

Міністерство освіти і науки України  
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка  
Навчально-науковий інститут української філології та журналістики  
Кафедра журналістики

Кваліфікаційна робота  
бакалавра

з теми: **«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ  
МЕДІАГРАМОТНОСТІ ШКОЛЯРІВ (РОЗРОБКА НАВЧАЛЬНИХ ІГОР  
ДЛЯ САЙТУ МЕДІАГРАМОТНОСТІ «YOU MEDIA»»**

Виконала: студентка 4 курсу  
Zh1-B20 групи  
спеціальності 061 Журналістика  
**Полякова Дарина Олексіївна**

Керівник:  
кандидат наук із соціальних комунікацій,  
старший викладач кафедри журналістики  
**Сімашова А.І.**

Рецензент:  
кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри української мови  
**Шеремета Н.П.**

Кам'янець-Подільський – 2024

**ЗМІСТ**

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>ОПИС ПРОЄКТУ.....</b>	<b>6</b>
<b>ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....</b>	<b>18</b>
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>21</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>24</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>28</b>

## ВСТУП

Навчання, засноване на іграх, все більше використовується в освітніх закладах, оскільки природне бажання дітей грати та змагальний дух допомагають урізноманітнити та полегшити вивчення складних предметів або тем.

Наприклад, Британія поставила завдання перевести шкільну освіту в ігрову форму, чим займається установа під назвою «Інститут серйозних ігор». Сьогодні понад 10% предметів у Британії переведені в ігрову форму. А в світі існують вже десятки подібних інститутів серйозних ігор: від США до Південної Африки [1, с. 58].

Гейміфікація (від англ. gamification – ігровізація, геймізація) – один із напрямів сучасного отримання та вивчення інформації. Що передбачає різне застосування типових методів комп'ютерної гри в програмних інструментах неігрового процесу, і спрямоване на залучення користувачів до участі у вирішенні прикладних задач і використанні продуктів і послуг.

Цей метод має багато переваг порівняно з традиційними системами засвоєння знань, зокрема те, що на характер поданих завдань не впливають особистісні якості вчителя, а відповіді є чіткими, точними та неупередженими.

Гейміфікацію можна використовувати для навчання та підвищення рівня медіаграмотності серед школярів. Ігри та завдання, призначені для розвитку навичок критичного мислення, аналізу медіа та розрізнення правдивої та неправдивої інформації, роблять навчання більш захопливим та ефективним, що буде надалі мотивувати учнів активно застосовувати набуті таким чином навички медіаграмотності.

Розробка навчальних ігор для школярів має важливе призначення:

- 1) Стимулює інтерес та покращує мотивацію;
- 2) Допомагає в активному засвоєнні матеріалу;
- 3) Покращує пам'ять;
- 4) Допомагає у формуванні корисних навичок;

5) Дозволяє на практиці застосовувати отриманні знання.

Веб-сайти, які спеціалізуються на темі медіаграмотності, є цінними онлайн-ресурсами для просування та вдосконалення навичок медіаграмотності. Ці сайти не лише надають інформацію, але й цікаві навчальні матеріали, які допомагають школярам, розвивати критичне мислення, аналітичні навички при користуванні медіаконтентом.

**Актуальність** зумовлена тим, що використання гейміфікації в освітніх програмах може зробити процес навчання медіаграмотності більш захоплюючим і веселим для учнів, як метод використовує елементи гри для підвищення мотивації та успішності школярів.

**Мета роботи:** розробка інтерактивних навчальних ігор з медіаграмотності для сайту «YouMedia».

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких **завдань:**

- детально ознайомитися з темою гейміфікації, яка була вибрана для відтворення у проєкті;
- розробити план поетапного створення інтерактивних навчальних ігор;
- застосувати теоретичні знання на практиці для якнайкращого втілення ідеї
- наповнити сайт «YouMedia» готовими інтерактивними навчальними іграми.

**Об'єктом** є інтерактивні навчальні ігри.

**Предмет:** дослідження та впровадження методів гейміфікації у процес вивчення медіаграмотності через створення інтерактивних навчальних ігор.

**Методи дослідження:** аналіз, спостереження, порівняльний аналіз способів реалізації різних провідних компаній у сфері освітніх комп'ютерних ігор, тестування та оцінка розроблених ігор.

**Елементи наукової новизни одержаних результатів** полягає в комплексному підході до впровадження концепцій медіаграмотності в ігрові

сценарії, що дозволяє учням практикувати навички медіа в інтерактивній формі.

**Практичне значення дослідження.** Результати дослідження можуть бути використані у працях, що досліджують проблеми медіаграмотності. Сайту «YouMedia», який поєднує в собі елементи гри, інтерактивні завдання та змістовний матеріал для опанування навичок медіаграмотності, можуть стати допоміжним ресурсом для вчителів загальноосвітніх закладів під час проведення уроків, а також для самих учнів – для самостійного вивчення та закріплення знань.

**Апробація результатів дослідження.** Апробація результатів дослідження. Основні положення кваліфікаційної роботи були викладені на науковій конференції студентів і магістрантів Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка за підсумками НДР у 2023-2024 н.рр. (9-10 квітня 2024 року) та були опубліковані у 18 випуску збірника «Збірник наукових праць студентів та магістрантів Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка».

**Структура.** Робота складається з двох частин:

- теоретичної – пояснювальної записки;
- практичної – розробка навчальних ігор для сайту медіаграмотності «YouMedia».

Пояснювальна записка складається зі змісту, вступу, опису дипломного проєкту, технічних характеристик, висновків, списку використаних джерел, що налічує 30 позицій, додатків.

Практична частина складається із 10 авторських інтерактивних навчальних ігор, розміщених на авторському сайті з медіаграмотності для школярів «YouMedia» (<https://sites.google.com/kpnu.edu.ua/youmedia>) .

## ВИСНОВКИ

Рівень медіаграмотності в Україні, як свідчать дослідження, продовжує залишатися низьким, тому розвиток компетенцій з інформаційної грамотності є одним із пріоритетних. Упровадження в школах елементів медіаграмотності покращує учнівські компетенції, що дозволить мінімізувати в майбутньому вплив дезінформації та фейків. Однак для успішного впровадження медіаграмотності в навчальний процес необхідні розробки нових методик та інструментів.

Сайт з медіаграмотності «YouMedia» був створений для того, щоб надавати пізнавальну інформацію, публікувати якісний контент для шкільної аудиторії. Метою дипломного проєкту була розробка інтерактивних навчальних ігор з медіаграмотності для школярів для сайту «YouMedia».

Задля підвищення ефективності навчання та зацікавленості учнів у процесі освоєння медійних навичок була розроблена концепція та створені навчальні ігри. Усього ми створили 10 навчальних ігор, які охоплюють різноманітні аспекти медіаграмотності: безпека користування інтернетом, правила поведінки у соціальних мережах, кібербулінг, розрізнення фейків, маніпуляцій у медіа та методи пропаганди. Кожна гра присвячена окремій темі.

Розроблені навчальні ігри для сайту «YouMedia» дозволили ефективно поєднати навчання та розваги, створивши сприятливі умови для освоєння нових знань та навичок.

Цільовою аудиторією було обрано школярів з огляду на такі фактори:

1. Сучасні діти активно користуються різноманітними медіа-платформами та технологіями, легко та швидко освоюють їх;
2. Школярі є вразливими користувачами інтернет-мережі, тому грамотне використання медіа впливає на безпечність цієї взаємодії;
3. Формування медіаграмотності у дітей є запорукою створення освіченого суспільства у майбутньому.

Навчальні ігри створюють для учнів можливість вчитися через взаємодію та дослідження. Вони стимулюють активність та сприяють кращому засвоєнню матеріалу, оскільки дозволяють вчитися одразу на практиці. Вони дозволяють розвивати у школярів критичне мислення. Через розв'язання завдань діти та підлітки навчаються оцінювати інформацію, відрізнити факти від спекуляцій та розвивають свою медіаграмотність. Використання прийомів гейміфікації сприяє адаптації освітнього процесу до сучасних технологій та розвитку цифрового суспільства. Ігри мотивують школярів до активної участі у навчальному процесі, адже відчуття гри та конкуренції стимулює їхнє бажання досягти кращого результату.

Для створення інтерактивних ігор було обрано такі платформи, як «Kahoot!», «Wordwall», «Майстер-Тест». Завдяки сервісу «Kahoot» було створено вікторини «Розпізнай фейк», «Розуміємо та аналізуємо», де є кілька варіантів відповідей і учень обирає потрібну, гра «Так чи ні», коли пропонується лише два варіанти та інші.

На навчальному ресурсі «Wordwall» розроблено кросворд, ігри «Знайди слова», «Відгадай слова» та «Про кібербулінг», де потрібно перетягнути слова, щоб скласти речення правильно. З допомогою інтернет-сервісу «Майстер-Тест» був створений підсумковий тест «Безпека в інтернеті».

У розробці навчальних ігор ми враховували ті елементи гри, які найбільше приваблюють учнів:

- Таємничість. У кожній грі повинна бути загадка. Одне лише бажання розгадати її веде гравця від рівня до рівня і «підживлює» його азарт;
- Ризики. Гра без ризику не завжди є цікавою. Коли адреналін зашкалює, часто виникає бажання бути першим. Це дозволяє гравцеві проявити всі свої здібності;
- Труднощі. У прості ігри нудно грати, якщо занадто складно – гравець може опустити руки. Ідеальний варіант – це варіант з певними труднощами, які можна подолати, доклавши зусиль;

- Основою будь-якої гри є – дія. Кожен гравець знає, що краще робити в своїй улюбленій грі для того, щоб бути краще суперника і в результаті стати переможцем;
- Правила. Неможливо грати в ігри, не знаючи всіх правил. Чітко сформульовані правила дозволяють зрозуміти суть гри, щоб вкінці стати переможцем;
- Прогрес. Окрім задоволення від самого процесу гри, учасникам важливо бачити свій прогрес у порівнянні з іншими гравцями. Це спонукає рухатися вперед;
- Перемога та винагорода. А що дає гравцеві перемога, крім морального задоволення? Вартість призу збільшує шанси гравця дістатися до фінішу.

Отже, гейміфікація – це не тільки вимога часу, але й метод, ефективність якого доведена, і його необхідно враховувати для успішного впровадження будь-якого курсу навчання.

Використання методів гейміфікації у створенні навчальних ігор для розвитку навичок медіаграмотності у рамках нашого дипломного проєкту виявилось ефективним підходом.

Гейміфікація має великий потенціал для застосування у навчальних цілях, зокрема в контексті медіаграмотності. Цей підхід допомагає зробити процес навчання більш цікавим, захоплюючим та ефективним, що сприяє розвитку сучасної освіти.

У найближчому майбутньому гейміфікаційний підхід буде мати місце у всіх сферах освітньої діяльності. Тому при аналізі впровадження ігрових механізмів гейміфікації у відповідні навчальні програми чітко видно перспективи подальших наукових досліджень.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бабак А., Гороховський О. Практичний посібник з медіаграмотності для мультиплікаторів. / За загал. ред. В. Ф. Іванова. Київ: Академія української преси, Центр вільної преси, 2019. 100 с.
2. Байдик В. В., Проніна О.В. Практична медіаосвіта: медіаграмотність в освітньому просторі : навч.-метод. посібник. Лисичанськ, 2021. 66 с.
3. Безчотнікова А. О. Відеоігри в системі соціальних комунікацій : дис. ... канд. соціол. наук : 7.00.01 / Маріупольський держ. ун-т. Маріуполь, 2018. 231 с. (дата звернення: 11.04.2024).
4. Брайченко О. Гейміфікація: коли книжка перетворюється на гру. Читомо : веб-сайт. URL: <https://chytomo.com/hejmefikatsiia-koly-knyzhka-peretvoriuietsia-na-hru/> (дата звернення: 11.04.2024).
5. Гарматій О. Громадський сектор як провідний гравець сучасного поля медіаосвітньої діяльності. Наукові записки Інституту журналістики. 2018. Т. 2 (71). С.32-43.
6. Горелов В., Саля Д. Гейміфікація навчання. Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Івано-Франківськ. 2017. С. 136–139.
7. Гороховський О., Мельникова-Курганова О., Мірошниченко П., Островська Н. Фактчекінг і медіаграмотність: словник термінів. К.: ГО «Центр аналітики і розслідувань, 2020. 77 с.
8. Друшляк М., Семеног О., Грона Н., Пономаренко Н., Семеніхіна О. Типологія інтернет-ресурсів для розвитку інфомедійної грамотності молоді. Інформаційні технології і засоби навчання. 2022. Вип. 88 (2). С. 1-22.
9. Дьоміна І. О. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. Нова українська школа : веб-сайт. URL: <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/> (дата звернення: 25.04.2024).

10. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки. 2017. № 32. С. 113–122.

11. Іванов В.Ф., Волошенюк О.В. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник. Київ: Центр вільної преси, 2012. 352 с.

12. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. Osvita.ua : веб-сайт. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/) (дата звернення: 09.05.2024).

13. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні. Osvita. Mediasapiens.ua : веб-сайт. URL: [http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/mediaosvita/kontseptsiya\\_vprovadzheniya\\_mediaosviti\\_v\\_ukraini\\_nova\\_redaktsiya](http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/mediaosvita/kontseptsiya_vprovadzheniya_mediaosviti_v_ukraini_nova_redaktsiya) (дата звернення: 06.04.2024).

14. Ладика І. Медіаграмотність як сучасна потреба інформаційного суспільства. Інтент : веб-сайт. URL: <https://intent.press/news/medialiteracy/2018/mediagramotnist-iaak-suchasna-potreba-informatsiinogo-suspilstva/> (дата звернення: 28.05.2024).

15. Медіаосвіта та медіаграмотність : підручник / Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк ; за науковою редакцією В. В. Різуна. К. : Центр вільної преси, 2012. 352 с.

16. Педагогічна освіта в Україні: теорія і практика: словник / Вовк М. П., Грищенко Ю. В. та ін. Кропивницький, 2021. 328 с.

17. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету. 2019. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230/pdf> (дата звернення: 13.04.2024).

18. Приходькіна Н. Гейміфікація як ефективна технологія розвитку медіаграмотності учнів: досвід США. Педагогічні науки. 2021. № 92. С. 84–

90. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-14> (дата звернення: 13.04.2024).

19. Про освіту: Закон України від 5 верес. 2017 р. № 2145-VIII: [редакція від 19.01.2019]. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 23.03.2024).

20. Розуміння та використання принципів Gamification у продакт менеджменті для створення продукту, який максимально захоплює користувачів та мотивує їх до взаємодії з продуктом. London Product Academy : веб-сайт. URL: <https://www.londonproduct.academy/post/rozuminnya-ta-vikoristannya-principiv-gamification-u-produkt-menedzhmenti-dlya-stvorenniya-produktu-yakiy-maksimalno-zahoplyuie-koristuvachiv-ta-motivuiie-yih-do-vzaiemodiyi-z-produktom> (дата звернення: 02.05.2024).

21. Руденко Ю., Дегтярєва Н., Петренко С., Горохова В. Розвиток медіаграмотності молодого покоління: практичний аспект проблеми. Фізико-математична освіта. 2022. Вип.37(5). С. 56–63.

22. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. Теорія та методика управління освітою. 2014. № 2 (14). С. URL: [http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/metod\\_upr\\_osvit/v\\_15/14.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf) (дата звернення: 19.05.2024).

23. Соснюк О. П., Остапенко І. В. Веб-квест як інструмент розвитку медіа-компетентності студентської молоді. Український психологічний журнал. 2018. Вип.1. С. 133-150.

24. 54 Gamification Statistics You Must Know: 2024 Market Share Analysis & Data. FinancesOnline : web-site . URL: <https://financesonline.com/gamification-statistics/> (дата звернення: 21.05.2024).

25. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek. 2011. №11. P.9-15.

26. Frau-Meigs D. Media matters in the cultural contradictions of the «information society». Towards a human rights-based governance. Strasbourg : Council of Europe Publishing, 2011. 390 p.

27. Gonzalez A. Gamifying my classes. Educatoral : web-site. URL: <http://www.educatoral.com/wordpress/2012/07/16/gamifying-my-classes/> (дата звернення: 05.05.2024).

28. Kahoot – огляд сервісу. Вчимо : веб-сайт. URL: <https://vchymo.com/application/Kahoot> (дата звернення: 22.05.2024).

29. Media and Information Literacy. UNESCO : web-site. URL: <https://www.unesco.org/en/mediainformation-literacy> (дата звернення: 04.05.2024).

30. What is gamification? Bi Worldwide : web-site. URL: <https://www.bunchball.com/gamification> (дата звернення: 17.05.2024).