

Список використаних джерел

1. Безчасний О. Моделювання контролю стабільності комунікаційних каналів при управлінні розвитком промислового підприємства / О. Безчасний // Схід. – 2018. – № 2 (154). – С. 5–12.
2. Закревська Л. М. Особливості маркетингової політики підприємства в процесі просування продукції [Електронний ресурс] / Л. М. Закревська. – Київ : НУХТ, 2020. – Режим доступу: <http://dspace.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/31490/3/104.PDF> (дата звернення: 19.10.2020). – Назва з екрана.
3. Зражевська Н. І. Комунікаційні технології : лекції / Н. І. Зражевська. – Черкаси : Брама-Україна, 2010. – 224 с.
4. Карпенко Н. В. Управління маркетингом на торговельному підприємстві / Н. В. Карпенко, Н. І. Яловега // Науковий вісник ПУЕТ. Серія: Економічні науки. – Полтава : ПУЕТ, 2018. – № 1 (86). – С. 62–67.
5. Яловега Н. І. Оцінка ефективності рекламного менеджменту підприємства / Н. І. Яловега // Вісник Бердянського університету менеджменту і бізнесу: науковий економічний журнал. – Бердянськ : БУМБ, 2015. – № 3 (23). – С. 96–99.

МЕНЕДЖМЕНТ

Освітня програма «Бізнес-адміністрування»

УДК 37.09

ІННОВАЦІЙНА МЕТОДИКА EDUSCRUM В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

М. Ю. Гурєєва, асистент кафедри менеджменту

В. А. Вовченко, магістр спеціальності Менеджмент освіти програма «Бізнес-адміністрування»

Т. О. Гусаковська, к. е. н., доцент – науковий керівник

Анотація. Статтю присвячено перспективам розвитку одного з інноваційних інструментів освітньої діяльності – eduScrum. Впровадження цієї методики може суттєво вплинути на рівень зацікавленості як споживачів освітнього процесу, так і інших його учасників.

Ключові слова: eduScrum, Scrum, інновації, тайм-менеджмент, проектне управління.

Abstract. The article focused on the development of one of the innovative tools of educational activities – eduScrum. Implemen-

tation of this technique can significantly affect the level of interest as consumers and other participants of educational process.

Keywords: eduScrum, Scrum, innovation, time management, project management.

Постановка проблеми. Освіта XXI століття потребує постійного розвитку. У час високих технологій та штучного інтелекту споживачі освіти, що належать до покоління Z, більш вимогливі щодо всіх послуг, які вони отримують, і до освіти в тому числі. Тому особливо актуальності нині набуває завдання, як вдосконалити освітній процес так, щоб він був конкурентоспроможний і водночас цікавий для всіх сторін.

Аналіз основних досліджень і публікацій. У 1993 році Джефф Сазерленд за участю Кена Швабера створив Scrum – інноваційну методологію управління проектами, засновану на принципах тайм-менеджменту. Спочатку Scrum використовувався лише для розробки продуктів в ІТ-сфері, але згодом, коли виявилось, що це досить ефективна система для управління будь-якими проектами, Scrum поширився на всі сфери – від виробництва до послуг.

Головною перевагою цього методу є залучення в командну роботу всіх учасників групи, що займається розробкою проекту. При цьому в кожного члена команди є своя роль і всі учасники рівноцінні в плані прийняття рішень, а вертикаль відповідальності відсутня.

Віллі Війнандс, учитель хімії та фізики звичайної середньої нідерландської школи Ashram College, близько десяти років тому застосував методіку Scrum у проведенні уроків хімії, яка згодом отримала назву eduScrum.

Виклад основного матеріалу дослідження. eduScrum – це активна форма співпраці, при якій студенти в командах виконують завдання відповідно до фіксованого ритму. Вони планують і визначають власну діяльність та відстежують прогрес. Викладач визначає завдання, тренує та дає поради. Завдяки eduScrum студенти стають «власниками» процесу навчання, що призводить до внутрішньої мотивації, особистісного зростання та кращих результатів. Педагог установлює, ЧОМУ і ЩО, студенти – ЯК. Новаторський спосіб навчання, де персоналізоване навчання відіграє дуже важливу роль, як і 4 С: Creativity, Collaboration, Communication & Critical thinking (творчість, співпраця, спілкування та критичне мислення).

Замість звичайних оцінок в eduScrum використовуються бали та винагороди. Студенти отримують бали за зусилля, за виконання завдань, за командну роботу тощо.

Як загалом у Scrum, тут є сценарій (або церемонія) і ролі учасників процесу. Перелічимо їх.

Власник продукту (Product owner) – людина, яка безпосередньо зацікавлена в якісному кінцевому продукті і розуміє, як цей продукт має виглядати. Вона не працює в команді, але працює з командою. Це та людина, яка встановлює пріоритети для завдань. У випадку з eduScrum власником продукту виступає викладач.

Scrum-майстер – це людина, яку можна назвати керівником проекту, хоча це не зовсім так, оскільки він не керує, а лише відстежує рух до спільної мети, його ціль – оптимізація процесу. Scrum-майстра команда обирає.

Scrum-команда – це команда, яка приймає всі принципи Scrum і готова з ними працювати.

Спринт – відрізок часу, який береться для виконання встановленого списку. Тривалість визначається командою на початку роботи.

Беклог (backlog) – це список усіх робіт, які необхідно виконати для завершення проекту.

Важливим моментом є наявність eduScrum-дошки. Вона призначена для динамічного відображення завдань і робіт (пошук інформації, презентація, написання статті та ін.), які команда учасників повинна виконати. Це хронологія роботи спринту. Для завдань можуть використовуватися такі статуси: «Зробити», «У процесі», «Виконано». Завдяки дошці кожен може відразу побачити, на якому етапі команда перебуває зараз: що вже зроблено, що залишилося. Інформацію на дошці необхідно постійно оновлювати, щоб завжди відображати актуальну інформацію. Оновлення відбувається перед кожним заняттям.

Головні обов'язки вчителя на заняттях: скласти беклог – маршрутний лист вивчення тем; продумати процедуру контролю якості отриманих результатів; консультувати учнів у разі необхідності.

Головні обов'язки Scrum-майстра: планувати проведення спринту; відзначати рух завдань на дошці; координувати виконане завдання всіх учасників груп; формулювати навчальний запит (за потреби).

eduScrum установлює шість офіційних етапів:

- 1) створення команд;
- 2) зустріч для планування спринту;
- 3) стендап-нарада (на початку кожного уроку);
- 4) принт-огляд (тест, робота, практичне завдання чи презентація);
- 5) ретроспектива спринту (функціонування команди та членів команди);
- 6) особиста рефлексія.

На початку кожного уроку п'ять хвилин виділяється на стендап-нараду. Кожен член команди відповідає на питання:

Що я зробив з моменту минулого заняття?

Що я буду робити на цьому занятті?

Що заважає досягти мети спринту?

Спринт-огляд відбувається в кінці кожного спринту. Команда демонструє, які знання отримала. Це може бути демонстрація проекту або велика контрольна робота, живий виступ або інші активності.

У eduScrum, крім великого спринт-огляду, є постійні перевірки у перебігу спринту. Це тести на повторення, додаткові завдання від учителя. Мета перевірок – відстежити прогрес команди й адаптувати первинний план. З їх допомогою у вільний процес навчання легко включаються стандартні педагогічні прийоми.

У eduScrum виділяється додатковий критерій – «Задоволення». У роботі з дітьми це важливий показник. Навчання не повинне пригнічувати та засмучувати, тому студенти формують завдання, які потрібно виконати, щоб вчитися із задоволенням. Відповідність цим критеріям за спринт відстежується й обговорюється на ретроспективі.

Ще однією цінністю eduScrum є те, що він побудований на емпіризмі – нові знання з'являються з досвіду та рішень на базі вже здобутих знань.

Незмінні принципи eduScrum: прозорість – єдиний стандарт для всіх, зрозуміла мова, відкриті критерії оцінки; перевірка – усі учасники регулярно перевіряють свій прогрес у навчанні, для своєчасного виконання завдань; адаптація – якщо група відхиляється від плану навчання або стикається з проблемами, то робота коригується.

Висновки. Україна на офіційному рівні ще не впровадила eduScrum у систему освіти, але приклад багатьох європейських країн та США засвідчує, що ця методика дієва і має всі шанси за декілька років стати провідною інновацією в освітній сфері. Її перевагою є те, що навіть в умовах дистанційного навчання eduScrum легко використовувати завдяки онлайн-інструментам, деякі з них навіть доступні для користувачів безкоштовно.

Список використаних джерел

1. Сазерленд Дж. Scrum. Навчись робити вдвічі більше за менший час. Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2019. 279 с.
2. eduScrum. URL: <https://www.eduscrum.nl/> (дата звернення : 01.11.20).
3. Progressive education. URL: <https://progressive-education.co.uk/tag/eduscrum/> (дата звернення : 01.11.20).

УДК 347.7:336.71]:005.3

ПОНЯТТЯ «РЕКЛАМИ» ТА «СОЦІАЛЬНОЇ РЕКЛАМИ» В СУЧАСНІЙ НАУКОВІЙ ЛІНГВІСТИЧНІЙ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ

Є. О. Молчанов, магістр спеціальності 035 Філологія освітньо-професійна програма «Германські мови та література (переклад включно), перша – англійська»

Н. С. Сухачова, к. філ. н, доцент – науковий керівник

Анотація. У статті розглянуто одне з важливих явищ сьогодення – соціальну рекламу. Автором аналізується широка варіативність визначень поняття «реклама» та «соціальна реклама», які пропонують сучасні науковці. У працях мовознавців соціальна реклама визначається як ефективний освітній засіб, що дає змогу мотивувати велику аудиторію. Спостереження дозволяє виділити чотири тематики соціальної реклами: захист флори та фауни, проблема сміття та переробки відходів, збереження риродних та енергетичних ресурсів, формування споживацької культури.

Ключові слова: реклама, соціальна реклама, аудиторія, визначення, поняття.

Abstract. The article describes one of the important phenomena of the present – social advertising. The author analyzes the wide variability of definitions of the concept of «advertising» and «social advertising» offered by modern scholars. Social advertising is