

Visn. Lviv. Univ., Ser. Zhurn. 2026: 58; 207–219 • DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2026.58.13923>

УДК 378.014:371.3

ІНТЕРАКТИВНІ ГЕЙМІФІКОВАНІ ОСВІТНІ ЕЛЕМЕНТИ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ЖУРНАЛІСТІВ (НА ПРИКЛАДІ ОП «ЖУРНАЛІСТИКА» ВІННИЦЬКОГО ДЕРЖАВНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБИНСЬКОГО)

Ірина Одобецька

*Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
вул. К. Острозького, 32, 21001, Вінниця, Україна*

e-mail: odobetska99@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-2265-1842>

У статті проаналізовано досвід упровадження гейміфікованих інтерактивних освітніх елементів у процес професійної підготовки майбутніх журналістів на прикладі освітньої програми «Журналістика» Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Розглянуто використання коміксу, настільної гри та цифрових сервісів як інструментів активізації навчальної діяльності, розвитку професійних компетентностей, комунікативних навичок і критичного мислення студентів. Показано освітній потенціал гейміфікації як ефективного засобу підвищення мотивації та практикоорієнтованості журналістської освіти.

Ключові слова: гейміфікація, журналістська освіта, освітня програма «Журналістика», інтерактивні методи навчання, професійні компетентності, ВДПУ.

1. Постановка проблеми.

У підготовці майбутніх журналістів дедалі більшої ваги набувають методи навчання, орієнтовані на активну взаємодію, практичну діяльність та залучення здобувачів освіти до моделювання професійних ситуацій. Такі підходи спрямовані не лише на опанування теоретичних положень, а й на формування вмінь застосовувати фахові знання в умовах, максимально наближених до реального медіасередовища. У цьому контексті гейміфікація розглядається як результативний педагогічний інструмент, що передбачає використання ігрових механік у структурі освітнього процесу з метою підвищення навчальної мотивації, активності та стійкості засвоєння матеріалу.

Залучення цифрових платформ і сервісів, зокрема Kahoot, Classcraft, Miro, Mentimeter, Padlet, Canva, Trello, ChatGPT, Notion та інтерактивних курсів на базі Google, сприяє формуванню інноваційного формату навчальної комунікації. У межах такого підходу технології виконують не допоміжну, а системоутворювальну

функцію, забезпечуючи можливість створення інтерактивних завдань, спільних візуальних просторів, навчальних проєктів, карт знань, адаптивних форм контролю та середовищ командної роботи. Використання цих інструментів розширює доступ до навчального контенту, забезпечує оперативний зворотний зв'язок, стимулює творчу активність студентів і розвиває навички співпраці в цифровому середовищі. У результаті освітній процес набуває динамічного, практикоорієнтованого характеру та відповідає вимогам професійної діяльності сучасного журналіста, для якого цифрові технології є невід'ємним складником фахової компетентності.

2. Теоретичне підґрунтя.

Теоретичне підґрунтя дослідження сформовано на основі міждисциплінарного аналізу наукових, навчально-методичних та аналітичних джерел, у яких розглядаються ключові положення гейміфікації, професійної журналістської освіти, медіаграмотності та інтерактивних педагогічних технологій. Сукупність опрацьованих матеріалів дозволила вибудувати цілісне теоретичне бачення гейміфікації як сучасного освітнього інструмента та обґрунтувати її потенціал у контексті підвищення ефективності підготовки майбутніх журналістів.

Інформаційну базу дослідження становлять наукові праці вітчизняних і зарубіжних учених, які висвітлюють концептуальні, методологічні й практичні аспекти впровадження ігрових механік у навчальний процес. Особливу увагу приділено дослідженням, у яких гейміфікація розглядається як інструмент активізації пізнавальної діяльності, формування мотивації та розвитку професійних компетентностей здобувачів освіти. У межах роботи було проаналізовано наукові напрацювання К. Вербаха¹, Х. Дічева, Д. Дічевої, О. Ткаченка², О. Коваленко³, О. Карабін, С. Толочко, О. Саган та інших авторів, які досліджують теоретичні засади, педагогічні умови та практичні моделі застосування гейміфікації в освітньому середовищі⁴.

Опрацювання зазначених джерел дало змогу узагальнити основні підходи до використання ігрових технологій у навчанні, визначити їх дидактичні можливості та окреслити перспективи адаптації гейміфікаційних моделей до специфіки журналістської освіти. Отримані теоретичні висновки стали основою для подальшого конструювання авторського гейміфікованого освітнього елементу та розроблення навчально-методичного забезпечення, спрямованого на формування медіаграмотності й професійних компетентностей майбутніх журналістів.

3. Методологічна основа дослідження

Методологічну основу дослідження становить комплекс загальнонаукових та спеціальних методів пізнання, що забезпечили всебічний аналіз процесу впрова-

¹ Werbach, K., & Hunter, D. (2012), *Gamification: How game elements motivate behavior*. In *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*, pp. 3-31, Pfeiffer.

² Ткаченко, О. (2015), "Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір", *Актуальні питання гуманітарних наук*, Вип. 11, с. 303-309 : [Електронний ресурс]. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45 (дата звернення: 14.06.2025)

³ Коваленко, О. О., Паламарчук, С. А. (2023), *Моделі гейміфікації в системах управління навчанням*: монографія, ВНТУ, Вінниця, 85 с.

⁴ Клочко, А. О., Прокопенко, А. А. (2021), "Використання інструментів гейміфікації в освітньому процесі", *Міжнародна науково-практична конференція «Дослідження різних напрямків розвитку психології та педагогіки»*, Одеса, с. 111-113.

дження гейміфікованих освітніх елементів у професійну підготовку майбутніх журналістів у межах ОП «Журналістика» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

У процесі роботи застосовано теоретичні методи дослідження, зокрема аналіз і синтез наукових джерел, що дозволило узагальнити сучасні підходи до гейміфікації в освіті, визначити її дидактичні функції та освітній потенціал у контексті журналістської підготовки. Метод порівняння використовувався для зіставлення традиційних і інтерактивних форм навчання та виявлення їхніх переваг і обмежень у формуванні професійних компетентностей студентів-журналістів. Узагальнення дало змогу сформулювати концептуальні засади впровадження гейміфікованих елементів у навчальний процес.

Ключову роль у дослідженні відіграли емпіричні методи, що забезпечили отримання практичних результатів. Метод педагогічного спостереження застосовувався під час реалізації гейміфікованих елементів на заняттях із фахових дисциплін, зокрема «Історія журналістики», «Основи медіаграмотності» та «Фактчекінг». Спостереження дозволило зафіксувати рівень навчальної активності студентів, їхню залученість до роботи, характер комунікативної взаємодії та особливості виконання командних завдань у процесі використання коміксів, настільної гри «JournMan» і цифрових платформ⁵.

Метод педагогічного експерименту реалізовано у формі впровадження авторських гейміфікованих освітніх продуктів у навчальний процес. Експеримент передбачав поетапну розробку навчального коміксу, створення настільної гри «JournMan» та використання цифрових сервісів (Kahoot, Miro, Mentimeter, Padlet, Canva, Trello, ChatGPT, Notion) як інструментів організації навчальної діяльності. Результати експерименту оцінювалися через аналіз виконаних студентами завдань, якість підсумкових навчальних продуктів, рівень оперування професійною термінологією та здатність застосовувати знання в змодельованих професійних ситуаціях.

Для оцінювання освітнього ефекту гейміфікації використано метод аналізу результатів навчальної діяльності студентів, зокрема навчальних коміксів, ігрових матеріалів, презентацій і письмових рефлексій. Це дало змогу простежити динаміку засвоєння теоретичного матеріалу, розвиток аналітичного мислення, творчих і комунікативних умінь.

Допоміжним виступив метод моделювання, який застосовувався під час проектування гейміфікованих освітніх елементів. Він дозволив створити дидактичні моделі навчального коміксу та настільної гри, адаптовані до змісту журналістських дисциплін і спрямовані на досягнення конкретних освітніх цілей – розширення професійної лексики, формування критичного мислення, навичок командної роботи та швидкого ухвалення рішень.

Механізм реалізації дослідження передбачав кілька послідовних етапів: теоретичне обґрунтування гейміфікаційного підходу; проектування й розроблення геймі-

⁵ Гандзюк, В. (2025), «Особливості застосування інтерактивних методів навчання у викладанні журналістських дисциплін для здобувачів вищої освіти», *Collection of Scientific Papers with the Proceedings of the 3rd International Scientific and Practical Conference «New Horizons in Scientific Research: Challenges and Solutions»* (March 31 – April 2, 2025. Marseille, France). *European Open Science Space*, pp. 121-124.

фікованих освітніх елементів; їх упровадження в освітній процес; спостереження та аналіз навчальної діяльності студентів; узагальнення отриманих результатів. Саме комплексне застосування зазначених методів забезпечило достовірність висновків і дозволило оцінити ефективність гейміфікованих освітніх елементів у професійній підготовці майбутніх журналістів.

4. Виклад основного матеріалу дослідження.

У межах дослідження було проаналізовано практику впровадження гейміфікованих освітніх елементів у зміст та організацію освітніх компонентів освітньої програми «Журналістика» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Увагу зосереджено на тих формах навчальної діяльності, які поєднують ігрові механіки з професійно орієнтованими завданнями та сприяють активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти. Аналіз здійснювався на прикладі окремих дисциплін фахового спрямування, де гейміфікація виступає не допоміжним, а структурним елементом освітнього процесу⁶.

Одним із таких освітніх компонентів є дисципліна «Історія журналістики», у межах якої поряд із засвоєнням теоретичного та фактологічного матеріалу важливим завданням є розвиток умінь інтерпретувати історичні події, медійні практики та етапи становлення журналістики з урахуванням сучасних форм комунікації. З цієї метою зі студентами четвертого курсу було реалізовано гейміфікований творчий освітній проєкт, спрямований на створення навчального коміксу як інтегрованого медіапродукту.

Застосування формату коміксу як навчального інструменту зумовлене його здатністю поєднувати текстову й візуальну складові та створювати умови для багатовимірного опрацювання навчального контенту. Такий підхід дозволив студентам працювати з історією журналістики не лише на рівні відтворення фактів і хронології, а й через образно-нарративне осмислення ключових процесів, подій і постатей. У результаті здобувачі освіти мали змогу простежити логіку розвитку масових комунікацій, переосмислити роль журналістики в різні історичні періоди та візуалізувати ці процеси у доступній і сучасній формі⁷.

Реалізація проєкту відбувалася поетапно. На першому етапі студенти обирали тему або історичний період відповідно до змісту навчальної дисципліни. Далі здійснювалася розробка сценарію – стислої, але концептуально цілісної сюжетної лінії, що відображала ключові події, явища та причинно-наслідкові зв'язки. Важливим завданням було перетворення академічного матеріалу на структурований візуально-текстовий нарратив із чіткою логікою побудови кадрів, продуманими діалогами та смисловими акцентами.

Наступний етап передбачав візуальне оформлення навчального продукту. Студенти використовували різні художні та цифрові техніки, зокрема цифрове малювання, колажні рішення з використанням архівних зображень, а також стилізовану

⁶ Гандзюк, В. О. (2025), «Актуальні проблеми та перспективи підготовки журналістів у закладах вищої освіти», *Журналістика й мистецтво слова: збірник наукових статей*, гол. редактор Т. О. Цепкало; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вип. 17, ТОВ «Меркьюрі-Поділля», с. 7-11.

⁷ Гандзюк, В. О., Каленич, В. М., Гальчак, С. Д.. (2025). *Кафедра журналістики, реклами та зв'язків з громадськістю як освітньо-науковий осередок формування медіафахівців: досвід і перспективи*: монографія, Видавничий дім «Гельветика», Одеса, 148 с.

векторну графіку. Особлива увага приділялася дотриманню принципів візуальної комунікації, зокрема композиційній цілісності, зрозумілості образів і відповідності стилістики змістовому наповненню. Консультації з викладачем у процесі роботи були спрямовані на забезпечення фактологічної точності, коректності термінології та обґрунтованості історичних інтерпретацій⁸.

Робота над навчальним коміксом виступила ефективним засобом поглибленого опрацювання історичного матеріалу. У процесі виконання завдання студенти не обмежувалися відтворенням послідовності подій, а аналізували причинно-наслідкові зв'язки та соціокультурний контекст трансформацій у сфері журналістики, що сприяло розвитку аналітичного мислення. Водночас проєкт стимулював творчу активність, формував уміння візуального наративного конструювання, основи медіадизайну та навички роботи з контентом із використанням сучасних цифрових інструментів.

Практичний досвід засвідчив, що залучення коміксу як навчального продукту позитивно впливає на рівень навчальної мотивації та полегшує засвоєння матеріалу завдяки поєднанню історичного змісту з елементами творчої візуалізації. За відгуками студентів, такий формат сприяв сприйняттю історії журналістики як динамічного й інтерактивного процесу, а створення власного медіапродукту дозволяло поєднати дослідницьку діяльність із роллю активного творця контенту. Представлення підсумкових робіт у форматі мініпрезентацій створило умови для колективного обговорення різних інтерпретацій історичних подій та продемонструвало різноманіття авторських підходів.

Отже, реалізація проєкту зі створення навчального коміксу в межах дисципліни «Історія журналістики» підтвердила його ефективність як інноваційного освітнього інструменту, що інтегрує дослідницьку, творчу й аналітичну діяльність та сприяє поглибленому осмисленню історії журналістики і формуванню професійних компетентностей майбутніх фахівців медіасфери.

Паралельно в межах дослідження було розроблено авторський гейміфікований освітній продукт – інтелектуальну настільну гру «JournMan», концепція якої базується на ігровій механіці популярної гри Alias, але наповнена фаховим журналістським змістом і адаптована до освітніх потреб студентів спеціальності «Журналістика». Ігровий матеріал представлено у вигляді карток із професійними термінами, фразеологічними одиницями, елементами журналістського сленгу та ключовими поняттями медіагалузі, що забезпечує засвоєння професійної лексики в динамічному та інтерактивному форматі.

Розроблення цього елемента охоплювало завершений підготовчий цикл, від формулювання навчальних завдань до відбору відповідних ігрових механік і створення чіткої системи правил. Така послідовність дій дала змогу поєднати освітню складову з елементами гри в єдиному навчальному просторі, у межах якого студенти

⁸ Гандзюк, В. О., Одобецька, І. С. (2025), "Роль, значення та практичні аспекти впровадження медіаграмотності в університетській освіті: з досвіду Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського", *Інформаційна грамотність в умовах воєнного стану: обробка, захист та презентація даних: матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації*, 2 грудня – 12 січня 2025 року. Львів – Торунь, Liha-Pres, 188 с.

не лише вдосконалюють фахові компетентності, а й залучаються до емоційної взаємодії, формуючи позитивне ставлення до навчального процесу.

В основі концепції освітнього компонента лежить ідея розвитку професійно-мовленнєвої компетентності майбутніх журналістів через формат командної гри. Механізм пояснення понять без прямого їх називання створює ситуацію активного пізнавального пошуку, у якій студенти задіюють наявні знання, асоціативне мислення, здатність до імпровізації та глибоке розуміння спеціалізованої термінології. Такий підхід сприяє розширенню словникового запасу, оперативному відтворенню засвоєного матеріалу та надає навчанню динамічного й емоційно насиченого характеру.

У концептуальному вимірі настільна гра «JournMan» реалізує два взаємопов'язані рівні взаємодії. Комунікативний рівень передбачає роботу студентів у командах, що стимулює розвиток навичок співпраці, взаєморозуміння та ефективної професійної комунікації. Когнітивний рівень, своєю чергою, спрямований на активізацію мисленнєвих процесів: учасники не лише відтворюють відомі поняття, а й переосмислюють їх, вибудовуючи власні логічні та мовні стратегії для пояснення складних термінів.

Відмінною рисою розробленого ігрового блоку є наявність додаткових механік, відсутніх у класичній грі Alias, зокрема ігрового поля з елементами ускладнення, гнучкої системи правил для опрацювання складної термінології, а також можливості нарахування бонусних і штрафних балів. Зазначені елементи надають грі стратегічної багатовимірності та підвищують її дидактичну результативність.

Під час створення гейміфікованого освітнього продукту важливим завданням було не лише пристосування ігрової моделі до змісту журналістських дисциплін, а й чітке визначення педагогічних орієнтирів, на досягнення яких спрямоване використання настільної гри «JournMan». Саме формулювання навчальних цілей стало основою для вибудовування внутрішньої логіки гри, добору ігрових карток, розроблення правил та впровадження механік, що забезпечують стійкий освітній ефект. Орієнтація на професійну термінологію дозволяє розглядати гру як інструмент поглибленого засвоєння ключових понять і принципів журналістики, а її навчальні завдання сконструйовано з урахуванням необхідності розвитку базових і спеціалізованих компетентностей, важливих для фахової підготовки майбутніх журналістів.

Одним із ключових завдань упровадження гейміфікованого освітнього елемента стало цілеспрямоване розширення та впорядкування професійного словникового запасу студентів. Журналістська лексика, зокрема терміни, елементи професійного сленгу, жаргонні одиниці та англomовні запозичення, що є невід'ємною складовою фахової діяльності репортера чи редактора, оскільки забезпечує точність опису процесів, явищ і специфіки роботи в медіасередовищі. Ігровий формат дає змогу не лише ознайомити студентів із відповідними поняттями, а й залучити їх до активного мовленнєвого використання цієї лексики, що позитивно впливає на її усвідомлення та довготривале запам'ятовування. Процес пояснення слів без прямого називання активізує асоціативні, логічні та аналітичні механізми мислення, спонукає до побудови альтернативних мовних формулювань, добору синонімів і тренує здатність до «перекодування» інформації, що є надзвичайно важливим для журналістської практики.

Використання гейміфікації також сприяє реалізації ще однієї важливої освітньої мети – розвитку комунікативних умінь і навичок командної взаємодії. Процес пояснення та відгадування термінів відбувається в умовах інтенсивної колективної діяльності, що формує вміння ефективно працювати в групі, уважно сприймати думки інших, оперативно реагувати на висловлювання партнерів і узгоджувати спільну тактику. Це має суттєве значення для професійного становлення майбутніх журналістів, адже медіасфера за своєю природою передбачає постійну взаємодію між різними учасниками редакційного процесу: кореспондентами, редакторами, продюсерами та іншими фахівцями. Гра створює комфортне, але водночас конкурентне середовище, у межах якого зазначені навички формуються природно та без надмірного педагогічного тиску.

Окрему групу педагогічних завдань становить розвиток умінь швидкого мислення та оперативної актуалізації знань в умовах часових обмежень. Наявність чіткого таймінгу, притаманного ігровій механіці, моделює реальні обставини професійної діяльності журналіста, коли необхідно швидко ухвалювати рішення, структурувати інформацію та подавати її стисло й точно. Таке тренування є особливо цінним для студентів, орієнтованих на роботу в новинній журналістиці, репортажній практиці чи публіцистиці, де темп і чіткість викладу мають вирішальне значення.

Важливим аспектом застосування гейміфікованого елементу є також підвищення навчальної мотивації студентів. Ігрова форма сприяє виникненню стійкого інтересу, стимулює прагнення до досягнення результату, подолання складних завдань і покращення командних показників. У такий спосіб формується внутрішня мотивація до опанування журналістської термінології не через формальні вимоги, а завдяки емоційному залученню та змагальності. Водночас зростає рівень пізнавальної активності: учасники прагнуть запам'ятовувати нові поняття, звертаються до допоміжних матеріалів, обговорюють значення термінів після завершення гри, що сприяє розширенню їхнього професійного світогляду.

Окремим освітнім завданням у межах гейміфікованого елементу є розвиток толерантного ставлення до помилок і здатності до їх усвідомленого аналізу. Запроваджена система штрафних балів не має репресивного характеру, а виконує регулятивну та виховну функції, сприяючи формуванню уважності, самодисципліни та розуміння важливості точності у професійному мовленні. Учасники гри вчаться конструктивно працювати з власними помилками: обговорювати їх у команді, встановлювати причини виникнення та виробляти стратегії запобігання подібним неточностям у подальшій діяльності. Такий підхід є важливим складником формування професійної відповідальності майбутніх журналістів.

Отже, сукупність навчальних цілей і завдань гейміфікованого освітнього елементу «JournMan» охоплює когнітивний, соціально-комунікативний і мотиваційний виміри фахової підготовки студентів. Запропонована гра функціонує не лише як засіб урізноманітнення занять чи підвищення активності аудиторії, а як повноцінний дидактичний інструмент, здатний комплексно впливати на формування професійних компетентностей і поглиблювати розуміння закономірностей функціонування медіасфери. Саме це визначає її освітню цінність і дозволяє розглядати «JournMan» як ефективний приклад інтеграції гейміфікації в сучасну систему журналістської освіти.

Водночас результативне засвоєння навчального матеріалу з відповідних дисциплін потребує не лише використання інтерактивних форм роботи, а й чіткої систе-

матизації теоретичних знань та методологічних підходів до аналізу медіаконтенту. З огляду на це, паралельно з ігровою практикою було створено навчально-методичний посібник, який виконує функцію структурної основи курсу та забезпечує цілісне уявлення про механізми медіавпливу, критерії оцінювання достовірності інформації й принципи фактчекінгу.

Навчально-методичний посібник розширює можливості застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі, оскільки поєднує узагальнені теоретичні положення з детальними прикладами аналітичної роботи з автентичними медіаматеріалами. Якщо ігровий компонент орієнтований передусім на формування навичок через моделювання ситуацій та практичну взаємодію, то посібник створює методологічне підґрунтя для усвідомленого, системного й аргументованого аналізу інформації. Такий комплексний підхід дозволяє сформулювати у студентів не лише зацікавлення предметом, а й глибоке розуміння принципів функціонування сучасного медіапростору. У зв'язку з цим наступний підрозділ присвячено аналізу змісту, структури та освітнього потенціалу розробленого навчально-методичного посібника⁹.

Розроблений навчально-методичний посібник із дисциплін «Основи медіаграмотності» та «Фактчекінг» спрямований на формування у здобувачів освіти навичок критичного сприйняття інформаційних повідомлень, виявлення маніпулятивних впливів і здійснення перевірки даних у сучасному медіасередовищі. Його актуальність зумовлена інтенсивним зростанням інформаційних потоків, поширенням недостовірних повідомлень, наявністю гібридних загроз та суспільною потребою у формуванні відповідальної й критично мислячої аудиторії.

Зміст посібника представлений різноманітними зразками медіаконтенту, зокрема новинними матеріалами, дописами із соціальних мереж, фотографіями, інфографікою, мемами, відеофрагментами та іншими поширеними форматами цифрових повідомлень. Кожен приклад супроводжується ґрунтовним аналізом з позицій медіаграмотності та фактчекінгу. У межах розгляду визначаються тип повідомлення, потенційні ознаки маніпуляції, фактичні помилки, приховані смислові акценти, емоційні тригери, порушення журналістських стандартів і можливі етичні ризики. Такий підхід забезпечує системне розуміння принципів функціонування сучасного медіаконтенту та механізмів його впливу на аудиторію.

Структурно посібник поєднує теоретичний і практичний складники. Теоретичний розділ висвітлює базові поняття медіаграмотності, особливості поширення дезінформації, основні методи перевірки фактів, типологію фейкових повідомлень і специфіку функціонування медіа в умовах війни. Практичний блок містить аналітичні завдання, вправи на виявлення маніпулятивних технік, елементи гейміфікованого навчання та кейси, побудовані на матеріалах українського й міжнародного інформаційного простору. Це сприяє формуванню не лише теоретичних знань, а й прикладних навичок роботи з медіаконтентом.

Змістове наповнення та структура посібника дозволяють ефективно використовувати його в різних моделях організації освітнього процесу. У традиційному форматі він може слугувати основним або допоміжним матеріалом під час лекційних, семінарських і практичних занять. Завдяки наявності готових прикладів і покроко-

⁹ Гандзюк, В. О., Одобецька, І. С. (2025), *Читати між рядків: практикум із медіаграмотності*, ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 74 с.

вого алгоритму аналізу викладач отримує можливість демонструвати різні типи маніпуляцій, організовувати колективні обговорення, порівняльні вправи та дискусії. Окремі завдання посібника також можуть застосовуватися як тренувальний матеріал під час підготовки до модульного чи підсумкового контролю.

Теоретичний матеріал у межах курсу опановується студентами переважно самостійно, тоді як виконання практичних завдань організовується в онлайн-середовищі з використанням платформ Google Classroom, Moodle, Viber Communities та інших цифрових інструментів. Такий формат надає здобувачам освіти можливість у зручному темпі працювати з навчальними матеріалами, а під час аудиторних занять зосереджуватися на розгляді найбільш складних або дискусійних прикладів, участі в дебатах і презентації результатів власних досліджень медіаконтенту. Запровадження цього підходу сприяє розвитку навчальної автономії студентів і забезпечує більш ґрунтовне засвоєння практичних умінь.

В умовах дистанційного навчання навчально-методичний посібник виконує функцію базового елемента курсу. Його логічна структура дозволяє ефективно організовувати онлайн-семінари, інтерактивні практичні заняття та віртуальні вправи з аналізу інформаційних повідомлень, а також використовувати матеріали посібника як основу для тестових завдань, форумних дискусій і відеолекцій. Чітко окреслені алгоритми фактчекінгу забезпечують можливість самостійного виконання завдань із дотриманням визначеної методології, що робить посібник зручним для індивідуальної роботи та легко адаптованим до формату онлайн-навчання.

5. Результати і перспективи подальших досліджень обговорення

Перспективи подальших досліджень пов'язані насамперед із розширенням цифрового компонента розробленого освітнього продукту. Доцільним є створення інтерактивної онлайн-платформи, яка поєднуватиме електронну версію посібника, актуальну базу медіаприкладів, мультимедійні пояснення та інструменти для колективного аналізу контенту. Подальший розвиток може передбачати трансформацію посібника в повноцінний онлайн-курс із відеолекціями, інтерактивними завданнями та системами зворотного зв'язку.

Окремим напрямом подальших досліджень є систематичне оновлення навчального контенту з урахуванням новітніх інформаційних викликів, зокрема поширення дезінформації, створеної за допомогою технологій штучного інтелекту. Важливою перспективою є також залучення до вдосконалення матеріалів практиків медіаіндустрії, що дозволить підвищити прикладну цінність курсу та його відповідність реальним умовам професійної діяльності.

6. Висновок

У ході дослідження було комплексно проаналізовано можливості застосування гейміфікації як інноваційного інструменту підвищення ефективності навчання у процесі професійної підготовки майбутніх журналістів. Теоретичне осмислення проблеми у поєднанні з практичним моделюванням освітніх рішень дозволило обґрунтувати доцільність інтеграції ігрових механік у викладання дисциплін, пов'язаних із медіаграмотністю, фактчекінгом та професійною мовною підготовкою.

Ключовим результатом роботи стало розроблення та апробація гейміфікованого освітнього елементу «JournMan», який поєднує навчальні цілі з ігровою логікою та створює умови для активного залучення студентів до освітнього процесу. Запропонована модель сприяє систематизації та розширенню професійної журналістської

лексики, розвитку асоціативного, логічного й аналітичного мислення, формуванню навичок точного та гнучкого мовлення. Важливою перевагою гри є її здатність стимулювати не механічне відтворення знань, а їх усвідомлене використання в умовах комунікативної взаємодії та часових обмежень, що наближає навчальний процес до реальних умов професійної діяльності журналіста.

Дослідження засвідчило, що гейміфікований формат позитивно впливає не лише на когнітивну, а й на соціально-комунікативну та мотиваційну складові навчання. Командна взаємодія, змагальний елемент і конструктивна робота з помилками сприяють формуванню відповідальності, саморефлексії, уміння працювати в колективі та приймати спільні рішення. У результаті гра функціонує як повноцінний дидактичний інструмент, здатний комплексно впливати на розвиток професійних компетентностей майбутніх журналістів.

Вагомим здобутком роботи є також створення навчально-методичного посібника з дисциплін «Основи медіаграмотності» та «Фактчекінг», який забезпечує систематизацію теоретичних знань і формування практичних навичок аналізу медіаконтенту. Поєднання структурованого теоретичного матеріалу з практичними кейсами та аналізом реальних інформаційних повідомлень дозволяє студентам опанувати методологію критичного мислення, верифікації інформації та виявлення маніпулятивних впливів у сучасному медіапросторі. Комплексне використання посібника та гейміфікованого елементу формує цілісну модель навчання, що поєднує інтерактивну практику з аналітичною глибиною.

Отримані результати підтверджують адаптивність розроблених освітніх матеріалів до різних форматів організації навчального процесу — аудиторного, змішаного та дистанційного. Це розширює можливості їх практичного застосування в умовах цифровізації освіти та підвищує їхню актуальність для сучасної журналістської підготовки.

Таким чином, проведене дослідження доводить, що інтеграція гейміфікації та системного навчально-методичного забезпечення є ефективним шляхом модернізації журналістської освіти. Запропоновані підходи сприяють формуванню професійно компетентного, критично мислячого та медіаграмотного фахівця, здатного адаптуватися до динамічних викликів сучасного інформаційного суспільства, що визначає практичну цінність і наукову значущість виконаної роботи.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Гандзюк, В. (2025), “Особливості застосування інтерактивних методів навчання у викладанні журналістських дисциплін для здобувачів вищої освіти”, *Collection of Scientific Papers with the Proceedings of the 3rd International Scientific and Practical Conference «New Horizons in Scientific Research: Challenges and Solutions» (March 31 – April 2, 2025. Marseille, France). European Open Science Space*, pp. 121-124.
2. Гандзюк, В. О., Каленич, В. М., Гальчак, С. Д. (2025), *Кафедра журналістики, реклами та зв'язків з громадськістю як освітньо-науковий осередок формування медіафахівців: досвід і перспективи*: монографія, Видавничий дім «Гельветика», Одеса, 148 с.
3. Гандзюк, В. О., Одобецька, І. С. (2025), “Роль, значення та практичні аспекти впровадження медіаграмотності в університетській освіті: з досвіду Вінницького

- державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського”, *Інформаційна грамотність в умовах воєнного стану: обробка, захист та презентація даних: матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації, 2 грудня – 12 січня 2025 року*. Львів – Торунь, Liha-Pres, 188 с.
4. Гандзюк, В. О. (2025), “Актуальні проблеми та перспективи підготовки журналістів у закладах вищої освіти”, *Журналістика й мистецтво слова: збірник наукових статей*, гол. редактор Т. О. Цепкало; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вип. 17, ТОВ «Меркьюрі-Поділля», с. 7-11.
 5. Гандзюк, В. О., Одобецька, І. С. (2025), *Читати між рядків: практикум із медіаграмотності*, ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 74 с.
 6. Ключко, А. О., Прокопенко, А. А. (2021), “Використання інструментів гейміфікації в освітньому процесі”, *Міжнародна науково-практична конференція «Дослідження різних напрямків розвитку психології та педагогіки»*, Одеса, с. 111-113.
 7. Коваленко, О.О., Паламарчук, С. А. (2023), *Моделі гейміфікації в системах управління навчанням*: монографія, ВНТУ, Вінниця, 85 с.
 8. Ткаченко, О. (2015), “Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір”, *Актуальні питання гуманітарних наук*, Вип. 11, с. 303-309 : [Електронний ресурс]. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45 (дата звернення: 14.06.2025)
 9. Werbach, K., & Hunter, D. (2012), “Gamification: How game elements motivate behavior”, *In The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*, pp. 3-31, Pfeiffer.

REFERENCES

1. Handziuk, V. (2025), “Osoblyvosti zastosuvannya interaktyvnykh metodiv navchannia u vykladanni zhurnalistskykh dystsyplin dlia zdobuvachiv vyshchoi osvity”, *Collection of Scientific Papers with the Proceedings of the 3rd International Scientific and Practical Conference «New Horizons in Scientific Research: Challenges and Solutions»* (March 31 – April 2, 2025, Marseille, France), European Open Science Space, pp. 121–124.
2. Handziuk, V. O., Kalenych, V. M., Halchak, S. D. (2025), *Kafedra zhurnalistyky, reklamy ta zviazkiv z hromadskistiu yak osvitno-naukovyi oseredok formuvannia mediafakhivtsiv: dosvid i perspektyvy*: monohrafiia, Vydavnychiy dim «Helvetyka», Odesa, 148 p.
3. Handziuk, V. O., Odobetska, I. S. (2025), “Rol, znachennia ta praktychni aspekty vprovadzhennia mediahramotnosti v universytetskii osviti: z dosvidu Vinnytskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Mykhaila Kotsiubynskoho”, *Informatsiina hramotnist v umovakh voiennoho stanu: obrobka, zakhyst ta prezentatsiia danykh: materialy vseukrainskoho naukovogo-pedahohichnoho pidvyshchennia kvalifikatsii, 2 hrudnia – 12 sichnia 2025 roku*, Lviv – Torun, Liha-Pres, 188 p.
4. Handziuk, V. O. (2025), “Aktualni problemy ta perspektyvy pidhotovky zhurnalistiv u zakladakh vyshchoi osvity”, *Zhurnalistyka y mystetstvo slova: zbirnyk naukovykh statei*, hol. red. T. O. Tsepkało; Vinnytskyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet imeni Mykhaila Kotsiubynskoho. Issue 17, TOV «Merkiuri-Podillia», pp. 7–11.
5. Handziuk, V. O., Odobetska, I. S. (2025), *Chytaty mizh riadkiv: praktykum iz mediahramotnosti*, VDPU imeni Mykhaila Kotsiubynskoho, 74 p.

6. Klochko, A. O., Prokopenko, A. A. (2021), “Vykorystannia instrumentiv heimifikatsii v osvithnomu protsesi”, *Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia “Doslidzhennia riznykh napriamkiv rozvytku psykholohii ta pedahohiky”*, Odesa, pp. 111–113.
7. Kovalenko, O. O., Palamarchuk, S. A. (2023), *Modeli heimifikatsii v systemakh upravlinnia navchanniam*: monohrafiia, VNTU, Vinnytsia, 85 p.
8. Tkachenko, O. (2015), “Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalnyi prostir”, *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, Issue 11, pp. 303–309. [Elektronnyi resurs]. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45 (data zvernennia: 14.06.2025).
9. Werbach, K., Hunter, D. (2012), “Gamification: How game elements motivate behavior”, In *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, pp. 3–31, Pfeiffer.

**INTERACTIVE GAMIFIED EDUCATIONAL ELEMENTS
IN THE TRAINING OF FUTURE JOURNALISTS
(BASED ON THE EXAMPLE OF 'JOURNALISM'
EDUCATIONAL PROGRAM OF MYKHAILO KOTSIUBYNSKYI
STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY OF VINNYTSIA)**

Iryna Odobetska

Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University of Vinnytsia

Kn. Ostrozkyi Str., 32, Vinnytsia, Ukraine, 21001

e-mail: odobetska99@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-2265-1842>

The article examines the experience of implementing interactive gamified educational elements in the professional training of future journalists, using the educational program 'Journalism' at Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University of Vinnytsia as a case study. The relevance of the research is determined by the need to modernise journalism education in response to the digital transformation of the media sphere, the growing demand for practice-oriented learning, and the necessity to increase student motivation and engagement.

The study focuses on gamification as a pedagogical approach that integrates game mechanics into the educational process in order to enhance learning outcomes, stimulate cognitive activity, and support the development of professional competencies. Particular attention is paid to the use of creative and interactive formats, including educational comics, a gamified board game based on journalistic terminology, and digital tools such as online platforms and collaborative services. These elements are analysed as components of a holistic learning environment that combines theoretical knowledge with practical application.

The article describes the stages of designing and implementing gamified educational products, emphasising their role in developing professional language competence, critical thinking, teamwork skills, and the ability to operate effectively under time constraints. The use of visual storytelling and game-based interaction encourages students to reinterpret academic content, actively engage with journalistic concepts, and apply them in simulated professional situations. This approach contributes to deeper understanding, better retention of material, and the formation of media-related analytical skills.

The findings demonstrate that the integration of gamified elements into the educational program enhances student motivation, fosters creative and communicative abilities, and supports a learner-centered model of education. Gamification is presented not merely as a tool for increasing engagement, but as an effective didactic mechanism that strengthens the practical orientation of journalism education and aligns academic training with the realities of contemporary media practice.

Keywords: gamification, journalism education, educational program 'Journalism', interactive teaching methods, professional competencies, Mykhailo Kotsiubynskyi Vinnytsia State Pedagogical University.

Отримано редакцією видання / Received: 19.12.2025

Прорецензовано / Revised: 20.12.2025

Схвалено до друку / Accepted: 22.12.2025

Опубліковано на сайті видання / Published on the publication's website: 29.01.2026