



МІНІСТЕРСТВО ЮСТИЦІЇ УКРАЇНИ  
ПЕНІТЕНЦІАРНА АКАДЕМІЯ УКРАЇНИ

# МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ ПІДХОДИ ТА ПЕДАГОГІЧНА МАЙСТЕРНІСТЬ

У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ  
ТА ПІДВИЩЕННІ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕРСОНАЛУ



ІНТЕГРАЦІЯ



КОМПЕТЕНТНІСТЬ



РОЗВИТОК

*III Міжнародна  
науково-практична конференція  
29 квітня 2026 року, Чернігів – 2026*



**ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ І ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ  
НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ  
ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ  
(КАФЕДРА ПРАКТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ ТА ПЕДАГОГІКИ)  
ЧЕРКАСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ  
ІМЕНІ ГЕРОЇВ ЧОРНОБИЛЯ НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ  
ЦИВІЛЬНОГО ЗАХИСТУ УКРАЇНИ  
ДУНАЙСЬКИЙ ІНСТИТУТ НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ  
«ОДЕСЬКА МОРСЬКА АКАДЕМІЯ»  
MILITARY CENTER OF SPORT TRAINING  
RTU LIERAJA ACADEMY, LATVIA  
UNIwersytet Pomorski w Słupsku, Słupsk, Polska  
Wrocławski Uniwersytet, Wrocław, Polska  
OSTFALIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, WOLFSBURG, GERMANY**

**МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ ПІДХОДИ ТА ПЕДАГОГІЧНА  
МАЙСТЕРНІСТЬ У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ  
ВИЩОЇ ОСВІТИ ТА ПІДВИЩЕННІ КВАЛІФІКАЦІЇ  
ПЕРСОНАЛУ**

**INTERDISCIPLINARY APPROACHES AND PEDAGOGICAL  
SKILLS IN THE TRAINING OF HIGHER EDUCATION  
STUDENTS AND STAFF DEVELOPMENT**

*Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції*

*29 квітня 2026 року*

**Чернігів**

УДК 005.591.11:005.336.5:37.091.12-057(082)

М 58

*Рекомендовано до друку вченою радою Пенітенціарної академії України  
(протокол № 8 від 25 травня 2026 р.).*

**Головний редактор:**

**Аніщенко В. О.** – доктор педагогічних наук, професор.

**Редакційна колегія:**

**Шаранова Ю. В.** – кандидат педагогічних наук, доцент;

**Олефір Л. І.** – кандидат юридичних наук, доцент.

**Міждисциплінарні підходи та педагогічна майстерність у підготовці здобувачів вищої освіти та підвищенні кваліфікації персоналу:** матеріали Міжнародної наук.-практ. конф. (м. Чернігів, 29 квітн. 2026 р.) / голов. ред. В. О. Аніщенко; Пенітенціарна академія України. Чернігів : ПАУ, 2026. 745 с.

До збірника матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції увійшли публікації закордонних і вітчизняних учених і практиків, здобувачів вищої освіти. Наукові доробки присвячені актуальним питанням професійно-педагогічної діяльності викладачів закладів вищої освіти, формуванню та розвитку педагогічного іміджу та майстерності. Велика низка публікацій висвітлює інноваційні підходи та етико-психологічні аспекти професійно-педагогічної діяльності в сучасних умовах.

Видання буде корисним для науковців, викладачів, аспірантів, здобувачів вищої освіти різних рівнів вищої освіти.

УДК 005.59.11:005.336.5:37.091.12-057(082)

**Interdisciplinary approaches and pedagogical skills in the training of higher education students and staff development:** materials of the International scientific and practical conference (Chernihiv, 28 April 2026) / edited by V. Anishchenko; Penitentiary Academy of Ukraine. Chernihiv: PAU, 2026. p.

The collection of materials of the International Scientific and Practical Conference includes publications of foreign and domestic scientists and practitioners, higher education students. The scientific papers are devoted to topical issues of professional and pedagogical activities of teachers of higher education institutions, the formation and development of pedagogical image and skills. A large number of publications cover innovative approaches and ethical and psychological aspects of professional and pedagogical activity in modern conditions.

The publication will be useful for researchers, teachers, postgraduate students, and students of different levels of higher education.

*Матеріали викладені в авторській редакції з незначними коректорськими правками. Відповідальність за точність поданих фактів, цитат, цифр і прізвищ несуть автори.*

*Електронна копія збірника безплатно розміщується у відкритому доступі на офіційному сайті Пенітенціарної академії України (<https://pau.edu.ua/materials-of-scientific-conferences/>) у розділі «Видання. Матеріали наукових конференцій»)*

© Пенітенціарна академія України

7. Reed K., Cochran K.L., Edelblute A., Manzanares D., Sinn H., Henry M., Moss M. Creative Arts Therapy as a Potential Intervention to Prevent Burnout and Build Resilience in Health Care Professionals. *AACN Adv Crit Care*. 2020. 31(2). Pp. 179-190. Retrieved from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32526006/>

8. Tjasink M., Keiller E., Stephens M., Carr C.E., Priebe S. Art therapy-based interventions to address burnout and psychosocial distress in healthcare workers – a systematic review. *BMC Health Serv Res*. 2023. Vol. 23. P. 1059. Retrieved from <https://doi.org/10.1186/s12913-023-09958-8>

**Костишин Е. І.,**

кандидат історичних наук, доцент,  
доцент кафедри соціальної роботи, управління та суспільних наук,  
Львівський державний університет безпеки життєдіяльності,  
м. Львів, Україна

## **ІНТЕРАКТИВНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ VR/AR У ВИЩІЙ ОСВІТІ: СУЧАСНІ ПІДХОДИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ**

Розвиток віртуальної реальності (VR) відкриває нові перспективи для освітнього процесу та професійної підготовки. Сучасний розвиток технологій забезпечує їхню все більш тісну інтеграцію у соціальні та освітні процеси, створюючи унікальні можливості для моделювання складних ситуацій, симуляцій професійних дій і розвитку практичних навичок у безпечному цифровому середовищі. VR-технології стають важливим інструментом модернізації освіти, підвищення її інтерактивності та ефективності, що робить їх застосування надзвичайно актуальним у сучасних умовах цифровізації навчального процесу.

Віртуальна реальність (VR) – це технологія, яка створює повністю цифрове середовище, у якому користувач може взаємодіяти з об'єктами та простором за допомогою шоломів та контролерів. Доповнена реальність (AR) інтегрує цифрові елементи у реальний світ, накладаючи інформацію або об'єкти на зображення навколишнього середовища через смартфони, планшети або спеціальні окуляри.

У вищій освіті VR використовується для проведення віртуальних лабораторних робіт у хімії чи фізиці, моделювання архітектурних або

інженерних проєктів та відтворення історичних подій. AR застосовується для інтерактивних лекцій, демонстрації анатомічних моделей у медицині, або накладання додаткової інформації на технічні схеми та пристрої. Таке поєднання технологій робить навчальний процес більш інтерактивним, сприяє кращому засвоєнню матеріалу та розвитку практичних навичок студентів у безпечному та контрольованому середовищі.

Використання VR та AR стимулює розвиток цифрових, інноваційних, комунікаційних та аналітичних компетентностей викладачів, що підвищує якість навчання та педагогічну майстерність [1].

Для ефективного використання VR/AR та інших цифрових технологій у навчальному процесі, сучасний викладач повинен набути низку інноваційних компетентностей.

1. Цифрові компетентності – володіння сучасними освітніми платформами та VR/AR-технологіями, створення та адаптація цифрового контенту, оцінка ефективності використаних технологій.

2. Інноваційні педагогічні компетентності – застосування гнучких методів навчання, інтеграція гейміфікації та інтерактивних моделей, розвиток креативності та експериментування у викладанні.

3. Комунікаційні та міжособистісні компетентності – ефективна взаємодія зі студентами в цифровому середовищі та співпраця з колегами для створення інтерактивних навчальних матеріалів.

4. Аналітичні та рефлексивні компетентності – оцінка результатів навчання та технологій, постійне самовдосконалення та відстеження трендів у сфері EdTech.

Технології VR/AR надають значні переваги для навчального процесу у вищій освіті. Інтерактивність дозволяє студентам активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, досліджувати моделі та симуляції у віртуальному середовищі замість пасивного сприйняття інформації. Персоналізація навчання

полягає в адаптації контенту під індивідуальні потреби та темп засвоєння знань кожного студента, що підвищує ефективність навчання. Залученість студентів забезпечується через емоційне та сенсорне занурення у навчальні ситуації, що стимулює мотивацію та активне засвоєння матеріалу. У результаті інтеграція VR/AR робить навчальний процес більш динамічним, сучасним та орієнтованим на розвиток практичних навичок.

Сучасні наукові дослідження доводять:

- VR/AR ефективно застосовуються у гуманітарних дисциплінах – особливо історії, археології, культурології через immersive середовища [5];
- для соціальних наук і психології їм приписують здатність розвивати емпатію, практичні навички та компетентності через симуляції [3]. VR/AR у психологічній освіті розглядаються як інструмент модернізації, що доповнює традиційні методи і створює «тренувальний майданчик» для відпрацювання практичних навичок у реалістичних, але безпечних умовах;
- VR/AR – це інструмент активізації, мотивації та інтерактивності навчання [2].

Таким чином, VR/AR може забезпечувати інтерактивне та практично орієнтоване навчання:

Технології віртуальної реальності (VR) активно використовуються для розвитку практичних навичок у спеціалізованих сферах безпеки та оборони. Зокрема, VR дозволяє моделювати ситуації протимінної діяльності, що забезпечує безпечне відпрацювання алгоритмів розмінування та навчання оцінці ризиків у реалістичних сценаріях без фізичної загрози. Аналогічно, VR-тренажери застосовуються для навчання управлінню безпілотними літальними апаратами (БПЛА), даючи змогу відпрацьовувати маневрування, спостереження та навігаційні операції у різних умовах, що підвищує точність та ефективність практичних дій у реальному середовищі. Моделювання складних ситуацій у VR дозволяє тренувати увагу, прийняття рішень та поведінку в стресових умовах без

фізичної загрози, що особливо важливо у сфері протимінної діяльності й підготовці захисників. Такі тренажери не потребують реального полігону чи важкого обладнання, що здешевлює підготовку та підвищує безпеку тренувального процесу.

Впровадження технологій VR та AR у вищій освіті стикається з низкою викликів. По-перше, висока вартість апаратного та програмного забезпечення, потенційний фізичний дискомфорт від VR-гарнітур та когнітивне перевантаження є суттєвими перешкодами [4]. По-друге, підготовка викладача: педагог повинен опанувати нові технології, розуміти специфіку VR/AR-середовища, володіти цифровими інструментами для створення інтерактивного контенту та навчальних сценаріїв. По-третє, адаптація навчальних матеріалів: традиційні лекції, практичні та лабораторні роботи потребують перетворення у цифрові інтерактивні формати, що включає моделювання процесів, інтерактивні симуляції або 3D-візуалізацію. Ці виклики потребують системного підходу та підтримки університету, але їхнє подолання забезпечує ефективне впровадження інноваційних технологій та підвищує якість навчання.

Перспективи розвитку технологій VR та AR у вищій освіті: інтеграція у дистанційне та гібридне навчання дозволяє створювати інтерактивні віртуальні класи та лабораторії, забезпечуючи ефективне засвоєння матеріалу незалежно від місця перебування студента; розробка методичних рекомендацій для викладачів сприятиме правильному використанню VR/AR у різних дисциплінах та адаптації навчальних програм під інноваційні технології; на часі необхідні дослідження ефективності VR/AR у різних галузях знань для оцінки впливу технологій на навчальні результати та розвиток компетентностей студентів. Реалізація цих перспектив сприятиме підвищенню якості освіти та розвитку педагогічної майстерності викладачів.

#### **Список використаних джерел:**

1. Губарєва Д. В. Використання VR- та AR-технологій як засобу розвитку соціальної компетентності майбутніх спеціалістів педагогічного

спрямування. *Педагогічні науки: теорія та практика*, 2023. (1). С. 98-104. <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2023-1-14>

2. Balalle H. *Learning beyond realities: Exploring virtual reality, augmented reality, and mixed reality in higher education — a systematic literature review*. Discover Education, 2025. 4. P. 151. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00559-7>

3. Bocharova Y. The use of VR/AR technologies for simulating clinical cases in the training of future psychological counselors. *European Studies. Learning & Teaching: In the World of Technologies: Conference Proceedings of the IV International Scientific & Practical Conference 2025*. (pp. 39). H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University. <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/142215ec-8695-49bf-beda-edcb0a83aa48>

4. Liu D., Bhagat K. K., Gao Y., Chang T. W., Huang R. The potentials and trends of virtual reality in education. In D. Liu, C. Dede, R. Huang, & J. Richards (Eds.), *Virtual, augmented, and mixed realities in education* 2017. (pp. 105–130). Springer Nature Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-5490-7\\_7](https://doi.org/10.1007/978-981-10-5490-7_7)

5. Stephan R., Doery A. R., Simmons C. Virtual reality tours as an immersive approach to archaeology in higher education. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2025. 8(1). P. 1–9. <https://doi.org/10.5334/jcaa.185>

**Красковський Є. М.,**

*здобувач вищої освіти ступеня доктора філософії,*

*Пенітенціарна академія України, м. Чернігів*

## **СИТУАТИВНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ ГОТОВНОСТІ ПЕРСОНАЛУ ДКВС ДО ЗАСТОСУВАННЯ СПЕЦІАЛЬНИХ ЗАСОБІВ**

Аналіз пенітенціарної практики останніх років, зокрема, справи щодо катувань у Державній установі «Божковська виправна колонія №16» (2024 р.) [1] та перевищення повноважень у Черкаському слідчому ізоляторі (2021 р.) [2], свідчить про критичну необхідність перегляду підходів до навчання персоналу.

Традиційна академічна підготовка (лекція – семінар – практичне заняття з окремої дисципліни) часто не забезпечує формування стійких навичок законного застосування спеціальних засобів у стресових умовах. У цьому контексті О. О. Ільїна зазначає, що професійна підготовка передбачає не тільки пояснення майбутньому фахівцеві мовних фактів, явищ, процесів, розуміння та інтерпретацію ним отриманої інформації, а передусім – уміння на практиці використовувати здобуті знання [3].