

УДК 378: [005.336.5:005.57(4)]-048.42 (045)
DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.spec.1.26>

Кисельова О. Б., Хміль Н. А., Хміль А. М.

ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОГО НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ: ДОСВІД ЄВРОІНТЕГРАЦІЙНОЇ СПІВПРАЦІ

У сучасних умовах стрімкого розвитку інформаційного суспільства, упровадження євроінтеграційних процесів в освітній галузі постає гостра потреба у високопрофесійних учителях, які здатні спільно працювати над реалізацією різних освітніх проєктів, ефективно застосовувати цифрові технології й організовувати міжнародну професійну взаємодію у віртуальному просторі. Авторками підкреслено, що проєктне навчання є перспективним і сприяє формуванню необхідних життєвих компетенцій учнів. У статті наголошено на проблемі підготовки майбутніх учителів до ефективної його організації, залучення їх до послуговування закордонним досвідом, імплементації європейських гуманістичних цінностей. Метою роботи є висвітлення досвіду євроінтеграційної співпраці учасників освітнього процесу Комунального закладу “Харківська гуманітарно-педагогічна академія” Харківської обласної ради та International School Premjers (місто Рига, Латвійська Республіка) щодо організації проєктного навчання на уроках цифрового дизайну. Учням 5–8 класів пропонувалося взяти участь у виконанні соціального проєкту “Save the pet”. Його метою було створення соціальної реклами (авторських плакатів і наклеюнок) для участі у благодійній акції заради допомоги притулку для домашніх тварин “Labās Mājas” (місто Рига, Латвійська Республіка). Співпраця між учасниками освітнього процесу здійснювалася в контексті розробки та впровадження методики організації проєктної діяльності учнів у межах роботи студентського гуртка “Світ комп’ютерної графіки та мультимедіа”. Розглянуто основні етапи роботи над проєктом “Save the pet”: передпроєктна підготовка, планування, дослідницький, реалізація проєкту, демонстрація його результатів. Наведено приклади використання у проєктному навчанні онлайн-сервісів (Trello, Miro, Jamboard, Canva, Figma, Google Диск, Google Meet). Для майбутніх учителів інформатики з України долучення до європейського освітнього простору стало перспективною можливістю взаємодії з педагогічною спільнотою Європейського Союзу.

Ключові слова: євроінтеграція, проєктне навчання, соціальний проєкт, здобувачі освіти, навчальний курс “Цифровий дизайн”, онлайн-сервіси.

Сучасна євроінтеграція України в освітній простір, інформатизація суспільства зумовлюють потребу в учителях високого професійного рівня, здатних спільно працювати над реалізацією різних освітніх проєктів, ефективно застосовувати цифрові технології в освітньому процесі й організовувати міжнародну професійну взаємодію у віртуальному просторі. Нині проєктне навчання в системі освіти дедалі більше набирає обертів, оскільки є перспективним і сприяє формуванню всіх необхідних життєвих компетенцій учнів. За таких умов актуалізується проблема підготовки майбутніх учителів до ефективної його організації, залучення їх до послуговування закордонним досвідом, імплементації європейських гуманістичних цінностей.

У кризових умовах, у яких опинилося сучасне суспільство, виникло дуже багато важливих соціальних проблем, однією з яких є порятунок безхатніх домашніх тварин, які потребують особливого догляду. Організація різних соціальних проєктів допомагає привернути увагу багатьох людей до їх розв’язання, зокрема й учнів основної школи. У цьому контексті важливим завданням учителів різних предметів є застосування проєктного навчання.

Вивчення науково-педагогічних праць свідчить про постійний інтерес українських дослідників до проєктної діяльності як однієї з важливих технологій навчання (А. Вдовиченко, О. Коберник, О. Косович, Л. Лук’янова, І. Петрова, О. Пехота, Є. Полат, Г. Селевко, С. Сисоева, М. Уйсімбаєва, Л. Хоменко, І. Шендрік та інші). Виокремлюються наукові розвідки, у яких обґрунтовуються різні аспекти проєктного навчання учнів основної школи (І. Єрмаков, О. Коберник, Ю. Момот, Н. Морзе, О. Барна, Л. Романенко, С. Яшук та інші). Водночас, незважаючи на достатню кількість вищезазначених досліджень, проблема організації проєктного навчання учнів потребує подальшої теоретичної та практичної розробки.

Мета роботи полягає у висвітленні досвіду євроінтеграційної співпраці учасників освітнього процесу Комунального закладу “Харківська гуманітарно-педагогічна академія” Харківської обласної ради та International School Premjers (м. Рига, Латвійська Республіка) щодо організації проєктного навчання на уроках цифрового дизайну.

За визначенням Buck Institute for Education, проєктне навчання – це метод, навчаючись за яким, учні, певний час досліджуючи і реагуючи на справжні, цікаві та складні питання, отримують потрібні знання та навички; це метод навчання, за якого учні навчаються, активно беручи участь у реальних і особисто значущих проєктах [5]. На думку дослідників [4], навчання на основі проєкту передбачає таке:

- учні застосовують знання та навички для розв’язання реалістичних проблем у реальному світі;
- підвищується рівень відповідальності учня за виконаний обсяг роботи;
- учителі виконують ролі тренерів і фасилітаторів дослідження, проводять рефлексії;
- часто учні працюють у парах або групах.

International School Premjers (м. Рига, Латвійська Республіка) у 5–8 класах реалізує програму основної середньої школи (Middle Years Programme, МYP) міжнародної освітньої некомерційної фундації International

Baccalaureate. Згідно із цією програмою в навчальному плані запроваджено курс “Цифровий дизайн”. Його метою є фокусування на цілісному процесі проектування, а не на кінцевих продуктах і рішеннях. Головні завдання вивчення предмета у програмі МҮР такі: формування в учнів практичних навичок і навичок творчого мислення для вирішення проектних проблем, умінь аналізувати роль дизайну як в історичному, так і в сучасному контекстах; формування відповідальності під час ухвалення проектних рішень. Процес навчання побудовано з урахуванням таких принципів:

А. *Дослідження й аналіз*. Учні пропонують проектну ситуацію, із якої вони виокремлюють проблему, яку необхідно розв’язати. Вони її аналізують, досліджують і обґрунтовують необхідність свого проекту.

В. *Розроблення ідей*. Учні складають технічне завдання, визначають, скільки часу їм необхідно для реалізації проекту, представляють у класі власні ідеї для вирішення проблеми, а також розроблені ескізи.

С. *Створення дизайн-продукту/рішення*. Учні відповідно до технічного завдання створюють власний продукт або рішення.

Д. *Оцінка або етап тестування*. Учні використовують різні методи тестування власного продукту, проводять опитування серед учнів школи, оцінюють успішність власного рішення, пояснюють, як їхнє рішення вплине на цільову аудиторію, та визначають, що необхідно вдосконалити для вирішення проблеми.

З огляду на вищезазначене, одним із продуктивних методів, що доцільно застосовувати у процесі реалізації навчального курсу “Цифровий дизайн”, є метод проектів – це спосіб досягнення дидактичної мети через детальне розроблення проблеми, яка має завершитися цілком реальним, відчутним, практичним результатом, оформленим тим чи іншим чином (Є. Полат). Практика проектної діяльності на уроках “Цифрового дизайну” передбачає розв’язання учнем або групою учнів будь-якої проблеми, яка передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів, засобів навчання, а із другого – інтегрування знань, умінь із різних галузей науки, техніки, творчості. Вона зумовлюється розвитком в учнів розуміння повного циклу створення продукту, який складається з аналізу наявної інформації, складання брифу та специфікації проекту, розроблення прототипу та готового продукту, проведення опитування цільової аудиторії та представлення результату. Учні за допомогою проектної діяльності покращують свої комунікативні, організаційні навички та навички критичного та творчого мислення [6]. Такий формат навчання передбачає залучення учнів до систематизації та набуття знань, створення власних продуктів. Він розвиває навички критичного мислення, співпраці, спілкування, міркування, синтезу та стійкості в умовах обмеженого часу та визначеної мети [4].

У рамках реалізації євроінтеграційної співпраці між освітніми закладами України та Латвійської Республіки здобувачі вищої освіти Комунального закладу “Харківська гуманітарно-педагогічна академія” Харківської обласної ради долучилися до підготовки соціального проекту латвійських учнів школи International School Premjers із програми “The Middle Years Programme (MYP)” міжнародної освітньої некомерційної фундації International Baccalaureate. Проектна діяльність учнів реалізовувалася в межах навчальної дисципліни “Цифровий дизайн”. Учні 5–8 класів пропонувалося взяти участь у виконанні соціального проекту “Save the pet”. Його метою було створення соціальної реклами (авторських плакатів і наклейок) для участі у благодійній акції щодо збирання коштів заради допомоги притулку для домашніх тварин “Labās Mājas” (м. Рига, Латвійська Республіка).

Співпраця між учасниками освітнього процесу здійснювалася в контексті розроблення та впровадження методики організації проектної діяльності учнів щодо реалізації соціального проекту в межах роботи студентського гуртка “Світ комп’ютерної графіки та мультимедіа” (Харківська гуманітарно-педагогічна академія).

Під керівництвом викладачів студентами разом із вчителем із цифрового дизайну було виокремлено критерії організації проектної діяльності учнів [2]:

– *соціальна значущість*: орієнтація на актуальну для сьогодення проблему (проблема захисту домашніх тварин);

– *самостійність*: самостійне проведення дослідження;

– *практико-зорієнтованість*: орієнтація на кінцевий продукт (створення авторського плаката та наклейок);

– *партнерство учасників проекту*: учитель виконує партнерську роль, є помічником, допомагає учням у пошуку шляхів розв’язання проблеми.

Окрім того, розроблено основні етапи роботи над проектом “Save the pet” і методичні матеріали для учнів щодо послугоування графічними онлайн-ресурсами. Розглянемо більш детально зміст і реалізацію запропонованих етапів.

На *етапі передпроектної підготовки* вчитель ознайомив учнів зі змістом проекту, його соціальною значущістю, завданнями й етапами виконання. З метою організації процесу обговорення проблеми, що досліджувалась, і формування технічного завдання вчитель послугоувався віртуальною дошкою, створеною засобами сервісу Miro (<https://miro.com/>). На ній було розміщено презентацію про проект, лист замовника, план роботи над проектом (рис. 1, 2), приклади попередніх робіт замовника, документ із технічним завданням, посилання на векторні онлайн-сервіси Figma та Canva для створення готового продукту проекту (плакати та наклейки) та інструкції роботи з ними.

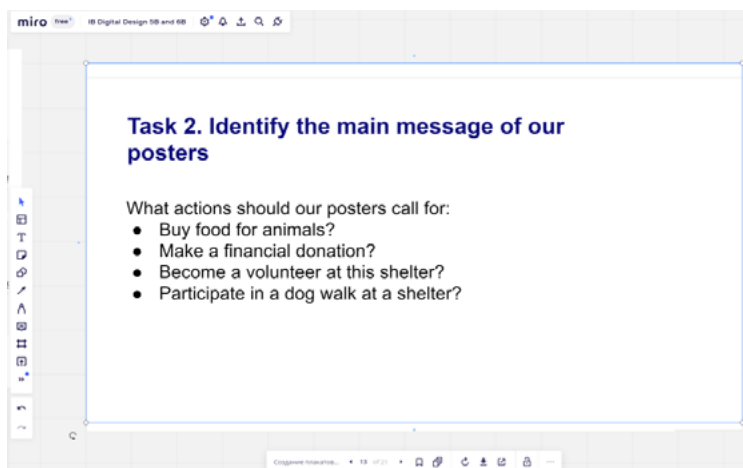


Рис. 1. Екранна копія віртуальної дошки вчителя з активним стікером “Identify the main message of our posters”

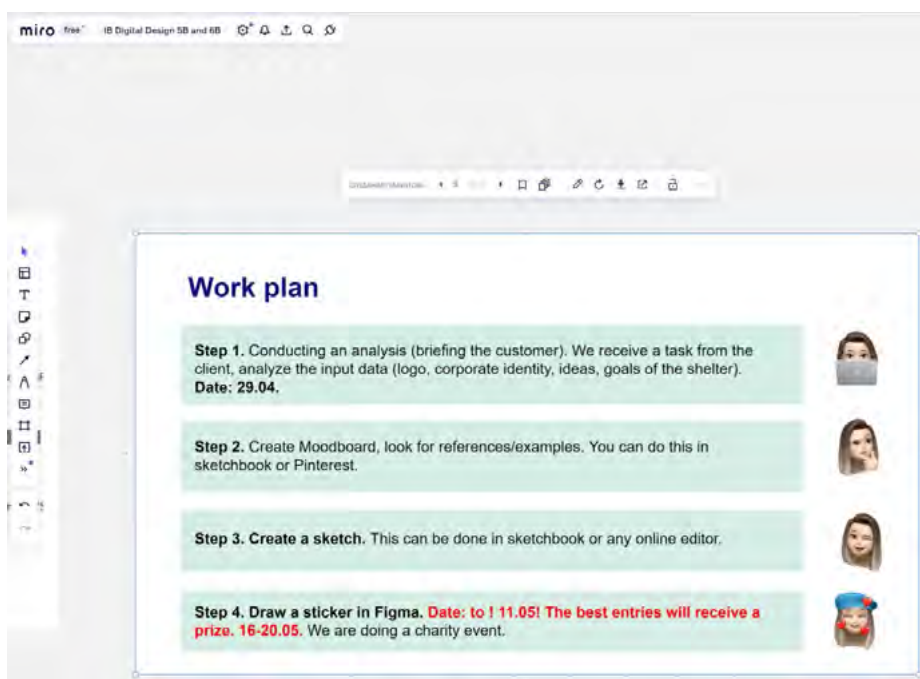


Рис. 2. Екранна копія віртуальної дошки вчителя з активним стікером “Work plan”

Етап планування передбачав складання відповідного плану дій (створення списку завдань для учнів і вчителя) щодо реалізації проекту. Для його автоматизації та наочного представлення було застосовано можливості багатоплатформної системи управління проектами Trello (<https://trello.com/tour>) (рис. 3, 4). Це зручний сервіс для організації командної роботи, що дозволяє налагодити чіткий розподіл обов’язків і візуалізувати важливі аспекти взаємодії з дітьми: планування та терміни виконання роботи, обмін ідеями та корисними посиланнями, коментування завдань у режимі реального часу, контроль на кожному з етапів. Програма має спеціальні маркери (картки, позначки та кольори). Нею можна послуговуватися зі смартфона (дозволяє постійно тримати зв’язок між учасниками). За допомогою Trello в учнів формуються навички онлайн-комунікації, планування та структурування своєї роботи та відповідальності за її результати.

На дослідницькому етапі, досліджуючи сутність соціальної проблеми проекту, школярі вивчали різноманітну інформацію про притулок для домашніх тварин “Labās Mājas”, зокрема його історію створення, потреби, інформацію про бренд-елементи дизайну фірмової продукції, аналізували наявні проекти та сайт організації [3].

На етапі реалізації проекту учні разом з учителем працювали над складанням технічного завдання для розроблення дизайн-продукту (плакат чи наклейка). Під час його створення здобувачі використовували розроблені студентами інструкції щодо створення візуального матеріалу засобами онлайн-сервісів Canva та Figma.

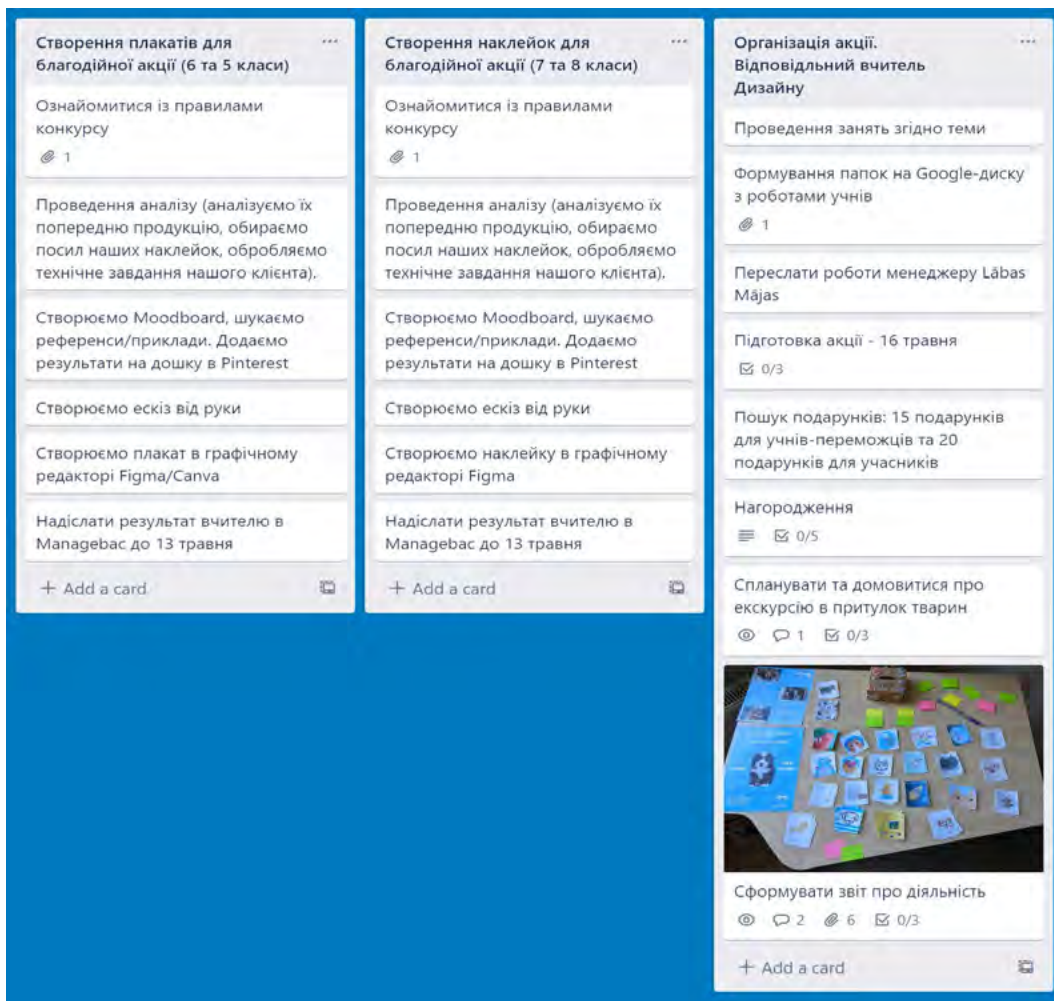


Рис. 3. Екранна копія планування діяльності учнів і вчителя для реалізації проєкту “Save the pet” у сервісі Trello

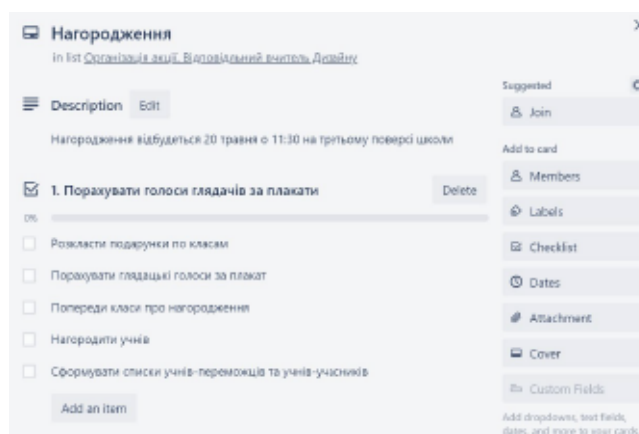


Рис. 4. Екранна копія чек-листа запланованих активностей усередині завдання “Нагородження”

Учням пропонувалося створити соціальні плакати, послуговуючись можливостями сервісу Canva (https://www.canva.com/uk_ua/), який призначений для реалізації актуальних дизайнерських рішень: створення плакатів, брошур, буклетів, логотипів, історій і презентацій; покращення та творчого редагування зображень, застосування різних художніх фільтрів і ефектів. Canva зручна тим, що має велику бібліотеку шаблонів, зображень, піктограм, шрифтів і функцій на вибір (завантаження та редагування власних зображень і графічних об'єктів тощо). Для роботи з об'єктами в сервісі використовується такий принцип: обирається об'єкт з панелі та завантажується в область редагування, у якій можна змінювати колір, кут повороту об'єкта, копіювати його. Після завершення роботи із сервісом можна зберегти результат на своєму комп'ютері у форматах PNG або PDF або ж опублікувати в соціальних мережах [1, с. 156].

Для створення наклейок учням було запропоновано векторний онлайн-сервіс розроблення інтерфейсів Figma (<https://www.figma.com/>), який призначено для дизайну та прототипування різних графічних продуктів (презентації, банери, плакати, сайти, платформи тощо). Він працює у двох форматах: онлайн у браузері або встановлюється на персональний комп'ютер (працює лише з підключеним інтернет-доступом). Розроблені види дизайну зберігаються у хмарі, є можливість налаштувати спільний доступ або командний доступ до файлів у хмарі. Перевагою Figma є можливість роботи із шарами; різними інструментами малювання (перо й олівець); плагінами для обробки графічних об'єктів/зображень або роботи з бібліотеками зображень, піктограм тощо; системними шрифтами та темами, які завантажені на особистий ПК користувача тощо.

На етапі реалізації проєкту важливо стимулювати розумову діяльність і розвивати творчий потенціал учнів, який вони мали можливість продемонструвати у своїх дизайн-продуктах (рис. 5, 6).

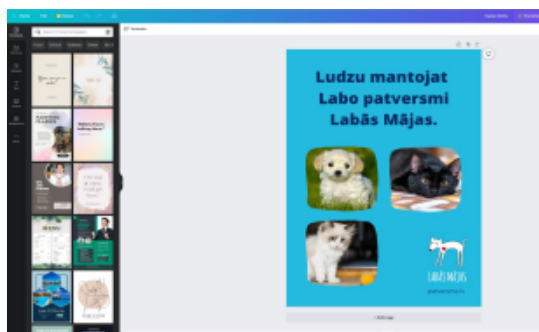


Рис. 5. Екранна копія створеного плаката засобами Canva

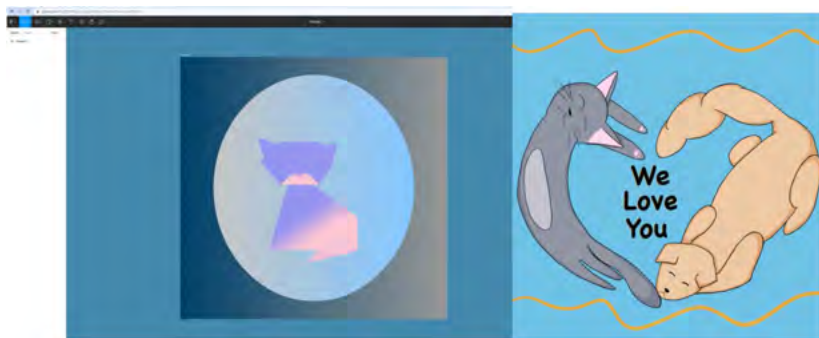


Рис. 6. Екранні копії створених наклейок засобами Figma

Демонстрація результатів. Результати проєкту учні представили громадськості на рівні школи та притулку для тварин “Labās Mājas” (рис. 7). Кожен охочий міг зробити благодійний внесок і обрати собі одну наклейку із запропонованих. Найкращі роботи учнів були відзначені подарунками [3].



Рис. 7. Результати проєкту “Save the pet” (ліворуч – створені наклейки та плакати для проведення благодійної акції для притулку тварин; праворуч – благодійні внески) [3]

Для збереження результатів проєкту та забезпечення постійного доступу до них як його учасників, так і замовника (притулок для тварин “Labās Mājas”) учителем було розміщено створені учнівські плакати та наклейки на Google Диску.

Рефлексія. Наприкінці виконання проєкту важливим було проведення самоаналізу роботи, систематизації знань і усвідомлення значення отриманого результату. За допомогою віртуальної дошки Jamboard (<https://jamboard.google.com/>) учні на уроці цифрового дизайну мали змогу відповісти на такі запитання: яка необхідна допомога для безхатніх домашніх тварин? з якими проблемами стикаються ці тварини? як створення та поширення соціальних плакатів і наклейок можуть допомогти притулку для збирання коштів на потреби тварин тощо? [3].

За допомогою Google Meet (<https://meet.google.com/>) було проведено фінальну зустріч учасників з України та Латвії: учителя школи, студентів і викладачів. Під час обговорення з'ясовано, що робота над такими проєктами розвиває в учнівської молоді емпатію, що допомагає їм найкраще винайти дизайн-рішення. Проєктна, дослідницька діяльність учнів сприяє розвитку навичок творчого, критичного мислення, навичок мислення високого рівня, що полягає у здійсненні аналізу, синтезу й оцінювання.

Висновки. Отже, результати співпраці між учасниками освітнього процесу Комунального закладу “Харківська гуманітарно-педагогічна академія” Харківської обласної ради (Україна) та International School Premjers (Латвійська Республіка) під час розроблення проєкту “Save the pet” виявилися загалом позитивними. Проєктне навчання на уроках цифрового дизайну сприяло стимуляції інтересу учнів до розв’язання соціально важливих проблем, розвитку їхніх творчих здібностей, удосконаленню навичок цілепокладання, самоорганізації; виробленню вмінь репрезентувати процес і результати дослідження, осмислювати власну навчально-пізнавальну діяльність.

Для майбутніх учителів інформатики з України долучення до Європейського освітнього простору є вкрай перспективною можливістю активної взаємодії з педагогічною спільнотою Європейського Союзу. Реалізація співпраці сприяла підвищенню рівня їхньої мотивації, прищепленню європейських гуманістичних цінностей і підтримці інтересу до навчання, зацікавленості щодо організації пізнавальної діяльності учнів, удосконаленню вмінь і навичок із самостійного розроблення методичних матеріалів для послуговування ними в закордонній освітній практиці.

Використана література:

1. Біос Джон Ендрю. Інформатика. Цифрові підлітки : підручник для 5 класу закладів загальної середньої освіти. Київ : Лінгвіст, 2022. 175 с. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1653-informatyka-bios-5-klas.html> (дата звернення: 10.09.2022).
2. Коберник О. Проєктна діяльність у системі національно-патріотичного виховання учнів. *Рідна школа*. 2016. № № 11–12. С. 13–17.
3. Хміль А., Хміль Н. Проєктне навчання учнів на уроках дизайну у програмі “The Middle Years Programme” (MYP) організації міжнародного бакалаврату (досвід Латвійської Республіки). *Підвищення якості національної освіти у контексті викликів сьогодення* : матеріали Регіональної науково-практичної конференції, м. Харків, 26 травня 2022 р. / Комун. заклад “Харків. гум.-пед. акад.” Харків. обл. ради. Харків, 2022. С. 294–297.
4. Barron B. When Smart Groups Fail. *The Journal Of The Learning Sciences*. 2003. № 12 (3). P. 307–359.
5. Buck Institute for Education. *PBL Work*. URL: <https://www.pblworks.org/> (дата звернення: 05.09.2022).
6. Lenny Dutton. Design for the IB MYP 1–3. *Hodder Education*. 2021. 280 p.

References:

1. Dzhon Endriu Bios (2022). *Informatyka. Tsyfrovі pidlitky [Informatics. Digital teenagers]*. Pidruchnyk dlia 5 klasu zakladiv zahalnoi serednoi osvity. Kyiv : Linhvist. 175 s. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1653-informatyka-bios-5-klas.html> (data zvernennia: 10.09.2022).
2. Kobernyk O. (2016). *Proektna diialnist u systemi natsionalno-patriotychnoho vykhovannia uchniv [Project activity in the system of national-patriotic education of students]*. *Ridna shkola*. 2016. № № 11–12. P. 13–17 [in Ukrainian].
3. Khmil A. M., Khmil N. A. (2022). *Proiektne navchannia uchniv na urokakh Dyzainu v prohrami “The Middle Years Programme” (MYP) orhanizatsii mizhnarodnogo bakalavratu (dosvid Latviiskoi respubliky) [Project-based learning of students in Design lessons in the program “The Middle Years Program” (MYP) of the international baccalaureate organization (experience of the Republic of Latvia)]*. *Pidvyschennia yakosti natsionalnoi osvity u konteksti vyklykiv sohodennia : materialy Rehion. nauk.-prakt. konf., m. Kharkiv, 26 trav. 2022 r. / Komun. zaklad “Kharkiv. hum.-ped. akad.” Kharkiv. obl. rady. Kharkiv : FOP Petrov V. V., 2022. S. 294–297 [in Ukrainian]*.
4. Barron B. (2003). When Smart Groups Fail. *The Journal of The Learning Sciences*. 12 (3). P. 307–359.
5. Buck Institute for Education. *PBL Work*. URL: <https://www.pblworks.org/> (data zvernennia: 05.09.2022).
6. Lenny Dutton (2021). Design for the IB MYP 1–3. *Hodder Education*. 280 p.

Kyselova O., Khmil N., Khmil N. Organization of project learning of education applicants: experience of European integration cooperation

In today’s conditions of rapid development of the information society, and the introduction of European integration processes in the education sector, there is an urgent need for highly professional teachers who are able to work together on the implementation of various educational projects, effectively apply digital technologies and organize international professional interaction in the virtual space. The authors emphasized that project-based learning is promising and contributes to the formation of students’ necessary life competencies. The article emphasizes the problem of preparing future teachers for effective organization, involving them in using foreign experience, and implementing European humanistic values. The purpose of the work is to high-

light the experience of European integration cooperation of the participants in the educational process of the Municipal establishment “Kharkiv humanitarian-pedagogical academy” of Kharkiv regional council and the International School Premjers (Riga, Republic of Latvia) regarding the organization of project training in the lessons of “Digital Design”. Pupils of grades 5–8 were offered to take part in the social project “Save the pet”. Its goal was to create social advertising (author’s posters and stickers) for participation in a charity event to help the shelter for pets “Labās Mājas” (Riga, Republic of Latvia). Cooperation between the participants of the educational process was carried out in the context of the development and implementation of the method of organizing pupils’ project activities as part of the work of the student group “World of Computer Graphics and Multimedia”. The main stages of work on the “Save the pet” project are considered: pre-project preparation, planning, research, implementation of the project, and demonstration of its results. Examples of the use of online services (Trello, Miro, Jamboard, Canva, Figma, Google Drive, Google Meet) in project training are given. For future computer science teachers from Ukraine joining the European Educational Space became a promising opportunity to interact with the pedagogical community of the European Union.

Key words: European integration, project training, social project, education seekers, training course “Digital Design”, online services.

УДК 378.014.6 (477):061.1 ЄС

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.spec.1.27>

Кірдан О. Л., Кірдан О. П.

МЕХАНІЗМИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ Й ЕФЕКТИВНОСТІ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УНІВЕРСИТЕТАХ УКРАЇНИ В КОНТЕКСТІ ЄВРОІНТЕГРАЦІЇ

У статті окреслено особливості забезпечення якості й ефективності освітньої діяльності в університетах України в контексті євроінтеграції. Для досягнення мети використано загальнонаукові методи, як-от: аналіз, синтез, порівняння, конкретизації, узагальнення, контент-аналіз. Охарактеризовано зміст Угоди про асоціацію між Україною і Європейським Союзом в аспекті викликів для оновлення освітньої діяльності університетів у контексті статусу України як країни-кандидата. Акцентовано на пріоритетних завданнях наукової, науково-технічної й інноваційної діяльності у вітчизняних закладах вищої освіти. Обґрунтовано зміст понять “ефективність освітньої діяльності” та “якість освітньої діяльності”. Охарактеризовано підходи до визначення критеріїв і показників ефективності освітньої діяльності в університетах. Константовано, що забезпечення якості й ефективності освітньої діяльності в університетах України узалежене від політики закладів вищої освіти та локальних нормативних документів, які формалізують ці процеси на інституційному рівні. Окреслено спектр освітніх компонентів (обов’язкових і вибіркових) підготовки здобувачів вищої освіти з питань європейської інтеграції України, які нині реалізуються вітчизняними університетами. Константовано потребу введення у професійну підготовку здобувачів вищої освіти різних галузей і спеціальностей освітніх компонентів щодо економічного, соціального, комунікаційного та правового вимірів інтеграції України і Європейського Союзу та доцільність проведення підвищення кваліфікації науково-педагогічних працівників з питань методики викладання європейської інтеграції, проведення науково-комунікаційних заходів для академічного й адміністративно-управлінського складу вітчизняних університетів з актуальних питань євроінтеграції.

Ключові слова: освітня діяльність, євроінтеграція, університет, якість освітньої діяльності, якість вищої освіти, критерії ефективності, показники ефективності, науково-педагогічні працівники, здобувачі вищої освіти.

З ухваленням у 2014 році Угоди про асоціацію між Україною та Європейським Союзом (далі – ЄС) на законодавчому рівні закріплено курс України на європейську інтеграцію в освіті. У законах України “Про вищу освіту” (2014 р.), “Про освіту” (2017 р.), “Про фахову передвищу освіту” (2019 р.) тощо закладено правові основи для інтеграції української освіти до європейського освітнього простору, синхронізовано кроки до забезпечення якості вищої освіти й освітньої діяльності. У “Національній доповіді про стан і перспективи розвитку освіти в Україні” зазначено, що “зусилля ЄС із 2017 р. спрямовано на побудову до 2025 р. Європейського освітнього простору. Створення Європейського освітнього простору вважається квінтесенцією європейської інтеграційної кооперації в освіті та реалізується за напрямками якості, інклюзії та гендерної рівності, трансформації в зелене та цифрове суспільство (включно з економікою), удосконалення підготовки освітян” [7, с. 134]. Отже, якість освітньої діяльності та підготовка освітян є пріоритетними завданнями закладів вищої освіти України.

Актуальність проблеми розроблення та впровадження механізмів забезпечення ефективності освітньої діяльності в університетах України в контексті євроінтеграції наголошено в дослідженні науковців Інституту вищої освіти Національної академії педагогічних наук України [10]. Авторами акцентовано на безпосередньому зв’язку з дослідженням проблем “розвитку вищої освіти, імплементації провідних зарубіжних підходів до забезпечення якості вищої освіти, управління та врядування у вітчизняній системі вищої освіти, розробленням політики щодо управління якістю вищої освіти та забезпечення ефективності освітньої