



«TK MEGANOM»

ISSN 2520-7474

PARADIGM OF KNOWLEDGE

Multidisciplinary
Scientific Journal

№ 6(44)

Muscat 2020

ISSN 2520-7474

DOI 10.26886/Paradigm.2520-7474.6(44)2020

**SCIENTIFIC JOURNAL
PARADIGM OF KNOWLEDGE**

**No. 6(44), 2020
December, 30**

FOUNDER: CENTER FOR
INTERNATIONAL COOPERATION
TK MEGANOM, LLC

WAS FOUNDED IN 2014
IT IS ISSUED SIX TIMES A YEAR

<http://naukajournal.org/index.php/Paradigm/>

Edition address: Zeil 12,
60313 Frankfurt, Germany

Edition e-mail: paradred@gmail.com

Phone: + 496921246293

© Center for international scientific
cooperation TK Meganom, LLC

Reprint of materials without the written permission of edition forbidden

Editorial Board:

The Editor-in-chief Doctor of Political Science, Professor, Valery Kornienko, Academician of the Ukrainian Academy of Political Science, Vinnytsia National Technical University, President of the Association "Analitykum"

Economic Sciences

- Doctor of Economics Sciences, Professor Bashnyanin G., Head of the Department of Economics, Lviv Commercial Academy;
- Doctor of Economics Sciences, Professor, Barsky Y. M., Lutsk National Technical University;
- Doctor of Economics Sciences, Professor, Shvets N. R., Director of Institute of Banking Technologies and Business "University of Banking";
- Doctor of Economics Sciences, Professor, Shevchuk A. V., Novovolynsk Research-Education Institute of Economics and Management Ternopil National Economic University;
- Doctor of Economics Sciences, Associate Professor, Vdovenko N. M., National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine;
- Doctor of Economics Sciences, Professor, Zahorna T. O., Makiyivka Economic and Humanitarian Institute;
- Doctor of Economics Sciences, Associate Professor, Hrapkina V. V. Makiyivka Economic and Humanitarian Institute;

Historical Sciences

- Doctor of Historical Sciences, Professor, Orehovskyy V., Chernivtsi Institute of Trade and Economics, Kyiv National University of Trade and Economics;

- Doctor of Historical Sciences, Professor, Yuriy M., Chernivtsi Institute of Trade and Economics, Kyiv National University of Trade and Economics;
- Doctor of Historical Sciences, Bezarov O., Chernivtsi Institute of Trade and Economics, Kyiv National University of Trade and Economics;
- Doctor of Historical Sciences, Professor, Tsyganenko L., Izmail State Humanitarian University
- Doctor of Historical Sciences, Professor, Roebuck Igor Y., Kharkiv National Medical University;
- Doctor of Historical Sciences, Nikitenko K. V., Lviv National Academy of Arts;
- Doctor of Historical Sciences, Professor, I.B. Datskiv, Ternopil National Economic University;
- Doctor of Historical Sciences, Professor, Cotsur Nadiya, Gregory Skovoroda Pereyaslav-Khmelnitsky State Pedagogical University;

Philosophical sciences

- Doctor of Philosophy, Alatom Mohammad Fayiz Ahmad;
- Ramadan Emhemad Jweli Kanan, Doctor of Philosophy (PhD), Elmergib University, Libya;
- Doctor of Philosophy, Professor, Chikarkova M., Chernivtsi Institute of Trade and Economics, Kyiv National University of Trade and Economics;
- Doctor of Philosophy, Professor, Andriyenko O. V. Donetsk National University;
- Doctor of Philosophy, Dulyan P. G., Mikolaiv National University;

Political Sciences

- Doctor of Political Science, Professor, Kornienko V., Academician of the Ukrainian Academy of Political Science, Vinnytsia National Technical University, President of the Association "Analitikum"
- Doctor of Political Sciences, Professor, Tkach O. I., Taras Shevchenko National University of Kyiv;
- Doctor of Political Sciences, Associate Professor, Denysyuk Svetlana G., Vinnytsia National Technical University;

Pedagogical Sciences

- Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Belmaz Y. Kharkiv Humanitarian Pedagogical Academy;
- Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Vlasenko K. V., Doctor of Pedagogical Sciences, Donbass State Engineering Academy;
- Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Prima R. M., Lesya Ukrainka Eastern European National University;
- Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Kozhevnikov V. M., Makiyivka Economic and Humanitarian Institute;
- Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Tarnopolskyi O. B., Doctor of Pedagogical Sciences, Alfred Nobel University, Dnipropetrovsk;
- Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Poluboiaryna I. I., Kharkiv National Kotlyarevsky University of Arts;

Psychological Sciences

- Doctor of Psychology, Professor, Volzhentseva I., Makeyevka Economics and Humanities Institute;
- Doctor of Psychology, Professor, Simonenko S., K.D. Ushynsky South Ukrainian National Pedagogical University;
- Associate Professor, Murat Elioz, Ondokuz Mayıs University, Yasar Dogu Faculty Of Sport Sciences, Samsun, Turkey;

Medical Sciences

- Doctor of Medical Sciences, Professor, Mikhail Lebedyuk, Head of the Department of Dermatology and Venereology, Odessa National Medical University;
- Doctor of Medical Sciences, Professor, Bocharov Vasily Andreevich, Head of the Department of Pharmaceutical and Cosmetology Technologies, Odessa Medical Institute of the International Humanities University;
- PhD in Medical Sciences, Bocharova Veronika Vladimirovna, Odessa National Medical University;
- Doctor of Medical Sciences, Associate Professor, Kuts Larissa Viktorovna, Head of the course of dermatovenerology, clinical immunology, allergology, Medical Institute of the Sumy State University;
- Doctor of Medical Sciences, Zubkova L., Medical center "ORTO DENT" (Odessa, Ukraine);
- Doctor of Medical Sciences, Gladchuk V., «Hladchuk Medical Aesthetic Center» (Kiev, Ukraine)
- Doctor of Medicine, Professor, Peklina G. P., Odessa Medical Institute International Humanitarian University;

Technical Sciences

- Doctor of Technical Sciences, Professor, Waldemar Wójcik, Lublin University of Technology;
- Doctor of Technical Sciences, Professor, Baranowski V. M., Ternopil National Technical University;
- Doctor of Technical Sciences, Professor, Gogo V. B., Donetsk National Technical University;
- PHD in Engineering Sciences, Alatom Mohammad Fayiz Ahmad

Juridical sciences

- Doctor of Law, Professor, Krinitsky I. E., Professor, Research Laboratory number 1, Research Institute of Finance;
- Doctor of Law, Professor, Gumin A. M., Training and Research Institute of Law and Psychology, National University "Lviv Polytechnic"

Art

- Doctor of Art, Professor, Crul P. F. V. Stefanik Prikarpatsky University;
- Doctor of Art, Professor, Olena Sizova, P. Tchaikovsky South Ural State Institute of Arts;
- Doctor of Art, Professor, Katerina Stanislavska, National Academy of Leaders Culture and Arts;
- Doctor of Cultural Studies, Associate Professor, Prokopova Natalia Leonidovna, Dean of the Faculty of Directing and Actor Art, Kemerovo State Institute of Culture;
- Doctor of Art, Rusudan Kvaratskhelia, Caucasus International University;
- Doctor of Art, Professor, Andriy Puchkov, Boris Grnchenko Kyiv University;
- PhD in Art, Evhen Kushch, National Academy of Leaders Culture and Arts;

Geographical Sciences

- Doctor of Geographical Sciences, Professor, Ilyin L. V., Head of the Department of Tourism and Hospitality Lesya Ukrainka East-European National University;

Ulrichsweb™ Global Serials Directory

DOI (Digital object identifier)



Publishing house is a member of CrossRef



Indexing:

CORE



WORLDCAT



BIELEFELD ACADEMIC SEARCH ENGINE



RESEARCHBIB



CITEFACTOR



GOOGLE SCHOLAR



forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

DOI 10.26886/2520-7474.6(44)2020.5

UDC 378.14

**FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCIES OF FUTURE GAME
PROJECT ENGINEERS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS**

O. Karabin, PhD

<https://orcid.org/0000-0001-8759-948X>

e-mail: karabin@tnpu.edu.ua

M. Gromyak, PhD

<https://orcid.org/0000-0001-8469-991X>

e-mail: ghromjak@tnpu.edu.ua

Volodymyr Hnatiuk Ternopil National pedagogical University, Ukraine,
Ternopil

The modernization of education emphasizes the importance of training highly professional specialists in the field of computer science. In this regard, the formation of professional competencies of future game project engineers in higher education institutions at the bachelor's level acquires special knowledge. The article considers the theoretical foundations of the formation of professional competencies of future engineers of game projects, conducted a theoretical analysis of psychological and pedagogical sources on the research problem. Some aspects of the formation of professional competence of future professionals, which requires extensive use in the educational process of higher education technologies that help attract future engineers of game projects to acquire and manage knowledge, gain experience in solving professional problems, implementation of game projects. The use of active methods of pedagogical influence, the use of digital technologies, the

introduction of appropriate tools to test the level of professional competence, the intensification of reproduction and application of knowledge and skills to solve professional problems and implement game projects.

Key words: educational process, professional competence, project activity, digital technologies, gamification, game projects.

кандидат педагогічних наук, Карабін О. Й.; кандидат фізико-математичних наук, доцент, Громяк М. І., Формування професійних компетентностей майбутніх інженерів ігрових проєктів у закладах вищої освіти / Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Модернізація освіти підкреслює важливість підготовки високопрофесійних фахівців у галузі комп'ютерних наук. У зв'язку з цим особливого значення набуває формування професійних компетентностей майбутніх інженерів ігрових проєктів у закладах вищої освіти рівня бакалаврату. У статті розглянуто теоретичні засади формування професійних компетентностей майбутніх інженерів ігрових проєктів, проведено теоретичний аналіз психолого-педагогічних джерел із проблеми дослідження. Зазначено деякі аспекти формування професійної компетентності майбутніх фахівців, що вимагає широкого використання в освітньому процесі закладів вищої освіти технологій, які сприяють залученню майбутніх інженерів ігрових проєктів до набуття та управління знаннями, накопичення досвіду самостійного вирішення фахових завдань, реалізації ігрових проєктів. Розкрито задіяння активних методів педагогічного впливу, використання цифрових технологій, впровадження відповідних інструментаріїв для перевірки рівня професійної компетентності, активізацію відтворення та застосовування знань й умінь для вирішення професійних завдань та реалізації ігрових проєктів.

Ключові слова: освітній процес, професійна компетентність,

проектна діяльність, цифрові технології, гейміфікація, ігрові проекти.

Постановка проблеми. Інформатизація суспільства, реформування вищої освіти обумовлює необхідність розроблення теоретичних та методичних засад професійної підготовки майбутніх інженерів ігрових проектів у галузі комп'ютерних наук. Нині вищу освіту направлено на підготовку висококваліфікованого спеціаліста здатного творчо застосовувати найновіші досягнення сучасної науки і техніки, використовувати цифрові технології, гнучко реагуючи на запити ринкової економіки.

Використання сучасних цифрових технологій, застосування інноваційних педагогічних програм, активних методів педагогічного впливу в освітньому процесі закладів вищої освіти до студентів із різним рівнем готовності професійних компетентностей дозволяють підсилити освітні ефекти, оскільки сприяють вибудовуванню індивідуальних освітніх траєкторій, що детермінують ефективному розвитку творчого потенціалу особистості, розв'язанню та моделюванню завдань високого ступеня складності, накопиченню фахового досвіду, реалізації професійних завдань, продуктивному виконанню наукових досліджень.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні засади формування професійних компетентностей майбутніх фахівців розкриваються у психолого-педагогічних джерелах науковців – В. Беспалька, Р. Гуревича, Е. Заір-Бек, М. Кадемії, В. Кілпатрік, С. Кримського, Н. Матяш, Ю. І. Машбиць, Н. Морзе, Н. Ничкало, І. Підласого, О. Полат, Л. Романишиної, М. Савчин, Г. Селевко, В. Слободчикова, І. Чечель та ін; концептуальні основи використання цифрових технологій в освітньому процесі – Н. Балик, В. Бикова, А. Верлань, С. Гончаренка, Р. Гуревича, Ю. Дорошенка, М. Жалдака, І. Зязюна, Н. Морзе, О. Мороза, Ю. Рамського, С. Сисоєвої та ін;

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Важливою умовою а в системі професійної підготовки майбутніх інженерів ігрових проєктів на компетентнісній основі є задіяння активних методик і цифрових технологій навчання. Акцент необхідно перенести на інноваційні технології, зокрема з використанням цифрових технологій та засобів, засновані на активних методах навчання, інтерактивних формах, проєктних методах, за допомогою яких активізується й удосконалюється самостійна робота майбутніх фахівців; урізноманітнити форми підсумкового контролю.

Проблема формування професійних компетентностей майбутніх інженерів ігрових проєктів зумовлює необхідність модернізації системи підготовки майбутніх бакалаврів у галузі комп'ютерних наук на основі удосконалення сучасних технологій в освітньому просторі закладів вищої освіти.

Мета статті полягає в розкритті теоретичних засад формування професійних компетентностей майбутніх інженерів ігрових проєктів в освітньому процесі закладів вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Сучасні процеси модернізації освітнього процесу визначають складові професійної компетентності майбутніх фахівців у галузі комп'ютерних наук, як необхідний набір конструктивів, що відповідають галузевим стандартам вищої освіти з даної спеціальності. Відповідно до освітніх програм майбутні фахівці у галузі комп'ютерних наук повинні бути наділені такими компетенціями: володіти предметною областю на належному кваліфікаційному рівні, тобто володіти новітніми методами й техніками дослідження, знати новітні теорії та їхні інтерпретації; критично відслідковувати й осмислювати розвиток теорії й практики; володіти методами незалежного дослідження й уміти пояснювати його результати на належному рівні; бути здатним внести оригінальний вклад у дисципліну

відповідно до канонів цієї предметної області, наприклад, у рамках кваліфікаційної роботи; демонструвати оригінальність і творчий підхід; опанувати компетенції на професійному рівні [1, с. 105].

Згідно з баченням А. Бодалева, В. Жукова, Л. Лаптева, В. Сластеніна, професійна компетентність є складним системним утворенням, основними елементами якої є:

підсистема професійних знань як логічна системна інформація про навколишній і внутрішній світ людини, зафіксована в її свідомості;

підсистема професійних умінь як психічних утворень, що полягають у засвоєнні людиною способів і технік професійної діяльності;

підсистема професійних навичок – дії, сформовані в процесі повторення певних операцій і доведені до автоматизму;

підсистема професійних позицій як сукупності сформованих установок і орієнтацій, відношення та оцінок внутрішнього і навколишнього досвіду, реальності і перспектив, а також домагань, які визначають характер професійної діяльності і поведінки фахівця;

підсистема індивідуально-психологічних особливостей фахівця – поєднання різних структурно-функціональних компонентів психіки, які визначають індивідуальність, стиль професійної діяльності, поведінки і виявляються у професійних якостях особистості;

підсистема акмеологічних інваріант – внутрішніх збудників, які обумовлюють потребу фахівця в постійному саморозвитку, творчості та самовдосконаленні [4, с. 334-335].

На основі вивчення результатів наукових досліджень (Н. Балик, В. Бикова, Р. Гуревича, М. Жалдака, Н. Морзе, Ю. Рамського) із проблеми професійної компетентності майбутніх фахівців у галузі комп'ютерних наук нами було визначено, що під професійною компетентністю майбутніх інженерів ігрових проєктів вбачаємо поліфункціональне утворенням взаємопов'язаних інтелектуально-наукових,

загальнокультурних, суспільно-соціальних, морально-естетичних знань, умінь і навичок до професійної, спеціалізованої, науково-практичної діяльності, яка інтегрально поєднує в собі універсальність фахових навичок у галузі комп'ютерних наук, згідно суспільного замовлення та галузевих стандартів вищої освіти, необхідних для творчого та ефективного виконання кваліфікованих завдань та конструктивної їх реалізації.

Основними напрямками формування професійних компетентностей майбутніх інженерів ігрових проєктів в освітньому процесі закладів вищої освіти можна виділити наступні:

1. Удосконалення методик, форм і технологій навчання (удосконалення та впровадження розвивальних технологій засновані на активних методах навчання, урізноманітненні форм навчання, активізації та удосконаленні самостійної роботи студентів);

2. Корегування новизною, динамічністю, урізноманітненням освітнього процесу у відповідності до цілей, змісту такої підготовки із урахуванням очікуваних результатів професійної підготовки;

3. Удосконалення фундаментальних навчальних дисциплін, забезпечення їх професійної спрямованості;

4. Інтеграція обов'язкових навчальних дисциплін загальної підготовки, обов'язкових навчальних дисциплін професійної підготовки, практичної підготовки, вибіркових навчальних дисциплін загальної підготовки, вибіркових навчальних дисциплін професійної підготовки.

Набуття професійної компетентності сприяє більш ефективному вирішенню професійних, соціальних, особистісних проблем у нестабільних умовах і виявляється у здатності майбутнього фахівця виконувати не тільки типові завдання, але й вирішувати завдання високого ступеня складності та невизначеності, керувати гнучкими, міжгалузевими проєктами.

Професійна компетентність майбутніх фахівців виявляється в особистісному надбанні, постійному професійному рості, готовності та досягнення більш вагомих результатів у процесі освіти, спрямованості на доповнення цілісності фахових знань й практичного досвіду.

Для формування професійної компетентності майбутніх інженерів ігрових проєктів вагоме значення мають наявність поліфункціональних умінь, універсальних здібностей, здатність студента виконувати не тільки типові завдання, але й вирішувати творчі завдання, наявність постійного прагнення до фахового росту та досягнення більш якісних результатів у реалізації ігрових проєктів. Унаслідок у змісті освіти слід посилювати практичний, прикладний, міжпредметний аспекти освіти за рахунок навчальних дисциплін професійної підготовки, практичної підготовки з посиленням діяльнісно-практичної складової та удосконаленням форм, методів, засобів та технологій навчання.

Для набуття таких особистісних і професійних характеристик доцільно задіювати в освітньому процесі такі методи навчання, а саме: методи навчання – пояснення, розповідь, бесіда, практичні роботи, лабораторні роботи тощо; активні методи навчання – метод мозкового штурму, метод проблемного викладу, частково-пошуковий метод, дослідницький метод, кейс-стаді-метод, рольові ігри, ділові ігри тощо; методи дослідження – теоретичні методи дослідження: аналіз, синтез, порівняння, індукція, дедукція тощо; емпіричні методи дослідження: анкетування, спостереження, бесіда, експеримент тощо.

Формування професійної компетентності майбутніх фахівців, також, підсилюється активним впровадженням в освітній процес технологій, що сприятимуть набуттю кваліфікаційних знань, збагаченню практичного досвіду для самостійного розв'язання та впровадження фахових проєктів і завдань. Так, в процесі підготовки майбутніх інженерів ігрових проєктів було задіяно технології навчання як реалізації ігрових проєктів, у процесі

якого студенти реалізовували розумові здібності (аналіз, синтез, систематизація, інтеграція, узагальнення тощо), на основі чого у них формувалися інтелектуальні знання й уміння та дослідницькі навички.

У зв'язки з цим в освітньому процесі майбутніх фахівців необхідно впроваджувати розвивальні технології, засновані на активних методах навчання (проектно-дослідницьких), діяльнісних формах, цифрових засобах, за допомогою яких розширюється й активізується професіоналізм вирішувати творчі завдання, реалізовувати ігрові проекти.

Безумовно, ефективним засобом побудови відповідного змісту освітнього процесу майбутніх інженерів ігрових проектів може бути активізація професійного мислення, підвищення мотивації, упровадження міжпредметних творчих завдань спрямованих на професійний розвиток та удосконалення інтелектуальних умінь і навичок, накопичення досвіду самостійного вирішення професійних й особистісних завдань, виконання проектів орієнтованих на роботодавців, що, також, постає підґрунтям формуванню професійної компетентності.

Висновки з проведеного дослідження та перспективи.

Сучасна професійна підготовка майбутніх інженерів ігрових проектів потребує удосконалення освітнього процесу, впровадження компетентнісного підходу в професійній освіті, створення умов для формування професійної компетентності майбутніх фахівців завдяки упровадження в освітній процес активних методів педагогічного впливу та відповідних технологій навчання, розвивальних технологій заснованих на активних методах навчання, урізноманітнених форм навчання, активізації та удосконалення самостійної роботи студентів, урізноманітненні освітнього процесу у відповідності до цілей, змісту такої підготовки із урахуванням очікуваних результатів професійної підготовки, удосконалення фундаментальних навчальних дисциплін, забезпечення

їх професійної спрямованості, інтеграції обов'язкових навчальних дисциплін загальної підготовки, обов'язкових навчальних дисциплін професійної підготовки, практичної підготовки, вибіркових навчальних дисциплін загальної підготовки, вибіркових навчальних дисциплін професійної підготовки.

Виникає необхідність розробки методичних підходів до формування складників професійної компетентності майбутніх ігрових проєктів на різних етапах професійної підготовки.

Література:

1. Калінін, В. О. (2005). Формування професійної компетентності майбутнього вчителя іноземної мови засобами діалогу культур: дис. ... канд. пед. наук.: 13.00.04. Житомир. [in Ukrainian].
2. Карабін, О. Й. (2017). Інтеграція освітніх інформаційних технологій в проєктній діяльності майбутніх фахівців у галузі інформаційних технологій. *Problemy nowoczesnej edukacji. The problems of modern education. Wyższa Szkoła Lingwistyczna w Częstochowie. Poland. Częstochowa. no. 12(39). 368-372.* [in Ukrainian].
3. Карабін, О. Й. (2018). Проєктна діяльність майбутніх фахівців в контексті модернізації освіти. *Збірника наукових праць «Педагогічні науки».* Херсон, *no. 83, т. 2. 131-135.* [in Ukrainian].
4. Карабін, О. Й., Шуль, М. В. (2020). Формування цифрових компетентностей здовувачів освіти в контексті нової української школи. *Інноваційна педагогіка. Одеса, no. 29. Т. 1. 140-144.* [in Ukrainian].
5. Психология и педагогика. Учебное пособие / Под редакцией А. А. Бодалева, В. И. Жукова, Л. Г. Лаптева, В. А. Слостенина. М.: Изд-во Института Психотерапии, 2002. 585 с. [in Russian].

References:

1. Kalinin, V. O. (2005). Formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnoho vchytelia inozemnoi movy zasobamy dialohu kultur: dys. ... kand. ped. nauk.: 13.00.04. Zhytomyr. [in Ukrainian].
2. Karabin, O. Y. (2017). Intehratsiia osvitnikh informatsiinykh tekhnolohii v proektnii diialnosti maibutnikh fakhivtsiv u haluzi informatsiinykh tekhnolohii. *Problemy nowoczesnej edukacji. The problems of modern education. Wyższa Szkoła Lingwistyczna w Częstochowie. Poland. Częstochowa. no. 12(39). 368-372.* [in Ukrainian].
3. Karabin, O. Y. (2018). Proektna diialnist maibutnikh fakhivtsiv v konteksti modernizatsii osvity. *Zbirnyka naukovykh prats «Pedahohichni nauky». Kherson, no. 83, t. 2. 131-135.* [in Ukrainian].
4. Karabin, O. Y., Shul, M. V. (2020). Formuvannia tsyfrovyykh kompetentnosti zdovuvachiv osvity v konteksti novoi ukraïnskoi shkoly. *Innovatsiina pedahohika. Odessa, no. 29. T. 1. 140-144.* [in Ukrainian].
5. Psykholohyia y pedahohyka. Uchebnoe posobyie / Pod redaktsyei A. A. Bodaleva, V. Y. Zhukova, L. H. Lapteva, V. A. Slastenyna. *M.: Yzd-vo Ynstytuta Psykhoterapyi, 2002. 585 s.* [in Russian].

Citation: O. Karabin, M. Gromyak (2020). FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCIES OF FUTURE GAME PROJECT ENGINEERS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS. Frankfurt. TK Meganom LLC. Paradigm of knowledge. 6(44). doi: 10.26886/2520-7474.6(44)2020.5

Copyright: O. Karabin, M. Gromyak ©. 2020. This is an openaccess article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

CONTENT

I. ECONOMIC AND TECHNICAL SCIENCES

**ILLEGAL MIGRATION THROUGH TRAINING – MODERN
CHALLENGES FOR PUBLIC ADMINISTRATION** **5**

N. Tkachova, Doctor of Public Administration

R. Martyanova, Postgraduate Student

O. Kazanska, PhD of Public Administration

**ANALYSIS OF FOREIGN EXPERIENCE OF EFFICIENT ACTIVITY
OF PRODUCTION COOPERATIVES** **23**

N. Chechetova, Doctor of Economics, Professor

Y. Kolubaj, Postgraduate student

**RESEARCH OF THE EFFICIENCY DYNAMIC OBJECTS
DETECTING ON THE VIDEO SEQUENCE FROM VIDEO
SURVEILLANCE CAMERAS** **35**

Babaryka A. O.

Khoptynskiy R. P., PhD of Technical Sciences,

Tabenskiy S. M., Ploshchik A. S., Horodyskiy R. O.

II. HUMANITARIAN SCIENCES

**PECULIARITIES OF ALIENATION OF LEGAL ENTITY'S
PROPERTY DURING BANKRUPTCY PROCEEDINGS/
COMPARATIVE LEGAL ANALYSIS OF THE SPECIAL
LEGISLATION OF UKRAINE AND THE RUSSIAN FEDERATION** **48**

Ie. Ryzhkova, PhD of Jurisprudence

I. Lykina, PhD of Jurisprudence

O. Karlyugin, PhD student

FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCIES OF FUTURE GAME PROJECT ENGINEERS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS	63
<i>O. Karabin, PhD</i> <i>M. Gromyak, PhD</i>	
STATE MANAGEMENT OF OUT-OF- SCHOOL ESTABLISHMENTS OF UKRAINE (THE XX – THE BEGINNING OF THE XXI CENTURY). PERIODS OF ITS DEVELOPMENT	73
<i>L. Kostenko, PhD of Pedagogical Sciences</i>	
STYLISTIC FEATURES AND IDEOLOGICAL CODES OF MODERN URBAN MURALS: THE CASE OF IVANO-FRANKIVSK CITY	86
<i>S. Chuchuk, Postgraduate student</i>	