

цільових програм, аудит інвестиційних проектів, IT аудит.

Держаудислужба є сучасною зовнішньою аудиторською інституцією з потужним історичним корінням та інституційною пам'яттю. Відтак, кращі практики, концепції, процеси, альтернативні підходи, дорожні карти до професійного розвитку, визначення та ідентифікація структури компетенцій, пошуку кращих шляхів професіоналізації працівників Держаудитслужби, знаходяться у постійному полі зору Держаудитслужби.

Література:

1. INTOSAI to help Supreme Audit Institutions (SAIs) [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://www.intosai.org/ru/onas/obzor>

2. The INTOSAI Framework of Professional Pronouncements [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://www.issai.org/>

3. Положення про Державну аудиторську службу України [Електронний ресурс]: затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 3 лютого 2016 р. № 43 – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/43-2016-%D0%BF#Text>

---

УДК:378.147.227

Педагогічні науки

## ІГРОВІ НАВЧАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ

**Гойдіна В.С.**

*асистент кафедри біологічної хімії,*

**Денисенко С.А.,**

*кандидат біологічних наук,*

*доцент кафедри біологічної хімії,*

**Каліна К.Є.**

*кандидат педагогічних наук, доцент*

*Харківський національний медичний університет,*

*м. Харків, Україна*

Сучасний навчальний процес потребує постійного пошуку нових форм і методів навчання. Одним з таких напрямків є

використання гри в процесі подання, вивчення та закріплення навчального матеріалу при викладанні будь-якої дисципліни.

Людина постійно вивчає оточуюче середовище, вивчає світ, цікавиться різноманіттям навколишнього світу. Перший досвід пізнання оточуючого середовища світу дитина отримує у процесі гри. Широко відомо, що гра - одне з найважливіших занять дитини, вона вимагає зусиль і наполегливості, активне використання багатьох органів сприйняття, відчуття, а також передбачає активну фізіологічну й розумову діяльність. За допомогою гри передається життєвий досвід попередніх поколінь. Будучи дорослою людина продовжує грати, в процесі гри людина отримує задоволення від самого процесу, в протилежність від трудової діяльності, коли енергія спрямована на отримання кінцевого результату. Гра має не тільки розважальне значення, в процесі гри людина отримує життєвий досвід, навчається спілкуванню, пробує нові ролі та реалізує сховані можливості.

З давнини гру використовували для передачі досвіду старших поколінь молодшим. Сучасна освіта вимагає активізації та інтенсифікації навчального процесу. Саме тому ігрові технології можуть бути використані як окремий напрям навчання, а також у якості елемента більш загальної технології.

Освітні ігри можна використовувати для доповнення традиційних методів навчання, щоб покращити навчальний досвід здобувачів освіти та розвинути інші навички, такі як дотримання правил, адаптація, вміння логічно мислити, вміння вирішувати проблеми, адаптація до майбутньої професійної діяльності, розвиток навичок взаємодії у колективі, навички критичного мислення, креативність, командна робота та ін. Навчання не повинно бути нудним та монотонним, не повинно означати лише зубріння та запам'ятовування. Так, у роботах сучасних науковців наголошується на тому факті, що тоді, як традиційне навчання, при якому викладач пояснює матеріал на дошці, а студент виступає у ролі пасивного одержувача знань, здає свої позиції. На зміну приходить особистісно орієнтований підхід, який вимагає активізації студента у процесі навчання. Саме використання ігрових форм, методів і

прийомів дозволяє студентам стати активними учасниками процесу освіти. Використання гри може навчати набагато ефективніше, ніж просто запам'ятовування фактів традиційними засобами [1].

Багато дослідників виявили, що використання гри в процесі навчання сприяє психомоторному розвитку і допомагає учням добре орієнтуватися в просторі, що формує навички, необхідні для багатьох професій. Крім того, покращується психомоторна координація та зняття стресу, а також здатність здобувачів освіти мислити і міркувати логічно. Багато дослідників бачать збільшення в зацікавленості, мотивації, утриманні учнів та покращенні навичок мислення вищого порядку.

Використання ігрових технологій, ігрової діяльності, гри на заняттях в процесі навчання дозволяють створювати ситуації успіху. Зауважимо, що успіх у навчанні і є тим джерелом внутрішніх сил людини, що породжує бажання вчитися. Окрім цього, гра збагачує уяву людини враженнями, створює атмосферу доброзичливості, є одним із головних засобів і умов інтелектуального розвитку студента, корелює й розвиває такі особистісні якості, як кмітливність, ініціативність, упевненість у собі, прагнення до перемоги.

При використанні ігрових методів відбувається активізація мислення й поведінки студента, до ігрової діяльності на занятті залучаються навіть ті студенти, яких дуже важко зацікавити в силу їх невмотивованості або невпевненості у своїх знаннях. Ігрові прийоми і технології в процесі навчання характеризуються високим ступенем залучення студентів; активізується взаємодія студентів між собою та викладачем; підвищується емоційність і творчість на занятті; у студентів формується самостійність у процесі прийняття рішень у критичній ситуації, знаходження шляхів вирішення поставленої проблеми; підвищується інтерес і посилюється бажання набути й широко застосовувати уміння та навички, що будуть корисні у майбутній професії.

Проведені авторами [2] дослідження показують, що ігри можуть бути корисним інструментом для отримання та підтримки інтересу здобувачів до всіх напрямків освіти. Що це може бути

частиною методологічних заходів педагогіки, що використовуються і як засіб щоб закріпити те, чого навчають.

Тому необхідні додаткові дослідження у зазначеному напрямі освітнього процесу для розробки нових стратегій та технологій для охоплення і залучення студентів в процес освіти. Розробка ігрових технологій та методів освіти допоможе краще зрозуміти ступінь залучення того чи іншого типу характеру здобувача до процесу навчання та більш ефективного засвоєння знань та умінь.

Література:

1. Кравець, Н. М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 22-24 березня 2017 р

2. Gaming Research for Technology Education NC State University Aaron C. Clark and Jeremy Ernst \ Journal of STEM Education Volume 10, Issue 1 & 2.

---

УДК 629.5

Технічні науки

## ЗАХОДИ ЕКСПЛУАТАЦІЙНОГО ХАРАКТЕРУ У ЗВ'ЯЗКУ З ВИКИДАМИ ЗГІДНО ІМО

**Головань А.І., Гончарук І.П.,**

*к.т.н., доценти кафедри*

*Судноводіння і морської безпеки*

**Дубицький В.В., Дужар М.Д.,**

**Глек А.О., Гуржій С. А., Дем'яненко О.О.**

*магістр ННІМФ спеціальність 271.1*

*Одеський національний морський університет*

*м. Одеса, Україна*

**Анотація:** Міжнародна конвенція, щодо запобігання забруднення з суден є головною міжнародною конвенцією, яка стосується запобігання забруднення морського середовища судами внаслідок експлуатаційних чи інших випадкових причин. Конвенція МАРПОЛ була прийнята 2 листопада 1973 року в ІМО. Протокол 1978 був