

ЗМІСТ

Буйницька О., Варченко-Троценко Л., Смірнова В., Тютюнник А., Грицеляк Б., Матасар Є.

Реалізація індивідуальної освітньої траєкторії у закладі вищої освіти шляхом упровадження каталогу вибіркових дисциплін..... 7

Дягилева О., Леценко А., Пазяк А., Юрженко А.

Kahoot! Як інструмент гейміфікації освітнього процесу в морській вищій освіті..... 25

Кротенко В., Афузова Г., Найдьонова Г.

Кейс-метод як технологія забезпечення якості вищої освіти під час дистанційного навчання з використанням засобів ІКТ: досвід роботи..... 35

Вербовецький Д., Олексюк В.

Емпірична оцінка ігрового програмного забезпечення гейміфікаційного середовища для підготовки майбутніх бакалаврів інформатики..... 47

Бабічев С., Гончаренко Т.

Застосування бікластерного аналізу для формування підмножин коерентних даних..... 54

Пермінова Л.

Засоби впливу на мотиваційну сферу здобувачів вищої освіти в умовах синхронного навчання..... 64

Хоменко Є.

Сучасні методи, моделі та програмні засоби реалізації та оптимізації систем IoT (Internet of Things)..... 72

Відомості про авторів 85

Анотації..... 87