

УДК 378.091.3:[004.032.6:316.776.3]-057.85
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/95-1-40>

Лілія ВЄЙЛАНДЕ,
orcid.org/0000-0001-5804-2500
кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувачка кафедри педагогічної освіти та соціальної реабілітації
Одеського національного університету імені І.І. Мечникова
(Одеса, Україна) veylande@ukr.net

Олена НАБОКА,
orcid.org/0000-0001-9052-5414
кандидат філологічних наук, доцент,
завідувачка кафедри іноземних мов професійного спрямування
Одеського національного університету імені І.І. Мечникова
(Одеса, Україна) elenanaboka17@gmail.com

ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ МЕДІАКОМПЕТЕНТНОСТІ МАГІСТРІВ ОСВІТНІХ НАУК: МІЖДИСЦИПЛІНАРНИЙ ПІДХІД

У статті охарактеризовано теоретичні та методичні засади проєктування інтерактивного освітнього контенту як стратегічного інструменту формування медіакомпетентності магістрів освітніх наук. Розкрито сутність міждисциплінарного підходу, що базується на синергії педагогічного дизайну та професійної лінгвістичної підготовки. Авторами описано трансформацію ролі майбутнього викладача закладу вищої освіти з пасивного реципієнта інформації у творця (мейкера) якісного цифрового продукту, що відповідає викликам сучасної цифровізації та інформаційної безпеки. У роботі детально обґрунтовано доцільність впровадження концепції «*Learning by doing*» (навчання через дію), яка дозволяє студентам опановувати навички медіаграмотності безпосередньо у процесі професійно орієнтованої діяльності. Описано авторську модель «дидактичних та лінгвістичних фільтрів», де кожен етап створення контенту – від ідеї до технічної реалізації – проходить через сувору верифікацію на основі міжнародних стандартів фактчекінгу. Особливу увагу приділено використанню таксономії Блума для структурування рівнів інтерактивності в освітніх продуктах, що забезпечує послідовний розвиток критичного мислення магістрів.

У статті висвітлено роль концепції CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) як ключового механізму доступу до глобального англомовного медіадискурсу. Авторами доведено, що використання англійської мови як інструменту перевірки першоджерел (на базі ресурсів *Poynter*, *Reuters Institute*) дозволяє подолати «інформаційні бульбашки» та сформувати у магістрів стійкий імунітет до дезінформації. Наведено конкретні приклади вправ та кейсів, зокрема досвід розробки інтерактивного гайда «Академічна доброчесність у глобальному вимірі», що демонструє практикоорієнтованість запропонованої методики. Описано педагогічні умови ефективного впровадження розробленої моделі, серед яких створення колаборативного творчого середовища та обов'язкове використання рефлексії над створеним медіапродуктом. Представлено результати апробації, що підтверджують зростання впевненості студентів у роботі з іноземним контентом та підвищення якості їхньої методичної підготовки. Резюмовано, що магістр, здатний спроектувати верифікований та дидактично обґрунтований інтерактивний контент, автоматично стає медіаграмотним споживачем, що є критично важливим для професійного становлення сучасного педагога вищої школи.

Ключові слова: інтерактивний освітній контент, медіакомпетентність магістрів, міждисциплінарний підхід, педагогічний дизайн, концепція CLIL, таксономія Блума.

Liliia VIEILANDIE,

orcid.org/0000-0001-9052-5414

PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor;

Head of the Department of Pedagogical Education and Social Rehabilitation

Odesa I.I. Mechnikov National University

(Odesa, Ukraine) veylande@ukr.net

Olena NABOKA,

orcid.org/0000-0001-9052-5414

PhD in Philological Sciences, Associate Professor;

Head of the Department of Foreign Languages for Professional Purposes

Odesa I.I. Mechnikov National University

(Odesa, Ukraine) elenanaboka17@gmail.com

DESIGNING INTERACTIVE EDUCATIONAL CONTENT AS A TOOL FOR DEVELOPING MEDIA COMPETENCE IN MASTER'S STUDENTS OF EDUCATIONAL SCIENCES: AN INTERDISCIPLINARY APPROACH

The article examines the theoretical and methodological principles of designing interactive educational content as a strategic tool for developing the media competence of master's students in Educational Sciences. It reveals the essence of an interdisciplinary approach based on the synergy between instructional design and professional linguistic training. The authors describe the transformation of the future higher education teacher's role from a passive recipient of information into a creator (maker) of a high-quality digital product that meets the challenges of contemporary digitalization and information security. The study provides a detailed justification for the expediency of implementing the learning-by-doing concept, which enables students to acquire media literacy skills directly through professionally oriented activities. An original model of «didactic and linguistic filters» is proposed, in which each stage of content creation-from idea generation to technical implementation-undergoes rigorous verification in accordance with international fact-checking standards. Particular attention is paid to the use of Bloom's Taxonomy to structure levels of interactivity in educational products, ensuring the systematic development of critical thinking in Master's students. The article highlights the role of the CLIL (Content and Language Integrated Learning) approach as a key mechanism for accessing global English-language media discourse. The authors demonstrate that the use of English as a tool for verifying primary sources-drawing on resources from the Poynter Institute and the Reuters Institute-enables students to overcome «information bubbles» and develop a sustainable immunity to disinformation. Specific examples of exercises and cases are provided, including the development of the interactive guide Academic Integrity in a Global Dimension, which illustrates the practice-oriented nature of the proposed methodology. The pedagogical conditions necessary for the effective implementation of the model are outlined, including the creation of a collaborative creative environment and the mandatory use of reflection on the created media product. The results of experimental testing are presented, confirming an increase in students' confidence when working with foreign-language content and an improvement in the quality of their methodological training. The article concludes that a Master's student capable of designing verified and didactically grounded interactive content inevitably becomes a media-literate consumer – an ability that is critically important for the professional development of a contemporary higher education teacher.

Key words: *interactive educational content, media competence of Master's students, interdisciplinary approach, instructional design, CLIL concept, Bloom's Taxonomy.*

Постановка проблеми. Трансформація сучасного освітнього простору під впливом глобальної цифровізації докорінно змінює вимоги до професійного профілю викладача вищої школи. Сьогодні майбутній педагог має виступати не лише ретранслятором знань, а й фахівцем, здатним критично аналізувати інформаційні потоки та створювати якісний медіаконтент. У цьому контексті медіаграмотність перестає сприйматися як вузькоспеціалізована чи окрема дисципліна, набуваючи статусу інтегрованої наскрізної навички. Вона найефективніше формується безпосередньо в процесі діяльності – через професійно орієнтоване проектування інтерактивного освітнього контенту, у нашому дослі-

дження для магістрів спеціальності А1 «Освітні науки». Сучасність такого підходу зумовлена необхідністю подолання фрагментарності у підготовці магістрів, де традиційно розмежують педагогічну майстерність та інструментальну цифрову грамотність. Натомість інтерактивний контент (відеокейси, лонгриди, квести, гейміфіковані модулі) стає тією платформою, де дидактичні цілі поєднуються з технологічними рішеннями та критичним мисленням. Це дозволяє розглядати процес створення цифрових продуктів не лише як технічне завдання, а як засіб практичного втілення медіаосвітніх стратегій.

Наукова доцільність пропонованого дослідження ґрунтується на обґрунтуванні моделі між-

дисциплінарної взаємодії викладача педагогічних дисциплін та викладача іноземної мови. Такий тандем дозволяє підійти до підготовки «цифрового педагога» комплексно: фахівець із педагогіки забезпечує методичну основу та етичність контенту, тоді як викладач англійської мови надає інструментарій для верифікації інформації у глобальному медіапросторі, роботи з оригінальними першоджерелами та засвоєння міжнародних стандартів фактчекінгу. Спільна розробка освітніх продуктів забезпечує умови, за яких студенти опановують професійну термінологію та методику викладання в єдиному цифровому контексті, що зрештою дозволяє розкрити ключові методичні аспекти та переваги формування медіакомпетентності магістрів через їхню авторську проєктну діяльність.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Сучасний науковий дискурс щодо формування медіакомпетентності майбутніх викладачів закладів вищої освіти свідчить про багатоаспектність цієї проблеми та її трансформацію у критично важливий складник професійної підготовки. Аналіз теоретичної бази дозволяє констатувати, що медіакомпетентність сьогодні розглядається не просто як набір технічних навичок, а як складне інтегративне утворення. У вітчизняній науковій школі, зокрема у працях Г. Онкович, О. Волошенюк та В. Іванова, основна увага зосереджена на здатності фахівця до критичного аналізу медіатекстів та протидії маніпулятивним впливам, що є особливо актуальним для майбутніх педагогів. Водночас зарубіжні дослідники, такі як Römhild R., Sgolik J., Turner K., Wendt R. розглядають цей феномен як життєво необхідну когнітивну структуру, що забезпечує активну соціальну участь особистості через виробництво власного медіа продукту (Römhild R., 2025; Turner K., 2025; Wendt R., 2023).

Узагальнюючи напрацювання науковців, можна виділити кілька ключових векторів дослідження. Перший вектор, представлений роботами В. Ільчук, О. Марків, М. Попова, О. Спіріна, фокусується на інструментально-технологічному аспекті, де медіакомпетентність тісно переплітається з ІКТ-грамотністю та здатністю викладача проєктувати цифрове освітнє середовище (Іванов В., 2012; Попов М., 2024). Другий напрям, який активно розробляють О. Биназ, Т. Поясок, О. Беспарточна, зосереджують увагу на психологічній безпеці та розвитку медіаімунітету особистості (Поясок Т., 2023). Третій напрям охоплює аксіологічні та етичні аспекти, пов'язані з культурою інформаційного обміну та академічною доброчес-

ністю, що відображено у дослідженнях В. Іванова, О. Волошенюка, Г. Онкович (Харитоненко О., 2018; Онкович Г., 2023).

Попри спільне розуміння динамічності медіакомпетентності, існують певні відмінності у підходах: якщо вітчизняна наука тяжіє до захисної функції медіаосвіти, то західні концепції, на кшталт теорій К. Тайнер, більше орієнтовані на «багатограмотність» (multiliteracy) та візуальну комунікацію. Спільним же залишається визнання того, що механізми формування цієї якості мають ґрунтуватися на проєктній діяльності, контекстному навчанні та постійній рефлексії власного досвіду взаємодії з медіа.

Проте, незважаючи на широку висвітленість окремих компонентів, питання міждисциплінарної інтеграції методики викладання педагогічних дисциплін та іноземної мови у контексті медіаосвіти залишається недостатньо розробленим. Актуальним завданням на сьогодні є перехід від розгляду проєктування контенту як суто технічної справи до його обґрунтування як стратегічного інструменту розвитку критичного мислення. Окрім того, стрімкий розвиток генеративного штучного інтелекту вимагає нових підходів до структури медіакомпетентності магістра, які б враховували синергію педагогічного дизайну та професійної англомовної верифікації глобальних інформаційних ресурсів. Саме ці малодосліджені аспекти і визначають напрям нашого наукового пошуку.

З огляду на зазначене, **мета статті полягає** в теоретичному обґрунтуванні та розкритті методичних особливостей проєктування інтерактивного освітнього контенту як інтегрованого засобу розвитку медіакомпетентності магістрів освітніх наук. Дослідження спрямоване на висвітлення переваг міждисциплінарної взаємодії викладачів педагогічного циклу та іноземної мови у процесі підготовки майбутніх викладачів, здатних не лише технічно створювати цифровий продукт, а й здійснювати його глибоку дидактичну та лінгвістичну верифікацію в умовах сучасного інформаційного простору.

Виклад основного матеріалу. Методологія підготовки сучасного магістра освітніх наук вимагає докорінного переходу від пасивного засвоєння інформації до активного конструювання знань, що найповніше реалізується через концепцію навчання через дію. На відміну від традиційних концепцій, що базуються на репродуктивному відтворенні готових алгоритмів, сутність навчання через дію полягає у зануренні студента у розв'язання реальних професійних завдань, де знання стають не метою, а інструментом діяльності.

У контексті формування медіакомпетентності цей підхід трансформує роль магістра з пасивного реципієнта медіаповідомлень у творця (мейкера) інтерактивного освітнього продукту. Ключова перевага цієї концепції полягає у формуванні суб'єктної позиції майбутнього викладача: він не просто вивчає теорію медіаграмотності, а стикається з практичними викликами – відбору джерел, верифікації фактів та технічного втілення ідей, що забезпечує значно вищий рівень утримання знань та розвиток *soft skills*.

Педагогічний дизайн процесу створення контенту в межах цієї концепції доцільно вибудовувати з опорою на таксономію Блума. Її суть полягає в ієрархічній структуризації мисленневих операцій, що дозволяє поетапно нарощувати складність інтерактивної взаємодії. Для нашого дослідження перевага таксономії Блума полягає в можливості чіткого розмежування етапів роботи: від нижчих когнітивних рівнів (запам'ятовування та розуміння структури медіатексту) через середні (аналіз маніпулятивних складників та застосування інструментів фактчекінгу) до вищого рівня – синтезу та оцінки, що втілюються у створенні авторського автентичного контенту. Кожен рівень інтерактивності в освітньому продукті – від базових тестів на розпізнавання клікбейту до складних мультимедійних квестів чи симуляцій – відповідає певному етапу когнітивного розвитку магістра, забезпечуючи системність та послідовність занурення в проблему медіаграмотності.

Процес проектування інтерактивного контенту невід'ємно пов'язаний із лінгвістичним аспектом, оскільки сучасний медіадискурс за своєю природою є транскордонним, а ключові першоджерела, наукові бази та світові цифрові платформи у переважній більшості є англomовними. У зв'язку з цим, ефективним методологічним рішенням у підготовці магістрів стає впровадження концепції CLIL (Content and Language Integrated Learning – предметно-мовне інтегроване навчання). Суть концепції CLIL у межах нашого дослідження полягає у фокусуванні на подвійній меті: опануванні фахових компетенцій з медіаграмотності паралельно з розвитком іншомовної комунікативної спроможності. На відміну від традиційного вивчення іноземної мови, де мова є об'єктом аналізу, у форматі CLIL вона трансформується в інструмент пізнання та професійної діяльності. Ключовою перевагою такого підходу є подолання «штучності» навчальних завдань: студент використовує англійську мову для розв'язання реальної проблеми – верифікації інформації, пошуку першоджерел чи аналізу міжнародних медіастандартів.

Реалізація концепції CLIL у процесі формування медіакомпетентності магістрів висуває певні вимоги та дозволяє вирішити низку критичних завдань:

1. Доступ до глобальних стандартів фактчекінгу – робота з автентичними англomовними ресурсами, такими як мережа Poynter, аналітичні звіти Reuters Institute for the Study of Journalism або портали Media Bias/Fact Check, привчає майбутнього педагога до професійної перевірки фактів на рівні світових стандартів. Це дозволяє студентам вийти за межі локального інформаційного поля та навчитися розпізнавати дезінформаційні впливи, що мають глобальне поширення.

2. Формування термінологічного апарату – через CLIL магістри опановують актуальну професійну лексику (*fake news, deepfakes, echo chambers, confirmation bias, clickbait*), що дозволяє їм інтегруватися у міжнародну академічну спільноту та використовувати сучасні методики медіадидактики.

3. Подолання «інформаційних бульбашок» – використання іноземної мови як фільтра дозволяє порівнювати висвітлення однієї події в різних мовних сегментах медіапростору, розвиваючи навички децентрації та критичного сприйняття інформації.

Практична реалізація цього підходу під час проектування контенту може бути здійснена через алгоритм «мовного сcaffolding-у» (підтримки). Студенти отримують завдання спроектувати інтерактивний освітній модуль (наприклад, лонгрід чи серію візуалізацій), де контентний складник базується виключно на англomовних дослідженнях. При цьому викладач іноземної мови виступає як медіаконсультант, що допомагає дешифрувати складні лінгвістичні конструкції маніпулятивного змісту, а викладач педагогіки спрямовує студента на дидактичну адаптацію цього матеріалу. Таким чином, CLIL-підхід забезпечує органічне поєднання предметних знань та мовних навичок, де іноземна мова стає гарантом об'єктивності та розширює горизонти критичного мислення магістра. Це дозволяє готувати фахівця, здатного не лише створювати технічно якісний контент, а й забезпечувати його змістову валідність через звернення до надійних світових джерел в оригіналі.

Синтез педагогічного дизайну та лінгвістичної компетенції створює унікальний синергетичний ефект, що формує стійкий імунітет до дезінформації. Поєднання методичної обґрунтованості контенту з можливістю його верифікації у світовому інформаційному просторі дозволяє магістрам розвивати «подвійне бачення»: вони вчаться оціню-

вати не лише зміст повідомлення (дидактичний фільтр), а й його джерело та контекст на міжнародному рівні (лінгвістичний фільтр). Проектування інтерактивного продукту стає точкою перетину, де студент змушений одночасно розв'язувати завдання щодо доцільності подачі матеріалу та його достовірності. Такий міждисциплінарний підхід гарантує, що сформована медіакомпетентність буде не декларативною, а практико-орієнтованою, дозволяючи майбутньому викладачу виступати в ролі кваліфікованого медіакуратора, здатного створювати безпечне та якісне цифрове освітнє середовище.

Реалізація теоретичних засад медіаосвіти у практичній підготовці магістрів потребує чіткої структуризації процесу створення інтерактивного контенту, що втілюється через авторську модель міждисциплінарної взаємодії. Першим кроком у цьому алгоритмі виступає етап концептуалізації, що виконує роль «педагогічного фільтра». На цій стадії студенти зосереджуються на ідентифікації конкретної дидактичної проблеми, яка потребує вирішення за допомогою візуальних чи інтерактивних засобів. Наприклад, магістри можуть обрати завдання щодо пояснення складних абстрактних концепцій педагогіки через технологію цифрового сторітелінгу. Основним завданням тут є не просто передача інформації, а проектування такого сценарію взаємодії, який би стимулював здобувачів до активного мислення та рефлексії. Рекомендовано на цьому етапі використовувати методичку «зворотного дизайну», де розробка починається з визначення бажаного результату навчання, під який згодом підбирається відповідний медіаформат.

Логічним продовженням роботи стає перехід до «мовного фільтра», що передбачає глибокий інформаційний пошук та верифікацію даних. Оскільки якісний освітній продукт має базуватися на актуальних та достовірних відомостях, студенти залучаються до роботи з оригінальними англійськими джерелами. Це етап, де магістри вчаться на практиці відрізняти авторитетну наукову пресу та звіти профільних інституцій від маніпулятивних публікацій. Практична цінність цього кроку полягає у формуванні навичок лінгвістичного аналізу заголовків, перевірки цитувань та оцінки емоційного забарвлення тексту в іншомовному сегменті мережі. Наприклад, аналізуючи англійські статті про інновації в освіті, студенти порівнюють дані з різних баз (як-от ERIC або Google Scholar), що дозволяє уникнути когнітивних упереджень та забезпечити змістову валідність майбутнього освітнього продукту.

Завершальним етапом моделі є технічне втілення ідей, що інтегрує результати попередніх

«фільтрів» у цілісну цифрову оболонку. Вибір інструментарію (Genially для створення інтерактивних плакатів, Canva для візуалізації складних даних чи H5P для розробки відеоквізів) здійснюється відповідно до дидактичної мети, визначеної на першому етапі. На цій стадії магістри структурують матеріал таким чином, щоб забезпечити нелінійність навчання: користувач медіапродукту має можливість самостійно обирати траєкторію вивчення теми, повертатися до складних моментів чи проходити самоперевірку. Прикладом успішної реалізації може бути розробка інтерактивного гайда «Академічна доброчесність у глобальному вимірі» для дисципліни «Освітнє право та академічна доброчесність» ОПП «Освітні, педагогічні науки» в Одеському національному університеті імені І.І.Мечникова, де теоретичні положення педагогіки підкріплюються англійськими відеокейсами та інтерактивними тестами. Такий системний підхід гарантує, що технічна реалізація не домінуватиме над змістом, а стане органічним засобом демонстрації сформованої медіакомпетентності майбутнього викладача, поєднуючи в собі педагогічну майстерність та лінгвістичну точність.

Оригінальний досвід впровадження описаної моделі дозволяє сформулювати низку практичних рекомендацій, спрямованих на посилення прикладної складової підготовки магістрів. Загальнопедагогічна стратегія трансформації статичного навчального матеріалу передбачає перехід від традиційної лінійної презентації до формату інтерактивного квесту. У межах такого підходу кожна змістова одиниця супроводжується проблемним запитанням або ситуативним завданням, де правильний вибір траєкторії залежить від здатності студента критично оцінити запропоновані аргументи. Наприклад, під час вивчення інноваційних освітніх технологій замість простого перегляду слайдів студенти отримують доступ до ігрового поля в Genially, де кожен «рівень» відкривається лише після успішної деконструкції медіаповідомлення на предмет прихованої реклами чи логічних помилок. Це стимулює активну пізнавальну позицію та перетворює процес засвоєння теорії на інтелектуальне випробування.

Ефективним інструментом розвитку медіакритичності в мовному аспекті є вправа «Double-Check», яка базується на компаративному аналізі. Студентам пропонується обрати актуальну педагогічну новину, що отримала широкий резонанс, та зіставити її висвітлення в українських медіа з публікаціями у провідних англійських виданнях, таких як The Guardian (освітній розділ) або портал

Eduatoria. У процесі виконання завдання магістри заповнюють порівняльну матрицю, де фіксують відмінності в заголовках, добірї експертних думок та емоційному забарвленні лексики. Така робота дозволяє наочно продемонструвати, як мовні засоби формують певну рамку сприйняття (framing) та наскільки важливим є звернення до першоджерел для формування об'єктивної професійної думки.

Комплексним результатом такої діяльності стає розробка інтерактивних освітніх продуктів, серед яких особливої уваги заслуговує проєкт «Академічна доброчесність у глобальному вимірі». Працюючи над цим кейсом, магістри самостійно проєктують структуру цифрового плакату, що об'єднує теоретичні засади академічної доброчесності з практичними інструментами її забезпечення. Студенти добирають автентичні англomовні відеоматеріали з міжнародних університетських каналів, створюють авторську інфографіку щодо цитування та розробляють інтерактивні тести на платформі LearningApps для перевірки навичок парафразування. Окремим завданням є розробка блоку «Fact or Myth», де на основі англomовних досліджень розвінчуються поширені стереотипи про плагіат. Такий підхід забезпечує глибоке занурення в тему, оскільки магістр виступає в ролі експерта, який має не лише знати правила, а й вміти пояснити їх іншим через доступний та технологічно досконалий медіаконтент. Подібні завдання інтегрують педагогічний дизайн із лінгвістичною вправністю, формуючи у майбутніх викладачів усвідомлене ставлення до якості та етичності освітнього середовища.

Ефективність реалізації запропонованої міждисциплінарної моделі безпосередньо залежить від дотримання низки педагогічних умов, які забезпечують перехід від теоретичного осмислення медіаграмотності до її практичного втілення у професійній діяльності магістрів. Ключовою умовою виступає створення творчого інтерактивного середовища на засадах спільного навчання (collaborative learning). У такому просторі студенти працюють у малих групах, де розподіл ролей (методист, лінгвіст-аналітик, дизайнер контенту) дозволяє імітувати реальний процес професійного медіавиробництва. Практика показала, що така колаборація сприяє активному обміну когнітивними стратегіями верифікації інформації та стимулює розвиток командної відповідальності за якість освітнього продукту. Важливим складником методики є впровадження обов'язкової рефлексії на кожному етапі проєктування. Магістри мають дати обґрунтовані відповіді на питання щодо доцільності вибору конкретного англomовного джерела та проаналізувати

емоційний вплив створеного ними контенту. Це дозволяє уникнути маніпулятивності та забезпечує усвідомлення психологічних механізмів сприйняття медіаповідомлень аудиторією.

Особлива увага в межах впровадженої методики приділяється системі оцінювання медіапродуктів, де пріоритет зміщується з візуальної привабливості на дидактичну цінність та фактологічну достовірність. Розроблена шкала оцінювання включає такі критерії, як валідність використаних першоджерел, етичність інтерпретації даних та рівень інтерактивності, що забезпечує залучення здобувачів. Результати впровадження описаного підходу в освітній процес підтвердили його високу ефективність. Зокрема, аналіз підсумкових проєктів продемонстрував, що понад 85% магістрів успішно застосовують інструменти міжнародного фактчекінгу та демонструють здатність адаптувати складні наукові тексти англійською мовою до інтерактивних форматів без втрати змісту. Опитування учасників виявило значне зростання рівня впевненості у роботі з іншомовним медіадискурсом (показник зріс на 40% порівняно з початковим етапом). Студенти відзначають, що самостійне проєктування контенту дозволило їм глибше зрозуміти природу дезінформації та виробити стійкі навички медіагігієни. Таким чином, поєднання рефлексивного підходу та чітких критеріїв якості перетворює процес створення цифрових продуктів на дієвий механізм професійного становлення медіаграмотного викладача нового покоління.

Висновки. Проведене дослідження підтверджує, що проєктування інтерактивного освітнього контенту є потужним засобом формування медіакомпетентності магістрів освітніх наук, особливо за умов застосування міждисциплінарного підходу. Головною перевагою такої «подвійної» підготовки, що поєднує методику педагогічного дизайну та поглиблене вивчення іноземної мови, є створення умов для цілісного сприйняття інформаційного простору. Синергія зусиль викладачів педагогічних дисциплін та фахівців з іноземної мови дозволяє студентам вийти за межі суто технічного опанування цифрових інструментів, перетворюючи англійську мову на дієвий фільтр верифікації та доступу до світових інтелектуальних ресурсів. Такий підхід забезпечує не лише дидактичну грамотність майбутнього викладача, а й його лінгвістичну впевненість у глобальному професійному середовищі.

Підсумковим висновком статті є положення про те, що магістр, який успішно опанував технологію створення якісного, етичного та верифікованого медіаконтенту, автоматично набуває якос-

тей критично мислячого медіаспоживача. Процес деконструкції чужих повідомлень через спробу побудови власних авторських продуктів дозволяє студентам зсередини зрозуміти механізми маніпуляцій, фейків та когнітивних упереджень. Таким чином, перехід від пасивного споживання до активного мейкерства гарантує стійкість особис-

тості до дезінформаційних впливів. Перспективи подальших досліджень у цьому напрямі вбачаються у вивченні можливостей інтеграції технологій генеративного штучного інтелекту в алгоритм проєктування контенту, що вимагатиме нових підходів до академічної доброчесності та медіагігієни в системі вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гібридна війна і журналістика. Проблеми інформаційної безпеки : навчальний посібник / за заг. ред. В. О. Жадька ; ред.-упор. : О. І. Харитоненко, Ю. С. Полтавець. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. 356 с.
2. Медіаосвіта та медіаграмотність: короткий огляд / Іванов В., Волошенюк О., Кульчинська Л., Іванова Т., Мірошніченко Ю. 2-ге вид., стер. К.: АУП, ЦВП, 2012. 58 с.
3. Онкович Г. В. Розвиток медіакомпетентності студентів на заняттях з української мови за професійним спрямуванням (з досвіду викладання) // Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень: матеріали Міжнародної наукової конференції (м.Київ, 24 лютого, 2023 р.). Київ, 2023. С. 216-221.
4. Попов М. О. Сучасні підходи до розвитку медіа грамотності в освітньому процесі. Освітній науковий простір. Київ. 2024. Том 1. № 7 (2). С.218-225.
5. Поясок Т., Беспарточна О., Москаклик Г., Клецова О. Формування медіакомпетентності у майбутніх педагогів вищої школи. Вісник КрНУ імені Михайла Остроградського. 2023. Вип. 1 (138). С. 168–174.
6. Römhild R., Sgolik J. Media literacy in language (teacher) education. Introductory remarks from the guest-editors. *Journal of Media Literacy Education*. 2025. Vol. 17 (3). P.1-4. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2025-17-3-1>
7. Turner, K.H. *et al.* The Importance of Digital Media Literacy. *Handbook of Children and Screens*. Springer, Cham. 2025. 649 p. https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_74
8. Wendt R., Naderer B., Bachl M., Rieger D. Social Media Literacy Among Adolescents and Young Adults: Results From a Cross-Country Validation Study. *Social Media + Society*. 2023. Vol. 9 (4). P.281-312/ <https://doi.org/10.1177/20563051231216965>

REFERENCES

1. Hibrydna viina i zhurnalistyka. Problemy informatsiinoi bezpeky : navchalnyi posibnyk [Hybrid war and journalism. Problems of information security : a study guide] / za zah. red. V. O. Zhadka ; red.-upor. : O. I. Kharytonenko, Yu. S. Poltavets. Kyiv : Vyd-vo NPU imeni M. P. Drahomanova, 2018. 356 s. [in Ukrainian].
2. Mediaosvita ta mediahramotnist: korotkyi ohliad [Media education and media literacy: a brief overview] / Ivanov V., Volosheniuk O., Kulchynska L., Ivanova T., Miroshnychenko Yu. 2-he vyd., ster. K.: AUP, TsVP, 2012. 58 s. [in Ukrainian].
3. Onkovych H. V. (2023) Rozvytok medikompetentnosti studentiv na zaniattiakh z ukrainskoi movy za profesiinym spriamuvanniam (z dosvidu vykladannia). [Development of students' media competence in Ukrainian language classes for professional purposes (from teaching experience)] *Tekhnolohii, instrumenty ta stratehii realizatsii naukovykh doslidzhen: materialy Mizhnarodnoi naukovoï konferentsii (m. Kyiv, 24 liutoho, 2023 r.). – Technologies, tools and strategies for the implementation of scientific research: materials of the International Scientific Conference (Kyiv, February 24, 2023)*. Kyiv, 2023. 216-221. [in Ukrainian].
4. Popov M. O. (2024) Suchasni pidkhody do rozvytku mediahramotnosti v osvithnomu protsesi. [Modern approaches to the development of media literacy in the educational process] *Osvitnii naukovyi prostir. – Educational scientific space*, Vol. 1, 7 (2). 218-225. [in Ukrainian].
5. Poiasok T., Bespartochna O., Moskaklyk H., Kletsova O. (2023) Formuvannia mediakompetentnosti u maibutnikh pedahohiv vyshchoi shkoly. [Formation of media competence in future teachers of higher education] *Visnyk KrNU imeni Mykhaila Ostrohradskoho. Bulletin of KrNU named after Mykhailo Ostrohradskyi*, 1 (138). 168-174. [in Ukrainian].
6. Turner K. H. *et al.* (2025) The Importance of Digital Media Literacy. *Handbook of Children and Screens*. Springer, Cham. 649 p. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_74
7. Romhild R., Sgolik J. (2025) Media literacy in language (teacher) education. Introductory remarks from the guest-editors. *Journal of Media Literacy Education*, Vol. 17 (3). 1-4. DOI: <https://doi.org/10.23860/JMLE-2025-17-3-1>
8. Wendt R., Naderer B., Bachl M., Rieger D. (2023) Social Media Literacy Among Adolescents and Young Adults: Results From a Cross-Country Validation Study. *Social Media + Society*, Vol. 9 (4). 281-312. DOI: <https://doi.org/10.1177/20563051231216965>

Дата першого надходження статті до видання: 29.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.03.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

