

УДК 378.6.012.091.33:[351.743:[37.011.2:623.44]](477)(043.3)
DOI: 10.31376/2410-0897-2025-1-57-116-122

УПРОВАДЖЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВИЩИХ ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Ніконенко Андрій Миколайович

аспірант

Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка

e-mail: ukraine.kiev1@gmail.com

ORCID ID: 0009-0004-2261-7906

У статті за результатами аналізу наукових джерел запропоновано вирішення практичної проблеми запам'ятовування майбутніми офіцерами тактико-технічних характеристик штатного озброєння підрозділів Національної гвардії України шляхом упровадження навчальної гри в освітній процес вищих військових навчальних закладів. Визначено методiku застосування методу навчальної гри на прикладі запропонованої гри «Тактико-вогневий маневр».

Ключові слова: освітній процес, майбутні офіцери, навчальна гра, здатність, озброєння, тактико-технічні характеристики, Національна гвардія України, вищі військові навчальні заклади.

Постановка проблеми. У професійній підготовці майбутніх офіцерів Національної гвардії України та інших військових формувань виявлено практичну проблему, яка полягає в запам'ятовуванні курсантами та військовослужбовцями тактико-технічних характеристик штатного озброєння підрозділів. Тактико-технічні характеристики штатного озброєння підрозділів необхідно знати здобувачам вищої освіти для правильного прийняття ними рішення щодо застосування зброї під час виконання конкретних службово-бойових завдань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вирішенням проблеми запам'ятовування займалися вчені та практики. Вивчення іноземної мови за методикою І. Давидової полягав у занятті через сон. А також методи та технології 25 кадру Дж. Вікері, який 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, найкращим способом запам'ятовування інформації буде тоді, коли людина мотивована, зацікавлена і ознайомлена з інформацією. Те, що вона повинна запам'ятати, є не обов'язковим.

За результатами аналізу джерел [1, 10, 15], можна дійти до висновку, що для підготовки майбутніх офіцерів краще засвоєння інформації здійснюється під час практичного заняття та практики (табл. 1).

Таблиця 1

Вплив застосування методів навчання та викладання на засвоєння інформації

Методи навчання та викладання	Відсоток засвоєння інформації
Лекція	5%
Читання	10%
Відео / аудіо матеріали	20%
Демонстрація	30%
Дискусійні групи	50%
Практика через дію	75%
Навчання інших / застосування отриманих знань відразу	90%

¹Таблиця сформована автором за результатами аналізу джерела [5].

Серед методів навчання та викладання під час практичних занять, на нашу думку, найдієвішим буде навчальна гра. У 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. в 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 [1, с. 191–192].

У своїх працях Н. Заматаєва пише, що ігрові заняття забезпечують органічний перехід від традиційного до інтерактивного навчання, максимально підвищують інтерес у тих, хто навчається, до обраної професійної діяльності [1]. На думку Й. Гейзінги, прикладом військової гри може слугувати середньовічний турнір, який «завжди вважався імітацією бою, а отже грою, але в своєму первісному вигляді він, беззаперечно має відбуватися абсолютно “серйозно” і тривати до загибелі когось із бійців» [2, с. 105].

Головною метою навчальних ігор, як уважають В. Кириленко, Н. Кириленко, А. Крижановський, є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю [3]. Гра належить до традиційних методів навчання і виховання, в ігровій діяльності дидактична, розвивальна і виховна функції перебувають у тісному взаємозв'язку; гра – вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, у якому формується та вдосконалюється управління поведінкою.

Німецький педагог Ф. Фребель вважається засновником «школи ігор», адже саме в грі він убачав найкращий спосіб виховання. Окрім того, науковець здійснив класифікацію ігор як частини навчання: «Ігри можуть бути, з одного боку, тілесними, тобто такими, які полягають у вдосконаленні сили та спритності, або служать просто вираженням життєрадісності, іграми відчуттів і розумовими» [4, с. 287–288].

Як зазначає у своїй роботі С. Сисоєва: «гра як один з видів діяльності людини впродовж всієї історії людини займала важливе місце у вихованні, навчанні і розвитку людей. У процесі гри формується особистість у цілому, розвивається її інтелект, відчуття і воля» [5, с. 185].

До проблеми впровадження ігрових технологій навчання в процес підготовки здобувачів у своїх працях зверталися такі науковці, як В. Курок, Г. Луценко, В. Зінченко [6], К. Яндола, О. Лобойко [7], Н. Остапович, О. Остапович, Ю. Мазуренко [8], Н. Кравець, О. Гречановська [9], В. Ягупов [10], Т. Лисоколенко [11] та інші учені, дослідники і педагоги-практики. Автори монографії М. Медвідь, Ю. Медвідь та М. Кітоторов звертають увагу на доцільність застосування воєнно-спеціальної гри [12, с. 16]. На думку П. Щербаня, місце і роль ігрової технології в початково-виховному процесі, взаємозв'язок ігрових елементів і навчання залежить від розуміння вчителем функцій і класифікації ігор. У навчально-виховному процесі гра реалізує кілька функцій: навчальну, комунікативну, психологічну, розвивальну, виховну, релаксаційну, розважальну [4, с. 289]. На думку Д. Поліщук, М. Прищак, використання в освітньому процесі дидактичних ігор сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання на суб'єкт, що активізує його творчу участь та цілеспрямовану діяльність у самостійному формуванні власної професійної компетентності [13, с. 105]. У своїх працях О. Дзеджула описує ігрові методи як дидактичну гру, де серед педагогічних засобів активізації процесу навчання в закладах вищої освіти особливе місце посідає навчальна дидактична гра, що є цілеспрямованою організацією навчально-ігрових взаємодій студентів у процесі моделювання ними цілісної професійної діяльності фахівця [14, с. 140]. Гра – як метод навчання є нормативною моделлю процесів діяльності. Зокрема, такою моделлю є роль, що містить у собі набір правил, які визначають як зміст, так і спрямованість характер дій гравців. Це один із способів навчитися за допомогою гри засвоювати важливу інформацію, пов'язану з навчальною дисципліною у вищих військових навчальних закладах. З огляду на це для кращого засвоєння певного матеріалу доцільно впроваджувати «ігрові технології», які включають велику групу методів, типів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор.

Залежно від змісту проблеми, яку хоче вирішити педагог, здійснюється вибір ігор за відповідними критеріями та типами. З метою вирішення практичної проблеми запам'ятовування майбутніми офіцерами в табл. 2 підкреслено вибір нами типу гри за кожним критерієм.

Таблиця 2

Умовний тип ігор за критеріями їх класифікації

Критерій класифікації ігор	Типи ігор
За місцем у життєдіяльності людей	Ігри-розваги, акторські, спортивні, <u>навчальні</u> , дослідницькі, виробничі, психотерапевтичні тощо
За кількісним складом	Індивідуальні, парні, <u>групові</u> , колективні
За сферою людської діяльності	Пізнавальні, комунікативні, художні, управлінські, військові, <u>педагогічні</u> , конструкторські
За часом протікання	<u>Короткочасні</u> , тривалі
За особливостями ігрової реальності	Імітаційні, неімітаційні
За характером відображення дійсності	Репродуктивні, творчі
За структурою ігрових взаємодій	<u>Сюжетні</u> , <u>безсюжетні</u>
За ступенем жорсткості правил	<u>З фіксованими правилами</u> , відкритими правилами, прихованими правилами
За способом організації	Словесні, рухливі, письмові, комп'ютерні

²Таблиця сформована автором за результатами аналізу джерел [1, 5].

Отже, курсант ВВНЗ під час гри може запам'ятовувати необхідну інформацію та здобувати знання, що впливають на формування необхідної компетентності. Групова гра допомагає налагодити стосунки між учасниками та зменшити напругу та страх, підвищити свою впевненість у собі та випробовувати себе в різних ситуаціях у живому спілкуванні. Основна ідея гри полягає в тому, щоб знайти найбільш правильне вирішення визначеної проблеми. Проблема запам'ятовування навчального матеріалу є однією з ключових у системі військової освіти. Вона особливо актуальна для курсантів, які повинні швидко й ефективно

засвоювати великі обсяги інформації про тактико-технічні характеристики штатного озброєння, його застосування та експлуатацію. З огляду на це навчальна гра «Тактико-вогневий маневр», яка буде запроваджена в систему підготовки курсантів ВВНЗ, є перспективним методом покращення якості засвоєння матеріалу, що поєднує теоретичні знання з практичними навичками щодо прийняття рішень.

Метою статті є визначення методики застосування методу навчання гри для запам'ятовування курсантами ВВНЗ тактико-технічних характеристик штатного озброєння підрозділу НГУ в процесі професійної підготовки.

Виклад основного матеріалу. Для застосування гри як методу навчання та її пізнавального та виховного значення і впровадження навчальної гри «Тактико-вогневий маневр» в освітній процес у ВВНЗ. Гра розроблена з метою визначення методики застосування ігрових технологій та методу гри в освітній процес для покращення запам'ятовуваності, тактико-технічних характеристик озброєння курсантами. Необхідно визначити вимоги до неї. За результатами аналізу джерел [1; 5] визначено методичні вимоги до організації ігор у навчанні, систематизація яких відображається в табл. 3.

Таблиця 3

Опис методичних вимог до організації ігор у навчанні

Методичні вимоги до організації ігор у навчанні	Опис
Постановка цілей	Обов'язкова постановка цілей перед кожною грою
Реальність завдань	Реальність ігрових завдань для її гравців
Систематичність	Систематичність використання ігор з поступовим ускладненням їх змісту
Дотримання правил	Виконання правил гри всіма гравцями
Гнучкість правил	Зміна встановлених правил та внесення новацій під час повторення гри
Опора на попередній досвід	Побудова ігрової діяльності на раніше вивчених діях
Самоуправління	Здійснення самоуправління в грі

³Таблиця сформована автором за результатами аналізу джерела [1, 5].

Запропонована навчальна гра «Тактико-вогневий маневр» дає змогу 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 вміння оцінювати переваги й недоліки різних видів зброї в умовах бойової обстановки, уміння швидко приймати рішення під час різних обставин на умовному полі бою. Моделювання процесів, що стимулює мислення, гра передбачає підвищення мотивації та забезпечує емоційно-психологічне залучення здобувачів до гри. Вона дозволяє розвиватися й виховувати в собі особистість, яка йде до мети, упевненість в майбутньому виконувати службово-бойові завдання.

Методика проведення навчальної гри «Тактико-вогневий маневр»

Технічні засоби навчання – колода навчальних карт; склад колоди 54 од.; картки з завданням 25 од. Кожна карта містить зображення та опис озброєння.

Види озброєння поділені за рівнем карти за зростанням від номіналу «2» до «Джокера» (табл. 4).

Таблиця 4

Вимоги до ігрового засобу навчання навчальної гри «Тактико-вогневий маневр»

№ за номіналом	Вид озброєння, завдання	Кількість карт рівні між собою
2	Пістолети	4 ~ приблизно за ТТХ
3	Пістолет-кулемет	4 ~ приблизно за ТТХ
4	Штурмові гвинтівки	4 ~ приблизно за ТТХ
5	Снайперські гвинтівки	4 ~ приблизно за ТТХ
6	Кулемети	4 ~ приблизно за ТТХ
7	Підствольні та ручні гранатомети	4 ~ приблизно за ТТХ
8	Протитанкові комплекси	4 ~ приблизно за ТТХ
9	Протитанкові системи	4 ~ приблизно по ТТХ
10	Гранатомети	4 ~ приблизно по ТТХ
В (Валет)	Протиповітряні комплекси	4 ~ приблизно по ТТХ
Д (Дама)	Крупнокаліберні артилерійські системи	4 ~ приблизно по ТТХ
К (Король)	Протиповітряні системи (Patriot, OSA)	4 ~ приблизно по ТТХ
Т (Туз)	Сухопутні війська (танки) NASAMS, IRIS-T SLM, Abrams m1a1, Leopard 2A6	4 ~ приблизно по ТТХ
І (Джокер)	Дає можливість визначати додаткові завдання	2 ~ змінює умови в яких виконується завдання

⁴Таблиця сформована автором за результатами аналізу методу навчальної гри і озброєння українського виробництва та країн членів НАТО.

За кожним видом озброєння визначені та відображені основні тактико-технічні

характеристики (табл. 5).

Таблиця 5

Зміст кожної карти ігрового засобу навчання навчальної гри «Тактико-вогневий маневр»

Номинал карти	Назва озброєння	Калібр	Довжина	Вага	Дальність ефективного вогню	Початкова швидкість	Кількість боєприпасів (пострілів)	Країна виробник
2♠	Форт-12	9 мм	180 мм	830 г	50 м	315 м/с	12	Україна
2♥	Beretta M9	9 мм	216 мм	944 г	50 м	381 м/с	15	США
2♦	Glock 17	9 мм	202 мм	630 г	50 м	375 м/с	17	Австрія
2♣	Heckler & Koch VP9	9 мм	186 мм	710 г	50 м	375 м/с	15	Німеччина
3♦	Heckler & Koch MP5	9 мм	680 мм	2,54 кг	200 м	270 м/с	30	Німеччина
3♥	Heckler & Koch UMP	9 мм	690 мм	2,3 кг	100 м	285 м/с	25	Німеччина
3♠	FN P90	5,7 мм	500 мм	2,78 кг	200 м	715 м/с	50	Бельгія
3♣	Uzi	9 мм	260 мм	3,5 кг	200-250 м	400 м/с	25	Ізраїль
4♦	Вулкан-М або Малюк	5,56 мм	712 мм	3,8 кг	750 м	900 м/с	30	Україна
4♥	Heckler & Koch HK416	5,56 мм	797 мм	2,95 кг	200-600 м	788 м/с	30	Німеччина та США
4♠	FN SCAR	5,56 мм	796 мм	3,19 кг	200-600 м	875 м/с	30	Бельгія та США
4♣	Steyr AUG	5,56 мм	790 мм	3,6 кг	650 м	992 м/с	30	Австрія
5♦	Snipex Alligator	14,5 мм	2000 мм	25 кг	2000 м	980 м/с	5	Україна
5♥	Beretta Corvo V	12,7 мм	1450 мм	15,3 кг	1500 м	900 м/с	10	Італія
5♠	Barrett M82	12,7 мм	1140 мм	14 кг	1800 м	853 м/с	10	США
5♣	СГМ-12,7	12,7 мм	1550 мм	12 кг	1500 м	830 м/с	5	Україна
6♦	KM-7,62	7,62 мм	1173 мм	9 кг	1500 м	825 м/с	50	Україна
6♥	Heckler & Koch MG5	7,62 мм	1165 мм	10,8 кг	1500 м	880 м/с	50	Німеччина
6♠	M240	7,62 мм	1245 мм	12,5 кг	1800 м	850 м/с	100	США
6♣	MG3	7,62 мм	1225 мм	11,5 кг	800 м	820 м/с	50	Німеччина
7♦	M320	40 мм	350 мм	1,5 кг	150 м	76 м/с	1	Німеччина
7♥	Milkor MGL	40 мм	300 мм	5,3 кг	375 м	76 м/с	6	ПАР
7♠	УАГ-40	40 мм	960 мм	17 кг	2200 м	240 м/с	32	Україна
7♣	Форт-600	40 мм	280 мм	2,2 кг	150 м	86 м/с	1	Україна
8♠	Carl Gustaf	84 мм	1130 мм	14,2 кг	500 м	310 м/с	1	Швеція
8♣	AT4	84 мм	1120 мм	6,7 кг	700 м	290 м/с	1	Швеція
8♥	MATADOR	90 мм	1150 мм	13 кг	600 м	250 м/с	1	Ізраїль
8♦	Panzerfaust 3	60 мм	950 мм	12,9 кг	600 м	115 м/с	1	Німеччина
9♠	NLAW	150 мм	1016 мм	12,5 кг	600 м	200 м/с	1	Швеція та Британія
9♦	MILAN	125 мм	1200 мм	45 кг	3000 м	200 м/с	1	Німеччина
9♥	Стугна-П	130 мм	1360 мм	32 кг	3000 м	200 м/с	1	Україна
9♣	BGM-71 TOW	152 мм	1160 мм	18,9 кг	3000 м	278 м/с	1	США
10♥	КБА-118	60 мм	550 мм	12,5 кг	1500 м	148 м/с	1	Україна
10♣	КБА-48М	82 мм	1220 мм	48,6 кг	3040 м	211 м/с	1	Україна
10♦	M2	60 мм	726 мм	19 кг	1815 м	158 м/с	1	США
10♠	МО-120-RT61	120 мм	3010 мм	582 кг	8000 м	325 м/с	1	Франція
J♣	FIM-92 Stinger	70 мм	1,52 м	15 кг	4,8 км	640 м/с	1	США
J♦	9K38 Ігла	72 мм	1,57 м	17 кг	5 км	570 м/с	1	СРСР
J♠	Mistral	72 мм	1,596 м	16,5 кг	6,5 км	800 м/с	1	Польща
J♥	Starstreak	130 мм	1,39 м	14 кг	7 км	1 000 м/с	1	Британія
Q♣	MT-12	100 мм	9650 мм	3050 кг	8,2 км	700 м/с	1	СРСР
Q♦	FN70	155 мм	9800 мм	9600 кг	30 км	827 м/с	1	Британія
Q♠	Д-30	122 мм	9800 мм	3200 кг	15,4 км	690 м/с	1	СРСР
Q♥	M777	155 мм	10700 мм	4200 кг	40 км	827 м/с	1	США
K♥	MIM-104 Patriot	5310 мм	5310 мм	912 кг	80 км	2 Маха	4	США
K♦	OCA-AKM	3158 мм	3158 мм	126,3 кг	10 км	500 м/с	6	СРСР
K♠	NASAMS	3600 мм	3600 мм	150,7 кг	40 км	1 020 м/с	6	Норвегія
K♣	IRIS-T SLM	2936 мм	2936 мм	87,4 кг	40 км	3 Махів	8	Німеччина
A♥	Abrams m1a1	120 мм	44 клб	57 т	4 км	1 570 м/с	42	США
A♦	Leopard 2A6	120 мм	55 клб	62 т	4 км	1 750 м/с	42	Німеччина
A♠	T84 Oplot	125 мм	48 клб	51 т	5 км	1 700 м/с	28	Україна
A♣	Challenger 2	120 мм	55 клб	75 т	5 км	900 м/с	49	Британія

⁵Таблиця сформована автором за результатами аналізу сучасного озброєння як власного виробництва, так і країн членів НАТО.

Готуючись до навчальної гри, курсантам необхідно усвідомити зміст навчальної гри.

Завдання в грі мають відповідати рівню підготовки учасників для підвищення рівня засвоєння навчального матеріалу.

Методика навчальної гри – це опис методів, прийомів і алгоритмів, які використовуються для організації гри, щоб досягти певної мети (наприклад, навчання, виховання, розвиток навичок). Вона включає: цілі гри, структуру гри (етапи, ролі, правила) та механізми оцінювання результатів.

Підготовка до навчальної гри «Тактично-вогневий маневр»:

Ведучий (інструктор) пояснює правила гри. Правила гри – це набір обмежень і умов, які регулюють поведінку учасників у грі. Правила створюють межі, у яких учасники взаємодіють між собою. Кожен учасник дотримується черговості ходу за годинниковою стрілкою. У разі неправильної відповіді хід переходить до наступного учасника. Переможець визначається за кількістю набраних балів. Бали нараховуються за рахунок переваги над супротивником та подальшої перемоги.

Хід гри

Грати одночасно можуть 2–6 осіб. Ведучий (інструктор) контролює правильність виконання гри за визначеним порядком:

- 1) колода перемішується;
- 2) кожному гравцеві роздають по 6 карт;
- 3) решта карт складається в центральну колоду для добору;
- 4) карта із завданням – по центру гральної зони;
- 5) гравці ходять по черзі.

Викладається карта із завданням по центру гральної зони. Після цього оголошується завдання гравцям. Гравець обирає потрібну карту та викладає її в центр гральної зони сорочкою догори, читає опис зброї на карті або самостійно формулює його та пояснює, яким чином буде виконувати завдання, інші гравці мають назвати тип, вид або модель озброєння. За кожну правильну відповідь гравець отримує 1 бал, а за правильно дібрану карту щодо виконання завдання – 10 балів, картки з виконаними завданнями залишаються в гравця до завершення гри. Ведучий коментує правильність вибору карти та її застосування і наслідки рішень. Якщо карта була вибрана з недоцільним призначенням, гравець пропускає хід.

Після кожного ходу гравець добирає одну карту з центральної колоди, щоб мати 6 карт на руках.

Додаткові можливості навчальної гри «Тактико-вогневий маневр» (правила):

1. Комбіновані атаки в складі розрахунків.

Якщо гравець викладає послідовність з чотирьох карт однієї масті або номіналу (наприклад; 2, 3, 4, 5, чи 10, 10, 10, 10) та (В, Д, К, Т), він може здійснити «комбіновану стратегічну тактико-вогневу атаку», за яку отримує бали згідно номіналу карт.

Кarti В = 11 балів, Д = 13 балів, К = 15 балів, Т = 20 балів, Joker = 30 балів.

2. Тактичні ситуації.

Ведучий або будь-який гравець може оголосити тактичну ситуацію (наприклад, «Оборона населеного пункту»). Гравці мають вибрати найкращу карту зі свого арсеналу для вирішення цієї задачі. Інші гравці вирішують (голосують, приймають рішення), чий вибір був найефективнішим, продуктивним, найбільш стратегічним. Переможець отримує + 10 балів.

3. Спеціальні карти «Джoker».

Карта може використовуватися для підсилення своєї атаки (+30 балів).

4. **Кінцева мета гри** – гравець перемагає, якщо набрав найбільше балів після закінчення гри, тим самим продемонстрував найкращі знання тактико-технічних характеристик озброєння.

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 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 і 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, и ДСТУ 8302:2015 «Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання» що вони ефективні та відповідають освітнім цілям. За результатами проведеного дослідження визначено методику застосування методу навчальної гри для запам'ятовування курсантами ВВНЗ ТТХ штатного озброєння підрозділу НГУ в процесі професійної підготовки на прикладі запропонованої гри «Тактико-вогневий маневр».

Подальші наукові дослідження будуть присвячені іншим педагогічним умовам формування здатності майбутніх офіцерів Національної гвардії України до застосовування штатного озброєння підрозділу в процесі професійної підготовки.

Список використаної літератури

1. Замотаєва Н. В. Військова педагогіка: історія, теорія, практика навч. посіб. Київ : Альфа Реклама. 2021. 363 с.
2. Гейзинга Й. «Номо Ludens» Людина що грає. 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 інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. праць. Вінниця, 2023. Випуск 69. С. 43–55.
4. Щербань П. М. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Сесія: 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. Вип. 154. С. 194–197.
12. Медвідь М. М., Медвідь Ю. І., Кітитор 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 наук.-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 : навч. посібник. Вінниця. 2020. 208 с.
15. ДоняВ. А. Ігрові технології як засіб професійної підготовки майбутніх викладачів польської мови. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія: Педагогічні науки*. Полтава. 2024. № 5. С.108–114.

IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER MILITARY EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Nikonenko Andrii

Postgraduate

Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University

Introduction. In the professional training of future officers of the National Guard of Ukraine and other military formations, a practical problem has been identified, which is to memorise the tactical and technical characteristics of the regular armament of units. The tactical and technical characteristics of the regular armament of units need to be known by higher education students for them to make the right decision on the use of weapons in the performance of specific service and combat tasks.

Purpose. The purpose of the article is to determine the methodology for applying the game-based learning method to help cadets of higher military educational institutions memorize the tactical and technical characteristics of standard weapons of the National Guard of Ukraine units during their professional training.

Methods. To apply the game as a learning method and its cognitive and educational value, the educational game 'Tactical-Fire Maneuver' is introduced into the educational process of higher military educational institutions. The game is designed to determine the methodology for applying gaming technologies and the game method in the educational process to improve memorization of tactical and technical characteristics of weapons by cadets.

Results. Based on the results of the study, the article defines the methodology of using the method of educational game for memorisation by cadets of higher military educational institutions of tactical and technical characteristics of the regular armament of the National Guard of Ukraine in the process of professional training on the example of the proposed game «Tactical and Fire Manoeuvre».

Originality. Educational games are designed to help higher education students better learn the material through game elements, develop competencies, understand and recall the tactical and technical characteristics of the regular weapons of the National Guard of Ukraine.

Conclusion. The article, based on the analysis of scientific sources, proposes a solution to the practical

problem of memorizing tactical and technical characteristics of standard weapons by future officers of the National Guard of Ukraine units through the implementation of educational games in the educational process of higher military educational institutions. The methodology for applying the educational game method is defined using the proposed game 'Tactical-Fire Maneuver' as an example.

Key word: *educational process; future officers; educational game; ability; weapons; tactical and technical characteristics; National Guard of Ukraine; higher military educational institutions.*

References

1. Zamotaieva, N. V. (2021). *Viiskova pedahohika: istoriia, teoriia, praktyka: navchalnyi posibnyk* [Military pedagogy: history, theory, practice: textbook]. *Natsionalnyi universytet oborony Ukrainy imeni Ivana Cherniakhovskoho – National University of Defense of Ukraine named after Ivan Cherniakhovsky*. Kyiv. [in Ukrainian].
2. Huizynha, J. (1994). «Homo Ludens» (Liudyna shcho hraie) [Homo Ludens (Man the Player)]. Kyiv. [in Ukrainian].
3. Kyrilenko, V. V., Kyrilenko, N. M., Kryzhanovskiy A. I. (2023). Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii u protsesi pidhotovky maibutnikh uchyteliv do profesiinoi diialnosti [Application of gaming technologies in the process of preparing future teachers for professional activities]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta inovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy: zbirnyk naukovykh prats - Modern information technologies and innovative teaching methods in specialist training: methodology, theory, experience, problems: collection of scientific works*, 69, 43-55. Vinnytsia. [in Ukrainian].
4. Shcherban, P. M. (2014). Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii v osviti: istoriia i perspektyvy [Application of gaming technologies in education: history and prospects]. *Pedahohichni nauky - Pedagogical sciences*, 13, 286-291. [in Ukrainian].
5. Sysoieva, S. O. (2011) *NATINALNA AKADEMIIA PEDAHOHICHNYKH NAUK Ukrainy Instytut pedahohichnoi osvity doroslykh [NATIONAL ACADEMY OF PEDAGOGICAL SCIENCES of Ukraine Institute of Pedagogical Education and Adult Education]*. Kyiv. [in Ukrainian].
6. Kurok, V. P., Lutsenko, H. V., Zinchenko, V. P. (2024). Zastosuvannia keis-metodu v protsesi formuvannia hotovnosti maibutnikh ofitseriv Natsionalnoi hvardii Ukrainy do vykonannia sluzhbovo-boiovykh zavdan [Application of the case method in the process of forming the readiness of future officers of the National Guard of Ukraine to perform service and combat tasks]. *Visnyk Hlukhivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu - Bulletin of Hlukhiv National Pedagogical University*, 10-17. Hlukhiv. [in Ukrainian].
7. Yandola, K. O., Loboyko, O. P. (2019). Zastosuvannia innovatsiinykh osvitnikh tekhnolohii pry vykladanni navchalnykh dystsyplin v zakladakh vyshchoi viiskovoi osvity [Application of innovative educational technologies in teaching academic disciplines in higher military education institutions]. *Molodyi vchenyi - Young scientist*, 2(66), 515-519. Kherson. [in Ukrainian].
8. Ostapovych, N., Ostapovych, O., Mazurenko, Yu. (2023). Breinstorminhovi ihrovi tekhnolohii u praktytsi vykladannia ZVO [Brainstorming gaming technologies in the practice of higher education institution]. *Osvitolohichni dyskurs: naukovye elektronne fakhove vydannia - Educational discourse: scientific electronic specialized publication*, 141-160. Kyiv. [in Ukrainian].
9. Kravets, N. M., Hrechanovska, O. V. (2017). Ihrovi tekhnolohii navchannia yak odna z innovatsiinykh form navchalno-vykhovnoho protsesu VNZ [Gaming learning technologies as one of the innovative forms of the educational process in higher education institutions]. *Materialy XLVI naukovo-tekhnichnoi konferentsii pidrozdiliv VNTU - Materials of the XLVI scientific and technical conference of subdivisions of VNTU*. Vinnytsia. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/17640> [in Ukrainian].
10. Yahupov, V. V. (2023). *Viiskova psykholohiia: metodolohiia, teoriia ta praktyka: pidruchnyk* [Military psychology: methodology, theory, and practice: textbook]. Kyiv. [in Ukrainian].
11. Lysokolenko, T. V. (2020). Fenomen hry v istoryko-filosofskii retrospektii [The phenomenon of the game in historical and philosophical retrospect]. *Zbirnyk naukovykh prats - Collection of scientific works*, 154, 194-197. Kyiv. [in Ukrainian].
12. Medvid, M. M., Medvid, Yu. I., Kitorov, M. O. (2023). *Systema vnutrishnoho zabezpechennia yakosti vyshchoho viiskovoho navchalnoho zakladu: osoblyvosti, umovy rozvytku: monohrafiia* [Internal quality assurance system of a higher military educational institution: features, development conditions: monograph]. Kyiv. [in Ukrainian].
13. Polishchuk, D. O., Pryshchak, M. D. (2019). Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii v osvitnomu protsesi zakladiv vyshchoi osvity [Application of gaming technologies in the educational process of higher education institutions]. *Materialy XLVIII naukovo-tekhnichnoi konferentsii pidrozdiliv VNTU - Materials of the XLVIII scientific and technical conference of subdivisions of VNTU*. Vinnytsia. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/27770> [in Ukrainian].
14. Dziedzula, O. M. (2020). *Metodyky vykladannia u vyshchii shkoli* [Teaching methodology in higher education]. *Vinnytskyi Natsionalnyi ahrarnyi universytet - Vinnytsia National Agrarian University*. Vinnytsia. [in Ukrainian].
15. Donia, V. A. (2024). Ihrovi tekhnolohii yak zasib profesiinoi pidhotovky maibutnikh vykladachiv polskoi movy [Gaming technologies as a means of professional training for future teachers of the Polish language]. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka - Bulletin of Luhansk Taras Shevchenko National University*, 5, 108-114. Poltava. [in Ukrainian].



Авторське право ©2025 автори, всі права захищено. Автори погоджуються, що ця стаття залишається у відкритому доступі на умовах Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Отримано редакцію 29.03.2025 р.
Прийнято редакцію 29.04.2025 р.
Опубліковано 30.04.2025 р.