

Moodle має не тільки багатофункціональний модуль для тестування, але й надає можливість оцінювати роботу студентів, що виконувалася в таких елементах курсу як Завдання, Форум, Wiki, Глосарій і т.д., причому оцінювання може здійснюватися за шкалами, створеними самим викладачем. Існує можливість оцінювання статей Wiki, глосарія, відповідей на форумі іншими учасниками курсу. Всі оцінки можуть бути переглянуті за допомогою журналу оцінок курсу, який має багато налаштувань для відображення та групування оцінок.

У системі підтримуються розвинені засоби статистичного аналізу результатів тестування й, що дуже важливо, складності окремих тестових питань.

Враховуючи сказане, зазначимо, що систему Moodle можна використовувати не лише для організації дистанційного навчання у ЗВО, але й для підтримки традиційного навчального процесу вищої школи за змішаною (комбінованою) моделлю [2].

Висновки та перспективи подальших розвідок наперед. Отже, сучасне освітнє середовище у цифровому форматі надає безліч можливостей для побудови ефективного навчального процесу у закладі вищої освіти і створює всі умови для формування і розвитку у студентів професійних компетентностей та професійних комунікативних навичок, що сприятиме професійній самореалізації та самовдосконаленню у майбутньому. Перспективним видається більш детальне вивчення впливу системи Moodle на дистанційний освітній процес та аналіз всіх можливостей цієї інформаційної платформи для покращення якості знань здобувачів вищої освіти.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Кайдалова Л. Педагогічна комунікація у цифровому середовищі закладу вищої освіти. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2025. № 220. С. 42-46.
2. Триус Ю.В., Герасименко І.В., Франчук В.М. Система електронного навчання ВНЗ на базі MOODLE : метод. посіб. Черкаси, 2012. 220 с.
3. Україна 2030E – країна з розвинутою цифровою економікою. URL: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html>

REFERENCES

1. Kajdalova, L. (2025). Pedagogichna komunikacija u cyfrovomu seredovyshhi zakladu vyshhoi' osvity [Pedagogical communication in the digital environment of a higher education institution] *Naukovi zapysky. Serija: Pedagogichni nauky*. № 220. S. 42-46. [in Ukrainian]
2. Tryus, Ju.V., Gerasymenko, I.V., Franchuk, V.M. (2012). Systema elektronnoho navchannja VNZ na bazi MOODLE [University e-learning system based on MOODLE] : metod. posib. Cherkasy. 220 s. [in Ukrainian]
3. Ukraïna 2030E – kraïna z rozvynutoju cyfrovoju ekonomikoyu [Ukraine 2030E is a country with a developed digital economy] URL: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html>. [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

МИХАЙ.ЛЮК *Natalia* – доктор філософії, доцент кафедри іноземних мов та міжкультурної комунікації Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця.

Наукові інтереси: формування професійної культури студентів шляхом вивчення дисциплін гуманітарного профіля.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

MYKHAYLUK *Natalia* – Doctor of Philosophy, Associate Professor of the Department of Foreign Languages and Intercultural Communication of the Semyon Kuznets Kharkiv National Economic University.

Scientific interests: formation of professional culture of students through the study of humanitarian disciplines.

Стаття надійшла до редакції 05.01.2026 р.

Стаття прийнята до друку 13.01.2026 р.

УДК 378.147:004.9:34(410)

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-222-348-353

ПОПОВИЧ Оксана –

доктор педагогічних наук, професор,

декан педагогічного факультету

Мукачівського державного університету

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0321-048X>

e-mail: ksysha31071984@ukr.net

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА СИМУЛЯЦІЙНЕ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСОБИ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ ПРАВА: ДОСВІД ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ

У статті розглядаються актуальні питання модернізації вищої юридичної освіти в умовах четвертої промислової революції та глобалізації, що вимагають від магістрів права не лише фундаментальних теоретичних знань, а й високого рівня адаптивності та здатності вирішувати складні практичні кейси. Характеристика основної теми фокусується на дослідженні інноваційних педагогічних технологій, зокрема гейміфікації та симуляційного навчання, як стратегічних інструментів інтенсифікації професійної підготовки майбутніх юристів. Особлива увага приділяється досвіду Великої Британії, яка демонструє одну з найбільш адаптивних та інноваційних систем юридичної освіти у світі.

Проблема дослідження зумовлена суттєвим розривом між університетською теорією та реаліями юридичної практики, що особливо гостро відчувається поколінням «цифрових аборигенів», для яких традиційна лекційна схема навчання втрачає ефективність. В умовах скорочення контактних годин на магістерському рівні постає гостра потреба в пошуку нових інтерактивних методик, що дозволяють імітувати реальну професійну діяльність та формувати складні цифрові й етичні

компетентності. Додатковим викликом є необхідність адаптації програм до нових регуляторних стандартів, таких як Кваліфікаційний іспит соліситорів у Британії.

Мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні та аналізі досвіду Великої Британії щодо використання гейміфікації та симуляційного навчання як стратегічних інструментів інтенсифікації професійної підготовки магістрів права.

Узагальнені результати дослідження свідчать, що британська модель базується на гармонійному поєднанні академічної глибини та практичної спрямованості. Центральним елементом симуляційного навчання визначено діяльність студентських юридичних офісів, які функціонують за моделлю реальних юридичних фірм, де студенти «вчаться дією» та проходять шлях від новачка до експерта у «спільноті практиків». Цифровізація освіти в Британії дозволяє впроваджувати «Віртуальні юридичні клініки» та системи віртуальних судів, готуючи магістрів до роботи з електронним розкриттям доказів та онлайн-інтерв'юванням клієнтів. Гейміфікація реалізується через змагальні елементи, такі як мутинги (навчальні судові засідання) та конкурси з переговорів, що стимулюють активність студентів та розвивають їхні «м'які навички» (soft skills): командну роботу, лідерство та емоційний інтелект.

Окремо висвітлено вплив штучного інтелекту, використання якого в симуляціях за методологією IRAC сприяє розвитку критичного мислення. Результати підтверджують, що інтеграція ігрових механік та симуляційних сценаріїв дозволяє подолати розрив між навчанням та професійною діяльністю, забезпечуючи високу залученість магістрів та їхню готовність до виконання соціальної місії юриста. Водночас визначено виклики, такі як потреба у постійному підвищенні IT-кваліфікації викладачів та ризик «цифрової втоми». Перспективи подальших досліджень пов'язані з обґрунтуванням педагогічних умов формування правових цінностей у цифровому просторі.

Ключові слова: гейміфікація, симуляційне навчання, магістр права, Велика Британія, юридична освіта, професійна підготовка, цифрова компетентність, інтенсифікація навчання.

POPOVYCH Oksana –

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,

Dean of the Faculty of Pedagogy

Mukachevo State University

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0321-048X>

e-mail: ksysha31071984@ukr.net

GAMIFICATION AND SIMULATION TRAINING AS MEANS OF INTENSIFYING PROFESSIONAL TRAINING OF MASTERS OF LAW: THE EXPERIENCE OF GREAT BRITAIN

The article examines the current issues of modernization of higher legal education in the conditions of the fourth industrial revolution and globalization, which require masters of law not only fundamental theoretical knowledge, but also a high level of adaptability and the ability to solve complex practical cases. The main theme focuses on the study of innovative pedagogical technologies, in particular gamification and simulation learning, as strategic tools for intensifying the professional training of future lawyers. Particular attention is paid to the experience of the United Kingdom, which demonstrates one of the most adaptive and innovative legal education systems in the world.

The research problem is caused by a significant gap between university theory and the realities of legal practice, which is especially acutely felt by the generation of "digital natives", for whom the traditional lecture training scheme is losing its effectiveness. In the context of reducing contact hours at the master's level, there is an urgent need to find new interactive methods that allow simulating real professional activities and forming complex digital and ethical competencies. An additional challenge is the need to adapt programs to new regulatory standards, such as the Solicitors' Qualification Examination in Britain.

The purpose of the article is to theoretically substantiate and analyze the experience of Great Britain in using gamification and simulation learning as strategic tools for intensifying the professional training of masters of law.

The generalized results of the study indicate that the British model is based on a harmonious combination of academic depth and practical orientation. The central element of simulation learning is the activities of student law offices, which operate on the model of real law firms, where students "learn by doing" and go from novice to expert in the "community of practitioners". The digitalization of education in Britain allows the implementation of "Virtual Legal Clinics" and virtual court systems, preparing masters to work with electronic disclosure of evidence and online interviewing of clients. Gamification is implemented through competitive elements, such as moots (training court sessions) and negotiation competitions, which stimulate student activity and develop their "soft skills": teamwork, leadership, and emotional intelligence.

The impact of artificial intelligence, the use of which in simulations using the IRAC methodology contributes to the development of critical thinking, is separately highlighted. The results confirm that the integration of game mechanics and simulation scenarios allows to bridge the gap between education and professional activity, ensuring high involvement of masters and their readiness to fulfill the social mission of a lawyer. At the same time, challenges are identified, such as the need for constant improvement of IT qualifications of teachers and the risk of "digital fatigue". Prospects for further research are related to the justification of pedagogical conditions for the formation of legal values in the digital space.

Key words: gamification, simulation-based learning, Master of Laws, United Kingdom, legal education, professional training, digital competence, intensification of learning.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Сучасний етап розвитку юридичної професії в умовах четвертої промислової революції та глобалізації вимагає від магістрів права не лише фундаментальних знань, а й високого рівня адаптивності та здатності вирішувати складні практичні кейси. Проте традиційна схема підготовки, заснована на пасивному засвоєнні знань через лекції, втрачає ефективність для покоління «цифрових аборигенів», породжуючи суттєвий розрив між університетською теорією та реаліями практики.

В умовах скорочення контактних годин на магістерському рівні постає гостра потреба в інтенсифікації навчання через інтерактивні методи. Досвід Великої Британії, де впровадження Кваліфікаційного іспиту соліситорів стимулювало дерегуляцію та вокалізацію програм, демонструє значний потенціал інноваційних підходів. Гейміфікація та симуляційне навчання виступають стратегічними інструментами, що дозволяють імітувати майбутню професійну діяльність, підвищувати мотивацію та формувати складні цифрові й етичні компетентності. Необхідність теоретичного обґрунтування та практичного впровадження цих

засобів для підготовки конкурентоспроможних фахівців у цифровому середовищі обумовлює актуальність дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить про значний науковий інтерес до трансформації юридичної освіти під впливом цифровізації та нових регуляторних стандартів. О. Марченко (2025) обґрунтовує, що диджиталізація вищої юридичної освіти є системною потребою, яка сприяє формуванню нового покоління юристів із розвинутою цифровою компетентністю на знаннєвому, діяльнісному та особистісному рівнях [15]. Питаннями загальної теорії впровадження ігрових методів займаються С. Тріантафіллу, К. Георгіадіс та Т. Сапунідіс (2025), які вказують на потенціал гейміфікації у зміні поведінки учнів та підвищенні їхньої мотивації через ігрові механіки [12]. Дослідниці І. Чеботарьова, О. Пашугіна та В. Махова (2020) розглядають цифрову гейміфікацію як провідний чинник підготовки магістрів права, оскільки вона дозволяє виявити внутрішній потенціал студента через імітацію майбутньої професійної діяльності [2]. Ефективність гейміфікації на конкретних прикладах вивчення кримінального права (ігри «Legal-Historical Domino» та «Concept Cards») доводять Я. Рієга-Віру, А. Варгас-Мурільо та І. Парі-Бедоя (2025), фіксуючи значне покращення когнітивних показників студентів [10]. Ефективність симуляційних засобів, таких як мунинги та рольові ігри «адвокат-клієнт», для розвитку професійних навичок у правовому контексті підтверджує у своїх працях Т. Няк [7] (2023). Водночас К. Мартзоуко, П. Костагіолас та Ч. Лавранос (2022) акцентують увагу на необхідності розвитку «цифрового громадянства» для готовності до роботи у віртуальних юридичних клініках та системах електронного судочинства [6].

Окремий пласт сучасних досліджень присвячений штучному інтелекту: Л. Ф. Піплс (2025) застерігає від можливої втрати аналітичних здібностей і навичок логічного міркування у майбутніх юристів через надмірне покладання на AI-інструменти, а Д. Андрєєва та Г. Савова (2024) досліджують обізнаність студентів щодо AI-технологій та наголошують на важливості міждисциплінарної співпраці правників із комп'ютерними фахівцями [1]. Р. Сивий (2017) на основі власного досвіду навчання в Університеті Данді показує, що британська магістратура (скорочено англ. – LL.M.) робить акцент на самостійному критичному мисленні та вмінні юридичного письма, де письмове есе формує значну частину підсумкової оцінки [16]. Проблему розриву між університетською освітою та практикою, яку покликані подолати симуляції, висвітлюють М. Велгемуд та Д. Еразмус (2023), наголошуючи на важливості атрибутів випускника для успішного входу в професію [13]. Попри наявність цих ґрунтовних праць, тема використання саме гейміфікації та симуляційного навчання як засобів інтенсифікації професійної підготовки магістрів права у специфічному британському контексті залишається недостатньо дослідженою, оскільки більшість авторів фокусуються на загальних

педагогічних засадах, досвіді бакалаврів або лише окремих аспектах цифровізації.

Мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні та аналізі досвіду Великої Британії щодо використання гейміфікації та симуляційного навчання як стратегічних інструментів інтенсифікації професійної підготовки магістрів права.

Виклад основного матеріалу дослідження. Результати дослідження особливостей інтенсифікації професійної підготовки магістрів права у Великій Британії свідчать про те, що ця країна має одну з найбільш адаптивних та інноваційних систем юридичної освіти, яка базується на гармонійному поєднанні академічної глибини та практичної спрямованості [16, с. 82]. В умовах глобалізації та цифрової трансформації британські університети активно впроваджують інноваційні методики, серед яких ключове місце посідають гейміфікація та симуляційне навчання, що дозволяють не лише передавати знання, а й формувати складні професійні компетентності.

Центральним висновком дослідження є те, що британська юридична освіта на сучасному етапі переживає фундаментальну реформу, пов'язану із запровадженням Кваліфікаційного іспиту соліситорів (SQE) у 2021 році [5, с. 69]. Ця зміна призвела до дерегуляції магістерських програм, звільнивши університети від обов'язкового викладання традиційних «фундаментальних дисциплін» у жорстко визначеному форматі, хоча більшість закладів (близько 80%) все ще зберігають їх через вимоги для баристерів [11]. Нова система стимулює університети створювати більш гнучкі та орієнтовані на практику програми, включаючи інтегровані магістерські курси типу «M Law (Solicitor)», які поєднують академічне навчання з інтенсивною практикою [5, с. 78].

Симуляційне навчання у Великій Британії розглядається як фундаментальний засіб створення автентичного середовища для професійного становлення магістрів. Найбільш яскравим прикладом цього є діяльність студентських юридичних офісів (Student Law Office – SLO), таких як у Нортумбрійському університеті [5, с. 78]. SLO функціонує за моделлю повноцінної юридичної фірми, де студенти під керівництвом кваліфікованих викладачів-практиків працюють над реальними справами клієнтів. Таке навчання базується на теорії «легітимної периферійної участі» Лаве та Венгера, де студент поступово переходить від ролі новачка до експерта у «спільноті практиків» [5, с. 83]. Симуляція дозволяє магістрам права не просто вивчати теорію, а «вчитися дією», розвиваючи навички критичної рефлексії та самоаналізу, що є основою професійної зрілості [13, с. 712].

Важливим аспектом інтенсифікації навчання є використання «Віртуальних юридичних клінік» та систем віртуальних судів [6, с. 752]. Дослідження показують, що цифровізація дозволяє симулювати такі складні процеси, як електронне розкриття доказів, де документи зберігаються виключно в цифровій формі. Використання віртуальних платформ для проведення переговорів, онлайн-інтерв'ювання клієнтів та ведення справ через

спеціалізоване програмне забезпечення (Legal Case Management) готує магістрів до реалій сучасної «цифрової юриспруденції». Проте результати опитувань студентів вказують на те, що навіть «цифрові аборигени» часто мають прогалини в базових професійних цифрових навичках, таких як форматування складних юридичних документів або дотримання етики в онлайн-спілкуванні, що вимагає впровадження спеціалізованих симуляційних модулів [6, с. 752].

Гейміфікація у професійній підготовці британських юристів виявляється через впровадження змагальних елементів в освітній процес. Дослідження досвіду Плімутського університету підкреслює значення внутрішніх змагань із переговорів та мутингів (англ. mooting – навчальні судові засідання), де головним призом часто виступає стажування у престижних юридичних фірмах [3, с. 145]. Гейміфіковані формати навчання стимулюють активність студентів, підвищують їхню впевненість та дозволяють апробувати навички адвокації та аргументації у безпечному, але конкурентному середовищі. Цифрова гейміфікація, заснована на механізмах ігор-квестів, сприяє трансформації зовнішньої ігрової мотивації у глибоку внутрішню навчальну мотивацію. Використання балів, рейтингів та віртуальних винагород дозволяє студентам долати страх перед помилками, сприймаючи їх як частину навчального досвіду [2].

Дослідження також виявило значний вплив штучного інтелекту на методику симуляційного навчання. Студенти у Великій Британії починають активно використовувати генеративний штучний інтелект для юридичного аналізу та підготовки документів [1]. Проте існують застереження: штучний інтелект схильний до «галюцинацій» та вигадання прецедентів, що може зашкодити освітньому процесу [17]. Тому британські юридичні школи впроваджують симуляційні вправи, де студенти повинні критично оцінювати висновки штучний інтелект за методологією IRAC (Issue, Rule, Application, Conclusion), що інтенсифікує розвиток логічного та аналітичного мислення [8].

Окрему увагу в британській системі приділено інтенсифікації навичок юридичного письма. У багатьох університетах це обов'язковий предмет у магістратурі (LLM), який часто поєднується з розвитком комунікативних навичок [4, с. 94]. Використання інноваційних методів, таких як взаємне оцінювання та зворотний зв'язок у реальному часі через цифрові платформи, дозволяє студентам швидше опанувати складну юридичну термінологію та техніку складання документів. Правильна структура документа є критично важливою, оскільки її відсутність робить акти незрозумілими для клієнта [4, с. 96].

Дослідження магістерських програм в Університеті Данді (Шотландія) демонструє, що інтенсифікація навчання досягається через зміщення акценту на самостійну роботу в інтерактивному середовищі. Кожен навчальний модуль складається з відносно невеликої кількості аудиторних годин, проте вимагає величезного

обсягу читання та підготовки письмових есе, які формують до 50% підсумкової оцінки [16, с. 82]. Такий підхід вчить студентів ефективному плануванню часу та критичному осмисленню джерел, замінюючи механічне запам'ятовування здатністю аргументувати власну позицію [9].

Важливою рисою британського досвіду є тісна співпраця університетів з юридичною спільнотою. Залучення практиків як менторів та лекторів інтенсифікує процес навчання, надаючи студентам доступ до актуальних «триків і тактик» реальної практики, які складно висвітлити в академічних підручниках [5, с. 85]. Це також сприяє ранньому формуванню професійної ідентичності та підвищує шанси на працевлаштування, що є ключовим показником якості освіти у Великій Британії [14].

Результати дослідження підтверджують, що гейміфікація та симуляції не є просто додатковими розважальними елементами, а виступають стратегічними інструментами інтенсифікації підготовки. Вони дозволяють вирішити проблему розриву між теорією та практикою, яка є актуальною для багатьох країн [13, с. 709]. Використання цифрових симуляторів, віртуальних залів суду та ігрових сценаріїв професійної діяльності забезпечує високий рівень залученості магістрів, розвиває їхню адаптивність до мінливого ринку праці та готує до виконання соціальної місії юриста у демократичному суспільстві [15; 16].

Цифровізація вищої юридичної освіти в Британії сприяє формуванню нового покоління юристів-інформатиків із розвинутою цифровою компетентністю [15]. Професійна цифрова компетентність магістра права включає три рівні: знанневий (принципи доступу до правової інформації), діяльнісний (реалізація ІТ у судочинстві та нотаріаті) та особистісний (професійна етика в цифровому просторі). Використання технологій AR та VR у симуляційних вправах дозволяє студентам моделювати судові процеси без фізичної присутності, що підвищує гнучкість та інклюзивність навчання.

Гейміфікація навчання, як свідчить досвід, допомагає розвивати «м'які навички» (soft skills), такі як командна робота, емоційний інтелект та лідерство, які часто ігноруються в традиційній лекційній системі [12]. Впровадження ігрових механік, зокрема квестів, де студент виступає в ролі слідчого або адвоката, змушує його логічно мислити, виявляти причинно-наслідкові зв'язки та приймати рішення в умовах невизначеності [2]. Це інтенсифікує процес перетворення теоретичного знання на стійку професійну навичку.

Водночас дослідження виявило певні виклики. По-перше, інтенсифікація навчання вимагає значних ресурсів та готовності викладачів до постійного самовдосконалення в ІТ-сфері [6]. По-друге, існує ризик «цифрової втоми» та деформації педагогічної ролі викладача через надмірну онлайн-міграцію [15]. По-третє, академічна спільнота наголошує на важливості збереження етичних стандартів та кібербезпеки при використанні цифрових інструментів у юридичній практиці.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. Результати дослідження підтверджують, що британська модель підготовки магістрів права базується на ідеї, що сучасний юрист повинен бути не просто транслятором знань, а компетентним фахівцем, здатним працювати в умовах високої складності. Це досягається завдяки систематичному впровадженню симуляційних методів, активному використанню цифрових технологій та гейміфікації професійної взаємодії, що в сукупності забезпечує інтенсивний розвиток практичних умінь, етичної свідомості та дослідницьких здібностей майбутніх правників. Результати доводять, що інтеграція гейміфікованих і симуляційних елементів дозволяє подолати розрив між університетською лавою та залом суду, забезпечуючи випускникам конкурентні переваги на світовому ринку юридичних послуг.

Перспективи подальших розвідок полягають у теоретичному обґрунтуванні педагогічних умов формування правових цінностей магістрів права, дослідженні особливостей правничої діяльності та аналізі адаптивного підходу до викладання юридичних дисциплін у контексті подолання дисфункціональності педагогічної ролі викладача в умовах цифрової трансформації.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Andreeva D., Savova G. Artificial Intelligence in the Legal Field: Law Students' Perspective. *arXiv*. 2024. 19 p. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.09937>
2. Chebotareva I., Pashutina O., Makhova V. Digital Gamification as a Leading Factor in the Educational and Learning Process of Law Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2020. Vol. 441. P. 228–234. DOI: <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200526.034>
3. Childs P., Firth N. “You’re Hired!” Bridging the Gap between Law Student Career Aspirations and Employment Opportunities. *Plymouth Law Review*. 2010. Vol. 3. P. 142–157. URL: <https://pearl.plymouth.ac.uk/cgi/viewcontent.cgi?article=1019&context=plcjr>
4. Do Thu Ha. Legal Writing in the United Kingdom: Impact on The Professional Development of Law Students. *VNU Journal of Science: Legal Studies*. 2024. Vol. 40. No. 4. P. 94–103. <https://doi.org/10.25073/2588-1167/vnuls.4648>
5. Hood C. Law firms as learning environments: are Higher Apprenticeships in law an emerging face of clinical legal education in England? *International Journal of Clinical Legal Education*. 2025. Vol. 32. Issue 2. P. 69–93. DOI: <https://doi.org/10.19164/ijcle.v32i2.1689>
6. Martzoukou K., Kostagiolas P., Lavranos C. et al. A study of university law students' self-perceived digital competences. *Journal of Librarianship and Information Science*. 2022. Vol. 54 (4). P. 751–769. DOI: <https://doi.org/10.1177/09610006211048004>
7. Nhac T. H. Enhancing Legal English Skills for Law Students through Simulation-based Activities. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 2023. Vol. 22. No. 9. P. 533–549. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.9.29>
8. Peoples L. F. Artificial Intelligence and Legal Analysis: Implications for Legal Education and the Profession. *Law Library Journal*. 2025. Vol. 117(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5123122>
9. Purizaga-Sorroza M. A. et al. Methodological Model for the Research Function in the Professional Training of Lawyers. *SDG Journal of Law and Sustainable Development*.

2022. No 10(2). e0222. DOI: <https://doi.org/10.37497/sdgs.v10i2.222>

10. Riega-Virú Y. B., Vargas-Murillo A. R., Pari-Bedoya I. N. M. Impact of Gamification on Teaching-Learning Criminal Law: A Quasi-Experimental Study with University Students. *TEM Journal*. 2025. Vol. 14. No. 1. P. 612–619. DOI: <https://doi.org/10.18421/TEM141-54>
11. Roper V., Dunn R., Sixsmith D. The impact of the Solicitors Qualifying Examination (SQE) on undergraduate legal education in England and Wales: A content analysis. *Legal Studies*. 2025. Vol. 45. P. 375–393. DOI: <https://doi.org/10.1017/lst.2025.14>
12. Triantafyllou S. A., Georgiadis C., Sapounidis T. Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*. 2025. Vol. 71. P. 483–517. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
13. Welgemoed M., Erasmus D. The Importance of Graduate Attributes in Preparing Law Students for Legal Practice. *Obiter*. 2023. Vol. 44 (4). P. 709–736. DOI: <https://doi.org/10.17159/obiter.v44i4.17492>
14. Wong B., Chiu Y. L. T., Copsey-Blake M. et al. A mapping of graduate attributes: what can we expect from UK university students? *Higher Education Research & Development*. 2022. Vol. 41. No. 4. P. 1340–1355. DOI: <https://doi.org/10.1080/07294360.2021.1882405>
15. Марченко О. Г. Цифровізація вищої юридичної освіти: вітчизняний та закордонний досвід. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2025. № 5 (35). С. 1240–1251. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-5\(35\)-1240-1251](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-5(35)-1240-1251)

16. Сивий Р. Підготовка магістрів права у Великій Британії (з досвіду навчання в Університеті міста Данді, Шотландія). *Право України*. 2017. № 10. С. 82–94. URL: <http://jnas.nbuv.gov.ua/article/UJRN-0001432216>

17. Швардак М. В., Попович О. М. Персоналізоване навчання з використанням штучного інтелекту. *Науковий журнал «Науковий вісник Сіверщини. Серія: Освіта. Соціальні та поведінкові науки»*. 2025. Вип. 1(14). С. 139–156. DOI: <https://doi.org/10.32755/sjeducation.2025.01.139>

REFERENCES

1. Andreeva, D., & Savova, G. (2024). Artificial Intelligence in the Legal Field: Law Students' Perspective. *arXiv*. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.09937> [in English]
2. Chebotareva, I., Pashutina, O., & Makhova, V. (2020). Digital Gamification as a Leading Factor in the Educational and Learning Process of Law Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 441. P. 228–234. DOI: <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.200526.034> [in English]
3. Childs, P., & Firth, N. (2010). “You’re Hired!” Bridging the Gap between Law Student Career Aspirations and Employment Opportunities. *Plymouth Law Review*. 3. P. 142–157. URL: <https://pearl.plymouth.ac.uk/cgi/viewcontent.cgi?article=1019&context=plcjr> [in English]
4. Do Thu, H. (2024). Legal Writing in the United Kingdom: Impact on The Professional Development of Law Students. *VNU Journal of Science: Legal Studies*. 40(4). P. 94–103. DOI: <https://doi.org/10.25073/2588-1167/vnuls.4648> [in English]
5. Hood, C. (2025). Law firms as learning environments: are Higher Apprenticeships in law an emerging face of clinical legal education in England? *International Journal of Clinical Legal Education*. 32(2). P. 69–93. DOI: <https://doi.org/10.19164/ijcle.v32i2.1689> [in English]
6. Martzoukou, K., Kostagiolas, P., Lavranos, C. et al. (2022). A study of university law students' self-perceived digital competences. *Journal of Librarianship and Information Science*. 54(4). P. 751–769. DOI: <https://doi.org/10.1177/09610006211048004> [in English]

7. Nhac, T. H. (2023). Enhancing Legal English Skills for Law Students through Simulation-based Activities. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 22(9). P. 533–549. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.9.29> [in English]

8. Peoples, L. F. (2025). Artificial Intelligence and Legal Analysis: Implications for Legal Education and the Profession. *Law Library Journal*. 117(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5123122> [in English]

9. Purizaga-Sorroza, M. A. et al. (2022). Methodological Model for the Research Function in the Professional Training of Lawyers. *SDG Journal of Law and Sustainable Development*. 10(2). e0222. DOI: <https://doi.org/10.37497/sdgs.v10i2.222> [in English]

10. Riega-Virú, Y. B., Vargas-Murillo, A. R., & Paribedoya, I. N. M. (2025). Impact of Gamification on Teaching-Learning Criminal Law: A Quasi-Experimental Study with University Students. *TEM Journal*. 14(1). P. 612–619. DOI: <https://doi.org/10.18421/TEM141-54> [in English]

11. Roper, V., Dunn, R., & Sixsmith, D. (2025). The impact of the Solicitors Qualifying Examination (SQE) on undergraduate legal education in England and Wales: A content analysis. *Legal Studies*. 45. P. 375–393. DOI: <https://doi.org/10.1017/lst.2025.14> [in English]

12. Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*. 71. P. 483–517. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8> [in English]

13. Welgemoed, M., & Erasmus, D. (2023). The Importance of Graduate Attributes in Preparing Law Students for Legal Practice. *Obiter*. 44(4). P. 709–736. DOI: <https://doi.org/10.17159/obiter.v44i4.17492> [in English]

14. Wong, B., Chiu, Y. L. T., Copsey-Blake, M. et al. (2022). A mapping of graduate attributes: what can we expect from UK university students? *Higher Education Research & Development*. 41(4). P. 1340–1355. DOI: <https://doi.org/10.1080/07294360.2021.1882405> [in English]

15. Marchenko, O. H. (2025). Tsyfrovizatsiia vyshchoi yurydychnoi osvity: vitchyzniani ta zakordonnyi dosvid [Digitalization of higher legal education: domestic and foreign experience]. *Aktualni pytannia u suchasni nauksi*. 5(35). P. 1240–1251. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-5\(35\)-1240-1251](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-5(35)-1240-1251) [in Ukrainian]

16. Syuyi, R. (2017). Pidhotovka mahistriv prava u Velykii Brytanii (z dosvidu navchannia v Universyteti mista Dandi, Shotlandia) [Training of masters of law in Great Britain (from the experience of studying at the University of Dundee, Scotland)]. *Pravo Ukrainy*. 10. P. 82–94. DOI: <http://jnas.nbuv.gov.ua/article/UJRN-0001432216> [in Ukrainian]

17. Shvardak, M. V., & Popovych, O. M. (2025). Personalizovane navchannia z vykorystanniam shtuchnoho intelektu [Personalized learning using artificial intelligence]. *Naukovyi visnyk Siversshchyny. Seriya: Osvita. Sotsialni ta povedinkovi nauky*. 1(14). P. 139–156. DOI: <https://doi.org/10.32755/sjeducation.2025.01.139> [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ПОПОВИЧ Оксана – доктор педагогічних наук, професор, декан педагогічного факультету Мукачівського державного університету.

Наукові інтереси: гейміфікація та симуляційне навчання як засоби інтенсифікації професійної підготовки магістрів права: досвід Великої Британії.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

POPOVYCH Oksana – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Dean of the Faculty of Pedagogy Mukachevo State University.

Scientific interests: gamification and simulation training as means of intensifying professional training of masters of law: the experience of Great Britain.

Стаття надійшла до редакції 05.01.2026 р.

Стаття прийнята до друку 13.01.2026 р.

УДК 37.091.3:004.7

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-222-353-357

БОРІДКО Ольга –

асистент кафедри української мови

Закладе вищої освіти «Подільський державний університет»

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3455-656X>

e-mail: olga.boridkoo@gmail.com

МЕДІАГРАМОТНІСТЬ У КОНТЕКСТІ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВИТИ

У статті досліджується феномен медіаграмотності як ключового компетентнісного ресурсу сучасної освіти в умовах її цифрової трансформації. Розглядаються теоретичні підходи до визначення медіаграмотності, підкреслюється її багатовимірний характер, що охоплює критичне осмислення медійного контенту, інформаційну самостійність, здатність до ефективного використання цифрових технологій та формування етичної та відповідальної комунікації в різноманітних інформаційних середовищах.

Особлива увага приділяється впливу цифровізації на освітні процеси, зокрема інтеграції електронних освітніх ресурсів, платформ дистанційного навчання, адаптивних систем навчання та інструментів штучного інтелекту у навчально-виховну практику. Досліджуються переваги та виклики, пов'язані з формуванням медіаграмотності у студентів та педагогів, зокрема ризики інформаційної маніпуляції, дезінформації, фейкових новин, цифрової нерівності та феномену інформаційного перенавантаження.

На емпіричному рівні розглядаються сучасні методи розвитку медіаграмотності в освітніх закладах різних рівнів, від початкової до вищої освіти, із застосуванням інтерактивних педагогічних стратегій, гейміфікації, проєктної та проблемно-орієнтованої діяльності, а також цифрових інструментів для аналізу та критичного осмислення інформації. Акцентується на необхідності системного підходу, який поєднує технологічну, педагогічну та соціально-культурну складові освітнього процесу, забезпечуючи формування у здобувачів освіти компетентностей критичного мислення, інформаційної безпеки, цифрової етики та відповідального цифрового спілкування.

У статті підкреслюється, що медіаграмотність у контексті цифрової трансформації освіти виступає як ключовий чинник адаптації навчального процесу до вимог сучасного інформаційного суспільства, інтеграції інноваційних освітніх технологій та підвищення загальної ефективності освітніх практик.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>