



С. В. Бєлай



О. М. Керницький



В. І. Пасічник

ЗАСТОСУВАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ СЛУХАЧІВ МАГІСТРАТУРИ ВИЩОГО ВІЙСЬКОВОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ ЕЛЕМЕНТАМ ОПЕРАТИВНИХ ПЕРЕГОВОРІВ

Розглянуто наукові підходи до уточнення сутності активних методів навчання і розкрито педагогічні особливості застосування таких методів навчання слухачів магістратури вищого військового навчального закладу елементам оперативних переговорів у ситуації захоплення заручників.

Визначено, що активні методи навчання слухачів магістратури призначені для підвищення інтересу до занять, формування сукупності професійно важливих якостей під час квазіпрофесійної діяльності, інтелектуалізації пошуку способів вирішення складних навчально-професійних ситуацій, а також спрямовані на розвиток активності, самостійності військових фахівців і сприяють свідомому опануванню ними знань, умінь та навичок, що є основою професійної компетентності.

Описано процес проектування і реалізації рольової гри “Заручник” для проведення занять з навчальної дисципліни “Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ” зі слухачами магістратури Національної академії Національної гвардії України.

Ключові слова: слухачі магістратури, активні методи навчання, військово-професійна гра, імітаційне моделювання, оперативні переговори.

Постановка проблеми. В умовах гібридної війни з РФ військові частини Національної гвардії України (НГУ) потребують кваліфікованих офіцерських кадрів з високим рівнем професійної компетентності, мотивації до служби, патріотизму, психологічною готовністю, розвинутими комунікативними вміннями, прагненням до професійного зростання тощо. Такі вимоги також породжуються у зв'язку з новими викликами, що постають перед формуваннями НГУ, які призначені для виконання завдань із захисту та охорони життя, прав, свобод і законних інтересів громадян, суспільства і держави від кримінальних та інших протиправних посягань.

Особливе місце серед функцій правоохоронних органів займають завдання, що пов'язані з випадками захоплення заручників та викрадення громадян. Так, з 2019 по 2020 роки в Україні сталося 8 найбільш гучних випадків, що пов'язані із захопленням злочинцями заручників [1]. Це обумовлює необхідність навчання офіцерського складу формувань НГУ переговорній діяльності, у тому числі й таким елементам оперативних переговорів у ситуації захоплення заручників, що

базуються на сучасних досягненнях психолого-педагогічної науки, методах активізації навчання слухачів магістратури вищого військового навчального закладу (ВВНЗ).

Проблема використання методів активізації навчально-пізнавальної діяльності військовослужбовців у дидактичному процесі та збагачення його новим змістом щораз становить інтерес для військових педагогів і психологів. А практика навчання військовослужбовців свідчить передусім про переважне застосування пасивних методів дидактичного впливу. З метою всебічної підготовки військовослужбовців до виконання покладених на них службових обов'язків сучасною військово-дидактичною думкою рекомендується збагачувати навчання такими методами та прийомами, які сприяли б формуванню мотивації учіння, прояву активності й емоційно-пізнавальної включеності у навчальну діяльність, створенню умов для активного групового та самостійного опанування необхідних військово-професійних знань, умінь та навичок.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. До проблеми впровадження методів активізації

навчання, навчально-педагогічних ігрових технологій навчання у вищій школі зверталися такі науковці, як А. Вербицький, Д. Ельконін, В. Платов та інші сучасні педагоги і дослідники. Для наукового обґрунтування використання ігрових моделей навчання важливими вважаємо також теоретичні дослідження В. Єфимова, В. Нікандрова, А. Смолкіна, П. Підкасистого. Дослідження проблеми застосування дидактичної гри у навчальному закладі стосуються здебільшого ділових (А. Вербицький, М. Крюков та ін.) і рольових ігор (С. Карпова, О. Пометун та інші науковці).

На думку В. Окоця, класифікація таких технологій включає функціональні, тематичні та конструктивні ігри. За змістом вони можуть бути дидактичними, спортивними та військовими. Особлива увага, як він зазначає, приділяється формуванню навичок і вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами [2].

У своїх працях дослідниця О. Аксьонова характеризує дидактичну гру як активну навчальну діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, а також майбутньої професійної діяльності [3].

Розглядаючи особливості компонентів військово-дидактичного процесу, методів активізації навчання, науковці О. Бойко, Т. Мацевко, М. Нецадим, О. Романовський, В. Ягупов сформулювали цікаві та суттєві висновки про специфіку їх застосування для військовослужбовців, навчання майбутніх офіцерів у ВВНЗ.

Сьогодні у дослідженнях доведено, що найбільш оптимальними у процесі підготовки військових фахівців у ВВНЗ є застосування таких методів активізації навчально-пізнавальної діяльності слухачів, яких у психолого-педагогічній літературі також називають активними чи інтерактивними методами навчання [4].

Український науковець В. Осьодло зазначає, що методи активізації навчально-пізнавальної діяльності слухачів мають низку відмінних особливостей, серед яких найчастіше виокремлюють такі їх ознаки:

– проблемність: основне завдання полягає в тому, щоб ввести слухача в проблемну ситуацію, для виходу з якої (для ухвалення рішення або знаходження відповіді) йому не вистачає наявних знань, і він змушений самостійно активно здобувати, опановувати нові знання, які

ґрунтуються на його професійному і життєвому досвіді, логіці й здоровому глузді;

– адекватність навчально-пізнавальної діяльності слухачів характеру майбутніх практичних (професійно-управлінських або рольових) завдань і функцій;

– взаємонавчання, що характеризується груповою діяльністю слухачів;

– індивідуалізація, що полягає в організації навчально-пізнавальної діяльності з урахуванням індивідуальних здібностей і можливостей слухачів;

– мотивація – активність як індивідуальної та колективної самостійної і спеціально організованої навчально-пізнавальної діяльності слухачів розвивається і підтримується системою використаних мотивів: професійний інтерес, творчий характер навчально-пізнавальної діяльності, змагальність, ігровий характер проведення занять, емоційна залученість [5].

Проведений аналіз наукових праць виявив, що сучасним теорії та практиці навчання у ВВНЗ бракує досліджень з проблеми навчання слухачів магістратури переговорній діяльності, ігрового моделювання таких службово-бойових ситуацій для військовослужбовців військових формувань НГУ, особливо тих, що пов'язані із захопленням злочинцями заручників.

Мета статті – розкрити педагогічні особливості застосування активних методів навчання слухачів магістратури вищого військового навчального закладу елементам оперативних переговорів у ситуації захоплення заручників.

Виклад основного матеріалу. Сучасні технології викладання дисциплін у закладах вищої освіти часто спираються на інтернет-технології, однак, на наше переконання, вони не зможуть ефективно замінити дидактичні можливості активних методів навчання, таких, як імітаційні методи, що дають змогу сьогодні моделювати квазіпрофесійну діяльність офіцерів правоохоронних структур.

Перевагою активних методів навчання перед традиційними методами навчання є те, що у процесі занять реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності: принцип негайного застосування знань; зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу; наближення до практичного розуміння дійсності та варіацій можливих ситуацій; активність та невимущена мобілізація учасників гри, мислення та дії [6].

Вітчизняні науковці під методами активного навчання розуміють спрямованість на опанування певного досвіду в процесі, який характеризується високим рівнем активності, досить значною тривалістю навчальної діяльності, самостійною творчою роботою тих, хто навчається, підвищеним рівнем мотивації та емоційності, постійною взаємодією учасників навчального процесу. Виокремлюють такі їх види, як методи: ігрові (метод інсценування, ділова гра); неігрові (аналіз конкретної ситуації, мозкова атака, круглий стіл тощо); неімітаційні: лекційні (лекція-бесіда, лекція-аналіз конкретної ситуації, лекція з використанням техніки зворотного зв'язку, лекція-консультація, лекція-прес-конференція, лекція із задалегідь запланованими помилками); нетрадиційні семінарські (семінар-дискусія, семінар-взаємонавчання); інтелектуальна розминка тощо [5].

Український науковець В. Ягупов вважає, що "активні методи навчання – це сукупність прийомів і способів психолого-педагогічного впливу на об'єкти навчання, які у порівнянні з традиційними методами навчання в першу чергу спрямовані на розвиток у них творчого самостійного мислення, активізацію навчально-пізнавальної діяльності, формування незвичних навичок та вмінь нестандартного розв'язання військово-професійних проблем і вдосконалення навичок професійного спілкування" [7].

Основними факторами, які сприяють такому ставленню об'єктів навчання до дидактичного процесу і його результатів, називають професійний інтерес, творчий характер навчально-пізнавальної діяльності, змагальність, ігровий характер занять, емоційність, проблемність тощо.

Професійний інтерес має бути головним мотивом активізації слухачів магістратури у навчально-пізнавальній діяльності. Його необхідно врахувати ще на етапі формування змісту навчання військовослужбовців і передусім під час добору матеріалу до конкретного заняття. Зацікавленість слухачів значно зростає, коли навчальний матеріал містить військово-професійні знання, які вони використовують щоденно у практиці службово-бойової діяльності.

У виборі методів навчання військово-професійний інтерес має враховуватися шляхом відтворення військово-професійної діяльності у військових частинах НГУ. До таких методів навчання належать військово-професійні та організаційно-діяльні ігри тощо.

Важливими для навчання магістрів є військово-професійні ігри, які сприяють розвитку

творчого мислення, формуванню практичних навичок та вмінь, опрацюванню індивідуального стилю спілкування під час колективного розв'язування завдань шляхом програвання елементів професійної діяльності військовослужбовця. Вони можуть здійснюватися у формі імітаційних та операційних ігор, виконання певних ролей тощо.

Такі ігри мають певний внутрішній "конфлікт", який складає основу для саморозвитку як усієї гри, так і її учасників. Власне, цей умовний конфлікт є основою гри і, відповідно, він спонукає її учасників до активної участі. Крім того у більшості випадків безпосередньо позитивний вплив на хід і результати навчально-пізнавальної діяльності має і емоційне піднесення. Емоційно насичене заняття створює позитивний фон для формування навичок й умінь спільного розв'язання навчальних завдань.

Основною передумовою виникнення цих факторів є проблемність будь-якого заняття, яке проводять за допомогою активних методів навчання. Центральними категоріями проблемності навчання є: проблема, проблемне завдання, проблемні запитання, проблемна ситуація.

Основні ланки будь-якого заняття, яке проводять за допомогою активного методу навчання, складають такі дії його учасників.

Пропонування науково-педагогічним працівником якоїсь із викладених проблемних ситуацій, а також формулювання слухачам за її допомогою певного складного розумового завдання, яке пов'язане з їх пізнавальним інтересом, має спричинити виразне її усвідомлення. Зміст усвідомлення проблемної ситуації повинен містити, по-перше, що задано і відомо, по-друге, що невідомо, по-третє, – що належить розв'язати. Незалежно від структури проблемної ситуації НПП інсценує її шляхом певних словесних формулювань (прикладів із життєдіяльності військового підрозділу, фрагментів дій під час виконання конкретного службово-бойового завдання).

Імітаційна модель відтворює момент дійсності, який можна визначити як прототип моделі або об'єкт імітації, що створює змістовний контекст військово-професійної діяльності воїна у дидактичному процесі.

Ігрова модель є фактичним способом описання роботи учасників заняття з імітаційною моделлю, що створює соціальні аспекти професійної діяльності військовослужбовців.

Отже, коли військово-професійна гра як різновид ділової гри дійсно відтворює імітаційну модель і відображує її основні властивості, то вона успішно може застосовуватись як з навчальною метою, так і з дослідницькою. Специфіка, характер і зміст військової діяльності створюють широкі й різноманітні можливості для їх використання в різних модифікаціях.

Схарактеризуємо детальніше навчальні військово-професійні ігри, які класифікуються за такими ознаками [7].

1. За кількістю учасників ігор: одноособові та групові.

2. За характером ситуації, яка моделюється:

а) гра із суперником (боротьба сторін, конкуренція) – має широке застосування шляхом відтворення певних дій імовірного супротивника;

б) гра з природою, під час якої моделюється процес управління в умовах імовірної поведінки середовища та об'єкта, яким керують;

в) гра-тренажер – відтворюється процес управління системою у динаміці мимовільного розвитку ситуації, під час якого опрацьовуються навички в ухваленні рішень, а також механізми взаємодії окремих елементів системи.

3. За характером дій військовослужбовців, які беруть у ній участь:

а) односторонні (відносини між учасниками мають характер протиборства, під час якого дії однієї сторони певним чином впливають на дії іншої сторони, при цьому контакт між групами не обов'язковий);

б) багатосторонні (розігруються взаємодії між різними групами; різні форми контакту між групами є обов'язковим елементом гри);

в) одноетапні;

г) багатоетапні;

д) комбіновані;

е) ігри-змагання (групи між собою не пов'язані, гра здійснюється незалежно одна від одної; усі починають з однієї позиції і досягають різних успіхів).

4. За способом передачі й оброблення інформації:

а) ігри з ведучою участю військового педагога;

б) ігри з використанням ЕОМ;

в) ігри з використанням автоматизованих навчальних обладнань (програмовані ігри).

5. За динамікою процесів, які моделюються:

а) ігри з обмеженою кількістю ходів;

б) ігри з необмеженою кількістю ходів;

в) ігри, які самостійно розвиваються (без масштабу і з масштабом часу).

б. За тематичною спрямованістю і характером завдань, які вирішуються:

а) тематичні ігри, які орієнтовані на ухвалення рішень щодо вузьких проблем у межах однієї теми або предмету;

б) функціональні ігри, в яких імітується реалізація окремих функцій чи процедур управління;

в) комплексні ігри, які мають широке застосування у навчанні військовослужбовців і за допомогою яких моделюється управління певним об'єктом чи процесом у цілому. Такі заняття потребують комплексу знань із багатьох галузей наук. Приклад комплексного заняття за методом ділових ігор – це батальйонні тактичні навчання з бойовою стрільбою.

Методика проведення військово-професійних ігор, яка складається з кількох етапів, має багатозмістовний характер. Проте у будь-якому випадку вони здійснюються згідно з певною моделлю, яка включає: етап підготовки учасників гри; етап вивчення ситуації, інструкцій, установок та інших додаткових матеріалів; етап здійснення гри; етап аналізу, обговорення й оцінювання результатів гри.

Етап підготовки учасників гри складається з таких заходів: визначення теми гри й опрацювання проблемної ситуації; формулювання головної мети гри й установлення її правил; опрацювання конкретних завдань до розв'язання і визначення форм їх вирішення; установлення організації гри і форми її проведення; визначення посадових осіб, ролі яких будуть виконувати під час гри; моделювання навчальної ситуації на основі попередньо опрацьованих матеріалів; видача учасникам гри, експертам та іншим особам пакету документів і матеріалів, які необхідні для розв'язання дидактичної проблеми.

Зміст етапу вивчення дидактичної ситуації, інструкцій, установок та деяких інших матеріалів, які потрібні для розв'язання навчальної проблеми, складають: вивчення різноманітних матеріалів; збирання додаткової інформації та її систематизація; отримання інформації у військового педагога, експертів; здійснення певних контактів між учасниками ігор, коли є така потреба; опрацювання необхідних документів і підготовка навчально-методичної бази.

Отже, різновидів військово-професійних ігор та їх комбінацій є чимало. Уміле їх використання для навчання слухачів магістратури елементам оперативних переговорів є необхідною умовою

формування практичних навичок та вмінь виконання службово-бойових завдань.

Поняття “переговори” походить від англійського слова *negotiation* і французького *negociation*, які мають латинське походження (від лат. *negotium: nes, ni* “ні” і *otium* – “дозвілля”), означає розмову, бесіду з метою обмінятися думками або домовитися про що-небудь із кимсь, або обговорення з метою з’ясування думок, настроїв сторін або укладення угоди [8]. До основних із них відносять: консультації, дискусії, круглі столи, арбітражі, переписку, посередництво.

В історичному плані розвиток переговорів відбувався за трьома напрямками: дипломатичним, торговельним і через розв’язання спірних проблем. Зазвичай переговори розглядаються як засіб завершення конфлікту, коли опоненти вже вичерпали можливості силового розв’язання протиріччя.

Насамперед слід розрізнити переговорну діяльність за об’єктом взаємодії: одна річ вести переговори з представниками політичних організацій, національних рухів, релігійних об’єднань, і зовсім інша – із правопорушником чи групою правопорушників, які захопили заручників. Найбільш типовими для діяльності правоохоронних структур ситуаціями, у яких здійснюється конфліктна взаємодія з правопорушниками, є також переговори з учасниками сімейно-побутових конфліктів, особами у небезпечних психічних станах (алкогольне чи наркотичне сп’яніння, психічні аномалії тощо), агресивно налаштованими групами неповнолітніх та молоді (футбольні фанати, хуліганські угруповання тощо) [9].

Найбільш екстремальний характер мають умови ведення оперативних переговорів, що ведуться зі злочинцями, особливо коли мова йде про захоплення ними заручників [10]. Тому ретельним проектуванням військово-професійної (рольової) гри “Заручник” для проведення практичного заняття з навчальної дисципліни “Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ” зі слухачами магістратури передбачалося визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту матеріалу, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності та форм взаємодії викладача і магістрів, магістрів між собою під час розігрування ролей (злочинці, заручник, переговорник, керівник операції, снайпери тощо), варіантів розвитку подій. Це вимагало усвідомлення цілей кожного етапу гри, результату, вибору способу діяльності; необхідних засобів інтелектуального,

практичного або предметного характеру; наявності чітких знань та уявлень про об’єкт діяльності.

Під час практичного заняття вибудовувалася така ігрова модель, у процесі реалізації якої слухачі повинні виконувати збирання, опрацювання (аналіз, синтез, конкретизація, узагальнення), зберігання, подання та використання інформації в умовах комунікації зі “злочинцями”, існування багатоваріантності подій, за браком часу, різкої зміни обставин, можливості непередбачуваних та шокуючих подій. Особливістю й основною перевагою такої моделі стало те, що вона дозволяє: по-перше, не боятися негативних наслідків якої-небудь неправильної дії; по-друге, значно прискорювати час перебігу реальних процесів переговорів; по-третє, надає змогу повторювати ті чи інші операції для закріплення навичок їх виконання, а також набувати досвіду в умовах гри, спостерігати за правильними або помилковими діями інших слухачів; по-четверте, одразу бачити результати своїх або правильних кроків чи рішень, або помилок.

У ході такої гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмінь застосування методів та прийомів ведення оперативних переговорів, ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції (протидії) між активно діючими особами. Нами було враховано такі психолого-педагогічні принципи конструювання і використання рольової гри, які визначають складові частини, логіку, внутрішні зв’язки і потребують їх системного застосування: принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки певного виду діяльності; ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; спільної діяльності; діалогічного спілкування; багатоваріантності; проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності. Сутність рольової гри під час навчання слухачів магістратури елементам ведення оперативних переговорів, на нашу думку, полягає у повноті відтворення предметного, психологічного та соціального змісту специфіки конкретного виду їх службово-бойової діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності. Вони розгортаються на імітаційній моделі під час практичного заняття зі слухачами, що відтворює різні варіанти динаміки таких ситуацій, які часто є непередбачуваними і несуть загрозу життю заручників і військовослужбовців НГУ, працівникам органів внутрішніх справ.

У процесі проектування занять ураховано такі важливі структури рольової гри, як організаційна, рольова, часова, методологічна та методична. Спрощено схему цієї гри нами було побудовано так: її учасникам рекомендовано взяти участь у розв'язанні ситуації захоплення заручника, що склалася, і на основі інформації, яка є на конкретний час про злочинців, їх вимог, стану здоров'я заручника, умов обстановки, наявних сил та можливостей, психологічних особливостей розгортання події, включитись в оперативну гру, зробити обґрунтовані кроки і прийняти правильне рішення щодо його звільнення. У ході розвитку ситуації викладач може вводити різні уявні перешкоди, що заважають слухачам досягти успіху, створюють емоційне напруження під час гри, інтелектуальне перевантаження, дискомфорт тощо.

Етапи гри як системи склалися з таких підсистем: підсистеми підготовки до проведення рольової гри (методичне і технічне забезпечення, формування складу груп); підсистеми управління грою (створення змагальності, відпрацювання навичок роботи у групі, оперативна зміна структури гри, зміна рольових осіб, управління перебігом гри тощо), розподілу учасників на групи на певному етапі ведення оперативних переговорів.

Рольова ж структура такої гри включала: ролі, які моделюють конкретну ситуацію службово-бойової діяльності; ролі, необхідні для оперативного управління ходом гри (керівник та "група забезпечення"); ролі, що запроваджуються у гру для підвищення емоційного напруження учасників (снайпери, ЗМІ, батьки злочинців, заручника та ін.); ролі експертів (за необхідності).

Часова структура такої гри визначає певні етапи: підготовчий етап, вступна частина, власне гра й аналіз результатів переговорів. Методична структура гри при цьому включає: методіку проведення гри (сценарій), поради із застосування системи оцінювання діяльності учасників, технічні засоби навчання і наочне приладдя (муляжі зброї, знаки розрізнення, кайданки тощо). У методологічній структурі ділової гри поєднуються методи управлінського консультування і методи групової динаміки.

Проведена робота з проектування та впровадження рольових ігор у практику викладання навчальної дисципліни "Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ" зі слухачами магістратури дала змогу сформулювати основні вимоги до таких ігор, а саме: конкретність об'єкта ігрового моделювання

ситуації захоплення заручників; поступовість у побудові моделі службово-бойової діяльності з опрацювання етапів, їх змісту, методів та прийомів ведення переговорів щодо звільнення заручників; доцільність розподілу ролей між учасниками гри та їх своєчасна зміна у випадках відсутності генерування ідей, просування у переговорах, інтелектуального ступору або втрати активності; комунікативність та взаємодія учасників; залученість усієї групи до спільної роботи; колективність під час опрацювання рішень учасниками гри та просування до спільної мети; багатоваріантність рішень та їх відповідність складності ситуації визволення заручників; наявність системи індивідуальних або групових методів оцінювання для учасників рольової гри.

Досвід навчання слухачів магістратури показує, що під час проведення рольової гри "Заручник" їх діям притаманні такі загальні помилки: легковажне ставлення до завдання на початковому етапі входження у гру, неповне врахування дії комплексу факторів, безпідставна надія на легке і швидке вирішення проблеми силовими засобами, поспіх у прийнятті важливих рішень без ретельного аналізу обстановки, втрата орієнтації у часі, повільне реагування на зміну умов виконання завдань, слабкі навички активного слухання інших, відволікання від головної мети, нехтування прийомів емпатійного спілкування, переважно директивний стиль комунікації зі "злочинцями" тощо.

Висновки

1. Розглянуто наукові підходи до моделювання дидактичних ігор і на основі досвіду підготовки офіцерів військових формувань НГУ розкрито педагогічні особливості ігрового моделювання під час навчання слухачів магістратури ВВНЗ.

2. Визначено, що методи активного навчання слухачів магістратури призначені підвищувати інтерес до занять, формувати сукупність професійно важливих якостей під час квазіпрофесійної діяльності, інтелектуалізувати пошук способів вирішення складних навчально-професійних ситуацій, а також спрямовані на розвиток активності, самостійності військових фахівців і сприяють свідомому опануванню ними знань, умінь та навичок.

3. Описано процес проектування і реалізації рольової гри "Заручник" для проведення занять з навчальної дисципліни "Прикладна

психологія службово-бойової діяльності НГУ” зі слухачами магістратури Національної академії НГУ.

Перспективним напрямом дослідження вважаємо визначення показників і критеріїв ефективності запропонованої рольової гри зі слухачами магістратури Національної академії Національної гвардії України.

Перелік джерел посилання

1. Захоплення заручників в Луцьку: інші схожі інциденти в Україні. URL: <https://www.slovoidilo.ua/2020/07/22/infografika/suspilstvo/zaxoplennya-zaruchnykiv-luczku-inshi-sxozhi-incydyenty-ukrayini> (дата звернення: 22.02.2021).

2. Okon W. U podstaw problemowego uczenia sie. Warszawa. 1994. 210 s.

3. Аксьонова О. В. Методика викладання економічних дисциплін. Київ : КНЕУ, 2016. 708 с.

4. Азаренкова Г. М. Тренінгові технології навчання у практичній підготовці студентів. Львів : Новий Світ, 2015. 198 с.

5. Осьодло В. І. Активізація навчально-пізнавальної діяльності слухачів у ВВНЗ. *Вісник Національного університету оборони України*. 2013. № 5. С. 90–94.

6. Бельчиков Я., Бирштейн М. Деловые игры. Рига : АВОТС, 1989. 304 с.

7. Ягупов В. В. Основи військово-дидактичних знань. Київ : ТанDEM, 2008. 224 с.

8. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ : Перун, 2015. 1736 с.

9. Кравчук І. А. Ведення переговорів з терористами. *Форум права*. 2016. № 4. С. 526–530.

10. Мандрагеля В. А. Військова освіта у контексті трансформації характеру війн, способів насильства: сучасні тенденції. *Вісник НТУУ “КПІ”: Філософія. Психологія. Педагогіка*. Київ : ІВЦ “Політехніка”, 2013. № 3. С. 31–39.

Стаття надійшла до редакції 22.01.2021 р.

УДК 378.09:355

С. В. Белай, А. М. Керницький, В. И. Пасичник

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ СЛУШАТЕЛЕЙ МАГИСТРАТУРЫ ВЫСШЕГО ВОЕННОГО УЧЕБНОГО ЗАВЕДЕНИЯ ЭЛЕМЕНТАМ ОПЕРАТИВНЫХ ПЕРЕГОВОРОВ

Рассмотрены научные подходы к уточнению сущности активных методов обучения и раскрыты педагогические особенности применения таких методов обучения слушателей магистратуры высшего военного учебного заведения элементам оперативных переговоров в ситуации захвата заложников.

Определено, что активные методы обучения слушателей магистратуры предназначены повышать интерес к занятиям, формировать совокупность профессионально важных качеств во время квазипрофессиональной деятельности, интеллектуализировать поиск способов решения сложных учебно-профессиональных ситуаций, а также направлены на развитие активности, самостоятельности военных специалистов, которые способствуют сознательному овладению ими знаниями, умениями и навыками, что является основой профессиональной компетентности.

Описан процесс проектирования и реализации ролевой игры “Заложник” для проведения занятий по учебной дисциплине “Прикладная психология служебно-боевой деятельности НГУ” со слушателями магистратуры Национальной академии Национальной гвардии Украины.

Ключевые слова: слушатели магистратуры, активные методы обучения, военно-профессиональная игра, имитационное моделирование, оперативные переговоры.

UDC 378.09:355

S. Bielai, O. Kernickiy, V. Pasichnik

APPLICATION OF ACTIVE METHODS OF TEACHING MASTER'S DEGREE STUDENTS OF THE HIGHER MILITARY EDUCATIONAL INSTITUTION TO ELEMENTS OF OPERATIONAL NEGOTIATIONS

The article considers scientific and methodological approaches to modeling didactic games in higher education. Based on the experience of training officers of the National Guard of Ukraine, the pedagogical features of game modeling in teaching students of the master's degree of higher military educational institution to negotiate in a situation of hostage-taking by criminals are revealed.

It is noted that game modeling today is considered an effective method of socio-cultural design and an important tool for forming project thinking personality, development of individual and independent decision-making, mobilization of knowledge and skills, disclosure of personal potential and more. The advantage of games over traditional teaching methods is that in the process of game classes the following psychological and didactic patterns are realized: the principle of immediate application of knowledge; reduction of abstract knowledge and concepts to the level of sensory transformation of material; approximation to the practical understanding of reality and variations of possible situations; activity and casual mobilization of game participants; transformation of abstract knowledge into concrete experiences and behavior, thinking and actions.

The types and main structures of role play in teaching master's degree students are analyzed: organizational, role, time, methodological and methodical structure of the game. A game model is proposed during a practical lesson with masters, during which students must collect, process, storage, presentation and use of information in communication with criminals, the existence of a variety of events, the lack of time, abrupt change of circumstances, the possibility of unpredictable and shocking events.

It is noted that during the development of the situation the teacher may introduce various imaginary obstacles that prevent students from achieving success, create emotional tension during the game, intellectual overload, discomfort and more.

The process of designing a role-playing game for conducting a practical lesson on the subject with students of the master's program of the National Academy is described.

The didactic conditions that ensure the success and implementation of the tasks of the role play on the release of hostages are determined. The basic requirements for such games and general mistakes of masters during practical classes are formulated.

Keywords: *graduate students, active teaching methods, military-professional game, simulation, operational negotiations.*

Бєлай Сергій Вікторович – доктор наук з державного управління, професор, начальник кафедри військово-соціального та психологічного забезпечення Національної академії Національної гвардії України

<http://orcid.org/0000-0002-0841-9522>

Керницький Олександр Михайлович – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри військово-соціального та психологічного забезпечення Національної академії Національної гвардії України

<http://orcid.org/0000-0002-9067-3846>

Пасічник Володимир Іванович – кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри військово-соціального та психологічного забезпечення Національної академії Національної гвардії України

<https://orcid.org/0000-0002-4094-049X>