

International Educational Corporation
National University “Odesa Law Academy”

INNOVATION AND INTERNATIONALISATION IN HIGHER EDUCATION

**PROCEEDINGS
of the British–Ukrainian Conference**

*London,
16 October 2025*

ІННОВАЦІЇ ТА ІНТЕРНАЦІОНАЛІЗАЦІЯ У ВИЩІЙ ОСВІТІ

**МАТЕРІАЛИ
британсько-української конференції**

*м. Лондон,
16 жовтня 2025 року*



Odesa
“Yurydychna Literatura”
2025

UDC 378(410:477)(063)

I-64

Edited by **S. V. Kivalov**, Doctor of Law, Professor, Academician

Executive Editor: **D. A. Minchenko**

Innovation and Internationalisation in Higher Education : proceedings of the British-Ukrainian Conference (London, 16 October 2025) = Інновації та інтернаціоналізація у вищій освіті : матеріали британсько-української конференції (Лондон, 16 жовтня 2025 року) / edited by S. V. Kivalov ; executive editor D. A. Minchenko ; International Education Corporation ; National University “Odesa Law Academy”. — Odesa : Yurydychna Literatura, 2025. — 520 p.

ISBN 978–966–419–457–7

The proceedings of the British-Ukrainian Conference “*Innovation and Internationalisation in Higher Education*” are devoted to the development of joint educational and research initiatives, strengthening academic mobility, and promoting the exchange of experience between the academic communities of both countries. They also highlight the creation of new formats of cooperation in the fields of research, technology, and innovation. The implementation of British educational practices and international standards serves as a key factor in reforming the higher education system of Ukraine, contributing to its modernisation and successful integration into the European and global educational and research space.

UDC 378(410:477)(063)

Матеріали британсько-української конференції «*Інновації та інтернаціоналізація у вищій освіті*» присвячені розвитку спільних освітніх і наукових ініціатив, посиленню академічної мобільності, обміну досвідом між науково-педагогічними спільнотами двох країн, а також створенню нових форматів взаємодії у сфері досліджень, технологій та інновацій. Застосування британських освітніх практик і міжнародних стандартів є важливим чинником реформування системи вищої освіти України, сприяючи її модернізації та успішній інтеграції в європейський та міжнародний освітній і науковий простір.

The materials are published in the authors' editions.

The authors bear full responsibility for the quality, accuracy, and originality of their contributions.

© International Educational Corporation, 2025

© National University “Odesa Law Academy”, 2025

ISBN 978–966–419–457–7

Publications Office of the European Union. URL: <https://ehea.info/Immagini/the-european-higher-education-area-in-2024-EC0224018ENN1.pdf>

5. Макарова О. П. Професійна ідентичність: структура та особливості. *Теорія і практика сучасної психології*. 2019. № 3, т. 1. С. 77–82. URL: http://tpsp-journal.kpu.zp.ua/archive/3_2019/part_1/16.pdf
6. Стасюк О. Л., Хомік О. М., Ліщук-Торчинська Т. П., Тарасюк Л. М. Формування академічної доброчесності як професійної компетентності здобувачів освіти в умовах закладу вищої освіти. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 20. URL: <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/1165>

Манаков С. Ю.

кандидат технічних наук, доцент кафедри інформаційних технологій,
Національний університет «Одеська юридична академія»

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИЩІЙ ОСВІТІ: СУЧАСНІ ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ

Сучасна вища освіта стикається з безпрецедентними викликами щодо залучення студентів до навчального процесу та підтримання їхньої мотивації в епоху цифрової трансформації. Традиційні педагогічні підходи часто виявляються недостатньо ефективними для поглиблення студентів, які виросли в середовищі інтерактивних технологій. У цьому контексті гейміфікація як застосування ігрових механік у неігрових контекстах набуває особливого значення для модернізації освітнього процесу. Систематичні огляди демонструють зростаючий інтерес академічної спільноти до гейміфікації, проте також виявляють значні прогалини у теоретичному обґрунтуванні практик впровадження.

Концептуалізація гейміфікації в освітньому контексті базується на визначенні як використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах, проте сучасні дослідження пропонують розширене розуміння, яке включає мотиваційний заклик та психологічні механізми. Систематичний огляд дев'яноста публікацій виявив, що найчастіше використовуваними елементами є бали, значки та таблиці лідерів, які становлять основу структурної гейміфікації [1, с. 3]. Теоретичне обґрунтування спирається переважно на теорію самодетермінації, яка постулює три базові психологічні потреби: компетентність, автономію та соціальну належність. Критичною проблемою залишається той факт, що більшість емпіричних досліджень впровадження гейміфікації не використовують жодного теоретичного обґрунтування, що призводить до хаотичного поєднання ігрових елементів без чіткого обґрунтування очікуваних ефектів.

Мета-аналіз ефективності гейміфікації демонструє помірні до великих розміри ефекту на когнітивні результати навчання ($g = 0,49$), мотиваційні результати ($g = 0,36$) та поведінкові результати навчання ($g = 0,25$), причому всі ефекти є статистично значущими [2, с. 85]. Найбільший сукупний аналіз, проведений на основі сорока одного дослідження з п'ятьма тисячами сімдесятьма одним учасником, встановив загальний розмір ефекту на рівні $g = 0,822$, що свідчить про великий позитивний вплив гейміфікації на результати навчання [3, с. 8]. Особливо важливим є виявлення того, що мотивація студентів демонструє найбільший розмір ефекту серед усіх вимірюваних параметрів на рівні $g = 2,206$, що підтверджує первинну роль мотиваційних механізмів [3, с. 11].

Систематичний аналіз перешкод у впровадженні гейміфікації виявляє багатшарову структуру викликів, що охоплюють педагогічний, технологічний та організаційний виміри. Огляд сімнадцяти досліджень ідентифікував три основні категорії бар'єрів: ставлення, дизайн-орієнтовані та адміністративні [4, с. 1752]. Найбільш часто згадуваним викликом є брак часу для розробки гейміфікованих підходів, що пов'язано з високим навантаженням викладачів та відсутністю інституційної підтримки. Бар'єри ставлення включають сприйняття гейміфікації як занадто дитячого підходу для університетських студентів та обмежений особистий досвід використання ігор [4, с. 1756]. Дизайн-орієнтовані виклики стосуються відсутності перевірених методологій для вибору відповідних комбінацій ігрових елементів та їхньої адаптації до різноманітних профілів студентів [1, с. 7].

Організаційні та інституційні бар'єри включають обмеження технологічної інфраструктури, недостатні фінансові ресурси та відсутність підтримки вищого керівництва. Дослідження викладачів виявило, що основні перешкоди гейміфікації включають брак часу, обмежені знання, недостатнє фінансування та занепокоєння щодо відповідності ігрових елементів змісту курсу [5, с. 74]. Педагогічні виклики стосуються ризику поверхневого використання ігрових елементів без значущого зв'язку з навчальними цілями, надмірної залежності від зовнішніх винагород та створення конкурентної культури. Дослідження також виявляють ефект новизни, за якого мотивація студентів зростає на початкових етапах, проте знижується при тривалому впровадженні [6, с. 1765].

Емпіричні дані підтверджують значний потенціал гейміфікації для покращення освітніх результатів за умови ретельного дизайну. Мета-аналіз двадцяти двох експериментальних досліджень встановив помірний позитивний ефект на академічну успішність на рівні $g = 0,782$, причому ефект був найвищим у природничих науках, математиці та інженерії [7, с. 2485]. Дисциплінарні відмінності є суттєвими: при-

родничі науки демонструють найвищий розмір ефекту $g = 3,220$, за ними слідує математика з $g = 2,005$ та інженерія з $g = 0,998$, тоді як соціальні науки показують $g = 0,472$ [3, с. 13]. Поздовжнє дослідження з тисячею одним студентом впродовж трьох років виявило тридцять дев'ять відсотків покращення рівня успішності, сто тридцять відсотків покращення рівня відмінності та сорок два відсотки покращення утримання студентів [8, с. 8].

Модераторний аналіз виявляє, що тривалість впровадження має нелінійний вплив на ефективність: короткострокові інтервенції тривалістю до одного тижня демонструють найвищий розмір ефекту $ES = 1,57$, тоді як втручання понад двадцять тижнів показують значно нижчий ефект $ES = 0,30$, що свідчить про важливість управління ефектом новизни [9, с. 9]. Дослідження з трьомастами шістдесятьма п'ятьма студентами статистики виявило, що гейміфікація на основі викликів призводить до сорока чотирьох і вісімдесяти п'яти відсотків покращення результатів порівняно з контрольною групою [10, с. 8].

Практична реалізація гейміфікації спирається на широкий спектр цифрових платформ та інструментів, серед яких найбільш дослідженими є Kahoot!, Classcraft та модулі гейміфікації для Moodle. Платформа Kahoot! є найпоширенішим інструментом з сімдесятьма мільйонами активних користувачів щомісяця, причому огляд десятків досліджень підтверджує позитивний вплив на результати навчання, динаміку класу та зменшення тривожності [11, с. 2]. Дослідження в медичному університеті виявило стовідсоткову залученість у чотирьох з шести лабораторних груп та середній бал задоволеності двадцять чотири і двадцять п'ять з двадцяти п'яти балів [12, с. 178]. Платформа Classcraft репрезентує альтернативний підхід через рольову гру з командними викликами, що особливо ефективно для управління класом та довгострокового залучення студентів [13, с. 4].

Ефективне впровадження гейміфікації вимагає стратегічного підходу на рівні університетського управління з урахуванням множинних організаційних, педагогічних та технологічних факторів. Найкритичнішою рекомендацією є забезпечення всебічної інституційної підтримки через виділення адекватних фінансових ресурсів, інвестування в технологічну інфраструктуру та створення підтримуючих політик. Професійний розвиток викладачів повинен включати комплексні програми тренінгів на всіх етапах дизайну, розробки та впровадження гейміфікації з акцентом на теоретичні основи та доказові практики [4, с. 1763]. Педагогічні рекомендації підкреслюють необхідність теоретично обґрунтованого дизайну з використанням теорії самодетермінації як основної рамки. Важливо уникати поверхневого додавання балів та значків без зв'язку з навчальними цілями,

натомість фокусуючись на створенні значущих викликів. Баланс між внутрішньою та зовнішньою мотивацією є критичним [2, с. 95].

Гейміфікація у вищій освіті демонструє значний потенціал для модернізації освітнього процесу через покращення мотивації студентів, академічної успішності та утримання в навчальних програмах. Мета-аналітичні дані підтверджують помірні до великих позитивні ефекти з найвищим впливом на мотивацію на рівні $g = 2,206$ та академічну успішність на рівні $g = 0,782-0,822$. Ключовими викликами впровадження залишаються брак часу та ресурсів викладачів, недостатня інституційна підтримка, атитюдні бар'єри та відсутність перевірених методологій для дизайну. Критичною прогалиною є відсутність теоретичного обґрунтування в більшості емпіричних досліджень. Практичні імплікації для університетського менеджменту включають необхідність системного підходу через створення підтримуючої інституційної екосистеми, інвестування в професійний розвиток викладачів та забезпечення адекватної технологічної інфраструктури. Успішна гейміфікація вимагає балансу між структурними та контентними підходами, інтеграції теоретичних принципів теорії самодетермінації у дизайн ігрових елементів та забезпечення узгодження гейміфікації з навчальними цілями.

Список використаних джерел

1. Khaldi A., Bouzidi R., Nader F. Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*. 2023. Vol. 10. Article 10. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
2. Sailer M., Homner L. The gamification of learning: a meta-analysis. *Educational Psychology Review*. 2020. Vol. 32, № 1. P. 77–112. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
3. Li M., Ma S., Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. Article 1253549. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
4. Lester D., Culver E., Lochmiller C. R. Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: A systematic review of educators' perspectives. *British Journal of Educational Technology*. 2023. Vol. 54, № 6. P. 1748–1770. DOI: <https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
5. An Y., Zhu M., Bonk C. J., Lin L. Exploring instructors' perspectives, practices, and perceived support needs and barriers related to the gamification of MOOCs. *Journal of Computing in Higher Education*. 2021. Vol. 33, № 1. P. 64–84. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12528-020-09256-w>
6. Ratinho E., Martins C. The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*. 2023. Vol. 9, № 8. e19033. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>

7. Zeng J., Sun D., Looi C.-K., Fan A. C. W. Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*. 2024. Vol. 55, № 6. P. 2478–2502. DOI: <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
8. Lampropoulos G., Sidiropoulos A. Impact of gamification on students' learning outcomes and academic performance: A longitudinal study comparing online, traditional, and gamified learning. *Education Sciences*. 2024. Vol. 14, № 4. Article 367. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
9. Kim J., Castelli D. M. Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021. Vol. 18, № 7. Article 3550. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph18073550>
10. Legaki N.-Z., Xi N., Hamari J., Karpouzis K., Assimakopoulos V. The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*. 2020. Vol. 144. Article 102496. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>

Мануїлова К. В.

кандидат юридичних наук, доцент,
доцент кафедри міжнародного та європейського права
Національного університету «Одеська юридична академія»

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ АЛГОРИТМІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В СИСТЕМАХ НАЦІОНАЛЬНОГО ТА МІЖНАРОДНОГО ОЦІНЮВАННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ

Забезпечення якості освіти є одним із ключових завдань сучасної освітньої політики. У світі, де навчальні процеси дедалі більше переходять у цифрове середовище, зростає потреба в об'єктивних і ефективних механізмах моніторингу результатів навчання. Штучний інтелект здатен автоматизувати обробку великих масивів освітніх даних, виявляти закономірності в навчальних досягненнях, прогнозувати результати й сприяти підвищенню якості освітніх процесів.

Водночас широке впровадження ШІ у сфері оцінювання якості освіти ставить перед науковою спільнотою нові виклики, зокрема питання етичності, академічної доброчесності та прозорості алгоритмів.

Сучасні освітні аналітичні системи, побудовані на базі штучного інтелекту, дозволяють здійснювати персоналізований підхід до навчання, виявляючи індивідуальні потреби кожного здобувача освіти. Завдяки цьому викладачі можуть оперативно коригувати навчальні програми, надавати адресну підтримку здобувачам, а адміністрації закладів вищої освіти приймати обґрунтовані управлінські рішення.