейси та тести за темами. Загалом було розроблено концепцію ігрового додатку-симулятора, сценарій гри, орієнтований дизайн.

Прототип інновації було апробовано шляхом проведення усного групового опитування студентів соціальної роботи КНУ ім. Шевченка за допомогою технічних засобів комунікації, а також шляхом експертного опитування викладачів КНУ ім. Шевченка (два викладача кафедри соціальної роботи, викладач кафедри соціальної педагогіки та реабілітації, викладач кафедри вікової психології) за допомогою технічних засобів комунікації. Таким чином, у процесі апробації було встановлено, що ігровий додаток-симулятор дійсно є ефективним засобом підвищення зацікавленості студентів соціальної роботи до навчання в умовах дистанційного формату, зважаючи на запит на збільшення практичних та інтерактивних занять. Власне викладачами було зазначено, що інновація є потрібною та корисною і може бути використана у межах навчальних дисциплін практичного спрямування у закладах вищої освіти.

Зазначимо, що ми позиціонуємо інновацію не як самостійний продукт для контролю знань у межах певних начальних дисциплін, а як додатковий інструмент для професійного розвитку, що може використовуватися як власне

тільки студентами соціальної роботи, так і викладачами у поєднанні з іншими засобами та методами.

Станом на завершення написання дипломної роботи додаток є реалізованим тільки у форматі прототипу, зважаючи на тривалість розробки та потребу у залученні кваліфікованого дизайнера до команди, що спеціалізується власне на гейм-дизайні та інклюзивному дизайні.

Виходячи з цього, нами було вказано перелік варіантів реалізації додатку, серед яких: участь у двох хакатонах, участь у стипендіальній програмі, реалізація фандрайзингової стратегії, що полягає у залученні коштів від юридичних та фізичних осіб (спонсорів) та шляхом краудфандингу на вітчизняній та всесвітньою відомій платформах.

Крім того, варто також зауважити, що запропонований нами засіб не є панацеєю для вирішення усіх проблем, котрі були нами зафіксовані протягом проведення дослідницької діяльності. Нами було зазначено, що вирішення або мінімізація всіх існуючих проблем має нести комплексний характер, а саме: шляхом створення засобів та заходів, що не тільки полегшують навчання студентів і підвищують інтерес до нього, а й забезпечують вирішення проблем соціально-психологічного характеру.

ВИСНОВКИ

На етапі теоретичного дослідження нами були розглянуті та проаналізовані наукові публікації, а також нормативно-правові акти з тематики впровадження інновацій в сферу вищої освіти. Так, зокрема, на початку розділу ми проаналізували інноваційний простір вищої освіти у розвинених країнах. На основі проаналізованої, систематизованої та узагальненої інформації з наукових джерел нами було побудовано теоретичну модель інноваційного простору вищої освіти закордоном. Після цього ми розглянули сучасний стан та перспективи розвитку інноваційності вищої освіти в Україні, посилаючись, зокрема, на нормативно-правові вітчизняні акти, що фіксують здобутки у напрямку діджиталізації та підвищення інноваційності вищої освіти, а також безпосередні перспективи розвитку. Було визначено, що організація процесу дистанційного навчання у закладах вищої освіти має ряд недоліків. У процесі роботи з науковими джерелами нами було сформовано список проблем, з якими зіштовхуються студенти під час дистанційного формату навчання, на думку вітчизняних науковців. Поруч із цим нами були зазначені можливі шляхи подолання та мінімізації цих проблем, про які ми дізнавалися впродовж проведення всього теоретичного дослідження. У результаті нами була представлена теоретична модель (схема) перспектив розвитку дистанційного формату навчання у вітчизняних закладах вищої освіти (ст.21).

Емпіричні результати дослідження показали нам правильність обраного дослідницького вектору, а також безпосередня наявність великої кількості проблем у дистанційному форматі підготовки студентів соціальної роботи у закладах вищої освіти, котрі впливають на ефективність навчання та загальний інтерес студентів до нього. Крім того, нами були визначені варіанти та засоби вирішення зафіксованих проблем. Одним з найбільш важливих здобутків проведення дослідження на цьому етапі стало те, що при створюючи інновацію для дистанційного формату навчання, нам варто орієнтуватися конкретно на студентів соціальної роботи у межах певного вишу, адже

академічна спрямованість підготовки фахівців впливає, зокрема, і на потреби студентів у навчанні (так, наприклад, студенти соціальної роботи київського вишу навчаються у межах факультету психології, а студенти соціальної роботи харківського вишу – у межах факультету соціології). Після проведення опитувань нами було проаналізовано та узагальнено отриману інформацію і проведено експеримент у штучно створених умовах зі студентами соціальної роботи КНУ ім. Шевченка. Для проведення штучного експерименту для створення інновації ми використали метод дизайн-мислення. У результаті проведення цього етапу дослідження нами були зафіксовані нові інсайти щодо проблематики та потреб студентів, а також розроблені прототипи майбутньої інновації з метою створення продукту, що буде максимально орієнтований на наших користувачів (студентів).

Апробація програми дослідження була реалізована шляхом усного групового опитування студентів соціальної роботи КНУ ім. Шевченка, а також у процесі проведення експертного опитування викладачів КНУ ім. Шевченка (серед яких два викладача кафедри соціальної роботи, а також викладач кафедри соціальної педагогіки і реабілітації та викладач кафедри вікової психології). Проведення опитувань відбувалося за допомогою технічних засобів комунікації. Після проведення апробації прототипу ми встановили, що інновація є ефективним засобом подолання та мінімізації існуючих проблем, котрий може бути використаний у процесі навчання майбутніх фахівців соціальної роботи у межах практичних дисциплін закладу вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артьомов І.В. Інновації у вищій освіті: вітчизняний і зарубіжний досвід: навчальний посібник / за редакцією Артьомова І.В. - Серія «Євроінтеграція: український вимір» -Ужгород: 2015.
2. Бужинська С. М. Адаптація студентів ЗВО до дистанційного навчання: психологічний аспект / С. М. Бужинська, С. Є. Стрюкова // Наукове забезпечення технологічного прогресу ХХІ століття : матеріали Міжнар. Наук. Конф. (Україна, м. Чернівці, 1 травня 2020 р.). – Чернівці,: МЦНД, 2020. – Т.3. – С. 58–60.
3. Введення в теорію ігор / Н. Н. Писарук. — Минск : БДУ, 2015. — 256 с.
4. Данилюк С.С. Стратегічна організація процесу формування професійної компетентності сучасних фахівців засобами інтернет-технологій. Педагогіка формування творчої особистості у вищих школах: зб. Наук. Праць. [редкол: Т.І. Сущенко (голов.ред.) Та ін.]. Запоріжжя : КПУ, 2017. Вип. 36(89). С. 134- 140.
5. Закон України «Про вищу освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18#Text>
6. Звіт Міністерства освіти і науки України з виконання оперативного плану Міністерства освіти і науки України на 2020 рік та основні цілі на 2021 рік. URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/ministr-sergij-shkarlet-prezentuvav-zvit-mon-za-2020-rik-i-plani-na-2021-rik>
7. Інновації у вищій освіті: проблеми, досвід, перспективи : монографія / ред. П. Ю. Саух. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2011. – 443 с.
8. Кравченко О.О. Організаційно-змістові засади дистанційного навчання у ЗВО України в умовах карантинних обмежень. Міжнародний науковий журнал «Університети і лідерство». 2020. № 1(9). С. 118 – 135.
9. Крупко О. В. Інноваційні методи навчання у вищих навчальних закладах. 2019

10. Мургіна М. М. Організація дистанційної освіти в закладах вищої медичної освіти в умовах пандемії. 2020
11. Національна онлайн-платформа з цифрової грамотності. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/>
12. Указ про національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/344/2013#Text>
13. Пахомова І. А. Карантин: правові пошуки високотехнологічної і прогресивної організації дистанційного навчання. Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна. Серія «Право». 2020. №. 29. С. 221-225.
14. Пономарьова Г. Ф. Досвід використання дистанційних технологій в організації виховної роботи педагогічних закладів вищої освіти в умовах карантину / Г. Ф. Пономарьова // Духовність особистості: методологія, теорія і практика. - 2020. - Вип. 2. - С. 149-159.
15. Пуліна Т. В., Тесленок І. М., Носов М. П. Проблеми та перспективи розвитку бізнес-інкубаторів в Україні як інноваційної організаційної структури. Ефективна економіка. 2019. № 12.
16. Розпорядження №67 Про схвалення Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки та затвердження плану заходів щодо її реалізації. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/67-2018-p#Text>
17. Сайт Київського національного університету імені Тараса Шевченка. URL: <http://www.univ.kiev.ua/>
18. Сайт Харківського національного університету імені Василя Каразіна. URL: <https://www.univer.kharkov.ua/>
19. Сацик, В. (2015). У пошуку ефективної стратегії розвитку вищої освіти в Україні (аналіз можливостей та обмежувальних факторів). Вища освіта України, 3, 40-52.

20. Суятинова, К. (2020). Дистанційна освіта у зовнішньому зв'язку із поширенням коронавірусу COVID-19. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи, (5), – С. 72-74.
21. Ahmad, S. M. S., Fauzi, N. F. M., Hashim, A. A., & Zainon, W. M. N. W. (2013). A study on the effectiveness of computer games in teaching and learning. *International Journal of Advanced Studies in Computers, Science and Engineering*, 2(1), 1.
22. Aldrich, C. (2009). Virtual worlds, simulations, and games for education: A unifying view. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(5), 1.
23. Angelini, M. L. (2016). Integration of the pedagogical models “simulation” and “flipped classroom” in teacher instruction. *SAGE Open*, 6(1).
24. Arias Aranda, D., Haro Domiguez, C., & Romerosa Martinez, M. M. (2010). An innovative approach to the learning process in management: The use of simulators in higher education. *Revista de educacion*, 353, 333–334.
25. Ariffin, M., Oxley, A., & Sulaiman, S. (2014). Evaluating game-based learning effectiveness in higher education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 123, 20–27.
26. Auman, C. (2011). Using simulation games to increase student and instructor engagement. *College Teaching*, 59(4), 154–161.
27. Beckem, J. M., & Watkins, M. (2012). Bringing life to learning: Immersive experiential learning simulations for online and blended courses. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 16(5), 61–70.
28. Beuk, F. Sales simulation games student and instructor perceptions. *Journal of Marketing Education*, 1-13 (2015).
29. Blyth, S., Kimbell, L. (2011). *Design Thinking and the Big Society: From solving personal troubles to designing social problems*. London: Actant and Taylor Haig.
30. Boeker M, Andel., P, Vach, W., & Frankenschmidt, A. (2013). Game-based E-learning is more effective than a conventional instructional method: A randomized controlled trial with third-year medical students.

31. Carensys, J., & Moya, S. (2016). Digital game-based learning in accounting and business education. *Accounting Education*, 25(6), 598-651.
32. Cela-Ranilla, J. M., Esteve-Mon, F. M., Esteve-González, V., & Gisbert-Cervera, M. (2014). Developing self-management and teamwork using digital games in 3D simulations. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(6), 634–651.
33. Chang, Y. C., Peng, H. Y., & Chao, H. C. (2010). Examining the effects of learning motivation and of course design in an instructional simulation game. *Interactive Learning Environments*, 18(4), 319–339.
34. Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J.M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: An experiment with minecraftedu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 1 (2016).
35. D. Vlachopoulos, A. Makri The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review.
36. Dankbaar, M. E. W., Alsmas, J., Jansen, E. E. H., van Merriënboer, J. J. G., van Saase, J. L. C. M., & Schuit, S. C. E. (2016). An experimental study on the effects of a simulation game on students' clinical cognitive skills and motivation. *Advances in Health Sciences Education*, 21(3), 505–521.
37. European Commission (2016). Research and innovation—science with and for society. [URL://ec.europa.eu/research/swafs/index](https://ec.europa.eu/research/swafs/index)
38. European Union (2016). The EU Framework Programme for Research and Innovation, Horizon 2020. [URL://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/h2020-section/societal-challenges](https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/h2020-section/societal-challenges)
39. Gegenfurtner, A., Quesada-Pallarès, C., & Knogler, M. (2014). Digital simulation-based training: A meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 45(6), 1097–1114.

40. Gros, B. (2007). Digital games in education: The Design of Games Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23–39.
41. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University. URL: <https://dschool.stanford.edu>
42. Kikot, T., Costa, G., Magalhães, R., & Fernandes, S. (2013). Simulation games as tools for integrative dynamic learning: The case of the management course at the University of Algarve. *Procedia Technology*, 9, 11–21.
43. Kolko, J. 2015. Design thinking comes of age. *Harvard Business Review*, 93(9): 66-71.
44. Liedtka, J., Salzman, R., Azer, D. (2017) *Design thinking for the greater good: Innovation in the social sector*, New York, NY: Columbia University Press.
45. O'Mahony, C, Hally, R. & Burns, K. (2016). Institutional, national and international policies that encourage the embedding of RRI in Higher Education curricula. Milestone 13, enrich project. EU Horizon 2020.
46. Rieckman, R. (2012). Future-oriented higher education: Which key competencies should be fostered through university teaching and learning? *Futures. Special Issue: University. Learning*, 44(2), 127–135.
47. Riemer, V., & Schrader, C. (2015). Learning with quizzes, simulations, and adventures: Students' attitudes, perceptions and intentions to learn with different types of serious games. *Computers & Education*, 88, 160–168.
48. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
49. Savin-Baden, M. (2000). *Problem-based learning in higher education: untold stories*. Buckingham: Society for Research in Higher Education.
50. Serdyukov, P. (2017), "Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it?", *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, Vol. 10 No. 1, pp. 4-33.
51. Sharples M., Taylor J., Vavoula G. (2010) *A Theory of Learning for the Mobile Age*.

52. Söderström, T., Häll, L., Nilsson, T., & Ahlqvist, J. (2014). Computer simulation training in health care education fuelling reflection-in-action? *Simulation & Gaming*, 45(6), 805–828.
53. Swedish Research Council (2015). Background paper to the Lund Declaration 2015. Lund Revisited. Tackling Societal Challenges conference, Lund, Sweden, 3–4 December 2015.
54. Tassone, V. & Eppink H. (2016). Responsible Research and Innovation in higher education. A scoping document. Milestone 5, enrich project. EU Horizon 2020.
55. Tassone, V. C., O'Mahony, C., mckenna, E., Eppink, H. J., & Wals, A. E. J. (2018). (Re-)designing higher education curricula in times of systemic dysfunction: a responsible research and innovation perspective. *Higher Education*, 76(2), 337-352.
56. Tim Brown. Design Thinking // Harvard Business Review. — 2008.
57. Tsekleves, E., Cosmas, J., & Aggoun, A. (2014). Benefits, barriers and guideline recommendations for the implementation of serious games in education for stakeholders and policymakers. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 164–183.
58. Wals, A. E. J. (2010a). Mirroring, Gestaltswitching and transformative social learning: stepping stones for developing sustainability competence. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 1(4), 380–390. Xing, Bo and Marwala, Tshilidzi, Implications of the Fourth Industrial Age for Higher Education (2017).
59. Yıldırım, B , Şahin, F . (2020). Simulation applications: a potential approach for turkish social work education. *Toplum ve Sosyal Hizmet* , 31 (3) , 1227-1247.
60. Yin, C., Song, Y., Tabata, Y., Ogata, H., & Hwang, G. J. (2013). Developing and implementing a framework of participatory simulation for mobile learning using scaffolding. *Educational Technology & Society*, 16(2), 137–150.