УДК: 378.147:004

https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-2(2)-226-238

Сова Маргарита Олександрівна доктор педагогічних наук, професор кафедри психології, педагогіки та соціології, Державний податковий університет, вул. Олександра Олеся, 4б, кв.121, м. Київ, 04208, тел.: (067) 814-14-65, https://orcid.org/0000-0001-8631-5326

Деніжна Світлана Олекесандрівна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології, педагогіки та соціології, Державний податковий університет, вул. Олександра Олеся, 4б, кв.121, м. Київ, 04208, тел.: (095) 596-20-59, https://orcid.org/0000-0002-3190-7903

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕДІАТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОЇ ШКОЛИ

Анотація. У статті обґрунтовується актуальність дослідження проблеми практичної реалізації ігрової парадигми та гейміфікації освітнього процесу вищої школи як інструментів задоволення соціальних запитів, потреб та інтересів здобувачів, активізації їх пізнавальної діяльності. Зазначається, що використання ігрових медіатехнологій в освітній практиці зумовлено необхідністю активізації внутрішніх ресурсів здобувачів, розвитку їх креативності та творчої самореалізації. Наголошується, що інструменти гейміфікації використовуються як ефективні способи здобуття інформації, встановлення інтерактивної взаємодії суб'єктів освітнього процесу. Ігровий формат медіатехнологій постає трендом сучасної онлайн-освіти. Мета статті полягає у розкритті особливостей використання ігрових медіатехнологій в освітньому процесі вищої школи. Характеризуються медіатехнології віртуальної та доповненої реальності, інтерактивний лонгрід, просторове картинування, медіатестування. Узагальнюється досвід використання креативного потенціалу ігрових медіатехнологій – «Віртуальна вистава», «Голограма», «Кіберформанс», «Інста-серіал», «Інста-марафон». Розкривається роль ігрових медіатехнологій у здійсненні психологічного впливу цифрового мистецтва на прояви творчої уяви та фантазії, розвиток образного мислення та творчого самовираження. Підкреслюється, що поєднання творчого виконання та технологічних рішень цифрового мистецтва (створення відеопроєкції, голограми,

комп'ютерної графіки, звукової палітри, інсталяцій, перформансу, монтажу, спецефектів) сприяє формуванню оригінальних цифрових уявлень, умінню моделювати тривимірний арт-простір. Розглядаються принципи роботи програми «TouchDesigner», що має необмежені можливості для творчої самореалізації особистості.

У висновках відзначається практична значущість використання ігрових медіатехнологій як дієвого інструментарію творчого розвитку особистості в умовах освітнього процесу вищої школи. Доводиться, що застосування ігрових медіатехнологій сприяє створенню віртуальної, доповненої або змішаної реальності, встановленню комунікативної взаємодії в багатоканальному форматі, розумінню ціннісного смислу зразків сучасної творчості та естетики високого мистецтва.

Ключові слова: віртуальна реальність, доповнена реальність, інтерактивний лонгрід, просторове картинування, медіатести, голограма, кіберформанс, інста-серіал, інста-марафон.

Sova Margarita Oleksandrivna Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of Psychology, Pedagogy and Sociology of the State Tax University, Oleksandra Olesya St., 4b, apt. 121, Kyiv, 04208, tel.: (067) 814-14-65, https://orcid.org/0000-0001-8631-5326

Denizhna Svitlana Olekesandrivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology, Pedagogy and Sociology of the State Tax University, Oleksandra Olesya St., 4b, apt. 121, Kyiv, 04208, tel.: (095) 596-20-59, https://orcid.org/0000-0002-3190-7903

USE OF GAME MEDIA TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATION

Abstract. The article substantiates the relevance of the study of the problem of practical implementation of the game paradigm and gamification of the educational process of higher education as tools for meeting social demands, needs and interests of applicants, activating their cognitive activity. It is noted that the use of gaming media technologies in educational practice is due to the need to activate the internal resources of applicants, the development of their creativity and creative self-realization. It is emphasized that the tools of gamification are used as effective ways to obtain information, to establish interactive interaction between the subjects of the educational process. The game format of media technologies is becoming a trend in modern online education. The purpose of the article is to reveal the

features of the use of gaming media technologies in the educational process of higher education. Characterized by virtual and augmented reality media technologies, interactive long grid, spatial mapping, media testing. The experience of using the creative potential of gaming media technologies is summarized - "Virtual performance", "Hologram", "Cyberformance", "Insta-series", "Insta-marathon". The role of game media technologies in the realization of the psychological influence of digital art on the manifestations of creative imagination and fantasy, the development of figurative thinking and creative self-expression is revealed. It is emphasized that the combination of creative performance and technological solutions of digital art (creation of video projection, hologram, computer graphics, sound palette, installations, performance, editing, special effects) promotes the formation of original digital ideas, the ability to model three-dimensional art space. The principles of operation of the program "TouchDesigner", which has unlimited opportunities for creative self-realization of the individual, are considered.

The conclusions note the practical significance of the use of gaming media technologies as an effective tool for creative development of the individual in the educational process of higher education. It is proved that the use of gaming media technologies contributes to the creation of virtual, augmented or mixed reality, the establishment of communicative interaction in a multi-channel format, understanding the value of samples of modern art and aesthetics of high art.

Keywords: virtual reality, augmented reality, interactive long grid, spatial mapping, media tests.

Постановка проблеми. У освітньому процесі вищої школи актуальності набуває нова інформаційна парадигма, яка змінює вектор передачі інформації та засвоєння нових знань на залучення здобувачів до активної пізнавальної діяльності та співтворчості. У цьому контексті медіатехнології стають драйверами трансформаційних змін в освіті, спрямованими на задоволення соціальних запитів, потреб та інтересів здобувачів, підвищення якості їх професійної компетентності. За цих абрисів значущості набувають медіатехнології, побудовані на засадах ігрової парадигми. Інструменти гейміфікації використовуються як ефективні способи здобуття інформації, встановлення інтерактивної взаємодії суб'єктів освітнього процесу. Ігровий формат медіатехнологій постає трендом сучасної онлайн-освіти.

На підтвердження доцільності розширення ігрового формату інтерактивного освітнього простору слід звернути увагу на положення

ігрової парадигми як методологічної засади впровадження в практику ігрових онлайн-технологій. Феномен гри розглядається як базис, на якому вибудовується інтерактивна взаємодія та відбувається застосування гейміфікації в медійному просторі освіти. Принциповими положеннями ігрової парадигми виступають висока технологічність, мультимедійность, інтерактивність.

Післядія ігрового формату медіаосвітніх виражається у рефлексивних судженнях про навколишню дійсність і самовизначення в ній, формуванні аналітичних компетенцій щодо оцінки сучасних подій, професійних і життєвих ситуацій встановленні комунікативної взаємодії та доброзичливих стосунків між суб'єктами освітнього процесу.

Відтак актуальності набуває дослідження проблеми розширення ігрового формату медіатехнологій та особливостей їх застосування в освітньому процесі вищої школи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій з поставленої проблеми свідчить, що в працях зарубіжних дослідників Т. Кента (2015), Р. Хернандеза (2016), Н. де ла Пенья (2010) наголошується на перевагах технологій доповненої та віртуальної реальності, проведенні квестів і медіатестів, використанні різних платформ і медійних матеріалів, виконаних в ігрових форматах. Завдяки спрощенню, символізації, схематизації та імітаційному моделюванню діють механізми, які допомагають учасникам гри заглибитись в проблему, зрозуміти принципи функціонування п системи відношень в професійній сфері та життєдіяльності.

Конкретизація сучасної ігрової парадигми в сучасному освітньому процесі здійснена в працях О.І. Ковальчук, О.П. Бондаренко, В. П. Босої. Автори зазначають, що завдяки застосуванню ігрових технологій, використанню імерсивних методів здійснюється переосмислення досвіду набуття інформації та нових знань – з пізнання подій, фактів і явищ на їх «співучасника». З цих позицій гра тлумачиться як феномен творчого самовираження, а процес пізнання розглядається як реальна ситуація, котру символічно транслює гра.

Мета статті – розкрити особливості використання ігрових медіатехнологій в освітньому процесі вищої школи.

Виклад основного матеріалу. Використання ігрових медіатехнологій передбачає істотне розширення масштабів взаємодії суб'єктів освітнього процесу як рівноправних учасників інтерактивної комунікації та, водночас, як співавторів гри, яка відбувається за

встановленими правилами та законами двосторонньої нелінійної комунікації.

До перспективних ознак трансформації у напрямі реалізації ігрового формату медіаосвітніх технологій слід віднести їх доступність для масової аудиторії, а також фінансові інвестиції медіахолдингів у їх розвиток.

Відтак, сучасна освіта значну увагу приділяє новим медіатехнологіям, адаптації видовищних і зображальних видів художньої творчості до нових носіїв. Тому застосування креативних *медіатехнологій* як засобів творчої самореалізації особистості в ігровому форматі передбачає поєднання різних платформ, видів, жанрів і стилів художньої творчості, засобів вираження. Адже оволодіння уміннями створювати художні образи на мовах різних мистецтв (літератури, кіно, музики, фотографії, комп'ютерної графіки), медіатексти, монтаж, колаж, комп'ютерні презентації, зразки інфографіки, відеофільми постають складовими творчого самовираження особистості в складних умовах кризових періодів.

Завдяки використанню крос-платформних і багатоканальних засобів ігрових медіатехнологій підвищується інтерактивність суб'єктів онлайн-комунікації, розвиваються їх ціннісні орієнтації, креативність, толерантність і здатність до конструктивної творчої взаємодії.

Існують численні приклади, які передбачають залучення аудиторії до творчого акту через соціальні мережі. Так, у проєкті «Dina: The Burlapped Crusader», представленому на фестивалі в Торонто, комунікантам надали можливість установити творчу взаємодію з виконавцем *через Tweeter, Facebook або Tumblr*, шоб зрозуміти репліку одного з персонажів [1, p.1].

Королівська Шекспірівська компанія пропонувала аудиторії *в Твіттері* виставу «Таке твоє горе» як версію «Ромео і Джульєтти» [2].

Використання соціальних мереж «наближає» образну сферу персонажів до естетичних почуттів і художніх уявлень реципієнтів, а за допомогою опосередкованих медіазасобів аудиторія виражає почуття співпереживання та співучасті. Наприклад, включення в музично-театральну композицію таких медіа-елементів, як відеомеппінг, анімація, звукова композиція сприяє посиленню видовищного аспекту постановки, дозволяє передати незвичні стани персонажів, перенести дію в ілюзорне або, навпаки, максимально реалістичне оточення.

Як відомо, в освітній практиці набули широкого розповсюдження ділові, рольові, дидактичні, організаційні ігри, імітаційне моделювання, тренінги, квести, проблемні ситуації. Сучасний інтерактивний простір

доповнюється мультимедійними проєктами, кейс-технологіями, а також технологіями віртуальної та доповненої реальності.

Віртуальна реальність (англ. *VR – virtual reality*) має технологічні переваги, які дозволяють створити таке середовище, яке є, з одного боку, – незалежним від фізичного світу, а з другого, – має ознаки подібні йому. Застосування сучасних медіатехнологій при створенні віртуальної реальності уможливлює долати обмеження реального світу і сприймати себе частиною цифрової реальності.

До особливостей технології *VR* відносяться правдоподібність, інтерактивність, ефект присутності, тривимірність зображення, доступність для вивчення, можливість детального розгляду об'єкта пізнання.

Зазначимо, що у медіатехнологіях віртуальної реальності (англ. *VR – virtual reality*) основоположним є ефект імерсії. Технологічні досягнення в сфері відео в коловому огляді, створення дисплеїв сприйняття медіаобразу сприяє зміненню позиції реципієнта – зі спостерігача й користувача інформації він перетворюється в активного співучасника «подій», у нього формується оцінне ставлення до сприйнятої інформації та критичне мислення.

Технологія «Віртуальна вистава» (Virtual Performance)

Технологія «Віртуальна вистава» характеризується тим, що при її впровадженні не розробляється віртуальна копія музично-театральної вистави, а використовуються соціальні мережі як нова сцена. Віртуальна вистава створюється за законами онлайн-спілкування в мережі.

До основних принципів реалізації «Віртуальної вистави» відносяться дистанційність, взаємодія, багатоформатність, гра.

Дистанційність забезпечується самим форматом творчості. Репетиції та відеозапис музично-театральної вистави проходить у різних місцях: у танцювальній студії, на дачі, гостинній багатоквартирного дому тощо. Учасники гри не зустрічаються один з одним, кожний виконує перед камерою свою партію. Арт-менеджер поєднує отримані відеоматеріали в єдиний «текст».

Взаємодія – основний режим комунікації творців, учасників гри і спостерігачів. На перших етапах онлайн-репетиції проводяться в прямих Instagram-ефірах. Спостерігачі опиняються на території, яка зазвичай є закритою для реципієнтів. Зацікавлена аудиторія має можливість бути присутньою при всіх ключових моментах створення музично-театральної вистави: від вибору музики та образів до постановки ансамблевих номерів з виконавцями з різних міст. У

результаті користувачі самі обирають способи як діяти і в якому форматі: спостерігати або задавати питання й обмінюватись думками з авторами арт-проєкту.

Багатоформатність – найбільш популярне нововведення на етапі перегляду створеної вистави. Кожний реципієнт самостійно вирішує, в якому форматі йому сприймати прем'єру: подивитись завершений фільм-виставу або виставу-квест у месенджері Telegram.

Гра – традиційно приваблюючий глядача принцип організації художнього простору. За допомогою Telegram-бота музично-театральна вистава перетворюється в квест: для того, щоб побачити наступну сцену, представнику аудиторії слід відповісти на питання, пов'язані з життям і творчістю головних героїв. Як підсумок – тільки від реципієнта залежить, яку виставу він побачить.

Технологія «Голограма»

Використання технології *«Голограма»* надає можливість створювати віртуальну реальність, розширити просторово-часові та інформаційні межі онлайн-вистави.

Прикладом успішного застосування голограм є роботи творчого колективу «Lemieux Pilon 4D Art», зокрема проєкт «Icarus», адаптований до віртуальної реальності. Сюжетну основу «Icarus» складає історія героя грецької міфології Ікара. Арт-проєкт «Icarus» є перенесенням у віртуальну реальність сценічної вистави «Icar», що насичена філософськими, психологічними та метафоричними конструкціями. Багатогранність композиції досягається за допомогою синтезу різних зображень (відео, тривимірна графіка, спецефекти, голограми, поліекран) з декораціями, освітленням, звуком та акторською грою. Поєднання цифрових технологій з творчими діями виконавця (з танцем, співом, перформансом, імпровізацією) дозволяє створити сприятливі умови для творчого розвитку особистості в цифровому арт-просторі освіти

У ситуації доповненої реальності віртуальні об'єкти можна побачити через камеру смартфона, планшета. Тому має бути встановлено відповідне програмне забезпечення.

Доповнена реальність (англ. *AR – augmented reality*) відрізняється від віртуальної тим, що фізичний світ не замінюється віртуальним, а доповнюється цифровими шарами, які коригують або ускладнюють середовище. Таким чином, користувач бачить довкілля з вбудованими аудіо- візуальними зображеннями та набуває інформацію одночасно з віртуальної та фізичної реальності.

Серед характерних ознак технології доповненої реальності вирізняються: змішування фізичної та цифрової реальності; взаємодія з мультимедійними даними в режимі «он-лайн»; створення інтерактивного тривимірного простору.

AR-проєкти надають можливість користувачам сприймати світ начебто як ігровий майданчик, на якому можна пізнавати необхідний об'єкт у зручний час. При поринанні в доповнену реальність виникає можливість вивчати ті аспекти віртуальних об'єктів, які неможливо безпосередньо спостерігати в реальному житті. Використання технології доповненої реальності дозволяє безпосередньо сприймати навколишнє середовище та взаємодіяти з подіями реального світу.

Технологія просторового картинування

Зауважимо, що матеріали в доповненій реальності застосовуються в медійному просторі освіти при впровадженні технології *просторового картинування*, яка характеризується можливістю відображати об'єкти в певній просторовій системі незалежно від її масштабів і якісних характеристик.

На увагу заслуговує такий проєкт в технології доповненої реальності, як додаток BBC «*Civilisations AR*» – «Цивілізації в доповненій реальності»). Створення цього проєкту здійснювалось при співпраці медіахолдінгу з провідними музеями світу. За допомогою цього додатку *BBC* кожний користувач може дослідити предмети мистецтва, не виходячи з дому. За допомогою пропонованої технології доповненої реальності в додатку виникає можливість переміщати, масштабувати картини, пам'ятники и артефакти з колекції світової скарбниці й при цьому сприймати інформацію аудіогіда. Ігрова симуляція в додатку простежується в функції «інфрачервоного знімку», за допомогою сприйняття якого розкриваються таємниці історії: наприклад, побачити саркофаг з середини або розглянути ті, складові, які приховані у видатній картині.

Технологія інтерактивний лонгрід

Технологія *інтерактивний лонгрід* (англ. *longread* – довготривале читання) грунтується на досягненні *ефекту параллакс-скроллинга* (англ. *parallax scrolling*), що створюється за допомогою накладання декількох мультимедійних елементів один на одного та демонстрації змісту сторінки з різною швидкістю. У такий спосіб виникає сприйняття тривимірного простору.

Характерними особливостями технології інтерактивного лонгріду є: створення «живого» просторово-часового континууму; використання різних мультимедійних елементів – тексту, аудіозапису,

відеоматеріалів, інфографіки, схем, – котрі доповнюють смислову картину інформації; зображення тексту та подій у просторі та часі має як лінійну, так і нелінійну структуру; відбувається пересування мультимедійних складових і переключення цікавих фрагментів.

Технологія інтерактивного лонгріду використовується для аналітичного огляду та критичного опису комплексної проблеми, вирішення якої вимагає різноаспектного вивчення, багатогранного розкриття її аспектів, максимально повного заглиблення в її сутність. Для цього застосовується такий спосіб побудови інформації, який характеризується як *мультимедійна наративна розповідь*. При прочитанні матеріалу користувачі самостійно визначають порядок і кількість переглянутих елементів.

Найбільш дієвим *механізмом технології інтерактивного* лонгріду є *параллакс-ефект*, що виникає завдяки використанню зовнішніх технічних блоків і можливістю змінення положень об'єкта при скроллінгу сторінки. Досягнення *параллакс-ефекту* сприяє підвищенню концентрації уваги реципієнтів у лонгріді, мобілізації вольових зусиль для вирішення складної проблем

Технологія «Медіатест»

Медіатест як ігровий формат медіатехнології, не спонукають аудиторію до заглиблених роздумів і міркувань. Відповіді на тестові завдання сприяють лише миттєвому емоційному задоволенню. Проте аддиктивне прагнення користувачів поділитися результатами тесту в соціальних мережах створює ланцюжкову реакцію, яка сприяє зростанню популярності цього методу, а також закріпленню його позицій в медіапросторі освіти. Наприклад, тест на знання актуальних проблем науки, сучасних подій.

Особливості медіатестів полягають у можливості структурувати програму, хід і процедуру проведення гри з урахуванням потреб, інтересів і психологічних особливостей користувача на засадах особистісно-орієнтованого підходу, що сприяє віртуальності контенту, а також у варіативності отриманих результатів. Ігрова симуляція дозволяє задовольнити потреби користувачів у самовираженні, а також намагання закладів освіти створити актуальний контент, відтворювати інформацію, необхідну для аудиторії.

Медіатести класифікуються за такими видами: *освітні*, – що передбачають перевірку знань і спрямування на набуття нової інформації (наприклад, «Перевірте знання нової літератури, що вийшла останнім часом»); *персоніфіковані*, – котрі сприяють знаходженню власного «Я» у потоці сучасних подій (напр., «Дайте відповідь на

питання, і Вам пропонують, матеріал, з яким слід ознайомитись); *медіатести*-характеристики, – які розробляються за допомогою збору інформації про користувача і висловлюються судження щодо його відповідності певній характеристиці (наприклад «Наскільки уважно Ви спостерігали за процесами, що відбуваються в політичні сфері ЄС?»).

Методика проведення медіатестів складається з такого алгоритму дій:

1) повідомлення про результати минулого тесту, а саме: на яке питання надійшла найбільша кількість вірних відповідей, а на яке, навпаки, – меньше (у відсотковому співвідношенні); 2) пропозиція аудиторії вибрати варіант відповіді на питання «Чи були Ви ознайомлені з останніми подіями, що відбулися в Україні та світі?»; 3) пошук правильних варіантів відповідей на питання з використанням фотоматеріалів.

Для знаходження вірних відповідей користувачу надається стисла інформація та посилання на додатковий матеріал, який допоможе детально ознайомитись з певною темою. Використання медіатестів дозволяє користувачу вільно орієнтуватись в інформаційній картині сьогодення та підвищували рівень знань і загальної ерудиції. Медіатести як ігровий формат медіатехнологій є ефективним способом передачі інформації завдяки ігровій симуляції, оскільки не потребують значних часових витрат і мають інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.

Технологія «Кіберформанс»

Технологія *«Кіберформанс»* призначена для створення різних форм цифрового уявлення, в яких у «живий» виступ вводяться відеопроєкції, трансляції, голограми, комп'ютерна графіка, музика, шумові звуки. Комп'ютер, отримуючи інформацію з відеокамери (або декількох камер), може аналізувати отримані аудіо-відеоматеріали послідовними кадрами. Завдання полягає в тому, щоб визначити критерії аналізу та маркери, на які комп'ютер повинен звертати увагу — певний колір, форму, співвідношення звукової палітри тощо. Окрім того, автори можуть моделювати тривимірний простір, і управляти його характеристиками не тільки за заданою програмою, а й в режимі імпровізації.

Професійною програмою для створення тривимірних медіа-інсталяцій та медіа-перформансів є програма «TouchDesigner», розроблена компанією Derivative. Принцип роботи в програмах цього типу полягає в тому, що вони мають великий набір базових елементів та інструментарій для управління ними в реальному часі. Обираючи спосіб і просторові характеристики трансформації об'єктів у часі, користувач

ВІСНИК науки та освіти
ISSN 2786-6165 (ONLINE) №2(2) 2022

програми отримує анімацію графічних елементів, створених без його втручання.

Можливість синхронізації та знаходження зв'язків між анімацією та характеристиками звуку дозволяє за допомогою програми створювати постійно мінливе середовище. При цьому всі візуальні характеристики можуть бути поставлені в залежність від дій виконавця і, навіть, глядача. Наприклад, анімація може бути підпорядкована ритму музики, змінювати властивості зі збільшенням гучності, зміною місця розташування джерела звуку. У програмах, подібних «TouchDesigner», закладені необмежені можливості управління різними компонентами сценічного виступу.

Технологія «Інста-серіал» (Series Instagram)

Технологія «Інста-серіал» проводиться при взаємодії з відомими діячами мистецтва, спорту, науки, техніки та виступає платформою, для реалізації якої використовується Instagram. У режимі он-лайн за активної участі всіх учасників арт-проєкту проводяться онлайн-репетиції, онлайн-тренування, онлайн-заходи, за якими спостерігає численна аудиторія.

Особливістю цього процесу є можливість для учасників Instagram проявляти творчу активність і пропонувати свої ідеї для створення репрезентативної програми авторитетного діяча. Новаторський арт-проєкт може активно обговорюватися в ЗМК всіх форматів – теле- і радіомовленні, інтернет-виданнях і традиційних газетах, публікуватись у міських медіапрограмах.

Технологія «Інста-марафон» (Marathon Instagram)

Технологія «Інста-марафон» застосовується творчими онлайн-об'єднаннями для організації Інста-марафону та онлайн-тренувань в особистому аккаунті, які продивляється численна аудиторія. Резонанс від впровадження цієї технології має бути вираженим як позитивна оцінка, оскільки здійснюється переформатування різних суспільно значущих просторів і процесів: соціальних проєктів, культурних взаємодій, художньої та технічної творчості, менеджменту та маркетингу.

Висновки. На підставі викладеного слід заключити:

1. Ігровий формат медіаосвітніх технологій поєднує інтерактивність контенту і високий показник залучення суб'єктів взаємодії в процес пізнання.

Використання в освітньому процесі *VR і AR-технологій* дозволяє розглянути об'єкти, які неможливо спостерігати в повсякденному житті і набувати нові знання, безпосередньо взаємодіяти з реальним світом.

2. Застосування технології «інтегративний лонгрід» сприяє створенню інтерактивного просторово-часового континуума, забезпечує розширення та доповнення смислової картини інформаційного суспільства, пояснення складних проблем і ситуацій завдяки використанню ігрової симуляції.

3. Включення медіатестів у освітню практику дозволяє реалізувати дидактичні принципи: індивідуальності, – що передбачає врахування інтересів, потреб, запитів суб'єктів взаємодії; варіативності, – який спонукає до осмислення різних варіантів отриманих результатів; віральності, – що виражається в процесі активного розповсюдження інформації в соціальних мережах

4. У процесі впровадження ігрових медіаосвітніх технологій з використанням різних платформ і мультимедійних елементів створюється ігровий дизайн, завдяки якому здійснюється психологічний влив на судження та поведінку суб'єктів інтерактивної взаємодії, формується критичне мислення, аналітичні компетенції, розвивається творче самовираження учасників.

5. Розглянуті можливості ігрових медіатехнологій дозволяють відзначити, що вони виступають дієвим інструментарієм творчого самовираження та самореалізації в арт-просторі. Перевагами їх функціонування виступають широкі можливості для стимулювання численної аудиторії до творчої активності та пошуку нових засобів самовираження; сприяння актуалізації власних внутрішніх ресурсів особистості в цифровому просторі; спонукання до заглиблення у віртуальну, доповнену або змішану реальність; встановлення комунікативного контакту в багатоканальному форматі.

6. Використання креативних ресурсів ігрових медіатехнологій (дистанційність, багатовимірність, багатоканальність, багатоформатність, медійність, «мозаїчність», ігровий формат) забезпечує активний відгук і творчу взаємодію аудиторії в соціальних мережах і медійному просторі, сприяє збільшенню візуальної привабливості цифрових арт-проєктів. Такі привілеї розкривають можливості ігрових медіатехнологій як ефективного засобу оптимізації освітнього процесу вищої школи.

Література:

1. Wang P. (2019). Are You a Brand, an Influencer, or a Rando? *BuzzFeed*. March 31.Режим доступу: https://www.buzzfeed.com/peggy/your-gen-z-preferences-will-reveal-if-youre-a-brand (дата обращения: 30.03.2019).

2. Rodriguez A. (2017). Answer These Questions and We'll Tell You What Movie to See This Weekend. *BuzzFeed*. April 27. Режим доступа: https://www.buzzfeed.com/amandarodriguez/decisions-need-to-be-

3. Боса В.П. (2020) Використання імерсивних методів навчання та кейс-методу в професійній підготовці філологів // *Інноваційна педагогіка*. Вид. центр «Гельветика». № 29. С. 43-47.

4. Kent T. (2015). An ethical reality check for virtual reality journalism. *Medium*. August 31. Режим доступу: https://medium.com/@tjrkent/an-ethical-reality-check-for-virtual-reality-journalism-8e5230673507.

5. Hernandez R. (2016.) VR: Your New Storytelling Opportunity. *Medium*. October 16. Режим доступа: https://medium.com/journalism360/vr-your-new-storytelling-opportunity-1518cc1468c2.

6. Hopkins B. (2016). Forrester's top emerging technologies to watch: 2017–2021. *Forrester*. September 14. Режим доступу: http://blogs.forrester.com/brian_hopkins/16-09-14 forresters_top_emerging_technologies_to_watch_2017_2021.

7. Gownder J.P. et al. (2016). How enterprise smart glasses will drive workforce enablement. *Forrester*. April 21. Режим доступу: https://www.forrester.com/report/How+Enterprise+Smart+Glasses+Will+Drive+Workforce+Enablement/-/E-RES133722.

References:

1. Wang P. (2019). Are You a Brand, an Influencer, or a Rando? BuzzFeed. March 31. Retrieved from https://www.buzzfeed.com/peggy/your-gen-z-preferences-will-reveal-if-youre-a-brand (data obrashchenyia: 30.03.2019).

2. Rodriguez A. (2017). Answer These Questions and Well Tell You What Movie to See This Weekend. BuzzFeed. April 27. Retrieved from https://www.buzzfeed.com/amandarodriguez/decisions-need-to-be-.

3. Bosa V.P. (2020). Vykorystannia imersyvnykh metodiv navchannia ta keis-metodu v profesiinii pidhotovtsi filolohiv [The use of immersive teaching methods and case method in the training of philologists]. Innovatsiina pedahohika - *Innovative pedagogy*.. Vyd. tsentr «Helvetyka - *Helvetica Publishing Center, 29* (pp.43-47). [in Ukrainian].

4. Kent T. (2015). An ethical reality check for virtual reality journalism. Medium. August 31. Retrieved from https://medium.com/@tjrkent/an-ethical-reality-check-for-virtual-reality-journalism-8e5230673507.

5. Hernandez R. (2016). VR: Your New Storytelling Opportunity. Medium. October 16. Retrieved from: https://medium.com/journalism360/vr-your-new-storytelling-opportunity-1518cc1468c2.

6. Hopkins B. (2016). Forresters top emerging technologies to watch: 2017–2021. Forrester. September 14. Retrieved from: http://blogs.forrester.com/brian_hopkins/16-09-14 forresters_top_emerging_technologies_to_watch_2017_2021.

7. Gownder J.P. et al. (2016). How enterprise smart glasses will drive workforce enablement. Forrester. April 21. Retrieved from https://www.forrester.com/report/How+Enterprise+Smart+Glasses+Will+Drive+Workforce+Enablement/-/E-RES133722.

Наукові перспективи
Видавнича група



ВІСНИК науки та освіти

ISSN 2786-6165 (ONLINE)

серії: філологія, культура і мистецтво, педагогіка, історія та археологія, соціологія

Bulletin of Science and education

№2(2) 2022

Видавнича група «Наукові перспективи»

Громадська організація
«Християнська академія педагогічних наук України»

«Вісник науки та освіти»

(Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)

Випуск № 2(2) 2022

Київ – 2022

Publishing Group «Scientific Perspectives»

Public organization
"Christian Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine"

"Bulletin of Science and Education"

(Series" Philology ", Series" Pedagogy ", Series" Sociology ",
Series" Culture and Art ", Series" History and Archeology")

Issue № 2(2) 2022

Kiev – 2022

ISSN 2786-6165 Online

УДК 001.32:1 /3](477)(02)

DOI: https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-2(2)

«Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)»: журнал. 2022. № 2(2) 2022. С. 391

Рекомендовано до видавництва Президією громадської наукової організації «Всеукраїнська Асамблея докторів наук з державного управління» (Рішення від 02.08.2022, № 1/8-22)

Журнал видається за підтримки Інституту філософії та соціології Національної академії наук Азербайджану, громадської наукової організації «Всеукраїнська асоціація педагогів і психологів з духовно-морального виховання» та громадської наукової організації «Всеукраїнська асамблея докторів наук з державного управління»

Журнал публікує наукові розвідки з теоретичних та прикладних аспектів філології, соціології, науки про освіту, історії, археології, а, також, культурології та мистецтвознавства з метою їх впровадження у сучасний науково-освітній простір.
Цільова аудиторія: вчені, лінгвісти: літературознавці, перекладачі, мистецтвознавці, культурознавці, педагоги, соціологи, історики, археологи, а, також, інші фахівці з різних сфер життєдіяльності суспільства, де знаходить застосування тематика наукового журналу.

Журнал включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus (IC), Research Bible, міжнародної пошукової системи Google Scholar.

Головний редактор: Гурко Олена Василівна - доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри англійської мови для нефілологічних спеціальностей Дніпровського національного університету імені Олеся Гончара, (Дніпро, Україна)

Редакційна колегія:

- Александрова (Верба) Оксана Олександрівна – доктор мистецтвознавства, доцент, професор кафедри теорії музики Харківського національного університету імені І. П. Котляревського, (Харків, Україна)
- Бахов Іван Степанович — доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри іноземної філології та перекладу Міжрегіональної академії управління персоналом (Київ, Україна)
- Вакулик Ірина Іванівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри журналістики та мовної комунікації Національного університету біоресурсів і природокористування України (Київ, Україна)
- Волошенко Марина Олександрівна - кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології та соціальної роботи Державного університету "Одеська Політехніка" (Одеса, Україна)
- Головня Алла Василівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри англійської філології і перекладу Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Ісайкіна Олена Дмитрівна - кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри історії та документознавства Національного авіаційного університету, член Спілки краєзнавців України (Київ, Україна)
- Коваленко Олена Михайлівна - кандидат педагогічних наук, провідний науковий співробітник відділу профільного навчання Інституту педагогіки НАПН України (Київ, Україна)
- Колмикова Олена Олександрівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри гуманітарних дисциплін Дунайського інституту Національного університету "Одеська морська академія" (Одеса, Україна)
- Котельницький Назар Анатолійович - кандидат історичних наук, доцент кафедри права Чернігівського інституту інформації, бізнесу та права Міжнародного науково - технічного університету імені академіка Юрія Бугая, член - кореспондент Центру українських досліджень Інституту Європи РАН (Чернігів, Україна)
- Коптетар Уляна Петрівна - кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри української мови та культури Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Курип Наталія Костянтинівна – кандидат педагогічних наук, заступник директора з науково-навчальної роботи, Інститут післядипломної педагогічної освіти Чернівецької області (Чернівці, Україна)
- Линтвар Ольга Миколаївна - кандидат філологічних наук, доцент кафедри англійської філології і перекладу Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Литвинська Світлана Віталіївна - кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри української мови та культури Національного авіаційного університету, (Київ, Україна)
- Матійчин Ірина Мстиславівна – кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри методики музичного виховання і диригування Навчально-наукового інституту музичного мистецтва Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка (Дрогобич, Україна)
- Матяш Ольга Іванівна - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри алгебри і методики навчання математики Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (Вінниця, Україна)
- Мацько Віталій Петрович - доктор філологічних наук, професор, професор кафедри української мови та літератури Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії (Хмельницький, Україна)
- Михайленко Любов Федорівна - доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри алгебри і методики навчання математики Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (Вінниця, Україна)
- Михальчук Роман Юрійович - кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри всесвітньої історії Рівненського державного гуманітарного університету (Рівне, Україна)

- Мізюк Вікторія Анатоліївна – кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету управління, адміністрування та інформаційної діяльності Ізмаїльського державного гуманітарного університету (Ізмаїл, Україна)
- Мірошніченко Валентина Іванівна - доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри психології, педагогіки та соціально-економічних дисциплін Національної академії Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького (Хмельницький, Україна)
- Міщенко Ірина Іванівна - кандидат мистецтвознавства, доцент, Заслужений працівник культури України, член Національної спілки художників України, доцент кафедри мистецтвознавчої експертизи Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв (Київ, Україна)
- Ніколаєв Микола Ілліч - доктор історичних наук, професор кафедри історії на методики її навчання Ізмаїльського державного гуманітарного університету (Одеса, Україна)
- Палічук Юрій Іванович – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри медицини катастроф та військової медицини Буковинського державного медичного університету (Чернівці, Україна)
- Присяжнюк Олексій Миколайович - кандидат історичних наук, доцент кафедри всесвітньої історії та методології науки ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (Одеса, Україна)
- Приходькіна Наталія Олексіївна - доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки, адміністрування і спеціальної освіти Навчально-наукового інституту менеджменту та психології ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України (Київ, Україна)
- Прокопович Лада Валеріївна - доктор філософських наук, професор кафедри культурології та філософії культури Національного університету «Одеська політехніка» (Одеса, Україна)
- Робак Ігор Юрійович - доктор історичних наук, професор, завідувач кафедри суспільних наук Харківського національного медичного університету (Харків, Україна)
- Руденко Юлія Анатоліївна - доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методики дошкільної освіти ДЗ "Південноукраїнський національний педагогічний університет імені к.д.ушинського (Одеса, Україна)
- Сапожніков Станіслав Володимирович - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки та психології Університету імені Альфреда Нобеля (Дніпро, Україна)
- Сидоренко Сергій Іванович - кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри англійської філології і перекладу Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Січкаренко Галина Геннадіївна - доктор історичних наук, доцент, професор кафедри документознавства та інформаційної діяльності Державного університету телекомунікацій (Київ, Україна)
- Скляр Ірина Олександрівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української філології, доцент кафедри світової літератури Горлівського інституту іноземних мов ДВНЗ Донбаський Державний педагогічний університет, постдокторант(м. Дніпро, Україні)
- Степанова Наталія Михайлівна - кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри дошкільної освіти, заступник з науки директора ННІ педагогічної освіти, соціальної роботи і мистецтва Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького (Черкаси, Україна)
- Супрун Володимир Миколайович – доктор філологічних наук, доцент, професор кафедри журналістики та українознавства Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Тележкіна Олеся Олександрівна - доктор філологічних наук (спеціальність "Українська мова"), доцент, професор кафедри мовної підготовки, педагогіки та психології Харківського національного університету міського господарства імені О. М. Бекетова, (Харків, Україна)
- Толочко Світлана Вікторівна – доктор педагогічних наук, професор, головний науковий співробітник лабораторії позашкільної освіти Інституту проблем виховання Національної академії педагогічних наук України (Київ, Україна)
- Турчинова Ганна Володимирівна — кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету природничо-географічної освіти та екології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (Київ. Україна)
- Хитровська Юлія Валентинівна - доктор історичних наук, професор, професор кафедри історії факультету соціології і права Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського» (Київ, Україна)
- Чернуха Надія Миколаївна — доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки Київського національного університету імені Тараса Шевченка (Київ, Україна)
- Чікарькова Марія Юріївна - доктор філософських наук (спец. "філософія культури"), професор кафедри філософії та культурології Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича (Чернівці, Україна)
- Шандра Наталія Андріївна - кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов для природничих факультетів Львівського національного університету імені Івана Франка (Львів, Україна)
- Шеремет Інеса Володимирівна - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри медикобіологічних та валеологічних основ охорони життя і здоров'я Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова (Київ, Україна)
- Шологон Лілія Іванівна - доктор історичних наук, доцент, професор кафедри історії Центральної та Східної Європи і спеціальних галузей історичної науки Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника (Івано-Франківськ, Україна)
- Щербак Олена Володимирівна - кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри прикладної лінгвістики Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова (Миколаїв, Україна)
- Янкович Олександра Іванівна - доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка (Тернопіль, Україна)
- Ярослав Сирник - доцент кафедри етнології та культурної антропології Вроцлавського університету (Вроцлав, Польща)

© автори статей, 2022
© Видавнича група «Наукові перспективи», 2022

ВІСНИК науки та освіти
серії: філологія, культура і мистецтво
педагогіка, історія та археологія, соціологія
ISSN 2786-6165 (ONLINE) №2(2) 2022
Bulletin of Science and Education

ЗМІСТ

СЕРІЯ «ФІЛОЛОГІЯ»

Ladyka O.V., Bohachuk N.A., Stulkivska S.V. 10
THE CONCEPT OF FRIENDSHIP: COMPARATIVE ANALYSIS

Гайдаш А.В. 23
ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ МІГРАНТІВ І БІЖЕНЦІВ В УКРАЇНСЬКИХ ЗВО

Глумакова О.І. 35
ТРУДНОЩІ ФОРМУВАННЯ АУДИТИВНОГО ВМІННЯ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ НЕФІЛОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Драпак Г.Б., Марєєва Т.В., Одінцова О.О. 46
СПЕЦИФІКА МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ НЕЛІНГВІСТИЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Колмикова О.О. 59
РОЗВИТОК НАВИЧОК МОНОЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ У КУРСАНТІВ-МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ ТОРГІВЕЛЬНОГО ФЛОТУ

Мікава Н.М., Набока О.М. 69
РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗДОБУВАЧІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ МІЖНАРОДНІ ВІДНОСИНИ

Шевчук Г.С., Парфілова С.Л. 84
ПАТРІОТИЧНЕ ВИХОВАННЯ УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ КУЛЬТУРНИХ ТРАДИЦІЙ УКРАЇНСЬКОГО КОЗАЦТВА

Шарагіна О.В. 96
АНТОНІМІЯ У ВІРШАХ ВОЛОДИМИРА ПІДПАЛОГО

СЕРІЯ «ПЕДАГОГІКА»

Ахновська І.О. 113
ОСВІТА ДІТЕЙ-ВИМУШЕНИХ ПЕРЕСЕЛЕНЦІВ ВНАСЛІДОК БОЙОВИХ ДІЙ В УКРАЇНІ

Гудзенко О.Г. 128
СУЧАСНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ЛОГІКИ ТА КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ: МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

Кійко С.В., Смаглій В.І. 140
ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ

Курок Р.О. 157
ОРГАНІЗАЦІЯ ТА МЕТОДИКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ СИСТЕМИ РОЗВИТКУ ПРАВОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЕКОНОМІЧНИХ КОЛЕДЖІВ

Макєєва Л.М., Степаненко Т.О., Виноградєнко С.О., Мокєрова Н.В. 171
ОСОБЛИВОСТІ ТА ЗНАЧЕННЯ ЗЕМЛЕВПОРЯДНОЇ ОСВІТИ У СУЧАСНИХ УМОВАХ

Рождественська А.О., Железнякова Н.М. 184
НЕТИКЕТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ РІВНЯ КУЛЬТУРИ СПІЛКУВАННЯ МІЖ УЧАСНИКАМИ ДИСТАНЦІЙНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Рібцун Ю.В. 201
ЗАПОБІГТИ, ЗАХИСТИТИ, ДОПОМОГТИ. ДІТИ З ОСОБЛИВИМИ МОВЛЕННЄВИМИ ПОТРЕБАМИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

Сисоліна Н.П., Кононенко Л.В., Сисоліна І.П., Кононенко С.О., Чумаченко О.С. 213
ПІДХОДИ ДО ОПТИМІЗАЦІЇ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ЗДОБУВАЧАМ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗА ДРУГИМ (МАГІСТЕРСЬКИМ) РІВНЕМ В СУЧАСНИХ УМОВАХ

Сова М.О., Деніжна С.О. 226
ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕДІАТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОЇ ШКОЛИ

Ступак О.Т. 239
ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ: ДОСВІД І ПРОБЛЕМИ

Таблер Т.І. 247
МОТИВАЦІЯ ДО ВИВЧЕННЯ МАТЕМАТИКИ І МАТЕМАТИЧНА ТРИВОЖНІСТЬ УЧНІВ

Шумський О.Л., Шумська О.О. 258
ДО ПИТАННЯ АДАПТАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ ДО УМОВ НАВЧАННЯ У ЗВО

СЕРІЯ «ІСТОРІЯ ТА АРХЕОЛОГІЯ»

Гетьманчук М.П. 269
УЧАСТЬ РОСІЙСЬКИХ ЕСЕСІВЦІВ 29-Ї ГРЕНАДЕРСЬКОЇ ДИВІЗІЇ СС (РОСІЙСЬКОЇ № 1) У ПРИДУШЕННІ ВАРШАВСЬКОГО ПОВСТАННЯ 1944 Р.

Золотарьов В.С. 283
СТАВЛЕННЯ ДУМСЬКОЇ ФРАКЦІЇ ПАРТІЇ КАДЕТІВ ДО АГРАРНОГО ПИТАННЯ (1906-1907 рр.)

Зубко А.М. 293
МІРИ ВАГИ ФРАНЦІЇ ВІД ДАВНІХ ЧАСІВ ДО ВВЕДЕННЯ МЕТРИЧНОЇ СИСТЕМИ

Котельницький Н.А. 313
СПОГАДИ ТА ПУБЛІЧНИЙ ЕПІСТОЛЯРІЙ Н.Н. ВОЛК-КАРАЧЕВСЬКОГО ЯК ДЖЕРЕЛО З ІСТОРІЇ ЗЕМСЬКОГО ЛІБЕРАЛІЗМУ ПІВНІЧНОГО ЛІВОБЕРЕЖЖЯ (60-80РР. XIXСТ.)

Левицький В.О. 320
КАДРОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЛЕГКОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ НАДДНІПРЯНСЬКОЇ УКРАЇНИ У ДРУГІЙ ПОЛОВИНІ XIX – НА ПОЧАТКУ XX СТОЛІТТЯ

ВІСНИК науки та освіти
ISSN 2786-6165 (ONLINE) №2(2) 2022

Bulletin of Science and Education

Личук С.В. 335
ТРАГІЧНІ ПОДІЇ В КИЇВСЬКІЙ ОБЛАСТІ – РЕЗУЛЬТАТ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ 2022 РОКУ

Малахіті Г.А., Сніговська О.В. 345
ЗАЛІЗНИЧНИЙ ВОКЗАЛ – ГОЛОВНА СУХОПУТНА БРАМА ОДЕСИ: ІСТОРІЯ ЗАРОДЖЕННЯ ПАСАЖИРСЬКИХ ПЕРЕВЕЗЕНЬ

Свинаренко Н.О. 368
ЗАХІДНОНІМЕЦЬКИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ ДОСВІД ВІДНОВЛЕННЯ ГОСПОДАРСТВА: ІСТОРИЧНІ УРОКИ

Стефанів В.В. 378
УКРАЇНСЬКІ ЕНЦИКЛОПЕДІЇ XX СТ.: СТУПІНЬ ІСТОРИЧНОЇ ІНФОРМАТИВНОСТИ Й ПРОПАГАНДИВНОСТИ

Журнал

«Вісник науки та освіти»

(Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)

Випуск № 2(2) 2022

Формат 60х90/8. Папір офсетний.
Гарнітура Times New Roman.
Ум. друк. арк. 8,2.

Видавець:
Громадська наукова організація «Всеукраїнська асамблея докторів наук з державного управління»
Свідоцтво серія ДК №4957 від 18.08.2015 р., Андріївський узвіз, буд.11, оф 68, м. Київ, 04070.

Підготовлено рекламним агентством
«GoToPrint» Адреса, Україна, Київська обл.,
м. Київ, вул. Льва Толстого, 63
e-mail: gotoprint@gmail.com