



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

М.З.Н.

Мала академія наук
України під егідою
ЮНЕСКО



Національний
технічний університет
ДНІПРОВСЬКА
ПОЛІТЕХНІКА
1899



Міністерство освіти і науки України
Національна академія наук України
Національний центр «Мала академія наук України»
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Київський національний університет
будівництва і архітектури
Національний університет «Запорізька політехніка»
Національний технічний університет
«Дніпровська політехніка»
Національний університет «Львівська політехніка»

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ

ХVІІІ МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
«АКАДЕМІЧНА Й УНІВЕРСИТЕТСЬКА
НАУКА: РЕЗУЛЬТАТИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ»

09 – 12 грудня 2025 року
Полтава

помітні зміни зафіксовано в умінні студентів критично оцінювати власний функціональний стан, застосовувати інноваційні засоби оздоровлення, здійснювати профілактику перевтоми та стресових навантажень. Також виявлено зростання навчальної активності, інтересу до дослідницької діяльності та прагнення до практичного впровадження отриманих знань у професійній підготовці.

Аналіз анкетування показав, що 83 % учасників експериментальної групи вважають запропоновану методику ефективною та практично значущою. Значна частина студентів зазначила, що інтеграція цифрових технологій та тренінгових форматів навчання зробила процес опанування знань більш доступним, наближеним до реальних умов майбутньої професійної діяльності.

Висновки. У результаті дослідження встановлено, що застосування інноваційних підходів у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури та спорту є дієвим засобом формування здоров'язбережувальної компетентності. Впровадження цифрових технологій, інтерактивних методів навчання, тренінгових занять і практико-орієнтованих завдань сприяло підвищенню рівня усвідомленості студентів щодо збереження власного здоров'я, розвитку навичок самоконтролю та планування рухової активності. За результатами експерименту зафіксовано стійку позитивну динаміку показників сформованості компетентності, зростання навчальної мотивації та готовності до впровадження здоров'язбережувальних технологій у майбутній професійній діяльності. Отже, інноваційні освітні технології є ефективною умовою підвищення якості підготовки фахівців фізичної культури та спорту та забезпечення їх здатності формувати здоровий спосіб життя в молодіжному середовищі.

Література:

1. Андреева Г.М. *Здоров'язбережувальні технології у підготовці студентської молоді* : монографія. Київ : Наукова думка, 2020. 214 с.
2. Галактіонова Т. В. *Формування здоров'язбережувальної компетентності студентів закладів вищої освіти. Педагогічний процес: теорія і практика, 2021. № 3. С. 45-52.*
3. Гулько Т.Ю. *Педагогічні умови формування здоров'язбережувальної та здоров'язрозвивальної компетентностей у майбутніх фахівців фізичної культури та спорту. Наукові записки, 2025. Вип. 2(6). С. 23-33.*
4. Гулько Т.Ю. *Формування здоров'язбережувальної компетентності у майбутніх фахівців фізичної культури та спорту як педагогічна і соціальна проблема. Наука і техніка сьогодні, 2024. № 12(40). С. 559-574.*

УДК 378.147:070:371.3:004.9

**ІНТЕГРАЦІЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В СИСТЕМІ ПІДГОТОВКИ ЖУРНАЛІСТІВ У ЗАКЛАДАХ
ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Денисовець І.В.

*Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
denysovets.ira@gmail.com*

У сучасному диджиталізованому та інформаційно насиченому суспільстві журналістська професія висуває нові вимоги до оновлення змісту й потребує системної трансформації методів, підходів та інструментів навчання. Динамічний медіапростір породжує запити на фахівця, що володіє високим рівнем цифрової, комунікативної, креативної, технічної та критично-аналітичної компетентностей, ґрунтовними навичками роботи в мультиплатформному середовищі. Проте констатуємо, що утрадиційнені формати викладання і навчання забезпечують не достатню залученість здобувачів освіти й почасти не є релевантними їхнім когнітивним стилям. У цьому контексті актуальним завданням

педагогічної царини постає комплексний аналіз поняття «гейміфікація» як достатньо ефективного та дієвого інструмента підвищення мотивації, інтенсифікації практичної діяльності, що вможливить формування ключових фахових компетентностей здобувачів освіти за освітньою програмою «Медіакомунікації». Поділяємо думку дослідників імплементації елементів гейміфікації в навчально-виховне середовище, які обґрунтовано зауважують, що «натепер вже накопичено значний досвід застосування ігор в освіті: як в офлайн-, так і онлайн-режимах, як в електронному так і в дистанційному варіантах. Однак все ще не існує систематизованого підходу до вивчення гейміфікації, що дозволяє використовувати переваги цієї технології в умовах ЗВО повною мірою» [2, с. 82]. Тому питання застосування гейміфікації в систему підготовки майбутніх журналістів у закладах вищої освіти потребує глибшого аналізу, що вможливить вироблення актуальних практик.

Термінонайменування *гейміфікація* витлумачуємо як процес використання ігрових елементів у неігрових контекстах з метою зростання активності й підвищення мотивації учасників освітнього процесу. Педагогічне підґрунтя інтеграції гейміфікації вибудовують декілька психологічних механізмів, зокрема: самовизначення; захоплення діяльністю; система винагород у грі стимулює повторювані навчальні дії.

Журналістська спеціальність є творчою, тому інтеграція ігрових механізмів є особливо дієвою, адже вможливує моделювання реальних професійних ситуацій. Одним із найефективніших підходів є створення умовних «симуляторів редакції», коли здобувачі освіти отримують професійні ролі редактора, кореспондента, SMM-менеджера, фактчекера й виконують поставлені завдання в режимі реального дедлайну. Наприклад, під час розігрування симуляції «Редакційний день» команда має за 3 години підготувати вечірній випуск новин. У контексті розігрування кризової ситуації студенти діляться на дві «експертні» групи й аналізують фейкову інформацію. Їхнім завданням є перевірити її достовірність та ухвалити редакційні рішення.

Надважливим складником підготовки майбутніх журналістів є розвиток їхньої медіаграмотності. Для цього дієвим є використання квестових завдань за певним алгоритмом, наприклад: розроблення кейсів за типом «викрити маніпуляцію», «вполювати фейки», «знайти першоджерело інформації», «розпізнати дідфейк», де кожне успішно виконане завдання відкриває новий рівень. Прикладом такого квесту є «Фактчекерський лабіринт», у якому студенти виконуючи логічні мінізавдання, отримують доступ до наступних інформаційних фрагментів.

Однією з актуальних вимог до сучасного журналіста є наявність якісного й професійного портфоліо. У цьому контексті в роботі зі студентами варто послуговуватися системою бєджів на кшталт: «майстер інтерв'ю», «етичний журналіст», «оперативний репортер», «аналітичний мислитель». Це вможливить простеження поступу майбутніх фахівців і формування цифрової доказовості їхньої компетентності.

Гейміфіковані елементи в підготовці майбутніх журналістів формують вміння працювати в команді та розвивають бачення здорової професійної конкуренції. Так, доречно використовувати завдання щодо створення найкращого сторітелінгового проекту або інтерактивні редагування відео з різними рівнями складності. Безперечно, професійні курси, що мають елементи гейміфікації, забезпечують підвищення мотивації у студентів та збільшують якість виконання практичних завдань, активізують ініціативність і стимулюють творчу активність, зміцнюють командну взаємодію та прищеплюють професійну етику й відповідальність.

Реалії сьогодення призводять до змістових трансформацій засобів масової комунікації, а це, у свою чергу, змінює запити суспільства на використання елементів гейміфікації в інфопросторі. Так, слушно зауважує Р. Пикалюк: «Концепція інфотейнменту стає провідною в сучасних медіа. Глобальний запит аудиторії ЗМІ на розважальний контент приводить до трансформації журналістських форматів в усіх видах ЗМІ. В онлайн-медіа це виявляється, зокрема, і в використанні інструментів гейміфікації» [3, с. 138].

Отже, інтеграція гейміфікації в систему підготовки майбутніх журналістів є перспективною освітньою інновацією, що вможливить адаптацію навчального процесу до реальних умов медіапростору.

Література:

1. Бурдіна Е. *Инфотейнмент і шоуїзація: порівняння функцій, ознак і прийомів. Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Соціальні комунікації». 2019. № 15. С. 4–8.*

2. Імерідзе М., Биков І., Величко Д. *Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. Молодь і ринок. 2020. № 2 (181). С. 81–86.*

3. Пикалюк Р. *Гейміфікація в українській онлайн-журналістиці воєнного періоду. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2023. Т. 34 (73). № 2. Ч. 2. С. 136–140*

УДК 721-043.2:655.244.2"713"

РОЛЬ АРХІТЕКТУРИ У ЗАХИСТІ ЦИВІЛЬНОГО НАСЕЛЕННЯ ВІД НАСЛІДКІВ ВОЄННИХ ДІЙ

Дмитренко А.Ю., к.т.н., доцент

Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

ab.Dmytrenko_AU@nupp.edu.ua

Питання захисту цивільного населення під час повномасштабного воєнного конфлікту є надзвичайно актуальним для України. За даними представництва ООН в Україні [1] з 24.02.2022 р. в Україні загинуло 14534 цивільних осіб (з них – 745 дітей), поранень зазнали 38472 особи (з них – 2375 дітей). У жовтні 2025 р. 65% жертв припадало на прифронтові населені пункти, а 35% – на міські центри, розташовані далеко від лінії фронту, уражені ракетами та дронами-камікадзе.

Архітектура не може замінити військові, політичні та організаційні засоби захисту цивільного населення, які насправді є вирішальними. Проте вона може сприяти захисту, а може його ускладнювати. Роль архітектури у захисті цивільного населення почала серйозно розглядатися після Другої світової війни, коли вперше війна стала тотальною. У часи Холодної війни між Східним і Західним військово-політичними блоками як у США, так і в СРСР вживалися заходи (як на містобудівному рівні, так і на рівні окремих будівель і споруд) для захисту цивільного населення на випадок повномасштабної війни (у т.ч. і ядерної). У США розвивалася так звана субурбанізація з метою розосередження населення і зменшення можливих наслідків ядерних ударів по великих містах. В країнах обох блоків житлові, громадські та промислові будівлі обладнувалися спорудами цивільного захисту, розташованими нижче рівня землі.

Розрядка 1970-х рр., розпад СРСР і всього Східного блоку в кінці 1980-х – на початку 1990-х рр. призвела до певного занепаду захисної функції архітектури. Певним винятком був Ізраїль, де було впроваджено трирівневу систему забезпечення населення укриттями [2], яка, втім, забезпечувала надійний захист лише від кустарних ракет палестинських партизанів.

Терористична атака на вежі-близнюки Світового торговельного центру в Нью-Йорку активізувала пошуки в сфері захисної архітектури [3]. Довгий час в основному розглядався захист проти терористичних атак і серед основних захисних заходів пропонувалися: вибухостійке застосування, яке витримує віддалені вибухи, а при близьких розбивається на дрібні шматочки без гострих країв; підвищення стійкості будівлі проти колапсу обвалу шляхом введення нерозрізних з'єднувальних балок у двох напрямках, які дозволяють будівлі вистояти навіть за умови зруйнування кількох внутрішніх колон на першому рівні; захисне