



МІНІСТЕРСТВО  
ОСВІТИ І НАУКИ  
УКРАЇНИ



ІНСТИТУТ  
ОСВІТНЬОЇ АНАЛІТИКИ  
Державна наукова установа

# ГАРМОНІЗАЦІЯ СИСТЕМИ ОСВІТИ УКРАЇНИ З ЄВРОПЕЙСЬКИМ ОСВІТНІМ ПРОСТОРОМ: ДОСЯГНЕННЯ, ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

VII МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ



## HARMONISATION OF THE UKRAINIAN EDUCATION SYSTEM WITH THE EUROPEAN EDUCATION AREA: ACHIEVEMENTS, CHALLENGES AND PROSPECTS

VII INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE

2025

iea.gov.ua

**Хоменко А. О.**

аспірантка Інституту вищої освіти НАПН України, старша викладачка Вищого навчального закладу «Університет економіки та права «КРОК», Київ, Україна  
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-5938-6205>

### **СНАТ-ГРТ У РОЗРОБЦІ ІГОР ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНОГО СТАНДАРТУ ЖУРНАЛІСТА**

Сучасна українська вища освіта функціонує в умовах повномасштабної війни, що безпосередньо впливає на студентів. Вони приходять до аудиторій після ночей, проведених у бомбосховищах, після обстрілів і переживань за власне життя та життя рідних. Студенти – це представники різних поколінь, адже вища освіта доступна й необхідна впродовж усього життя. Усі студенти мають високий рівень цифрової компетентності, проте демонструють зниження інтересу до традиційних форм навчання.

Водночас використання інтерактивних методів ігрового навчання втрачає педагогічну інноваційність та набуває психологічної необхідності. Освітні ігри допомагають студентам переключитися, відновити емоційний баланс і долучитися до активного навчання, що особливо важливо в ситуаціях підвищеної тривожності.

Результати дослідження П. Ламерас, С. Арнаб, І. Данвелл, К. Стюарт, С. Кларк і П. Петрідіс окреслюють потенціал класифікації зв'язків між навчальними атрибутами та ігровими механіками як засобу для розширення розуміння вчителями того, як оптимально підтримувати навчання, одночасно покращуючи навчальний досвід у грі [1].

Д. Влахопулос та А. Макрі систематично переглядали літературу, що стосується ігор і симуляційної педагогіки у вищій освіті. Результати свідчать про те, що ігри та/або симуляції позитивно впливають на навчальні цілі. Дослідники визначили три результати навчання при інтеграції ігор у навчальний процес: когнітивний, поведінковий і афективний [2].

Л. Юлін, Д. Чен, С. Ден зазначають, що, незважаючи на велику кількість емпіричних досліджень щодо взаємозв'язку між цифровими освітніми іграми та мотивацією учнів до навчання, консенсусу ще не досягнуто. Але результати дослідження показали: «по-перше, цифрові освітні ігри позитивно впливають на мотивацію учнів до навчання; по-друге, залученість до навчання служить посередником між цифровими освітніми іграми та мотивацією учнів до навчання; по-третє, цифрове середовище пом'якшує взаємозв'язок між цифровими освітніми іграми та залученістю учнів до навчання» [3].

Л. Педраха-Рехас, К. Муньос-Фрїтіс, Е. Родрігес-Понсе та Д. Лароз дослідили взаємозв'язки між мобільним навчанням, результатами навчання й розвитком критичного мислення у студентів університетів. Науковці систематично переглядали емпіричні статті англійською мовою, опубліковані в журналах, індексованих у Web of Science з 2015 по травень 2024 р. (50 статей). Вони дійшли висновку, що інтеграція інструментів мобільного навчання може

потенційно покращити результати навчання студентів та їхні навички критичного мислення. З огляду на зазначене дослідники рекомендують освітянам і керівникам університетів інтегрувати та просувати впровадження нових технологій у методики навчання [4].

А. Халді, Р. Бузіді та Ф. Надер зауважують, що цифрові навчальні середовища характеризуються значним відсотком відсіву й низьким рівнем завершення навчання. Гейміфікація, яку можна визначити як застосування елементів ігрового дизайну в неігрових заходах, використовується для вирішення проблеми відволікання уваги учнів та стимулювання їхньої участі в курсі. Їхня класифікація підходів до гейміфікації «виявляє тенденцію до індивідуалізації та персоналізації в гейміфікації та підкреслює відсутність досліджень щодо гейміфікації контенту в порівнянні зі структурною гейміфікацією» [5].

Саме тому у Вищому навчальному закладі «Університет економіки та права «КРОК» упроваджено ігрову методику в курсах «Основи журналістики» і «Журналістикознавство». За допомогою ChatGPT розроблено ігри у форматі Drag & Drop, що допомагають студентам 1–2-го курсів вивчати складний для сприйняття документ – професійний стандарт журналіста – у доступній зі смартфона чи ПК, інтерактивній формі. Гра у форматі Drag & Drop дала змогу трансформувати складний нормативний матеріал у доступний, інтерактивний і водночас практико орієнтований досвід.

Варто зазначити, що під час упровадження ігрової методики було виявлено й певні технічні особливості. Студенти, які користувалися мобільними пристроями на базі Android і відкривали гру через браузер Chrome, не стикалися з труднощами. Водночас власники iPhone, які працювали через Safari, зауважили певні лаги. Однак ця технічна перешкода трансформувалась у позитивний педагогічний ефект: студенти самостійно знаходили вихід із ситуації, обмінювалися пристроями, працювали в групах, що сприяло розвитку навичок командної взаємодії та взаємодопомоги. Таким чином, гра стала не лише інструментом засвоєння професійного стандарту, а й середовищем соціалізації та формування «м'яких» навичок і загальних компетентностей.

Практичний результат використання цих ігор зафіксовано в написаній студентами спільній статті, яку вони опублікували на офіційних сторінках соціальних мереж університету. Такий підхід дав змогу закріпити навчальний матеріал, зробити перші кроки в практиці професійної комунікації та оприлюднення власних напрацювань.

У спільній статті студенти першого курсу зафіксували свої враження від занять, окреслили здобуті знання та рефлексували щодо ролі журналіста в суспільстві. Зокрема, вони відзначили важливість уміння відокремлювати факти від суджень; ознайомилися з ключовими положеннями Кодексу етики українського журналіста; визначили для себе цінність професійних стандартів у журналістиці; набули початкового досвіду у створенні журналістського тексту у форматі есе й статті, колективної публікації.

Важливою частиною експерименту стали відгуки студентів, що відобразили як навчальний, так і емоційний аспекти гри. Наприклад: «Я

зрозумів, як правильно писати тексти» (С. Кожевніков); «Перша гра була, як конструкція. А друга – цікавіша» (Д. Черевко); «Бути журналістом нелегко. Потрібно знати багато правил, наприклад: кожен факт потребує три джерела для підтвердження» (Д. Базилюк); «Курс “Основи журналістики” не такий нудний, як я спочатку уявляла. Ми дізналися, що вивчатимемо і який матимемо практичний результат» (С. Віту).

Студенти другого курсу, які вже мали базове уявлення про журналістську діяльність, у процесі гри більше зосередилися на конкретних фактах, пов’язаних із професійним стандартом.

Зокрема, у центрі їхньої уваги опинилися питання функціонального розподілу обов’язків між журналістом, редактором і випусковим редактором. Завдяки інструменту Drag & Drop студенти механічно співвідносили функції з професіями, розмірковували про різницю між кількістю виконуваних завдань та рівнем відповідальності.

Таким чином, студенти зробили висновок, що журналіст має найбільший спектр функцій, але відповідальність редактора, й особливо випускового редактора, є значно вищою. Крім того, другокурсники підкреслили, що саме гра допомогла їм структурувати та систематизувати інформацію, яка у звичайному текстовому вигляді стандарту здавалася перевантаженою. В інтерактивному форматі вони швидко засвоїли логіку побудови професійних ролей і функцій, що посилює їхню мотивацію до подальшого навчання.

### **Список використаних джерел**

1. Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to game mechanics / P. Lameris et al. *British Journal of Educational Technology*. 2017. Vol. 48, Iss. 4. P. 972–994. DOI: <https://doi.org/10.1111/bjet.12467> (дата звернення: 12.09.2025).

2. Vlachopoulos D., Makri A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2017. Vol. 14, Iss. 1. DOI: <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1> (дата звернення: 12.09.2025).

3. Li Y., Chen D., Deng X. The impact of digital educational games on student’s motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*. 2024. Vol. 19, Iss. 1, e0294350. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350> (дата звернення: 12.09.2025).

4. Pedraja-Rejas L., Muñoz-Fritis C., Rodríguez-Ponce E., Laroze D. Mobile learning and its effect on learning outcomes and critical thinking: A systematic review. *Applied Sciences*. 2024. Vol. 14, Iss. 19, 9105. DOI: <https://doi.org/10.3390/app14199105> (дата звернення: 12.09.2025).

5. Khaldi A., Bouzidi R., Nader F. Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*. 2023. Vol. 10, 10. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z> (дата звернення: 12.09.2025).