**УДК 378:37:07**

***Завололько Г.Е.,***

*к.т. н, доцент кафедри*

*«Мультимедійні та інтернет технології і системи»,*

*Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», м. Харків, Україна,* *ORCID: 0000-0003-0000-8910*

**ІНТЕГРАЦІЯ КЕЙС-ЧЕМПІОНАТІВ У ОСВІТНІ ДИСЦИПЛІНИ ІТ-СПРЯМУВАННЯ**

У сучасних умовах цифровізації економіки та динамічного розвитку ІТ-індустрії особливого значення набуває пошук ефективних підходів до підготовки здобувачів вищої освіти, орієнтованих на формування практичних навичок, командної взаємодії, здатності працювати з реальними викликами галузі. Одним з таких новаторських підходів є впровадження кейс-чемпіонатів безпосередньо в структуру освітніх дисциплін як наскрізної методики активного проєктного навчання. Методика, що пропонується, полягає в організації освітнього процесу у форматі серії спринтів, кожен з яких відповідає окремій темі дисципліни, що вивчається. Навчання вибудовується навколо реального або умовно-реального кейсу, сформованого відповідно до галузі, яка задається на початку курсу, а вся дисципліна моделюється як структурований командний кейс-чемпіонат, з підсумковим пітчем на останньому етапі.

Розробка нових методик інтеграції змагальних форматів у структуру дисциплін вимагає детального аналізу вже існуючих підходів у сфері підготовки ІТ-фахівців. Сучасні наукові джерела підтверджують актуальність і ефективність застосування системного, інтегративного та командно-креативного підходів як основ для організації практикоорієнтованого освітнього процесу.

У статті І. О. Близнюкової [1] розглянуто метод формування креативної команди ІТ-проєкту, який ґрунтується на компетентнісному, психологічному та кількісному критеріях. Авторка підкреслює важливість створення мінімально життєздатної команди (МЖК) з урахуванням ролей за моделлю Белбіна (генератор ідей, критик, виконавець) та розширенням ролей за рахунок емпата — особи, відповідальної за підтримку емоційного фону та соціальних зв’язків у команді. Така модель є близькою до командної структури кейс-чемпіонатів, де важлива не лише технічна, а й соціальна взаємодія в умовах високої інтенсивності прийняття рішень.

Посібник М. В. Опачко [2] надає теоретичну основу для системного та інтегративного підходів в освіті. Згідно з її підходами, ефективність професійної підготовки полягає у здатності інтегрувати знання з різних дисциплін у комплексну практичну діяльність. Вона підкреслює значення квазіпрофесійних завдань як моделі, що імітує реальне середовище роботи. Кейс-чемпіонат, впроваджений у структуру дисципліни, відповідає цій логіці, оскільки дозволяє студентам постійно діяти в умовах наближених до професійної діяльності.

У методичних розробках, представлених у джерелі [3], акцент зроблено на системне моделювання навчального процесу з урахуванням вихідного рівня студентів та очікуваних результатів. Автори вказують на доцільність включення студентів до науково-дослідної роботи, що є аналогічним підходу, реалізованому через кейсову проєктну діяльність з формальними елементами змагання, публічного захисту і колективного аналізу.

Монографія «Стратегії формування творчої особистості в цифрову епоху» [4] розширює контекст через філософський та аксіологічний вимір. Вона аргументує необхідність створення умов для розвитку інноваційного мислення студентів, здатності бачити міжгалузеві зв’язки, працювати у змінному середовищі. Кейс-чемпіонати, як новий формат організації дисципліни, відповідають викликам цифрової трансформації, активізуючи такі якості, як адаптивність, самостійність, гнучкість і відповідальність.

Мій досвід дослідження та впровадження інноваційних освітніх практик у вищій ІТ-освіті охоплює кілька взаємопов’язаних напрямів, які поступово сформували підґрунтя для розробки методики кейс-чемпіонатів [5-6]. Усі ці напрацювання логічно привели мене до формування цілісної методики кейс-чемпіонатів як моделі активного навчання, що синтезує гнучкість цифрового простору, інтеграцію дисциплін і змагальну командну динамік. Запропонована методика інтеграції кейс-чемпіонатів у навчальний процес не суперечить, а навпаки — органічно поєднує найкращі елементи вже апробованих методичних підходів: командоутворення через психологічну сумісність і функціональну повноту; системність побудови програми дисципліни з фокусом на результаті; інтеграцію знань та умінь у формі міждисциплінарного кейсу; гейміфікацію та змагальність як мотиваційні рушії.

Методика виступає мостом між теорією і практикою, між академічним змістом дисципліни і реальними умовами роботи в ІТ-командах. Вона не лише активізує пізнавальну діяльність, але й трансформує підхід до викладання — від репродуктивного до дослідницько-проєктного.

Реалізація методики на практиці передбачає чітку поетапну структуру навчального процесу, що органічно інтегрується в рамки дисципліни.

На першому занятті визначається тематична сфера кейсу (наприклад, агротехнології, фінансові технології, екомоніторинг, освітні платформи тощо) та формулюється головна мета проєкту (яку проблему команда має вирішити до кінця курсу, які параметри будуть оцінюватися) — від якості розробленого рішення до інноваційності підходу та аргументованості пітчу. Далі щотижня студенти отримують спринтове завдання, що безпосередньо співвідноситься з темою лекції або семінару: наприклад, один тиждень присвячений архітектурі мікросервісів, інший — впровадженню CI/CD, третій — тестуванню та безпеці тощо. У такий спосіб забезпечується безперервне застосування теоретичних знань у практичному контексті.

Ключовим елементом цієї методики є включення постійної міжкомандної змагальності на кожному етапі. Кожен тиждень завершується презентацією рішень команд, після чого викладачі або запрошені експерти обирають найсильніше рішення спринту. Внутрішній рейтинг команд формується поступово, і на фінальному етапі враховуються всі результати для підбиття підсумкової оцінки. Такий формат сприяє підвищенню залученості студентів, формує відповідальність за командну роботу, розвиває навички публічної презентації та адаптивного мислення. Змагальний формат також виступає додатковим мотиваційним фактором для студентів, створюючи середовище здорової конкуренції.

На тлі існуючих форм практичного навчання (індивідуальні проєкти, хакатони, традиційні лабораторні роботи) методика кейс-чемпіонату в межах дисципліни має низку переваг. Вона забезпечує системну інтеграцію практики у навчальний процес, не потребує залучення позаосвітніх ресурсів, дозволяє викладачу повністю контролювати динаміку навчання і надавати зворотний зв'язок на кожному етапі. Водночас, такий підхід вирішує кілька проблем ІТ-освіти, зокрема недостатню практичну підготовку, відсутність навичок командної роботи та невміння презентувати технічні рішення у зрозумілому для аудиторії форматі. Окрім того, результатом проходження курсу є сформоване портфоліо мініпроєктів, що може бути використане як доказ практичних компетенцій при працевлаштуванні.

У межах методики закладено потенціал до масштабування. Вона може бути адаптована під різні дисципліни ІТ-напрямку, як бакалаврського, так і магістерського рівнів, а також використана для створення міждисциплінарних курсів у партнерстві з бізнесом. Вихід на освітній ринок реалізується через впровадження пілотних курсів у провідних технічних університетах, створення методичних рекомендацій, партнерств з ІТ-компаніями та залучення освітніх кластерів до формування кейсів. Модель також може використовуватись як основа для грантових заявок у сфері EdTech або освітньої інноваційної діяльності.

Таким чином, запропонована методика інтеграції кейс-чемпіонатів у дисципліни ІТ-спрямування дозволяє не лише підвищити якість освіти та залученість студентів, а й сформувати зв'язок між академічною підготовкою та реальними викликами індустрії, що є ключовим для підготовки конкурентоспроможного ІТ-фахівця.

Література

1. Близнюкова І. О. Метод формування креативної команди ІТ-проєкту // Вісник НТУ "ХПІ". Серія: Стратегічне управління. – 2023. – №1(7). – С. 12–18. DOI: 10.20998/2413-3000.2023.7.2
2. Опачко М. В. Системний та інтегративний підходи в освіті: навч.-метод. посібник. – Ужгород: УжНУ, 2020. – 76 с.
3. Шабанова Ю. О. Системний підхід у вищій школі : навч. посіб. / Ю. О. Шабанова. – Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2014. – 132 с.
4. Монографія «Стратегії формування творчої особистості в умовах цифрової епохи». — Харків, 2020. — Колективна праця. — 315 с.
5. Заволодько Г. Е.. Оптимізація навчального процесу через віртуальні лабораторні практики / Г. Е. Заволодько, Ю. Л. Татаринцева, В. В. Заволодько // ICSM-2023 : зб. матеріалів наук.-практ. міжгалуз. конф., 20–21 листопада 2023 р., м. Надвірна. – Надвірна : ВСП Надвірнянський фаховий коледж НТУ, 2022. – С. 165–168.
6. Ganna Zavolodko, Oleksandra Kharchenko, Zlata Tiahunova CASE CHAMPIONSHIPS AS A MEANS OF LEARNING IN IT EDUCATION. International Scientific Conference Characteristics and trends of socioeconomic development at the macro- and micro-levels: Conference Proceedings (May 5-6, 2023. Kielce, Poland). Riga, Latvia : “Baltija Publishing”. 2023. PP. 100-103. DOI: https://doi.org/10.30525/978-9934-26-306-4-26