

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ

З МАТЕРІАЛАМИ VI МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

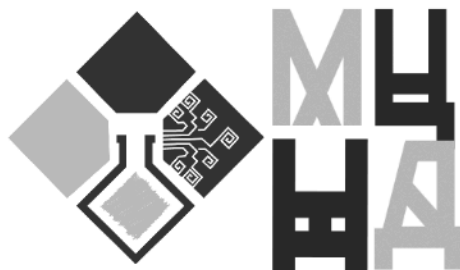
2 ТРАВНЯ 2025 РІК

М. ІВАНО-ФРАНКІВСЬК, УКРАЇНА

**«НАУКОВІ ВІДКРИТТЯ ТА ФУНДАМЕНТАЛЬНІ
НАУКОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ: СВІТОВИЙ ДОСВІД»**



ЗБІРНИК НАУКОВИХ
ПРАЦЬ З МАТЕРІАЛАМИ
VI МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ



НАУКОВІ ВІДКРИТТЯ ТА ФУНДАМЕНТАЛЬНІ НАУКОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ: СВІТОВИЙ ДОСВІД

| 2 травня 2025 рік
м. Івано-Франківськ, Україна

Вінниця, Україна
«UKRLOGOS Group»
2025

Організація, від імені якої випущено видання:

ГО «Міжнародний центр наукових досліджень»

Номер запису організації в Єдиному реєстрі громадських об'єднань: 1499141.

Голова оргкомітету: Сотник С.Г.

Верстка: Білоус Т.В.

Дизайн: Бондаренко І.В.

Рекомендовано до видання Вченою Радою Інституту науково-технічної інтеграції та співпраці. Протокол № 17 від 01.05.2025 року.



Конференцію зареєстровано Державною науковою установою у сфері управління Міністерства освіти і науки «Український інститут науково-технічної експертизи та інформації» в базі даних науково-технічних заходів України на поточний рік та бюлетені «План проведення наукових, науково-технічних заходів в Україні» (**Посвідчення № 98 від 06.01.2025**).

Збірник наукових праць з матеріалами конференції видано офіційно суб'єктом видавничої справи зі **Свідоцтвом ДК № 7860 від 22.06.2023**.

Матеріали конференції знаходяться у відкритому доступі на умовах ліцензії *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)*.

Н 34 **Наукові відкриття та фундаментальні наукові дослідження: світовий досвід:** збірник наукових праць з матеріалами VI Міжнародної наукової конференції, м. Івано-Франківськ, 2 травня, 2025 р. / Міжнародний центр наукових досліджень. — Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп, 2025. — 410 с.

ISBN 978-617-8440-73-2

DOI 10.62731/mcnd-02.05.2025

Викладено матеріали учасників VI Міжнародної наукової конференції «Наукові відкриття та фундаментальні наукові дослідження: світовий досвід», яка відбулася 2 травня 2025 року у місті Івано-Франківськ.

УДК 082:001

© Колектив учасників конференції, 2025

© ГО «Міжнародний центр наукових досліджень», 2025

ISBN 978-617-8440-73-2

© ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2025

ВПРОВАДЖЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВИЩИХ ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Ніконенко Андрій Миколайович

викладач

Київський інститут Національної гвардії України, Україна

аспірант

*Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка,
Україна*

В професійній підготовці майбутніх офіцерів Національної гвардії України, та інших військових формувань виявлено практичну проблему, яка полягає у запам'ятовуванні курсантами та військовослужбовцями тактико-технічних характеристик штатного озброєння підрозділів. Тактико-технічні характеристики штатного озброєння підрозділів необхідно знати здобувачам вищої освіти для прийняття ними вірного рішення щодо застосування зброї при виконанні конкретних службово-бойових завдань.

Вирішенням проблеми запам'ятовування займалися вчені та практики, такі як Ілона Давидова, що запропонувала методика вивчення іноземної мови в заняттях через сон. Також методи та технології 25 кадру Джеймса Вікері він є одним із перших, хто активно експериментував з використанням підсвідомих впливів у кінематографії та рекламі, для запам'ятовування необхідної інформації. Згадані методи впливають негативно на людину і не дають очікуваного результату. На нашу думку найкраще запам'ятовується інформація тоді, коли людина мотивована, зацікавлена, і ознайомена з інформацією. Серед методів навчання та викладання під час практичних занять найдієвіше показала себе навчальна гра.

В підготовці військовослужбовців застосовувались ігри з давніх часів. Однією з перших стратегічних ігор є стародавня китайська інтелектуальна настільна гра «Вей Чі» («Го»). За легендою вона була створена імператором Яо (2357– 2255 рр. до н. е.) для навчання власного сина. Військові начальники використовували гру «Вей Чі» («Го») під час вивчення та прогнозування військових битв. У 1664 р. у Німеччині

Кристофер Вайкманн розробив військово-стратегічну гру під назвою Koenigspiel (Королівська гра). Кожному учаснику гри надавалося 30 фігур та 14 різних ходів, які вони могли здійснювати. З 1811 р. ця гра набула формальних ознак воєнної гри для визначення результату стрільб та здійснення підрахунків.

На сьогоднішній день нами запропонована навчальна гра «Тактико-вогневий маневр» яка дозволяє інтегрувати теоретичні знання, практичні навички мислення та аналіз бойових ситуацій. Вона спрямована на розвиток тактичного мислення, щодо застосування штатного озброєння підрозділу поглиблене засвоєння знань про озброєння та формування умінь оцінювати переваги й недоліки різних видів зброї в умовах бойової обстановки, вміння швидко приймати рішення під час різних обставин на умовному полі бою. Навчальна гра передбачає моделювання процесів, що стимулюють мислення, підвищують мотивацію та забезпечують емоційно-психологічне залучення здобувачів. Вона дозволяє розвиватися й виховувати в собі особистість, яка йде до мети, впевнено в майбутньому виконувати службово-бойові завдання.

Висновок

Навчальні ігри покликані допомогти здобувачам вищої освіти краще засвоїти матеріал через ігрові елементи, формувати компетентності, зрозуміти та згадати тактико-технічні характеристики штатного озброєння. Навчальна гра «Тактико-вогневий маневр» поєднує в собі задоволення та навчання, роблячи процес вивчення навчального матеріалу про озброєння цікавим та захоплюючим, мотивуючи курсантів до самостійного вивчення дисципліни «Вогнева підготовка». Ігрові методи в освіті стають популярними завдяки викладачам, які розглядають гру не лише як форму розваги, але й як важливий елемент для навчання, розвитку мислення, творчості та соціальних навичок, ці ідеї залишаються актуальними в сучасній педагогіці. Розробка та використання ігрових методів навчання вимагає ретельного планування та творчого підходу щоб переконатися що вони ефективні та відповідають освітнім цілям.

Список використаних джерел:

1. Замотаєва Н. В. Військова педагогіка: історія, теорія, практика. *Навчальний посібник: Національний університет оборони України імені Івана Черняхівського. Київ. Альфа Реклама. 2021. 363 с.*

2. Гейзинга Й. "Homo Ludens" Людина що грає. Книга. *Переклад з англійської О. Мокровольського. Київ. Основи. 1994. 250 с.*
3. Кириленко В. В., Кириленко Н. М., Крижановський А. І. Застосування ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності. *Сучасні інформаційні технології та іноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць. Вінниця 2023. Випуск 69. С. 43-55.*
4. Щербань П. М. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Педагогічні науки 2014. Випуск 13. С. 286–291.*
5. Сисоєва С. О. НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК України Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих. *Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник. Київ: ВД «ЕКМО». 2011 324 с.*
6. Курок В. П., Луценко Г.В., Зінченко В. П. Застосування кейс-методу в процесі формування готовності майбутніх офіцерів Національної гвардії України до виконання службово-бойових завдань. *Вісник Глухівського національного педагогічного університету. Глухів. 2024. С.10-17.*
7. Яндола К. О., Лобойко О. П. Застосування інноваційних освітніх технологій при викладанні навчальних дисциплін в закладах вищої військової освіти. *Молодий вчений: науковий журнал. Херсон. 2019. 2 (66) С. 515-519.*
8. Остапович Н., Остапович О., Мазуренко Ю. Брейнстормінгові ігрові технології у практиці викладання ЗВО. *Освітологічний дискурс: наукове електронне фахове видання. Київ. 2023. С. 141-160.*
9. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. *Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ. Вінниця. 2017. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/view/2013> <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/17640>*
10. Ягупов В. В. Військова психологія: методологія, теорія та практика: підручник. *Київ : Психобук. 2023. 517 с.*
11. Лисоколенко Т. В. Феномен гри в історико-філософській ретроспекції. *Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. Київ. 2020. Випуск 154. С. 194-197.*
12. Медвідь М. М., Медвідь Ю. І., Ктіторов М. О. Система внутрішнього забезпечення якості вищого військового навчального закладу: особливості, умови розвитку: монографія / за заг. ред. д-ра екон. наук, проф. Медвідь М. М. Київ КІ НГУ. 2023. 107 с.
13. Поліщук Д. О., Прищак М. Д. Застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти. *Матеріали XLVIII науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ. Вінниця. 2019 URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2019/paper/view/7901> <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/27770> (дата звернення: 30.03.2025)*
14. Джеджула О. М. Методика викладання у вищій школі. *Навчальний посібник: Вінницький Національний аграрний університет. Вінниця. 2020. 208 с.*
15. Доня В. А. Ігрові технології як засіб професійної підготовки майбутніх викладачів польської мови. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. Полтава. 2024. № 5. С.108-114.*