

Національна академія наук України  
Національна академія педагогічних наук України  
Інститут філософії імені Г. С. Сковороди  
Інститут політичних і етнонаціональних досліджень імені І. Ф. Кураса  
Інститут історії України  
Інститут всесвітньої історії  
Інститут соціології  
Інститут соціальної та політичної психології  
Інститут обдарованої дитини  
Всеукраїнська газета «Освіта і суспільство»



## **МАТЕРІАЛИ**

*VI Всеукраїнської міжгалузевої  
науково-практичної онлайн-конференції*

**«Українське суспільство  
у перспективах розвитку:  
історичний, соціально-політичний,  
освітньо-педагогічний аспекти»**

**26–31 березня 2025 року**

*в межах XVI Міжнародної виставки  
«Сучасні заклади освіти–2025»*

Київ  
2025

**У45 Українське суспільство у перспективах розвитку: історичний, соціально-політичний, освітньо-педагогічний аспекти** : матеріали VI Всеукраїнської міжгалузевої науково-практичної онлайн-конференції (Київ, 26–31 березня 2025 року). / Упоряд. Л. І. Ткаченко, В. М. Шульга. – Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2025. – 1 380 с.

У збірник увійшли статті й тези учасників VI Всеукраїнської міжгалузевої науково-практичної онлайн-конференції «Українське суспільство у перспективах розвитку: історичний, соціально-політичний, освітньо-педагогічний аспекти», у межах XVI Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти–2025», у яких автори висвітлюють питання переосмислення та повернення історії України й просування її на світовому рівні; визначення актуальних проблем розвитку українського суспільства на принципах свободи, рівності, поваги до людської гідності, дотримання прав людини і верховенства права; актуалізують освітньо-педагогічні тенденції вдосконалення національної освіти; окреслюють напрями розвитку обдарованих дітей і юні в умовах боротьби за незалежність і цілісність України.

Видання рекомендовано для науковців, керівників і представників освітніх закладів, інститутів післядипломної освіти, педагогічних працівників усіх ланок системи освіти.

Статті подано в авторській редакції (збережено авторську мову й граматику). Автори опублікованих матеріалів несуть відповідальність за точність наведених фактів, цитат, посилань на джерела тощо.

<b>Лясковська С. П.</b> Радянські експропріації коштовностей і валюти у населення в період індустріалізації (початок 1930-х років) .....	839
<b>Мазанко Т. О.</b> Циркулярна економіка в умовах воєнного часу як основа забезпечення стійкості промислових підприємств .....	843
<b>Майбородіна Н. В., Герасименко В. П.</b> Організація освітнього процесу для обдарованих студентів .....	851
<b>Майдан А. Г.</b> Застосування методу проєктного навчання на уроках англійської мови .....	857
<b>Майструк Н. О.</b> Виклики глобальної полікризи та її вплив на розвиток ШІ (AI) в Україні.....	860
<b>Макєнко М. С.</b> Краєзнавчий гурток: історичний і педагогічний аспекти діяльності .....	865
<b>Максімов Є. Л., Фомінова Л. Д.</b> Сучасні підходи до розвитку інтелектуальної обдарованості учнів .....	869
<b>Малько Н. О.</b> Публічна політика щодо запобігання дитячій злочинності в умовах воєнних дій: міжнародний досвід і можливості адаптації для України .	872
<b>Марчук І. П., Жукова А. Р.</b> Особливості педагогічної роботи вчителів опорних закладів навчально-виховних комплексів у контексті дистанційної освіти.....	877
<b>Мар'яненко Л. В.</b> Психологічні умови розкриття пізнавально-творчого потенціалу обдарованого учня.....	881
<b>Матвієнко Л. Г.</b> Modern Pedagogical Approaches to the Development of Creativity and Self-presentation in the Digital Space .....	893
<b>Мацука В. М.</b> Культурна спадщина в умовах військових конфліктів і міжнародно-правові механізми її захисту та повернення.....	896
<b>Мельник Є. О.</b> Медіаосвіта як інструмент формування інформаційної грамотності учнів.....	906
<b>Мехед О. Б., Мехед Д. Б., Петренко С. М.</b> Застосування інтеграції природничих наук, сучасних технологій і безперервного навчання в розвитку обдарованості.....	908
<b>Мозуль І. В.</b> Трансформація викладання природничих дисциплін у початковій школі крізь призму англійської мови .....	915
<b>Моляко В. О.</b> Трансформація стратегічного мислення суб'єкта в сучасних умовах.....	920
<b>Москаленко В. В.</b> Концепт ідентичності особистості в ракурсі теорії ситуацій	929
<b>Мухіна Н. О.</b> Розвиток резильєнтності у здобувачів освіти під час дистанційного навчання .....	938
<b>Навозняк Л. М., Купчишина Т. В.</b> Людська гідність: аспекти захисту в умовах війни .....	942
<b>Нестер А. А.</b> Історичне минуле України і його вплив на формування сучасної держави.....	953
<b>Нестеренко Н. Ю.</b> Інтерактивні цифрові технології як засіб підвищення ефективності навчання зарубіжної літератури та мистецтва .....	964

**Matviienko L. H.,**  
*Candidate of Pedagogical Sciences,*  
*Associate Professor of the Department of Germanic and Ukrainian Philology,*  
*Poltava State Agrarian University,*  
*lgdziuba@ukr.net*

## **MODERN PEDAGOGICAL APPROACHES TO THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY AND SELF-PRESENTATION IN THE DIGITAL SPACE**

In today's digital environment, the development of creativity and effective self-presentation is becoming increasingly important, especially for students of philology. Teachers of higher education institutions should use innovative methods that contribute to the development of these skills, which are necessary for the successful professional realisation of graduates. This article discusses modern pedagogical approaches to the development of students' creativity and self-presentation in the digital space with examples of application in philological disciplines.

### *Project-Based Learning (PBL)*

Project-based learning is an effective way to develop creative thinking and self-presentation, as it is based on active problem-solving. It involves comprehensive training that includes research, analysis, idea generation, development of an implementation plan and presentation of results. Students learn how to work with information, use modern digital tools and present their developments to an audience. Project-based learning promotes deeper learning and the development of critical thinking skills [2]. It helps students to develop skills of cooperation and effective communication in a team. In philological disciplines, this method can be used to create interactive language courses, multimedia presentations, or develop electronic dictionaries. For example, students of a translation studies course can develop a bilingual glossary using online platforms (Lexonomy, Sketch Engine). In linguistic disciplines, you can organise the creation of a mapping of the dialectal features of a region using digital maps (Google My Maps). In literary studies, a possible project is to create a virtual museum of a writer or an interactive presentation of his or her career (Prezi, Canva). Project activities help students build a portfolio that will be useful for employment.

### *Digital Storytelling*

Digital storytelling is a method that combines traditional storytelling with multimedia technologies. It develops not only communication skills but also the creative potential of students, encouraging them to experiment with different content formats. In the process of digital storytelling, students create video stories, interactive presentations, podcasts or animations. This allows them to develop skills

in scriptwriting, editing, working with graphic editors and sound design. The method promotes the integration of different types of art and technology, which makes learning more interesting and effective [5]. For example, in a course on the history of literature, students can create video essays about the lives and works of writers. In linguistics, interactive illustrated stories can be developed to explain linguistic phenomena (StoryJumper, Book Creator). In audiovisual translation, students can work on creating subtitles for training videos. In addition, digital storytelling contributes to a better understanding of intercultural communication, as students can explore the cultural aspects of the language environment. This approach allows not only to develop creativity but also to learn effective self-expression.

#### *Gamification in the educational process*

Gamification uses game elements to increase student motivation. This can include a system of rewards, levels, competitions, or interactive tasks that make learning more fun [3]. Through the use of gamification, students are more actively engaged in the learning process as competition and game elements increase their interest. Instructors can use gamified quiz platforms such as Kahoot or Quizizz to allow students to answer questions in a game-like environment. For example, in stylistics courses, language battles can be organised where students have to find the best translation of a certain text. In literary studies, you can use role-playing games where students play the roles of characters and analyse their motives. A system of badges and certificates for successful completion of tasks in foreign language courses is also effective. Gamification creates an additional incentive to learn, forming a positive attitude towards the educational process in students.

#### *Media literacy and digital rhetoric*

Media literacy involves the ability to analyse, evaluate and create information content in the digital environment. It is an important skill for philology students who work with texts and media resources. It allows them to be critical of information, recognise manipulation and fake news, and use media effectively in their professional work [1]. Digital rhetoric covers the art of effective communication through digital platforms, which helps students develop persuasiveness and argumentation. For example, in a course on media linguistics, you can analyse manipulative strategies in the media, create your own information products and evaluate their impact.

Philological disciplines can integrate this approach through:

- Analysing media texts in stylistics courses.
- Writing blogs and social posts as part of the curriculum (WordPress, Medium).

- Analysing visual rhetoric (analysing advertising texts, political campaigning, etc.).

These skills help students to consciously create content and work with information in the digital environment.

#### *Collaborative learning*

Collaborative learning promotes the development of social and communication skills through group work on joint projects. This method helps students learn to work together, think critically and exchange ideas. For example, in translation courses, students can work together to adapt texts in teams using cloud-based technologies.

#### *Formation of a personal brand*

Personal brand building is the process of creating a unique image that reflects the student's professional competencies, skills and values. This is especially important in the digital age, when self-presentation plays a key role in career development. Students can use social media, personal blogs and portfolios to showcase their achievements. For example, in journalism courses, they can write opinion columns, and in translation studies, they can create professional case studies with translated texts and analysis. Building a brand helps develop independence, confidence and effective communication skills.

The development of students' creativity and self-presentation in the digital space is a key task of modern pedagogy. The use of project-based learning, digital storytelling, gamification, media literacy, collaborative learning, and personal branding allows students not only to acquire the necessary knowledge but also to develop important skills for their future professional activities. The integration of digital technologies into the educational process helps students adapt to the modern labour market and increases their competitiveness.

#### REFERENCES:

1. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
2. Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
3. Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
4. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
5. Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228