

РОЗВИТОК ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

УДК 378.091.33:004]:316.61

DOI 10.31499/2618-0715.2(17).2026.361304

***НОВІ МЕДІА ЯК РЕСУРС ПІДВИЩЕННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ТА АКАДЕМІЧНОЇ
УСПІШНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ***

Денисюк Олена, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Факультету психології, соціальної роботи та спеціальної освіти, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

ORCID: 0000-0001-5108-8370

E-mail: o.denysiuk@kubg.edu.ua

Дуля Аліна, доктор філософії за спеціальністю 231 Соціальна робота, старший викладач кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Факультету психології, соціальної роботи та спеціальної освіти, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

ORCID: 0000-0002-9067-4820

E-mail: a.dulia@kubg.edu.ua

Лехолетова Марина, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Факультету психології, соціальної роботи та спеціальної освіти, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

ORCID: 0000-0003-4055-991X

E-mail: m.lekholetova@kubg.edu.ua

Спіріна Тетяна, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Факультету психології, соціальної роботи та спеціальної освіти, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

ORCID: 0000-0003-0287-7343

E-mail: t.spirina@kubg.edu.ua

У статті нові медіа в умовах закладу вищої освіти розглядаються як спосіб удосконалення процесу професійної підготовки здобувачів, підвищення їх соціальної і академічної успішності, а також розширення можливостей для розвитку цифрового середовища закладу освіти загалом.

Метою статті є проаналізувати нові медіа та окреслити їх вплив на соціальну та академічну успішність здобувачів в освітньому процесі.

Проаналізовано види нових медіа та форми їх застосування в освітньому середовищі закладу освіти. Визначено, що серед нових медіа найбільш ефективними у підвищенні соціальної та академічної успішності здобувачів є: онлайн-спільноти в соціальних мережах, групові чати у месенджерах, обмін медіаконтентом на відеоплатформах, інструменти освітніх платформ, блоги та мережі публікування, подкасти, Вікі-технології, хмарні сервіси, інтерактивні інструменти, віртуальні ігри та соціальні світи, групові чати у ChatGPT, геолокаційні сервіси. Зроблено висновок, що вони сприятимуть активності всіх учасників в цифровому освітньому середовищі; соціалізації в умовах закладу освіти та поза нею; опрацюванню емоційного досвіду через медіаторчість; розвитку відповідального використання інструментів штучного інтелекту, навичок академічної доброчесності, медіакультури, цифрової етики, культури комунікації та активного слухання,

самовираження, розвитку лідерського потенціалу; формуванню навичок командної роботи, партнерської взаємодії, публічних виступів, ораторського мистецтва та самопрезентації, тайм-менеджменту, рефлексії, просторової компетентності, творчих та аналітичних здібностей; підвищенню включеності під час навчання, мотивації та залученості до процесу виконання завдань (дослідження і структурування, інформації, контент-аналіз); практичному засвоєнню навчального матеріалу, повторенню вже пройдених тем; глибшому розумінню спрямованості професійної діяльності.

Ключові слова: *медіакультура, медіаторчість, інструменти штучного інтелекту, інтерактивні інструменти, соціальні медіа, публічні виступи, соціальна успішність, академічна успішність, здобувачі, заклад вищої освіти.*

NEW MEDIA AS A RESOURCE FOR IMPROVING SOCIAL AND ACADEMIC SUCCESS OF STUDENTS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Denysiuk Olena, Ph.D. in pedagogy, Associate Professor, Associate Professor of Social Pedagogy and Social Work Department, Faculty of Psychology, Special Education and Social Work, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.

ORCID: 0000-0001-5108-8370

E-mail: o.denysiuk@kubg.edu.ua

Dulia Alina, doctor of Philosophy, specialty 231 Social work, Senior lecturer of Social Pedagogy and Social Work Department, Faculty of Psychology, Special Education and Social Work, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.

ORCID: 0000-0002-9067-4820

E-mail: a.dulia@kubg.edu.ua

Lekholetova Maryna, Ph.D. in pedagogy, Associate Professor of Social Pedagogy and Social Work Department, Faculty of Psychology, Special Education and Social Work, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.

ORCID: 0000-0003-4055-991X

E-mail: m.lekholetova@kubg.edu.ua

Spirina Tetiana, PhD in Education, Associate Professor, Head of Social Pedagogy and Social Work Department, Faculty of Psychology, Special Education and Social Work, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.

ORCID: 0000-0003-0287-7343

E-mail: t.spirina@kubg.edu.ua

The article considers new media in higher education institutions as a way to improve the process of professional training of applicants, increase their social and academic success, as well as expand opportunities for the development of the digital environment of the educational institution as a whole.

The purpose of the article is to analyze new media and outline their impact on the social and academic success of applicants in the educational process.

The types of new media and forms of their application in the educational environment of the educational institution are analyzed. It was determined that among the new media, the most effective in increasing the social and academic success of applicants are: online communities in social networks, group chats in messengers, exchange of media content on video platforms, educational platform tools, blogs and publishing networks, podcasts, Wiki technologies, cloud services, interactive tools, virtual games and social worlds, group chats in ChatGPT, geolocation services. It was concluded that they will contribute to the activity of all participants in the digital educational environment; socialization in and outside the educational institution; processing of

emotional experience through media creativity; development of responsible use of artificial intelligence tools, skills of academic integrity, media culture, digital ethics, culture of communication and active listening, self-expression, development of leadership potential; formation of skills of teamwork, partnership interaction, public speaking, oratory and self-presentation, time management, reflection, spatial competence, creative and analytical abilities; increased inclusion during learning, motivation and involvement in the process of completing tasks (research and structuring, information, content analysis); practical assimilation of educational material, repetition of already covered topics; deeper understanding of the direction of professional activity.

Keywords: *media culture, media creativity, artificial intelligence tools, interactive tools, social media, public speaking, social success, academic success, applicants, higher education institution.*

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями. Разом з розвитком нових медіа розвивається медіакультура й медіатворчість, культура співучасті, переосмислення традиційних цифрових технологій, що дає можливість для ширшої взаємодії учасників в інформаційному просторі (сприяє активності у спільному створенні змісту контенту та його смислового навантаження, конструювання культурних практикам), залучення більшої кількості користувачів і розширення колективної взаємодії для формування громадської думки. В умовах закладу вищої освіти нові медіа – це спосіб удосконалення процесу професійної підготовки здобувачів, підвищення їх соціальної і академічної успішності, а також розширення можливостей для розвитку цифрового середовища закладу освіти загалом.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання формування медіакультури учасників освітнього процесу в закладах вищої освіти шляхом використання нових медіа активно досліджується багатьма ученими. Зокрема, у наукових джерелах приділено увагу вивченню: впливу нових медіа на становлення і формування сучасної медіакультури (З. Григорова, Т. Уварова); сутнісних характеристик нових медіа та їхнього впливу на формування громадської думки, динаміку новинного простору та сприйняття інформації споживачами (Т. Присяжнюк); культури співучасті у нових медіа як феномену сучасного культуротворення (І. Гурова); специфіки нових медіа, їх соціально-культурного значення в процесі конституювання інформаційно-цифрового світу (Я. Сегень) медіатизації як процесу впливу нових медіа на розвиток мовленнєвої культури особистості (Л. Соломенко); дієвих технологій штучного інтелекту для використання в освітньому процесі (О. Компаній).

Значна частина досліджень зосереджена на розгляді теоретичних основ функціонування соціальних медіа та їх класифікації (Р. Баран); аналізі понять «соціальні медіа» та «соціальні мережі» й основних підходів до використання соціальних медіа (С. Бондаренко, В. Каплуненко), їх ролі в комунікаційній діяльності закладу освіти (Л. Артеменко, О. Гук, Л. Шендерівська); вивченні впливу соціальних мереж та месенджерів на ефективність освітнього процесу (М. Зацерківна, Г. Поточняк, Є. Пшемицька, В. Халіманенко); розгляду соціальних медіа як простору для співпраці, комунікації й розвитку медійної грамотності здобувачів у закладі вищої освіти (Ю. Горбань); дослідженні кризових станів та травматичних подій й подолання їх наслідків через медіатворчість, розвиток соціальної активності здобувачів (О. Вознесенська).

В контексті нашого дослідження важливим був також аналіз досліджень пов'язаних із проблемою соціальної та академічної успішності здобувачів у процесі їх професійної підготовки. Зокрема, проблематика соціальної та професійної реалізації, адаптації особистості в умовах закладу освіти, що є запорукою формування соціальної та академічної успішності здобувачів, висвітлюється у працях А. Базиленко, К. Безрук, Н. Дужич, М. Марущак, О. Мялюк, І. Нохріної, Ж. Петрочко, В. Тернопільської, Н. Чернухи, розглядаючи ці два поняття через призму сформованості у здобувачів лідерських

якостей, професійного іміджу, емоційної зрілості, наявності мотивації йти до поставленої мети. З огляду на стрімкий розвиток цифровізації освітнього середовища, потребу у підвищенні медіакультури, соціальної та академічної успішності здобувачів в закладі вищої освіти, вважаємо за доцільне здійснити аналіз нових медіа, використання яких буде мати позитивну динаміку в цьому процесі.

Мета статті – проаналізувати нові медіа та окреслити їх вплив на соціальну та академічну успішність здобувачів в освітньому процесі. Для досягнення поставленої мети проаналізовано поняття «медіа», «нові медіа»; окреслено підходи до визначення нових медіа та їх характерні риси та класифікацію; систематизовано та схарактеризовано види нових медіа, які є дієвим ресурсом для підвищення соціальної та академічної успішності здобувачів у закладі вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. В освітньому середовищі закладів вищої освіти використання різного типу медіа є корисною практикою через: їх актуальність та ефективність у популяризації важливих для молоді й майбутніх фахівців питань; забезпечення оперативного поширення інформації, миттєвого зворотного зв'язку й комунікації; можливості для всіх груп зацікавлених сторін об'єднуватись для досягнення спільної мети, що збільшує масовий попит та запит на інформацію в конкретному медіа; багатofункціональність; появу нових концепцій і платформ, що розширює аудиторію користувачів [26]. До чинників пов'язаних із підвищенням соціальної та академічної успішності здобувачів науковці включають: індивідуальні, соціальні та інституційні характеристики [10]. Вважаємо, що нові медіа як ресурс в освітньому середовищі сприяють розвитку соціальної та академічної успішності через, активну взаємодію, можливість проявити свої лідерські якості та творчий потенціал, обмін інформацією й спільний пошук навчальних, дослідницьких матеріалів та колективне дискусійне обговорення.

В українському словнику медіакультури поняття «медіа» розглядається як «система масових комунікацій – технічних засобів створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, поширення, сприймання інформації та обміну нею між суб'єктом (автором медіаконтенту) і об'єктом (масовою аудиторією) [2, с. 39], а «нові медіа» як «засоби масової інформації і комунікації, що з'явилися завдяки розвитку цифрових технологій і стали альтернативою традиційним («старим») медіа – аналоговому телебаченню, радіо, газетам, журналам» [2, с. 50-51]. Серед науковців поняття «нові медіа» трактується як: інтернет ресурси на основі цифрових технологій, які забезпечують інтерактивність і мультимедіа (Т. Присяжнюк) [19]; «інноваційний вид комунікації, що дозволяє вільну взаємодію людей засобами інтернет-зв'язку, і з цієї позиції розглядати це поняття передусім у контексті відображення зміни комунікативного та соціального простору під впливом інтернет-технологій» (Л. Соломенко) [24, с. 60]; медіапростір, який цікавить споживачів, але й цифровий простір для виробництва нових культурних продуктів з новими сенсами (І. Гурова) [8]. Відтак, нові медіа є способом передачі інформації засобами Інтернет-середовища, укріплення соціальних норм, налагодження комунікації між учасниками, обміну думками, самопрезентації, об'єднання заради спільної мети та ін.

Часто нові медіа ототожнюють із соціальними, розглядаючи їх як «сукупність інтернет-сервісів та платформ, які надають можливість користувачам здійснювати комунікацію, споживати, створювати й розповсюджувати контент» [7, с. 96]. Підходами до їх визначення є: технологічний (Інтернет-технології, які дозволяють, користувачам взаємодіяти один з одним), соціологічний (соціальні мережі в Інтернет-просторі, які дозволяють створювати та налагоджувати зв'язки між користувачами), журналістський (як конвергентні медіа), комунікаційний (спосіб масової комунікації в Інтернет-мережі на основі веб-сервісів, що дає можливість користувачам взаємодіяти між собою, створювати власний контент та обмінюватися ним), мультимедійний (інформаційний контент в

СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА



соціальних мережах, який поширюють користувачі, дивляться, читають та обговорюють його) [13; 24]. В контексті нових медіа Я. Сегень додає два підходи, а саме: підхід зосереджений на властивостях і функціях нових медіа (можливість для широкого кола користувачів створювати, редагувати та обмінюватися інформацією; мережа, яка дозволяє забезпечити конвергентність й участь у медійному просторі) та підхід зосереджений на ролі нових медіа в суспільстві та культурі (джерело зміни людського світосприйняття, розвитку нових форм медійної культури) [22]. Так, нові медіа виступають цифровим прогресом на ряду із соціальними мережами для забезпечення потреб різної аудиторії, як в отриманні необхідної інформації, так і у організації та проведенні дозвілля. Разом з тим нові медіа стимулюють розвиток соціальних медіа, через концентрацію великої аудиторії на різних платформах, дають вільний доступ до платформ усім тим хто створює контент, і хто ним користується [26].

До характерних рис сучасних медіа відносяться: персоналізація (пошук односторонніх, створення груп у середині акаунта для комунікації за різними темами; можливість вибірковості в обміні інформацією, відповідно до групи; автоматичне надходження інформації корисної для користувачів) [7]. Т. Уварова характеризує нові медіа за такими ознаками: мультимедійність (можливість надавати різноманітну інформацію у різних форматах й на різних медіаплатформах); персоналізація (орієнтація на користувача інформації); інтерактивність (можливість активного залучення й участі користувачів у створенні й розповсюдженні контенту); конвергенція (процес і результат інтеграції створення різного контенту, його тиражування різними медіаплатформами) [25, с. 126]. До вище зазначених характерних нових медіа Я. Сегень додає: мобільність (можливість користувачам мати доступ і створювати контент за допомогою різноманітних пристроїв і з будь-якого місця) та підвищення соціальних відносин й культурних практик. Це робить нові медіа потужним інструментом для створення та передачі культурного, освітнього, дозвіллекого контенту [22].

У науковій літературі не існує універсальної класифікації нових медіа. За сутнісними характеристиками вони часто пов'язуються із соціальними медіа, зокрема за виконуваними функціями, як от: для спілкування (особистого спілкування (Facebook, MySpace, Google Plus) та соціальні мережі для ділової комунікації (LinkedIn, Viadeo, Plaxo, Xing)); месенджери загальні (WhatsApp, SnapChat, Telegram, Skype, Gmail тощо) та професійні (Slack, TalkSpirit, Hangouts Chat); публікації для висловлення авторської думки (Twitter, Tumblr, WordPress, Blogger, Ghost) та створення спільних проєктів (Wikipedia, Quora, Uber, Airbnb, Taskrabbit, Yammer, Chatter, Ushahidi); обміну медіа-контентом (фотографії, відео, аудіо, посилання, новини (YouTube, Vimeo, Periscope, SlideShare, Instagram, Flickr, Pinterest)); обговорення й обміну досвідом (форуми для дискусій й групових обговорень (Github, Reddit, Groups, Tapatalk, Digg), за інтересами (Goodreads, Houzz, Last.fm, Ning, Nextdoor, Houzz, Meetup, Eventbrite)); оглядів та відгуків (Yelp, Zomato, TripAdvisor, Foursquare) та коментарів (Disqus, Muut, Discourse, GraphComment); сервіси для створення закладок та мережі відповідності контенту (Flipboard, Delicious, StumbleUpon, Diigo); віртуальних ігор і соціальних світів (Mafia Wars, World of Warcraft, Second Life); для розповсюдження геолокації (геолокаційні сервіси Google Maps, Waze, Apple Maps) [1; 7]. Ця класифікація є досить умовною, оскільки різні групи можуть мати як схожі ознаки так і можливості. Поміж різноманітних типів медіа найбільше сприяють підвищенню соціальній та академічній успішності здобувачів цифрові інструменти та платформи, які спрямовані на розвиток навчальної комунікації, обмін думками та знаннями й передбачають колективну діяльність (месенджери та чати, соціальні мережі для обміну медіа-контентом, блоги та мережі публікування та ін.).

Дієвими медіа й інструментами для підвищення соціальної та академічної успішності здобувачів, на прикладі підготовки майбутніх соціальних працівників, можна віднести: відео-платформи для обміну медіа-контентом (TikTok, YouTube), як інструмент

СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

аналізу відео-кейсів взаємодії соціального працівника з отримувачами послуг, створення здобувачами власних відео професійного спрямування, аналізу публічних виступів для розвитку презентації та ораторського мистецтва; подкасти, для аналізу й обговорення реальних кейсів із практики роботи соціального працівника, створення подкастів з розглядом особливостей комунікації з отримувачами послуг; Вікі-технології, для групового створення вікі-довідників соціальних інституцій громади, структурування й опису соціальних послуг, алгоритмів надання соціальних послуг та ін.; інтерактивні інструменти (Kahoot, Mentimeter), проведення вікторин для перевірки знань здобувачів, опитування щодо соціальних проблем у громаді; інструменти освітніх платформ (Moodle, Google Classroom), для розміщення навчальних лекцій, модульних контрольних, семінарських і практичних завдань, самостійної роботи, проведення онлайн-дискусій щодо обговорення актуальних питань соціальної роботи, моделей роботи з отримувачами послуг, аналізу кейсів, тощо. Використання додаткових сервісів (Qwen, Canva, Padlet) підвищують креативність в навчанні, творчі здібності, приносять рефлексії здобувачами своїх досягнень (аналізі результатів, узагальнень, формулюванню висновків) [14].

Види нових медіа, форми їх застосування в освітньому процесі й вплив на соціальну та академічну успішність здобувачів, представлено у таблиці 1.

Таблиця 1.

**Вплив нових медіа на соціальну та академічну успішність здобувачів
в освітньому процесі**

Вид нових медіа	Форма застосування в освітньому процесі	Приклад використання	Вплив на соціальну та академічну успішність
Онлайн-спільноти соціальних мережах (Facebook, Instagram)	Обмін контентом	Обговорення практичних кейсів, аналіз кампаній різного спрямування, практика публічних виступів, дискусії	<ul style="list-style-type: none"> – розвиток комунікативних навичок; – соціалізація в умовах закладу освіти та поза нею; – налагодження співпраці, можливість для прояву лідерських якостей; – розвиток ораторського мистецтва; – поглиблене вивчення та засвоєння матеріалу шляхом обговорення, обміну інформацією
Групові чати у месенджерах (WhatsApp, Telegram, Discord)	Оперативна комунікація, консультації	Розміщення опитувань, тестових завдань, покликань на рекомендовану літературу, огляд навчальних відео-матеріалів, надання та отримання зворотного зв'язку	<ul style="list-style-type: none"> – підтримка з боку викладач-здобувач та зворотна взаємодія здобувач-викладач; – залученість у процес навчання та налагодження взаємодії; – швидкий доступ до інформації та допомоги, можливість оперативного вирішення академічних питань, узгодження дедлайнів
Обмін медіаконтентом на відеоплатформах (TikTok, YouTube)	Відео різного спрямування, інформаційні канали	Перегляд навчальних відео, моделювання та створення відео, аналіз практичних кейсів, практика публічних виступів	<ul style="list-style-type: none"> – формування навичок медіакультури, розвиток комунікативних навичок, навичок самопрезентації, та лідерського потенціалу, розвиток ораторського мистецтва; – візуалізація матеріалу, розвиток цифрової грамотності, підвищення засвоєння знань
Інструменти освітніх	Дистанційне	Участь у форумах, можливість	– розвиток самостійності та відповідальності; формування навичок

СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

платформ (Moodle, Google Classroom)	(асинхронне) навчання	створення інтерактивних завдань, аналіз та опрацювання відеоматеріалів	тайм-менеджменту, рефлексія; – систематизація та узагальнення знань, контроль успішності; – можливість для побудови індивідуальної траєкторії навчання
Блоги та мережі публікування (WordPress, Twitter, Medium, Tumblr)	Рефлексивне навчання, публікації, дописи	Створення та ведення блогів, публікування постів, дописів, обмін досвідом	– самовираження, розвиток лідерського потенціалу; – формування соціальної ідентичності та соціальної активності; – розвиток критичного мислення, медіакультури та навичок письма
Подкасти	Відео, обговорення, дискусії	Створення та обговорення подкастів із тем професійного спрямування, участь у дискусіях, обмін досвідом	– розвиток культури комунікації та активного слухання; формування навичок публічних виступів та самопрезентації; – сприяння засвоєнню навчального матеріалу, повторення вже пройдених тем; детальне обговорення різних аспектів практичних кейсів
Вікі-технології	Групове створення контенту	Групова робота з розгляду тем різних галузей, спільне створення контенту, робота в групах над систематизацією інформації	– формування навичок командної роботи, партнерської взаємодії, можливість для прояву лідерських якостей; – дослідження і структурування, інформації, контент-аналіз
Хмарні сервіси (Google Drive)	Групова робота, проектна та наукова діяльність	Групова робота над створенням проектів, соціальних ініціатив, розробка спільних заходів та планів роботи	– розвиток навичок співпраці, командної взаємодії та відповідальності; – організація навчальної діяльності, планування часу, узгодження дискусійних позицій; – активність всіх учасників в цифровому освітньому середовищі
Інтерактивні інструменти (Kahoot, Mentimeter, Padlet, Canva)	Колективне спілкування, інтерактивні вправи	Проведення вікторин, онлайн-вправ, онлайн-опитувань, використання інтерактивних дошок, створення медіарт продуктів (колажі, відео, меми)	– підвищення включеності під час навчання, мотивації та залученості до процесу виконання завдань; – перевірка знань, активізація навчання, спілкування; – розвиток творчих та аналітичних здібностей й соціалізації; – опрацювання емоційного досвіду через медіаторчість
Віртуальні ігри та соціальні світи (Mafia Wars, Portal 2, Minecraft Education Edition, Second Life)	Моделювання, віртуальні середовища	Моделювання практичних ситуацій, відпрацювання навичок професійної взаємодії із різними зацікавленими сторонами у віртуальному середовищі	– розвиток комунікативних навичок, емпатії, самопрезентації та соціальних навичок; – практичне застосування засвоєних знань, глибше розуміння спрямованості професійної діяльності; – розвиток пам'яті та інших когнітивних навичок

СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

Групові чати у ChatGPT	Спільне структурування матеріалу, його генерування, візуалізація, дизайну	Генерування ідей для досліджень, допомога у написанні робіт, моделювання професійних ситуацій та можливих діалогів із зацікавленими сторонами у професійній діяльності	– розвиток відповідального використання інструментів штучного інтелекту, медіакультури, цифрової етики, навичок самоосвіти; – допомога у виконанні завдань, розвиток аналітичного мислення, розвиток навичок академічної доброчесності
Геолокаційні сервіси (Google Maps, Waze, Apple Maps, Story MapJS)	Картографування, проектування, навігація	Створення, розроблення та використання геолокаційних карт для виконання завдань; проектний підхід у командній роботі	– розвиток просторової компетентності; – творча самореалізація, самоорганізація; – збір даних, аналітичне їх осмислення; розуміння професійних завдань та пошук шляхів їх реалізації; – перетворення статичних знань у динамічний дослідницький досвід

Джерело: складено авторами на основі аналізу літератури [1; 4; 5; 6; 7; 9; 12; 15; 16; 17; 18; 20; 21; 23; 25]

Розглянемо детальніше сутнісні характеристики ключових медіа, які, на нашу думку, варто розглядати в якості дієвого ресурсу для підвищення соціальної та академічної успішності здобувачів.

Онлайн-спільноти в соціальних мережах (Facebook, Instagram) – найпоширеніший та найпопулярніший вид медіа на сьогоднішній день, оскільки через них здійснюють поширення та передачу значної кількості важливої інформації та комунікації [6]. Як цифрові платформи вони є зручним інструментом для спілкування, обговорення, знайомства, самовираження користувачів [7]; можливості подання інформації різних форматів (текст, фото, відео), наявності великої кількості візуального контенту, для використання його під час занять [20]. Відтак, соціальні мережі можуть сприяти підвищенню соціальної успішності здобувачів, через створення навчальних груп, обмін інформацією та додатковими матеріалами, обговорення завдань та швидке інформування здобувачів про результати роботи, підтримку постійного зворотного зв'язку між викладачами та здобувачами.

Групові чати у месенджерах є ефективними інструментами для навчання та спілкування в освітньому середовищі, які являють собою додаток, програму, з метою миттєвого обміну повідомленнями, відео, документами в реальному часі [20]. Найбільш поширеними месенджерами, якими користуються здобувачів є WhatsApp, Telegram та Discord. Це дієвий ресурс для миттєвого обміну повідомленнями, посиланнями, навчальними матеріалами, файлами, нотатками та організації групових обговорень. Це полегшує координацію роботи над спільними завданнями та допомагає працювати над груповими проектами.

Серед позитивних плюсів використання месенджерів та чатів в освітньому процесі Є. Пшемицька виділяє: можливість демонструвати інформацію, застосовувати різні форми взаємодії та комунікації; розвиток цифрових навичок, креативності, медіаторчості серед здобувачів; розуміння необхідності дотримання інформаційної гігієни, протистояння дезінформації, міфам та фейкам. Автор зазначає, що дані цифрові інструменти ламають психологічні бар'єри та роблять викладача ближчим до аудиторії, сором'язливі здобувачі відчувають себе більш комфортно та стають активними учасниками навчального

процесу, а викладач може розробити персональний підхід до кожного здобувача [20]. Використання чатботів в освітньому процесі дозволяє: об'єднувати здобувачів у групи для виконання інтерактивних завдань (моделювання ситуацій професійного спрямування); адаптовувати та персоналізувати питання чи кейси залежно від відповідей здобувачів; організовувати, проводити різного роду опитування й оцінювання тощо.

Групові чати у ChatGPT. Групові чати сприяють спільному плануванню та обговоренню ідей, колективній розробці завдань та планів дослідження чи соціального проекту. Цікавим у використанні для здобувачів є груповий чат у ChatGPT, який є однією з найпомітніших нових можливостей штучного інтелекту. Під час використання групового чату, штучний інтелект виступає для учасників як простір командної дискусії, допомагаючи їм координувати роботу, шляхом генерування ідей, знімаючи навантаження з користувачів [27]. Окрім групових чатів у ChatGPT, в освітньому процесі для розвитку медіакультури здобувачів, підвищення їх цифрової компетентності й академічної успішності, можна використовувати й інші інструменти штучного інтелекту: Google Gemini (модель ШІ з можливістю створювати інтерактивні й ігрові формати завдань, що сприятиме мотивації й зацікавленості здобувачів у вивченні матеріалу); Google NotebookLM (інтелектуальний інструмент ШІ для створення дидактичної інформації); Google Slides (онлайн-сервіс з елементами ШІ для створення презентацій та можливістю додавати текстові, графічні, аудіо- та відео-компоненти) [14].

Обмін медіаконтентом на відеоплатформах (TikTok, YouTube). Даний вид медіа дає користувачам широкі можливості для: обміну відео- та фото-контентом (здійснення пошуку і обміну фотографіями, відео, відео в реальному часі в Інтернет-мережі); масштабування контенту (публікування коротких відеороликів, можливість створювати користувачам власні відео-канали). Такі ресурси мають значний потенціал для ознайомлення з брендом, залучення аудиторії та інших цілей маркетингу в медіа [1]. Однією з найбільш популярних в Україні мереж є відеохостінг YouTube, який має вбудовані інтерактивні функції для розповсюдження інформації серед здобувачів, тому активно застосовується в освітньому процесі у якості додаткових матеріалів до лекцій або самостійного джерела (хроніки, спогади тощо). В YouTube можна виконувати різноманітні завдання (аналіз відео-матеріалу, візуальних джерел, створення власного контенту). Разом з тим, створення та повноцінне ведення власного каналу вимагає підготовки, знань, часу та ресурсів, а створення пробного контенту дає здобувачам можливість опрацювати різноманітні ресурси, розвинути цифрові навички [6; 20].

Блоги та мережі публікування (Twitter, Medium, Tumblr). До цього типу медіа належать сервіси для блогінгу та мікроблогінгу, де користувачі створюють і публікують текстово-медійний 24-годинний контент. Користувачі використовують дані мережі для публікування, знаходження та коментування контенту в Інтернет-мережі [1]. Інтернет-блог – це вебсайт, що містить структуру, що включає теоретичну й практичну інформацію (статті, презентації, опитування, фото- і відеоматеріали, гіперпосилання на інші освітні ресурси, завдання) [18]. Блог може бути: викладацьким (містити інформацію щодо навчального предмета, завдання, перелік корисних джерел для самостійної роботи, покликання на онлайн-тести для самоконтролю); індивідуальним студентським (містити матеріали, які засвідчують особистий прогрес здобувача за певний період навчання, відомості про родину, захоплення, друзів, цікаві факти та покликання); колективним навчальним (містити додаткові навчальні завдання, матеріали для коментування та обговорення певної теми курсу, коментарі студентів, розміщені послідовно на одній сторінці, де кожен учасник може представити власну думку [11]. Використання блогів стимулює взаємодію і комунікативну практику серед здобувачів, дає можливість підвищити їх впевненість у своїх силах, прискорює хід навчання, робить навчання більш творчим і різноманітним, створює платформу для обговорення стратегій навчання і

СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

спрощує колаборативну і соціальну взаємодію, підвищує мотивацію, дозволяє урізноманітнити дискусії, що проводяться в рамках навчального процесу [3]. Відтак, блог-технологію можливо використовувати як на занятті, так і при самостійній роботі вдома.

Наприклад, Twitter пропонує інструменти, які можна використати у процесі навчання. Серед них: освітні чати, медіа-студія (створення, управління, монетизація відео користувача), моменти Twitter (колекції твітів по певній темі, ідеї), тьюторіали (короткі відео-ролики, які навчають чомусь), теши (маркування твітів, які можна використовувати для комунікації, дискусії, спільної роботи або дослідження), списки (збір фахівців та установ за напрямком). Перевагами цієї мережі для академічної успішності є: високий рівень інтерактивності; високий рівень мультимедійності; контекстність (можливість обговорення конкретної теми); легке залучення великої групи учасників (коли здобувачі під час лекції можуть відправляти твіти з коментарями чи питаннями, а лектор виводити питання на екран й відразу відповідати на них, така практика сприяє залученню більшої кількості учасників у дискусію); ознайомлення з міжнародною ситуацією, активний розвиток так званої Твіттер-дипломатії [20].

Подкасти (цифрові медіафайли розташовані в Інтернет-мережі з можливістю багаторазового відтворення). Використання подкастів на заняттях сприяє формуванню навичок усного мовлення і відшліфовує їх; дає можливість формувати здатність сприйняття мовлення на слух; забезпечує удосконалення навичок вимови, наголосу, сприймання граматики на слух; допомагає формуванню адекватної інтерпретації змісту повідомлення і готовності майбутніх фахівців діяти злагоджено під час повсякденного й професійного спілкування [17]. Систематичне використання подкастів у навчальному процесі сприяє: активному та усвідомленому розвитку навичок аудіювання; підвищенню мотивації здобувачів до навчання; розвитку здатності працювати з матеріалами різного рівня складності та тематики; можливості реалізації диференційованого підходу, враховуючи індивідуальні потреби здобувачів [16]. Типовими завданнями для розвитку комунікативних умінь здобувачів після прослуховування подкасту є: вписати пропущені слова в речення, записати найуживаніші в ньому слова і словосполучення, назвати які визначення до запропонованих словосполучень у ньому подано та інші [17].

Хмарні сервіси (Google Drive) – доступ до «хмари» з будь-якого мобільного пристрою, де інстальований браузер, що під'єднується до Інтернет-мережі. Використовуючи хмарні сервіси, кожен здобувач має змогу почати виконувати завдання в аудиторії, а продовжувати виконувати роботу вдома без необхідності повторного копіювання вже виконаного завдання на іншій носій [15]. Найбільш зручними для роботи під час навчання в закладі освіти та поза ним є сервіси Google (Веб-пошук, Gmail, Google Документи, Google Презентації). Вони дозволяють організувати роботу великого кола учасників в режимі онлайн, швидкому обміну інформації між ними, актуалізувати зміст навчання й активізувати пізнавальне спілкування між собою, що сприяє формуванню активного цифрового освітнього середовища, розвитку творчих і аналітичних здібностей та соціалізації [9].

Віртуальні ігри та соціальні світи (Mafia Wars, Portal 2, Minecraft Education Edition, Second Life). Віртуальні ігри, можуть бути досить корисними в освітньому процесі. Зокрема, ті, що розвивають пам'ять та інші когнітивні навички; дозволяють гравцям погрузитися в інші світи та взаємодіяти з віртуальними об'єктами та персонажами. Це дозволяє створювати інтерактивний розважальний зміст, такий як віртуальні концерти, подорожі та спортивні події [5], пов'язавши сценарій гри із змістом певної теми для відпрацювання необхідних професійних навичок здобувачів. Виокремлюють різні види віртуальних ігор, які можна використовувати в навчальному процесі, а саме: ігри-головоломки (для розвитку логічного мислення, уваги та здатності розв'язання професійних цілей); симуляційні ігри (відеоігри, які передбачають симуляції, які можна використовувати для навчання й тренування навичок); креативні та конструкторські

ігри типу Minecraft (сприяють розвитку творчості та просторового мислення); ігри-перегони (покращують моторику та реакцію); ігри з яскравим сюжетом (сприяють розвитку емпатії та покращенню соціальної взаємодії) [23]. Перевагами використання ігор під час навчання в освітньому середовищі дозволяє здобувачам: відпрацювати навички у змодельованому середовищі, застосувати отримані знання, перевірити різні стратегії виконання професійних завдань; покращити закріплення знань та вмінь; підвищити мотивацію прийти до поставленої цілі під час гри; налагодити співпрацю та взаємодію між гравцями виконуючи завдання; розвинути навички роботи в команді та ін.

Навчання на основі ігор розкриває унікальні можливості для взаємодії здобувачів під час професійної підготовки, оскільки використовує як технологічні інновації, так і цифрові медіа для створення захоплюючого досвіду, який заохочує активну участь. Використання віртуальних ігор та платформ соціальних віртуальних світів в навчальному процесі дозволяє здобувачам навчатися на практиці, відтворювати реальні ситуації без реальних ризиків; взаємодіяти з віртуальними об'єктами, вирішувати завдання та спостерігати за реакціями. Це створює більше можливостей для: відкриття і експериментування, що підвищує рівень розуміння та запам'ятовування матеріалу [5]; персоналізованого навчання, коли здобувачі можуть адаптувати своє навчання відповідно до своїх інтересів та цілей, вибравши різноманітні віртуальні середовища або сценарії. Крім того, навчання на основі ігор забезпечує платформу для соціальної взаємодії між однолітками, які можуть працювати разом для досягнення спільних цілей або конкурувати один з одним у різних викликах (досліджувати, ризикувати, приймати рішення, вирішувати проблеми та взаємодіяти з іншими гравцями) [12].

Геолокаційні сервіси (Google Maps, Waze, Apple Maps, Story MapJS) завдяки не обмеженості в часовому просторі можна застосовувати як допоміжні ресурси під час підготовки здобувачів до професійної діяльності через широкий спектр своїх можливостей із застосування ряду підходів. Зокрема, дослідницький підхід у пошуку інформації під час вирішення поставлених завдань, дозволяє підтримувати увагу здобувачів, сформувати навички творчої самореалізації, самоорганізації, саморегуляції та професійного розвитку; проектний підхід для організації роботи в команді, груповій взаємодії і забезпечення більш глибокого розуміння причетності кожного учасника у процесі взаємодії; міжпредметний підхід для засвоєння інформації про одне і те ж явище з різних точок зору, узагальнювати, систематизувати й інтерпретувати її, щоб отримати цілісне уявлення про об'єкт вивчення [4]. Інтеграція сучасних цифрових картографічних інструментів (Google Карти та Story MapJS) дозволяє трансформувати статичні знання у динамічний дослідницький досвід. З їх допомогою можна створювати власні карти, позначаючи необхідні місця, маршрути, кордони залежно від теми завдання; розробляти віртуальні історичні тури по місцях певних подій, додаючи фотографії, відео та тексти-описи. Сервіс Story MapJS є ключовим інструментом для розвитку просторової компетентності здобувачів, який дозволяє створювати інтерактивні мультимедійні історії (інтегрувати карти з мультимедійним контентом, створюючи захоплюючі розповіді, де кожен слайд і кожна подія тісно прив'язана до конкретної геолокаційної точки) [21]. Застосування сервісів Google Карти та Story MapJS відкриває широкі можливості для розвитку просторового та критичного мислення, мультимедійної грамотності у створенні навчального контенту. Процес візуалізації інформації за рахунок застосування геолокаційних сервісів, здатні урізноманітнити освітній процес, підвищити інтерес здобувачів до занять, розвинути їх комунікативну активність і внутрішню мотивацію з метою опанування новими вміннями та знаннями [4], що сприятиме підвищенню соціальної та академічної успішності.

Висновки та перспективи подальших наукових досліджень. Результати аналізу наукової літератури показав, що нові медіа є дієвим способом оперативної передачі й обміну інформації, думками, досвідом засобами Інтернет-середовища. Вони сприяють

СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

укріпленню соціальних норм, формуванню навичок самопрезентації, прояву лідерських якостей і творчого потенціалу, налагодженню комунікації й зворотного зв'язку між учасниками, об'єднанню заради спільної мети.

Використання нових медіа (онлайн-спільноти в соціальних мережах, групові чати у месенджерах, обмін медіаконтентом на відеоплатформах, інструменти освітніх платформ, блоги та мережі публікування, подкасти, Вікі-технології, хмарні сервіси, інтерактивні інструменти, віртуальні ігри та соціальні світи, групові чати у ChatGPT, геолокаційні сервіси) в освітньому середовищі закладу вищої освіти є корисною практикою для розвитку соціальної та академічної успішності здобувачів.

Так, визначені нові медіа сприятимуть підвищенню соціальної та академічної успішності здобувачів в умовах закладу вищої освіти, а саме: активності всіх учасників в цифровому освітньому середовищі; соціалізації в умовах закладу освіти та поза нею; опрацюванню емоційного досвіду через медіаторчість; розвитку відповідального використання інструментів штучного інтелекту, навичок академічної доброчесності, медіакультури, цифрової етики, культури комунікації та активного слухання, самовираження, розвитку лідерського потенціалу; формуванню навичок командної роботи, партнерської взаємодії, публічних виступів, ораторського мистецтва та самопрезентації, тайм-менеджменту, рефлексії, просторової компетентності, творчих та аналітичних здібностей; підвищенню включеності під час навчання, мотивації та залученості до процесу виконання завдань (дослідження і структурування, інформації, контент-аналіз); практичному засвоєнню навчального матеріалу, повторенню вже пройдених тем; глибшому розумінню спрямованості професійної діяльності.

Перспективи подальших наукових досліджень вбачаємо у вивченні міжнародного досвіду використання нових медіа в освітньому процесі закладів вищої освіти з метою розвитку соціальної та академічної успішності здобувачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баран Р. Я. Соціальні медіа як інструмент маркетингу. *Сучасні тренди трансформації вітчизняної економіки в контексті глобальних викликів: колективна монографія* / за заг. ред. д.е.н., доц. В. Р. Купчака. Івано-Франківськ : НАІР, 2018. С. 15–37.
2. Барішполець О. Т. Український словник медіакультури. Київ : Міленіум, 2014. 194 с.
3. Биконя О., Шевченко Ю., Вітязь А., Іванишина В. Використання інтернет-блогів у навчанні міжкультурного англomовного спілкування. *InterConf*. 2021. С. 260–268. DOI: [10.51582/interconf.7-8.04.2021.025](https://doi.org/10.51582/interconf.7-8.04.2021.025)
4. Бондаренко Т. В. Освітні можливості використання геоінформаційних ресурсів google в процесі візуалізації навчальної інформації. *Information Technologies and Learning Tools*. 2020. Т. 76. № 2. С. 96–107. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v76i2.2718>
5. Головка Д. Ю. Віртуальні навчальні інструменти для симуляції небезпечних ситуацій. Біла Церква : БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН УКРАЇНИ, 2023. 38 с.
6. Горбань Ю. Соціальні медіа наукової бібліотеки закладу вищої освіти як простір для співпраці та комунікації. *Grail of Science*. 2023. № 27. С. 678–683. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.12.05.2023.116>
7. Григорова З. Нові медіа, соціальні медіа, соціальні мережі – ієрархія інформаційного простору. *Технологія і техніка друкарства*. 2017. № 3(57). С. 93–100.
8. Гурова І. В. Культури співучасті у нових медіа як феномен сучасного культуротворення. *Culturological Almanac*. 2023. № 1. С. 167–173. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.1.22>
9. Дашицька О., Дашицький Р. Використання сервісів google в освітньому процесі. *Modern Engineering and Innovative Technologies*. 2024. № 1(36-01). С. 28–31. DOI: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2024-36-00-087>
10. Дужич Н. В., Мялюк О. П., Марущак М. І. Аналіз чинників, які впливають на академічну успішність. *Медична освіта*. 2023. № 3. С. 54–61. DOI: <https://doi.org/10.11603/m.2414-5998.2023.3.14050>

11. Іващенко В. Л. Сучасні медіакомунікативні технології: навчальний посібник. Київ: ТОВ «Видавництво "Розумники"», 2021. 192 с.
12. Ігрове навчання: майбутнє освіти та навчання. *Smartico - Unified CRM & Gamification Solution for iGaming*. URL: <https://www.smartico.ai/uk/blog-post/game-based-learning> (дата звернення: 15.04.2026).
13. Каплуненко В. О., Бондаренко С. В. Основні підходи до визначення поняття соціальні медіа (огляд зарубіжних та вітчизняних досліджень). *Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса*. 2020. № 2(12). С. 236–240.
14. Компаній О. В. Упровадження технологій штучного інтелекту в початковій школі. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2026. Вип. 1(154). С. 137–142.
15. Коноваленко С. М. Хмарні сервіси в освітньому процесі студентів технологічних коледжів. *Information Technologies and Learning Tools*. 2017. Т. 58. № 2. С. 88–97. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v58i2.1509>
16. Лех О., Попович Є. Використання подкастів для запровадження диференційованого підходу в розвитку компетентності слухання на заняттях німецької мови як іноземної. *Науковий вісник Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича. Серія: Германська філологія*. 2025. Вип. 855-856. С. 126–133. DOI: <https://doi.org/10.31861/gph2025.855-856.126-133>
17. Лещенко Т. О., Жовнір М. М. Технологія подкастингу як засіб набуття іноземними студентами-медиками лінгвокультурознавчої компетентності. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. Т. 84. № 4. С. 49–64. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v84i4.3658>
18. Набока О.Г., Демченко М.О. Освітній блог як засіб професійної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Том 69, № 1. С. 64–77.
19. Присяжнюк Т. Нові медіа в інформаційно-комунікативному просторі України. *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Політологія*. 2024. № 17. С. 178–186. DOI: 10.32782/2312-1815/2024-17-22
20. Пшемицька Є. Соціальні мережі та месенджери як інструмент для викладання історії в українських ВНЗ. *Науково-теоретичний альманах Грані*. 2022. Том 25. № 6. С. 74–79. DOI: <https://doi.org/10.15421/172272>
21. Рудянін І. Цифрові карти (Google maps, StoryMapJS) у підготовці майбутніх вчителів історії: можливості розвитку просторової компетенції. *Гуманітарні студії: історія та педагогіка*. 2025. № 2. С. 125–136. DOI: [10.35774/gsip2025.02.125](https://doi.org/10.35774/gsip2025.02.125)
22. Сегень Я. Ю. Нові медіа як продукт і конструкт інформаційного світу. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2023. № 43. С. 96–101. DOI: <https://doi.org/10.32782/apfs.v043.2023.16>
23. Секрети віртуального світу: як комп'ютерні ігри впливають на дитину. *WoMo – видання для дивовижних жінок*. URL: <https://womo.ua/sekrety-virtualnogo-svitu-yak-komp-yuterni-igri-vplivayut-na-ditynu/> (дата звернення: 22.04.2026).
24. Соломенко Л. І. Мовленнєва культура початку XXI століття в контексті феномену нових медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал*. 2022. № 3. С. 57–62. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2022.266077>
25. Уварова Т. І. Нові медіа та сучасна медіакультура. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2023. Вип. 45. С. 120–128.
26. Шендерівська Л., Гук О., Артеменко Л. Соціальні медіа в комунікаційній діяльності закладу освіти. *Collection of Scientific Papers «SCIENTIA»*. 2023. С. 33–36.
27. Як працюють групові чати у ChatGPT і навіщо вони потрібні - Блог SERVER.UA. *Блог SERVER.UA*. URL: <https://server.ua/ua/blog/yak-pratsyuyut-grupovi-chaty-u-chatgpt-i-navishhovony-potribni> (дата звернення: 11.04.2026).

REFERENCES

1. Baran, R. Ya. (2018). Sotsialni media yak instrument marketynhu [Social media as a marketing tool. *Modern trends in the transformation of the domestic economy in the context of global challenges: a collective monograph*] / za zah. red. d.e.n., dots. V. R. Kupchaka. Ivano-Frankivsk: NAIr, 15–37.
2. Baryshpolets, O. T. (2014). Ukrainskyi slovnyk mediakultury [Ukrainian dictionary of media culture]. Kyiv: Milenium, 194.

3. Bykonja, O., Shevchenko, Yu., Vitiaz, A., Ivanyshyna, V. (2021). Vykorystannia internet-blohiv u navchanni mizhkulturnoho anhlomovnoho spilkuvannia [Using Internet blogs in teaching intercultural English communication]. *InterConf*, 260–268. DOI: <https://doi.org/10.51582/interconf.7-8.04.2021.025>
4. Bondarenko, T. V. (2020). Osvitni mozhlivosti vykorystannia heoinformatsiinykh resursiv google v protsesi vizualizatsii navchalnoi informatsii [Educational opportunities for using Google geoinformation resources in the process of visualizing educational information]. *Information Technologies and Learning Tools*, 76(2), 96–107. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v76i2.2718>
5. Holovko, D. Yu. (2023). Virtualni navchalni instrumenty dlia symuliacii nebezpechnykh sytuatsii [Virtual training tools for simulating dangerous situations]. *Bila Tserkva: BINPO DZVO "UMO" NAPN Ukraine*, 38.
6. Horban, Yu. (2023). Sotsialni media naukovi biblioteki zakladu vyshchoi osvity yak prostir dlia spivpratsi ta komunikatsii [Social media of a research library of a higher education institution as a space for collaboration and communication]. *Grail of Science*, (27), 678–683. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.12.05.2023.116>
7. Hryhorova, Z. (2017). Novi media, sotsialni media, sotsialni merezhi – iierarkhiia informatsiinoho prostoru [New media, social media, social networks – the hierarchy of information space]. *Printing technology and techniques*, 3(57), 93–100.
8. Hurova, I. V. (2023). Kultury spivuchasti u novykh media yak fenomen suchasnoho kulturotvorennia [Cultures of participation in new media as a phenomenon of modern cultural creation]. *Culturological Almanac*, (1), 167–173. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.1.22>
9. Dashytska, O., Dashytskyi, R. (2024). Vykorystannia servisiv google v osvitnomu protsesi [Using Google services in the educational process]. *Modern Engineering and Innovative Technologies*, 1(36-01), 28–31. DOI: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2024-36-00-087>
10. Duzhych, N. V., Mialiuk, O. P., Marushchak, M. I. (2023). Analiz chynnykiv, yaki vplyvaiut na akademichnu uspishnist [Analysis of factors affecting academic success]. *Medical education*, (3), 54–61. DOI: <https://doi.org/10.11603/m.2414-5998.2023.3.14050>
11. Ivashchenko, V. L. (2021). Suchasni mediakomunikatyvni tekhnolohii: navchalnyi posibnyk [Modern media communication technologies: a textbook]. Kyiv: TOV «Vydavnytstvo “Rozumnyky”», 192.
12. Ihrove navchannia: maibutnie osvity ta navchannia [Game-based learning: the future of education and training]. *Smartico - Unified CRM & Gamification Solution for iGaming*. URL: <https://www.smartico.ai/uk/blog-post/game-based-learning>
13. Kaplunenko, V. O., Bondarenko, S. V. (2020). Osnovni pidkhody do vyznachennia poniattia sotsialni media (ohliad zarubizhnykh ta vitchyznianskykh doslidzhen) [Main approaches to defining the concept of social media (review of foreign and domestic research)]. *Bulletin of the Student Scientific Society of Vasyl Stus Donetsk National University*, 2(12), 236–240.
14. Kompanii, O. V. (2026). Uprovadzhenia tekhnolohii shtuchnoho intelektu v pochatkovii shkoli [Introducing artificial intelligence technologies in primary school]. *Scientific bulletin of South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky*, 1(154), 137–142.
15. Konovalenko, S. M. (2017). Khmarni servisy v osvitnomu protsesi studentiv tekhnolohichnykh koledzhiv [Cloud services in the educational process of students of technological colleges]. *Information Technologies and Learning Tools*, 58(2), 88–97. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v58i2.1509>
16. Lekh, O., Popovych, Ye. (2025). Vykorystannia podkastiv dlia zaprovadzhenia dyferentsiovanoho pidkhodu v rozvytku kompetentnosti slukhannia na zaniattiakh nimetskoj movy yak inozemnoi [Using podcasts to introduce a differentiated approach to developing listening competence in German as a foreign language classes]. *Scientific Bulletin of Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University*. Series: Germanic Philology, (855-856), 126–133. DOI: <https://doi.org/10.31861/gph2025.855-856.126-133>
17. Leshchenko, T. O., Zhovnir, M. M. (2021). Tekhnolohiia podkastynhu yak zasib nabuttia inozemnymy studentamy-medykamy linhvokulturoznavchoi kompetentnosti [Podcasting technology as a means of acquiring linguistic and cultural competence by foreign medical students]. *Information Technologies and Learning Tools*, 84(4), 49–64. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v84i4.3658>
18. Naboka, O. H., Demchenko, M. O. (2019). Osvitnii bloh yak zasib profesiinoi pidhotovky maibutnikh vykhovateliv zakladiv doshkilnoi osvity [Educational blog as a means of professional training of



future educators of preschool educational institutions]. *Information technologies and teaching aids*, 69(1), 64–77.

19. Prysiazhniuk, T. (2024). Novi media v informatsiino-komunikatyvnomu prostori Ukrainy [New media in the information and communication space of Ukraine]. *Bulletin of the Precarpathian University*. Series: Political Science, (17), 178–186. DOI: <https://10.32782/2312-1815/2024-17-22>

20. Pshemytska, Ye. (2022). Sotsialni merezhi ta mesendzhery yak instrument dlia vykladannia istorii v ukrainskykh VNZ [Social networks and messengers as a tool for teaching history in Ukrainian universities]. *Scientific and theoretical almanac Grani*, 25(6), 74–79. DOI: <https://doi.org/10.15421/172272>

21. Rudianin, I. (2025). Tsyfrovi karty (Google maps, StoryMapJS) u pidhotovtsi maibutnikh vchyteliv istorii: mozhlyvosti rozvytku prostorovoi kompetentsii [Digital maps (Google maps, StoryMapJS) in the training of future history teachers: opportunities for the development of spatial competence]. *Humanities: history and pedagogy*, (2), 125–136. DOI: <https://doi.org/10.35774/gsip2025.02.125>

22. Sehen, Ya. Yu. (2023). Novi media yak produkt i konstrukt informatsiinoho svitu [New media as a product and construct of the information world]. *Current problems of philosophy and sociology*, (43), 96–101. DOI: <https://doi.org/10.32782/apfs.v043.2023.16>

23. Sekrety virtualnogo svitu: yak komp'uterni ihry vplyvaiut na dytynu [Secrets of the virtual world: how computer games affect the child]. *WoMo - a publication for amazing women*. URL: <https://womo.ua/sekrety-virtualnogo-svitu-yak-komp-yuterni-igri-vplyvayut-na-ditynu/>

24. Solomenko, L. I. (2022). Movlennieva kultura pochatku KhKhI stolittia v konteksti fenomenu novykh media [Speech culture of the beginning of the 21st century in the context of the phenomenon of new media]. *Bulletin of the National Academy of Managers of Culture and Arts: scientific journal*, (3), 57–62. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2022.266077>

25. Uvarova, T. I. (2023). Novi media ta suchasna mediakultura [New media and modern media culture]. *Ukrainian culture: past, present, ways of development*, (45), 120–128.

26. Shenderivska, L., Huk, O., Artemenko, L. (2023). Sotsialni media v komunikatsiinii diialnosti zakladu osvity [Social media in the communication activities of an educational institution]. *Collection of Scientific Papers «SCIENTIA»*, 33–36.

27. Yak pratsiuut hrupovi chaty u ChatGPT i navishcho vony potribni - Bloh SERVER.UA [How group chats work in ChatGPT and why they are needed - SERVER.UA]. *Blog. SERVER.UA* URL: <https://server.ua/ua/blog/yak-pratsyuyut-grupovi-chaty-u-chatgpt-i-navishho-vony-potribni>

Конфлікт інтересів. Автори підтверджують відсутність фінансових, особистих чи інших інтересів, що можуть розглядатися як потенційний конфлікт інтересів щодо публікації цієї статті.

Фінансування дослідження. Робота виконана за відсутності фінансової підтримки з боку будь-яких організацій.

Доступність даних. Це дослідження не передбачає використання додаткових наборів даних.

Використання інструментів штучного інтелекту. Під час підготовки рукопису автори використовували ChatGPT з метою перекладу окремих понять. Усі результати були перевірені та відредаговані авторами, які несуть повну відповідальність за зміст публікації.

Авторський внесок. Денисюк О.М. – 20 %; Дуля А.В. – 30 %; Лехолетова М.М. – 30 %; Спіріна Т.П. – 20 %.

Дата першого надходження статті до видання – 27.04.2026 р.

Дата прийняття статті до друку після рецензування – 11.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) – 19.05.2026