



SÉRIE “Sociální komunikace”

[https://doi.org/10.52058/2695-1592-2024-10\(41\)-186-199](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2024-10(41)-186-199)

Надія Білан

*доктор наук із соціальних комунікацій, доцент,
професор кафедри реклами та зв'язків з громадськістю
Навчально-наукового інституту журналістики
Київського національного університету імені Тараса Шевченка
м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-2793-5848>*

Маргарита Нетреба

*кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент,
доцент кафедри реклами та зв'язків з громадськістю
Факультету журналістики
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка
м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0001-7854-6685>*

ІНТЕГРАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНІЙ МЕДІАСФЕРІ

Анотація. У процесі підготовки фахівців з організації діяльності прес-служб викладачі українських закладів вищої освіти активно послуговуються інтерактивними технологіями моделювання подій, зокрема для опанування теми подієвої комунікації. Цей підхід дає змогу здобути практичні навички професійної діяльності, зокрема в організації заходів для преси (пресконференції, брифінги, престури тощо). На прикладі освітньо-професійної програми «Реклама та зв'язки з громадськістю» доведено ефективність моделювання подій у формуванні в здобувачів вищої освіти основних фахових компетенцій.

Одним із найважливіших складників технології подієвої комунікації є інформаційний привід. До ключових завдань пресслужб належить створення

умов, за яких переважна більшість подій стають інформаційними приводами. Тож технологія моделювання подій спрямована на навчання здобувачів освіти обирати тип події, визначати й створювати інформаційний привід, оптимально розподіляти ролі, моделювати весь процес пресзаходу.

У статті висвітлено поетапне опанування моделювання подій, яке охоплює теоретичні засади, практичні навички й аналіз результатів відтвореного прес-заходу; проаналізовано результати анкетування студентів щодо ефективності цього методу, що дає підстави стверджувати, що технологія моделювання подій забезпечує краще опанування фахових компетенцій у порівнянні з класичним практичним заняттям при підготовці майбутніх спеціалістів у сферах модерації, копірайтингу, спічрайтингу, менеджменту й журналістики загалом.

Ключові слова: моделювання подій, інтерактивні технології, фахові компетенції, пресслужба, подієва комунікація.

Nadiia Bilan

*Doctor of Social Communications, Associate Professor,
Professor of the Department of Advertising and Public Relations
of the Educational and Scientific Institute of Journalism,
Taras Shevchenko National University of Kyiv,
Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-2793-5848>*

Margaryta Netreba

*Ph.D. in Social Communications,
Docent of the Department of Advertising and Public Relations
of the Faculty of Journalism
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University
Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0001-7854-6685>*

INTEGRATION OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE MODERN MEDIA SECTOR

Abstract. In the process of training specialists in the organisation of press services, teachers of Ukrainian higher education institutions actively use interactive event modelling technologies, in particular to master the topic of event communication. This approach allows for the acquisition of practical skills in



professional activities, in particular in organising events for the press (press conferences, briefings, press tours, etc.). The example of the educational and professional programme 'Advertising and Public Relations' proves the effectiveness of event modelling in the development of basic professional competences in higher education students.

One of the most important components of the event communication technology is the information occasion. The key task of press services is to create conditions under which the vast majority of events become newsworthy. Therefore, the event modelling technology is aimed at teaching students to choose the type of event, identify and create a newsworthy event, optimally distribute roles, and model the entire process of a press event.

The article highlights the step-by-step mastery of event modelling, which includes theoretical foundations, practical skills and analysis of the results of a recreated press event; the results of a student survey on the effectiveness of this method are analysed, which gives grounds to assert that event modelling technology provides better mastery of professional competencies compared to classical practical training in the training of future specialists in the fields of moderation, copywriting, speechwriting, management and journalism in general.

Keywords: event modeling, interactive technologies, professional competences, press service, event communication.

Постановка проблеми. У сучасному освітньому середовищі інтерактивні технології з комунікативної підготовки майбутніх фахівців з реклами та зв'язків із громадськістю набувають дедалі більшої популярності і дедалі більше викладачів залучають їх до вивчення різних дисциплін. На особливу увагу заслуговують, зокрема, такі технології: рольові та ділові ігри, словесна дія, розв'язання ситуативних завдань, тестування, відеотренінги. Викладачі проводять інтерактивне навчання з використанням таких форм, як дискусії і дебати, моделювання подій, мастермайнд, мозковий штурм, case study та інші.

Використання інтерактивних технологій у процесі здобування практичних навичок спонукає студентів до активізації мислення, критичного оцінювання реальності, формулювання й висловлення власних поглядів, ухвалення продуманих рішень, участі в дискусіях. Такі форми навчання поліпшують комунікативні навички, вчать здобувачів освіти бути уважними й толерантними.

Моделювання подій як інтерактивна технологія навчання збагачує практичний досвід студентів, відтворюючи реальну професійну діяльність. Впровадження цієї технології в закладах вищої освіти дає змогу здобувачам освіти розвивати необхідні навички комунікації, розв'язання проблем (залежно від окреслених завдань) та роботи в команді, готуючи майбутніх

фахівців до реальних викликів у таких сферах, як реклама та зв'язки з громадськістю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На думку багатьох зарубіжних дослідників, у системі професійної підготовки майбутніх фахівців останнім часом все ширше використовується моделювання подій як інтерактивна технологія. Зупинимося на технології моделювання подій для медіаіндустрії та його застосуванні в професійній підготовці студентів – майбутніх фахівців з реклами та зв'язків із громадськістю.

Значний внесок у дослідження моделювання подій як інтерактивного інструменту навчання зробили науковці різних країн: J. Kimball, T. Wyruch, S. Hoerner, & F. Kuester [1], H. Rahman [2], M.L. García [3], В. Бебик [4], Н. Волкова [5; 6], які підкреслили ефективність технології у формуванні професійних компетенцій у студентів. Попри збільшення визнання її цінності, аналіз наявних досліджень виявляє прогалину в комплексних дослідженнях щодо використання моделювання подій саме в контексті викладання подієвої комунікації у сфері сучасних пресслужб у закладах вищої освіти. Ця прогалина є важливим полем для подальших досліджень – як для поглиблення теоретичних знань, так і для розширення практичного застосування в освітніх програмах для фахівців з реклами та зв'язків із громадськістю.

Запровадження інтерактивних технологій у процес навчання «забезпечує тренувальний інтерактивний вид навчальної діяльності, призначений для розвитку, вдосконалення та закріплення практичних умінь і навичок як суто професійного характеру, так і пов'язаних зі спілкуванням, що є своєрідною репетицією й перевіркою того, як студенти вміють користуватися словом у змодельованій ситуації» [6, С. 208].

Сучасні вимоги до навчального процесу передбачають використання різних форм організації рольових ігор. У процесі рольової гри частина здобувачів освіти може брати участь у грі, перебравши на себе одну з ролей, а інша частина може бути активними глядачами. Іншим варіантом реалізації рольових ігор є поділ студентів на групи, кожна з яких виконує роль певного учасника пропонованої ситуації. Водночас хтось зі студентів може перебрати на себе ролі експерта, арбітра, посередника тощо. До переваг рольових ігор варто зарахувати можливість випробувати себе в колективній, командній діяльності. Кожен учасник гри має змогу висловити свої погляди на обговорювані проблеми, оцінити правильність свого способу розв'язання завдання, випробувати себе в різних мовленнєвих ситуаціях (лектора, оратора, навчителя, актора, радника тощо), а також у здатності впливати на співрозмовника лінгвальними й паралінгвальними засобами (інтонація, виразність мовлення, жести, міміка). Майстерне оволодіння роллю допоможе приховати скутість, сором'язливість, зніяковілість студента. Викладачеві рольові ігри



допомагають визначити, чи засвоїли здобувачі освіти отримані знання, чи здатні реалізувати їх у своїй практичній фаховій діяльності. У разі виявлення прогалин у знаннях і вміннях є змога відразу вплинути на ситуацію, пояснивши студентам їхні хиби або змінивши методiku й тактику викладання.

Метою статті є дослідження ефективності моделювання подій як інтерактивної технології навчання здобувачів ступеня бакалавра освітньо-професійної програми «Реклама та зв'язки з громадськістю» Київського національного університету імені Тараса Шевченка та Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Автори фокусуються на моделюванні подієвої комунікації для медіасередовища в межах викладання змістових модулів з організації роботи сучасних пресслужб, виокремлюють етапи розробки процесу моделювання та механізми, які використовувалися для оцінювання результатів набутого досвіду в майбутніх фахівців з реклами та зв'язків із громадськістю.

Виклад основного матеріалу. У процесі підготовки робочої програми до змістових модулів з організації роботи сучасних пресслужб на основі проведеного детального аналізу планування практичних занять було встановлено, що викладачі віддали перевагу моделюванню подій як найкращому способу засвоєння теми подієвої комунікації.

На заняттях з організації роботи сучасних пресслужб, що проводяться в українських університетах за освітньо-професійною програмою «Реклама та зв'язки з громадськістю», розглядаються технології подієвої комунікації з використанням моделювання подій як інтерактивної технології навчання.

Технологія подієвої комунікації – це цілеспрямоване планування, організація й проведення заходів із залученням представників цільової аудиторії та масмедіа для розв'язання завдань, поставлених перед пресслужбою. Термін «подієва комунікація» тісно пов'язаний з поняттям «інформаційний привід». Інформаційний привід – це подія, яка потенційно цікава для зовнішньої громадськості. До завдань пресслужби входить створення таких умов, за яких більшість подій, організованих за їхньою допомогою, ставали інформаційними приводами, тобто привертати увагу цільової аудиторії [7, С. 218].

До подієвої комунікації можна зарахувати проведення пресконференцій, брифінгів, круглих столів, престурів, яке передбачає планування заходу, його реалізацію й аналіз. Будь-яка подія охоплює низку складників, серед яких варто виокремити час і місце проведення, учасників, засіб дії (типову належність), запланований ефект.

Найпоширенішими видами заходів для масмедіа є пресконференція та брифінг, різниця між якими полягає у тривалості й характері побудови комунікації із журналістами з використанням моделювання події як інтерактивної технології навчання.

Цю технологію було впроваджено у змістові модулі з організації роботи сучасних пресслужб для студентів 2-го та 3-го курсів, що навчаються на бакалавраті «Реклами та зв'язків з громадськістю» протягом двох академічних років (2022–2023 та 2023–2024 рр.).

Студенти обирають вид заходу за допомогою картки-завдання із зазначеним видом івенту та вказаним інфоприводом для конкретної фірми і розподіляють ролі подієвої комунікації. Процес підготовки й організації подієвої комунікації розділений на три етапи: формування навичок, інтеграція навичок, оцінювання навичок. На першому етапі формування навичок проходить підготовка до організації заходу через опрацювання теоретико-джерельної бази, де студенти опрацьовують літературу відповідно до зазначеного івенту. Інтеграція навичок – моделювання процесу обраного пресзаходу студентами. Оцінювання навичок – це обговорення результатів, аналіз зробленого, обмін досвідом.

Для оцінювання результативності цієї інтерактивної технології було проведено анкетування знань 90 студентів 2-го й 3-го курсів Київських університетів після проведення чотирьох видів подієвої комунікації (пресконференції, брифінгу, престуру та круглого столу) та зроблено мінізріз знань у формі підсумкового тесту з організації і проведення івентів.

Варто детальніше зупинитися на моделюванні подій як інтерактивної технології набуття професійних компетенцій у межах змістових модулів організації сучасних пресслужб.

У закладах вищої освіти цю технологію використовують для різних освітніх програм. Специфіка технології полягає у відтворенні студентами спланованої ситуації, пов'язаної з їхньою майбутньою професійною діяльністю. Здобувачі знань беруть на себе певні ролі і пов'язані з ними обов'язки. Основне завдання полягає в максимально реалістичному відтворенні пресзаходу. Таке моделювання пресподій спрямоване на формування вміння бачити різні аспекти організації заходів.

Моделювання подій як інтерактивна технологія навчання подієвої комунікації в закладах вищої освіти потребує чіткого планування. Викладач повинен чітко сформулювати завдання, а студент, який готується до виконання завдань як частини засвоєння матеріалу, набуває різних компетенцій або опановує різні професії: модератора, прессекретаря, спічрайтера, копірайтера, журналіста, менеджера та ін.

Для детальнішого аналізу ситуації пропонуємо розглянути конкретну картку-завдання щодо організації та проведення пресконференції:

- Компанія: освітня установа.
- Інфопривід: дистанційна освіта – освіта майбутнього.
- Форма: пресконференція.
- Платформа: Zoom і Google meet.



Проаналізуємо більш детально на прикладі проведення пресконференції, оскільки це спеціально організована зустріч офіційних осіб (однієї особи) – представників політичних, громадських, ділових і мистецьких кіл із журналістами. Для того щоб полегшити студентам моделювання пресконференції, викладачі й здобувачі освіти використовують форму виїзного заняття для занурення в майбутню професію. Вони відвідують різноматичні пресконференції в інформаційних агентствах, проте впродовж пандемії COVID-19 та після повномасштабного вторгнення росії в Україну мали змогу бути присутніми онлайн на конференціях такого типу. Потім учасники аналізували відвідані заходи, обговорювали, виокремлювали їхні переваги й недоліки. Отже, перший етап полягає в ретельній підготовці до пресзаходу.

Спочатку обговорюють інформаційний привід заходу, потім вибирають час для його проведення, враховуючи специфіку запрошених масмедіа й мету організаторів. Далі домовляються про місце проведення події. До пандемії пресконференції такого типу організовували і проводили в аудиторіях. Однак після початку повномасштабної війни росії проти України відбувся вимушений перехід на змішаний формат на платформах Zoom і Google meet та в аудиторіях.

До проведення заходу студенти готують і розсилають викладачам, студентам своєї та запрошеної підгруп інформаційні матеріали, до яких належить пресанонс або запрошення, де подано інформацію про тему, час, дату й місце проведення заходу. Викладач виступає в ролі запрошеного гостя-журналіста. Студентам надсилають інформацію про акредитацію журналістів (за умови традиційного проведення це записують на аркуші паперу, де повинно бути зазначено прізвище, ім'я та по батькові студента, номер телефону, e-mail, інші додаткові дані). В онлайн-форматі надсилають покликання в гугл-формі на анкету з тими ж вихідними даними, що й за умови традиційного проведення. У такий спосіб організатори заходу матимуть уявлення, скільки журналістів будуть присутні на їхній пресконференції.

Якщо захід відбувався в аудиторії, то кожному журналісту давали пресреліз (інформація в якому стосувалася обраного інформаційного приводу) та, за можливості, інші інформаційні матеріали; також готували прескіт, куди входили такі інформаційні матеріали: факт-лист, бекграундер, біографії осіб тощо. За умови проведення події в онлайн-форматі всі ці матеріали були надіслані для ознайомлення учасникам заходу – викладачам та студентам. Також біля кожного спікера повинна бути табличка із зазначенням його імені та прізвища (можуть входити ще й інші додаткові дані). Перед тим, як студенти демонструватимуть пресконференцію як моделювання події під час заняття перед викладачами і студентами інших груп, вони проводять репетицію заходу.

Студенти, спілкуючись між собою, працюючи в команді, самостійно розподіляють ролі: модератора (пресекретаря, ведучого), спікерів від організації (може бути від 3 до 7 осіб), а решта підгрупи виконує роль журналістів. Спікери повинні володіти такими професійними характеристиками, як глибоке розуміння теми, вміння чітко, красиво, грамотно висловлювати свої думки, структуровано виголошувати промову з дотриманням правил вербальної і невербальної комунікації, бути готовими до будь-яких питань з боку журналістів, відповідати впевнено, переконливо. Значна увага зосереджується на підготовці висвітлення інформаційного приводу. Часто для обміну знаннями, навичками викладач пропонує запросити іншу підгрупу, що посилює роль таких занять для набуття студентами практичного досвіду.

Сам захід має розпочинатися вчасно, не пізніше ніж за 5 хвилин після зазначеного в пресанонсі або в запрошенні часу. Це також сприяє дисциплінованості і вдалому розподілі часу для проведення таких заходів. Порядок проведення пресконференцій передбачає вступне слово модератора, у якому оголошують тему конференції, відрекомендовують учасників зібрання, – 5–7 хвилин. Модератор обов'язково повинен поінформувати про регламент заходу, оскільки загальноприйнято, що оптимальний час для проведення пресконференції – одна година. Потім кожен спікер по черзі виголошує свою промову, у якій доносить власний погляд до аудиторії. Після того, як усі спікери виступлять зі своїми доповідями, модератор повинен запропонувати журналістам поставити запитання.

На питання-відповіді варто відвести хвилин 15–20. Зазвичай журналіст може поставити одне-два запитання (для того, щоб кожен охочий міг поставити свої заплановані питання). Оптимальний варіант, коли журналіст ставить запитання до конкретного адресата. Починаючи своє звернення, журналіст має називати своє ім'я та прізвище. Відповідь спочатку повинен давати той спікер, до якого було звернене запитання, а вже потім можуть приєднуватися й інші доповідачі та висловлювати свою думку. Саме в такий спосіб журналіст може отримати вичерпну відповідь. Упродовж усієї частини з питань і відповідей модератор уважно стежить за порядком і регламентом заходу. Якщо, на думку модератора, питання від журналістів звучить некоректно, він має про це зазначити аудиторії. За хвилин п'ять до завершення заходу модератор повинен повідомити про це всім учасникам, попросити поставити на завершення одне-два запитання, після чого захід буде завершено.

Після закінчення заходу модератор може оголосити про інші заплановані заходи, якщо такі передбачені в подальшій роботі підгрупи. Потім починається аналіз проведеного заходу. Участь в обговоренні беруть і викладачі, і студенти іншої підгрупи: вони розглядають переваги й недоліки моделювання події, пропонують можливі шляхи її поліпшення. Після обгово-



рення й аналізу проведеного заходу для закріплення матеріалу і набуття практичних навичок усі студенти пишуть інформаційні матеріали (замітки, постселізи) на основі проведеного заходу. Інформаційні матеріали варто підкріплювати світлинами, скринами тощо.

У разі проведення такої пресподії в аудиторіях журналісти мають змогу взяти інтерв'ю у спікерів уже після пресконференції.

Після завершення цієї частини моделювання студенти іншої підгрупи, які були в ролі журналістів, організують свою пресконференцію за вищезазначеним порядком і сценарієм заходу. Але цього разу ті студенти, які організували і проводили захід, виступають у ролі журналістів. Саме так студенти повторюють і закріплюють теоретичний та практичний матеріал.

Підготовка до рольових ігор проводиться заздалегідь, під час неї здобувачі освіти обговорюють, створюють матеріали. Моделювання події триває 1 годину 20 хвилин, тобто протягом однієї пари. Після цього аналізується проведена командна робота.

На завершення викладач проводить мініконтроль знань теоретичного матеріалу у формі тесту. Як засвідчують результати дослідження, ступінь засвоєння теоретичного матеріалу завдяки використанню моделювання події як інтерактивної технології навчання подієвої комунікації вищий, ніж під час проведення класичного практичного заняття.

Під час дослідження було проведено анкетування студентів щодо ефективності рольової гри як інтерактивної технології для планування навчальної дисципліни. Студентам 2-го та 3-го курсів бакалаврату освітньої програми «Реклама та зв'язки з громадськістю» двох університетів було запропоновано відповісти в анонімній анкеті через гугл-форму на такі запитання:

1. Ви віддаєте перевагу вивченню нової теми у формі звичайних практичних занять чи у формі моделювання події: практичне заняття, моделювання події?

2. Яка роль у цій грі була для вас найцікавішою: пресекретаря, спічрайтера, копірайтера, менеджера, модератора?

4. Ваше ставлення до впровадження викладачем методу моделювання події для вивчення навчальної дисципліни: позитивне; негативне; нейтральне.

5. У чому, на ваш погляд, проявляється ефективність інтерактивного навчання у формі моделювання події: підвищується засвоєння теоретичної бази з дисципліни; самостійність студента; робота студента в команді; індивідуальність; цікава й розважальна форма заняття; метод не є ефективним, тому що він є ігровим видом діяльності або розвагою, які не пов'язані з професійним розв'язанням завдань?

6. Чи вважаєте ви використання технології моделювання події перспективним в освітньому процесі: так або ні?

Отримано 54 анкети від здобувачів освіти, які брали участь у моделюванні події на практичних заняттях у межах змістових модулів з організації роботи сучасних пресслужб.



Рис. 1. Результати анкетування щодо переваги вивчення нової теми у формі звичайних практичних занять чи у формі моделювання подій.

На думку 89 % студентів, вивчення нової теми має відбуватися у формі гри (див. рис. 1).

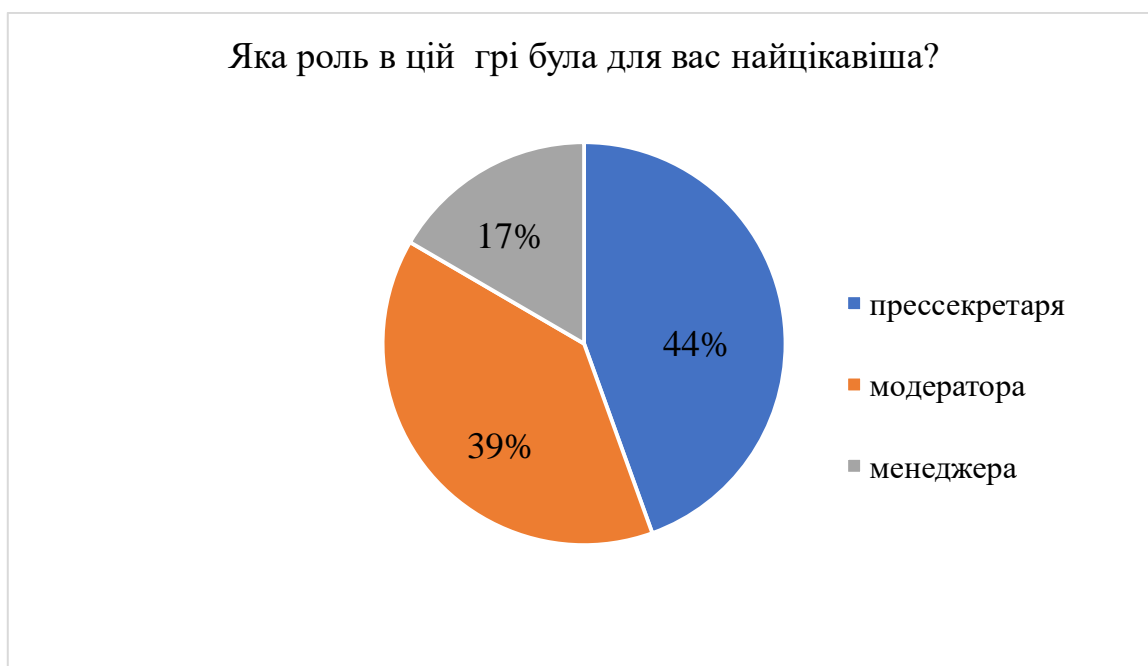


Рис. 2. Результати анкетування щодо вибору найцікавішої ролі



44 % опитаних студентів бачать себе в ролі пресекретаря, 39 % – у ролі модератора, лише 17 % – у ролі менеджера (див. рис. 2). Варто відзначити, що дехто зі студентів навмисне змінював ролі, щоб спробувати себе в різних функціях. У зазначеному питанні анкети ролі спічрайтера та копірайтера не обрав жоден студент.



Рис. 3. Результати анкетування щодо ставлення до впровадження викладачем технології моделювання події для опанування навчальної дисципліни.

83% студентів позитивно оцінюють роботу викладача щодо впровадження рольової гри для вивчення навчальної дисципліни (див. рис. 4).

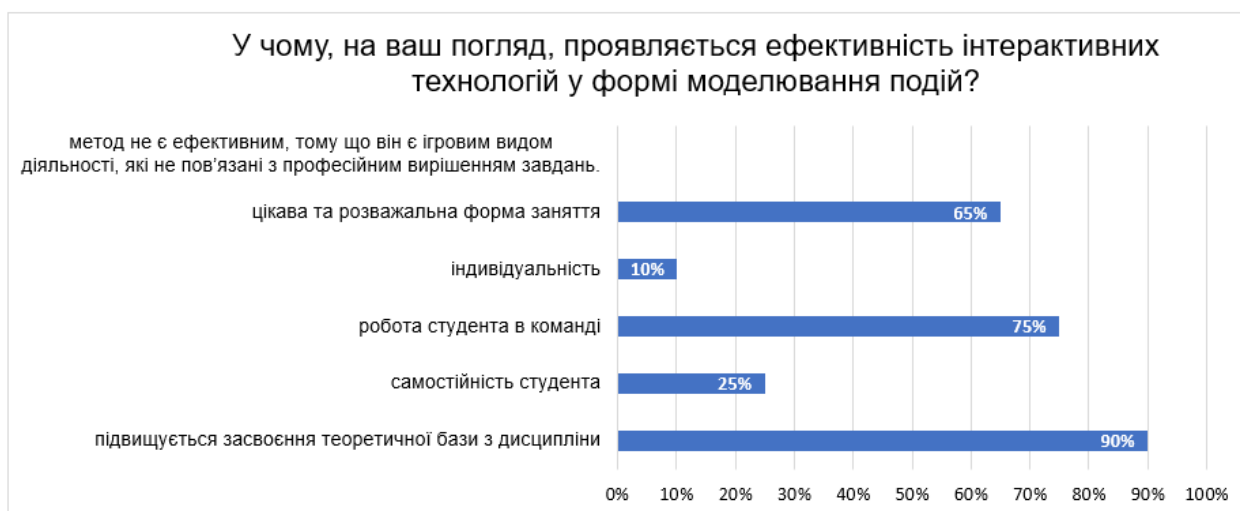


Рис. 4. Результати анкетування щодо ефективності інтерактивного навчання.

Моделювання подій є ефективним для засвоєння теоретичної бази для 90 % студентів. Тільки 10 % респондентів розглядають гру як індивідуальну роль і 25 % – як самостійну роль. Проте 75 % відзначають, що моделювання подій – це робота в команді. Також варто підкреслити, що неефективність цієї технології не було відмічено жодним студентом.



Рис. 5. Результати анкетування щодо перспективності використання ігор в освітньому процесі.

95 % студентів вважають, що моделювання подій є перспективною інтерактивною технологією навчання в освітньому процесі (див. рис. 5).

Висновки. Технологія моделювання подій дає змогу студентам продемонструвати свою думку, висловлювати й доводити своє бачення ситуації, дискутувати з одногрупниками, ухвалювати рішення та оперативно реагувати. Упровадження ігор в освітній процес підвищить рівень сприйняття інформації, засвоєння теоретичних знань завдяки інтерактивній взаємодії студента з інформацією.

Ефективність цієї технології автори вбачають як у соціальній взаємодії між учасниками, так і в особистісній професійній підготовці викладача до застосування моделювання подій. Здобувач освіти, який готується до виконання завдання як частини засвоєння матеріалу, набуває різних фахових компетенцій, які здобуває для опанування таких професій, як модератор, пресекретар, спічрайтер, копірайтер, журналіст, менеджер та ін.



Знання, вміння та навички, набуті в результаті інтерактивної технології навчання подієвої комунікації в закладах вищої освіти, дали змогу здобувачам освіти продемонструвати свою фахову підготовку під час проходження навчальної практики в різних профільних компаніях.

Зважаючи на перспективність проаналізованої технології навчання, вважаємо, що наступними кроками в дослідженні цього напрямку має бути вивчення тривалості впливу рольових ігор, зокрема моделювання подій, на професійне становлення й подальший розвиток здобувачів освіти; поширення зазначеної технології на інші освітньо-професійні програми.

Потребує поглибленого дослідження й аспект розвитку здобутих під час рольових ігор навичок та їх трансформація у фахові досягнення вже після завершення навчання у виші. Цікавим з наукового погляду видається дослідження можливостей ширшого застосування засобів онлайн-комунікації як для моделювання заходів, так і для використання їх під час реальних подій.

Література:

1. Kimball, J., Wypych, T., Hoepner, S., & Kuester, F. (2012). Media-rich streaming for remote simulation and training. 2012 IEEE Aerospace Conference, 1-7. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/AERO.2012.6187348>.
2. Rahman, H. (2008). Interactive Multimedia Technologies for Distance Education Systems, 1157-1164. Retrieved from <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-935-9.CH092>.
3. García, M.L. (2001). Reasons and Objectives Integrating Press into the Curriculum: An Empirical Study. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 1-20.
4. Бебик В. Інформаційно-комунікаційний менеджмент у глобальному суспільстві : психологія, технології, техніка паблік рилейшнз : монографія / В. Бебик. – К. : МАУП, 2005. – 440 с.
5. Волкова Н.П. Інтерактивні технології як засоби формування особистості конкурентоздатного фахівця / Н.П. Волкова // Scientific issue of knowledge, education, law, management. – 2017. – №3 (19). – С. 268–282.
6. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб./ Н.П. Волкова. – Дніпро : Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. – 360 с.
7. Білан Н. Пресмарафон президента України як новий медіаформат подієвої комунікації (на основі аналізу інтерв'ю експертів-журналістів) / Н. Білан, М. Нетреба // Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського. Серія : Філологія. Журналістика. – 2024. – Том 35 (74). – № 1. – Ч.2. – С. 217–223.

References:

1. Kimball, J., Wypych, T., Hoepner, S., & Kuester, F. (2012). Media-rich streaming for remote simulation and training. 2012 IEEE Aerospace Conference, 1-7. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/AERO.2012.6187348>.
2. Rahman, H. (2008). Interactive Multimedia Technologies for Distance Education Systems, 1157-1164. Retrieved from <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-935-9.CH092>.
3. García, M.L. (2001). Reasons and Objectives Integrating Press into the Curriculum: An Empirical Study. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 1-20.

4. Bebyk, V. (2005). *Informacijno-komunikacijnyj menedzhment u globalnomu suspilstvi: psihologiya, tehnologiyi, tehnika pablik rylejshnz* [Information and communication management in global society: psychology, technology, public relations technique]. Kyiv: MAUP [in Ukrainian].

5. Volkova, N.P. (2017). Interaktyvni tehnologiyi yak zasoby formuvannya osobystosti konkurentozdatnogo faxivcya [Interactive technologies as a means of forming the personality of a competitive specialist] *Scientific issue of knowledge, education, law, management*, №3 (19), 268–282 [in Ukrainian].

6. Volkova, N.P. (2018). *Interaktyvni tehnologiyi navchannya u vyshhij shkoli* [Interactive learning technologies in higher education]. Dnipro: Universytet imeni Alfreda Nobelya [in Ukrainian].

7. Bilan, N., & Netreba, M. (2024). Presmarafon prezy`denta Ukrayiny` yak novy`j mediaformat podiyevoyi komunikaciyi (na osnovi analizu interv'yu ekspertiv-zhurnalistiv) [The press marathon of the President of Ukraine as a new media format of event communication (based on the analysis of interviews of expert journalists)]. *Vcheni zapysky Tavrijskogo nacionalnogo universytetu imeni V.I. Vernadskogo. Seriya : Filologiya. Zhurnalistyka – Academic notes of the Tavriyskyi National University named after V.I. Vernadskyi. Series: Philology. Journalism.* (Vols. 35 (74)), 1, part 2, (pp. 217–223) [in Ukrainian].