

АНАЛІТИЧНА ДОВІДКА

за результатами проведення опитування здобувачів вищої освіти на тему “Оцінка якості засвоєння навчального матеріалу за напрямками”.

У період з 15 по 20 червня 2026 року у Військовій академії (м. Одеса) (далі – Академія) було проведено анонімне опитування серед здобувачів вищої освіти у кількості 1117 осіб. Опитування є формою залучення здобувачів вищої освіти до системи внутрішнього забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти.

Метою опитування є визначення рівня самооцінки здобувачами вищої освіти якості (відсотка) засвоєння навчального матеріалу залежно від виду та форми проведення занять (лекції, практичні/групові, тактичні заняття на місцевості), застосування сучасних засобів навчання (презентації, навчальні відеофільми та анімація, прикладне програмне забезпечення, автономні навчальні тренажери, інформаційні технології штучного інтелекту), а також збір пропозицій щодо видів програмного забезпечення та інших інформаційних технологій, які могли б підвищити якість засвоєння матеріалу.

Метод дослідження – анонімне анкетування на добровільних засадах з використанням інструменту Google Форми.

Задачі дослідження:

- оцінити відсоток засвоєння навчального матеріалу після лекцій різного формату (без засобів навчання, з презентацією, з презентацією та відео/анімацією);
- оцінити відсоток засвоєння навчального матеріалу після практичних/групових занять різного формату (без ПЗ і тренажерів, із застосуванням прикладного ПЗ, із застосуванням автономних навчальних тренажерів);
- оцінити відсоток засвоєння навчального матеріалу після тактичних занять на місцевості та занять з використанням технологій штучного інтелекту;
- з'ясувати види програмного забезпечення та інші засоби навчання, які, на думку респондентів, покращили б якість засвоєння навчального матеріалу, та акумулювати відповідні пропозиції.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ЛЕКЦІЇ (БЕЗ ПРЕЗЕНТАЦІЇ, ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ТА ІНШИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ ТОЩО)?

3,9 % респондентів – до 10 %;

6,8 % – 11-20 %;

9,0 % – 21-30%;

10,3 % – 31-40 %;

15,0 % – 41-50 %;

14,8 % – 51-60 %;

12,6 % – 61-70 %;

14,3 % – 71-80 %;

8,0 % – 81-90 %;

5,4 % – понад 90 %.

Рекомендовано зменшувати частку традиційних лекцій без наочності на користь мультимедійних форматів, оскільки самостійний виклад дає найнижчі показники засвоєння матеріалу.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ЛЕКЦІЇ З ПРЕЗЕНТАЦІЄЮ?

2,1 % респондентів – до 10 %;

2,7 % – 11-20 %;

4,5 % – 21-30%;

7,9 % – 31-40 %;

12,7 % – 41-50 %;

15,0 % – 51-60 %;

14,2 % – 61-70 %;

17,9 % – 71-80 %;

13,3 % – 81-90 %;

9,8 % – понад 90 %.

Рекомендовано запровадити використання візуальних презентацій як обов'язковий мінімальний стандарт для всіх лекційних занять задля підвищення сприйняття інформації.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ЛЕКЦІЇ З ПРЕЗЕНТАЦІЄЮ ТА ПОКАЗОМ НАВЧАЛЬНОГО ВІДЕОФІЛЬМУ, АНІМАЦІЇ ТОЩО?

1,0 % респондентів – до до 10 %;

1,5 % – 11-20 %;

2,8 % – 21-30%;

2,3 % – 31-40 %;

6,7 % – 41-50 %;

10,9 % – 51-60 %;

14,2 % – 61-70 %;

18,9 % – 71-80 %;
25,5 % – 81-90 %;
16,1 % – понад 90 %.

Рекомендовано максимально масштабувати практику використання інтерактивного відеоконтенту та анімацій на лекціях, зважаючи на високий відсоток здобувачів, які засвоюють понад 70 % матеріалу за такого формату.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ПРАКТИЧНОГО/ГРУПОВОГО ЗАНЯТТЯ (БЕЗ ЗАСТОСУВАННЯ ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ТА АВТОНОМНИХ НАВЧАЛЬНИХ ТРЕНАЖЕРІВ, ЗОКРЕМА ТАКИХ, ЩО РЕАЛІЗОВАНІ НА ПЕРСОНАЛЬНИХ КОМП'ЮТЕРАХ)?

2,0 % респондентів – до 10 %;
2,7 % – 11-20 %;
4,5 % – 21-30%;
7,9 % – 31-40 %;
12,7 % – 41-50 %;
15,0 % – 51-60 %;
14,2 % – 61-70 %;
17,9 % – 71-80 %;
13,3 % – 81-90 %;
9,9 % – понад 90 %.

Рекомендовано посилювати технічне та програмне оснащення аудиторій для практичних занять, оскільки відсутність тренажерів і ПЗ стримує потенціал практичного навчання.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ПРАКТИЧНОГО/ГРУПОВОГО ЗАНЯТТЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ПРИКЛАДНОГО НАВЧАЛЬНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ?

0,7 % респондентів – до 10 %;
0,7 % – 11-20 %;
1,6 % – 21-30%;
2,6 % – 31-40 %;
6,9 % – 41-50 %;
13,2 % – 51-60 %;
13,5 % – 61-70 %;
23,8 % – 71-80 %;
24,1 % – 81-90 %;
12,9 % – понад 90 %.

Рекомендовано систематично оновлювати та розширювати спектр прикладного програмного забезпечення на практичних заняттях для забезпечення високого рівня фахової підготовки.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ПРАКТИЧНОГО/ГРУПОВОГО ЗАНЯТТЯ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ АВТОНОМНИХ НАВЧАЛЬНИХ ТРЕНАЖЕРІВ, ЗОКРЕМА ТАКИХ, ЩО РЕАЛІЗОВАНІ НА ПЕРСОНАЛЬНИХ КОМП'ЮТЕРАХ?

0,5 % респондентів – до 10 %;
0,7 % – 11-20 %;
1,3 % – 21-30%;
1,8 % – 31-40 %;
5,7 % – 41-50 %;
11,1 % – 51-60 %;
12,9 % – 61-70 %;
19,7 % – 71-80 %;
26,6 % – 81-90 %;
19,6 % – понад 90 %.

Рекомендовано збільшити частку використання автономних навчальних тренажерів в освітньому процесі з огляду на їхню найвищу ефективність у засвоєнні матеріалу (понад 65 % респондентів засвоюють >70 % знань).

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ ТАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ НА МІСЦЕВОСТІ?

0,8 % респондентів – до 10 %;
0,7 % – 11-20 %;
1,8 % – 21-30%;
1,3 % – 31-40 %;
6,6 % – 41-50 %;
11,4 % – 51-60 %;
11,1 % – 61-70 %;
22,4 % – 71-80 %;
24,3 % – 81-90 %;
19,6 % – понад 90 %.

Рекомендовано зберігати та нарощувати обсяг польових тактичних занять як одного з найбільш продуктивних методів закріплення практичних навичок здобувачів.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКИМ Є ВІДСОТОК ЗАСВОЄННЯ ВАМИ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ПІСЛЯ НАВЧАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ?

1,0 % респондентів – до 10 %;

1,1 % – 11-20 %;

2,1 % – 21-30%;

3,6 % – 31-40 %;

8,2 % – 41-50 %;

14,8 % – 51-60 %;

15,2 % – 61-70 %;

21,5 % – 71-80 %;

19,9 % – 81-90 %;

12,7 % – понад 90 %.

Рекомендовано впроваджувати інструменти штучного інтелекту в навчальні курси та розробляти методичні вказівки щодо їх персоналізованого використання здобувачами освіти.

ОБЕРІТЬ ВИДИ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ЯКІ, НА ВАШУ ДУМКУ, ПОКРАЩИЛИ БИ ЯКІСТЬ ЗАСВОЄННЯ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ?

1. Симуляційне та тренажерне ПЗ (Індивідуальна та вузькоспеціалізована підготовка):

- Симулятори БПЛА, роботизованих систем та РЕБ/РЕР (тренажери «Обрій», «Фронтир» тощо): безпечне освоєння базових і просунутих навичок пілотування дронів, управління наземними робототехнічними комплексами та протидії засобам радіоелектронної розвідки й боротьби.

- Системи віртуальної реальності (VR): повне занурення у 3D-простір для безпечного відпрацювання алгоритмів дій, м'язової пам'яті та психологічного загартування перед першим боєм.

- Інтерактивні лазерні системи імітації бою (типу «Лазертаг»): поєднання реальної зброї з датчиками/випромінювачами для практичного відпрацювання тактики дій у групі (штурм будівель, окопний бій, оборонні дії).

2. Комплексні тактичні симулятори (Колективна підготовка та штабні навчання):

- Тактичні комп'ютерні симулятори (VBS 3/4, JCATS, Steel Beasts): масштабне моделювання бойових дій для колективного тренування штабів, відпрацювання взаємодії між різними родами військ та розвитку швидкості прийняття рішень командирами рівня відділення/взвод/батальйон.

3. Оперативно-тактичні та геоінформаційні системи (Ситуаційна обізнаність):

- Системи доповненої реальності (AR та ІКС «Дельта»): накладання цифрових карт, маркерів, розвідувальних та оперативних даних на екрани чи пристрої в реальному часі для швидкого планування та координації операцій.

- Технології створення 3D-контенту (LiDAR, фотограмметрія, 3D-моделювання): інструменти для швидкого створення цифрових двійників ворожої техніки та точного рельєфу реальної місцевості для подальшої інтеграції в VR/тактичні тренажери.

4. Інтелектуальні аналітичні системи та безпека даних:

- Локальні (закриті) платформи штучного інтелекту: автономний текстовий помічник без доступу до зовнішнього інтернету. Забезпечує безпечний пошук по статутах, аналіз бойових звітів/досвіду, автоматизовану генерацію тестів і навчальних матеріалів.

5. Базове освітнє та методичне забезпечення:

- Мережеві платформи дистанційного навчання (Moodle): єдиний електронний освітній простір для акумуляції лекцій, навчальних відео, регламентів та підсумкового тестування з цілодобовим доступом.
- Спеціалізоване ПЗ для викладачів: інструменти для подачі матеріалу, контролю успішності та візуалізації навчального процесу.

ВАШІ ПРОПОЗИЦІЇ ЩОДО ПІДВИЩЕННЯ РІВНЯ ЗАСВОЄННЯ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ (ВКАЖІТЬ ВІДОМІ ВАМ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ІНШІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ ТОЦЬО, ЯКІ Б ПІДВИЩИЛИ ЯКІСТЬ ЗАСВОЄННЯ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ):

1. Зміщення акценту на практичну підготовку та польові умови:

- Суттєво скоротити обсяг суто теоретичних годин (особливо базових/загальних дисциплін) на користь практичних, тактичних і спеціальних занять.
- Проводити заняття безпосередньо в польових умовах, «наближених до бойових», із залученням реальних зразків озброєння, макетів, засобів зв'язку та навігації (замість «теоретичного відпрацювання на папері»).
- Збільшити тривалість та частоту стажувань/практик у бойових військових частинах і навчальних центрах для здобуття реального польового досвіду.

2. Впровадження та масштабування цифрових систем і ПЗ:

- Глибше інтегрувати у навчальні програми дисциплін обов'язкову роботу з системами Delta, «Кропива», АТАК, Palantir, а також спеціалізованим софтом СЕДО («АСКОД») та ІКС «Імпульс».
- Впроваджувати системи автоматизованого проектування (САПР) та 3D-моделювання (зокрема у напрямку військової автомобільної техніки) з можливістю практичного виготовлення деталей на 3D-принтерах.
- Додати вивчення та практичну роботу в системі SAP для фахівців продовольчого, речового та логістичного забезпечення.

3. Симулятори, тренажери та VR/AR-технології:

- Ширше застосовувати комп'ютерні симулятори та тактичні платформи для моделювання бою та роботи підрозділів (VBS/VBS4, JCATS, Steel Beasts, «Обрій», Bagira Systems, а також адаптовані середовища на базі *Arma 3 / Squad*).
- Запровадити обов'язкові тренування на спеціалізованих симуляторах польотів та застосування безпілотників (Liftoff, Velocidrone тощо) і систем РЕБ/РЕР.
- Впроваджувати VR-окуляри та AR-технології для візуалізації складних вузлів техніки, відтворення місцевості виконання завдань та вогневої підготовки.

4. Засоби імітації та інтерактивні методи навчання:

- Інтегрувати у тактичну та вогневу підготовку системи лазертаг, страйкбольне/пейнтбольне обладнання, холості боєприпаси та піротехніку для відпрацювання дій у команді та залучення OPFOR (умовного противника).
- Інтерактивний та мультимедійний контент:
 - Впровадити інтерактивні лекції, відеоролики з практичним відпрацюванням дій та розбором реальних кейсів.
 - Використовувати штучний інтелект (зокрема локальний ШІ) для створення навчальних матеріалів, самоперевірки знань та персоналізованого навчання.
 - Застосовувати електронні освітні платформи (Moodle, Google Classroom) та онлайн-тестування для швидкого зворотного зв'язку.

5. Оптимізація навчальних програм та інфраструктури:

- Оптимізувати навчальні плани шляхом зменшення годин на фундаментальні/загальноосвітні предмети (фізика, філософія тощо) на користь профільних військово-спеціальних дисциплін.
- Надати достатньо часу на вивчення матеріалу без поспіху (унікати вчитання складних предметів за 2–3 тижні) та виділити чітко структурований час для якісної самостійної підготовки.
- Оснастити навчальні локації та кафедри актуальним обладнанням, сучасними ПК, інтерактивними дошками та наочними макетами.
- Залучати до викладання молодих фахівців та інструкторів з реальним бойовим досвідом, здатних ефективно доносити сучасні методи ведення дій.

Начальник науково-методичного
відділу забезпечення якості
освітньої діяльності та вищої освіти