

завдання. Це допомагає розвивати навички стратегічного маркетингового планування та систематизувати набуті знання.

Отже, гейміфікація у викладанні маркетингових дисциплін є прогресивним підходом, який дає змогу підвищити залученість здобувачів, забезпечує практичне застосування знань у реальному часі, стимулює самостійне навчання через систему нагород і досягнень, а також розвиває критичне мислення і креативність.

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

2. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання : наукова стаття. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 275–278.

3. Лященко Т. О., Гришуніна М. В., Пічкур В. Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. Київ, 2018. № 35. С. 113–123.

*Кандидати екон. наук, доценти кафедри
маркетингу, комерційної
діяльності та економічної теорії
А. О. Дергоусова, О. В. Сиволовська*

Український державний університет залізничного транспорту (м. Харків)

ЛАЙФХАКИ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ОНЛАЙН-РЕЖИМІ

Не дивлячись на те, що навчання онлайн в Україні тепер - вимушена форма здобуття освіти, якісному отриманню знань це не шкодить. Зазвичай у першу чергу все залежить від бажання здобувача навчатися, а також від того, як саме організовано навчальний процес з боку закладу вищої освіти і безпосередньо викладача.

Однією з багатьох переваг онлайн-навчання є те, що здобувач може майже в піжамі підключатися до дистанційних курсів, слухати лекції в Zoom. Але це вже точно не формує діловий настрій. Отже, слід звернути на увагу на декілька важливих аспектів для організації освітнього процесу онлайн.

По-перше, не дивлячись на те, що всі матеріали є в системі Moodle, доцільно вести конспект, адже саме так інформацію засвоїти можна краще. Тож викладачеві слід про це повторювати на початку вивчення курсу.

По-друге, оскільки буває, що не все одразу зрозуміло, не треба боятися чи соромитися ставити уточнювальні запитання викладачу. І для цього він повинен організувати чат спілкування зі здобувачами в системі Moodle. Також не завадить чат із дисципліни в месенджері, наприклад Telegram.

По-третє, для засвоєння матеріалу викладачеві не зайве розробити тестові та практичні індивідуальні завдання після проходження кожної теми курсу. А для засвоєння курсу можна використовувати різні додатки, щоб здобувач у них виконував інтерактивні практичні завдання, наприклад Jamboard.

По-четверте, не слід забувати про такий дієвий інструмент, як доповіді, есе, адже вони дають можливість здобувачеві рефлексувати щодо набутих на лекції знань, у тому числі дискутувати з іншими здобувачами на занятті.

І, по-п'яте, мабуть, найголовніше - здобувачу має бути цікаво на занятті, тож використання реальних кейсів додає практичної ваги курсу і мотивує здобувачів до його вивчення.

*Д-р техн. наук, професор Ю. Є. Калабухін,
д-р екон. наук, професор, завідувач кафедри
маркетингу, комерційної діяльності та
економічної теорії О. І. Зоріна,
канд. екон. наук, доцент Н. М. Каменева*

Український державний університет залізничного транспорту (м. Харків)

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ У ВИКЛАДАННІ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

У сучасному світі, коли інформація стає дедалі більше об'ємною та складною, а обсяги даних стрімко зростають, їх візуалізація стає все більш важливим інструментом для розуміння та аналізу складних суспільних процесів, зокрема у сфері освіти, економіки. Тому підготовка фахівців у