

*IT specialists, an expansion of genre and format boundaries, an influence of the social mission on the content. It was concluded that such changes can be considered as adaptation measures of the media. The reduction of reader's interest to military topics during the first half of 2022 is tracked.*

*The analyzed general statistics of views during 2021—2022 allow us to designate the success of the content transformations in the feed of the Ukrainian outlet DOU.*

**Keywords:** DOU; Internet media; military journalism; field-specific media; content; content transformations

#### References

1. Hotsur O. (2022). Osoblyvosti funktsionuvannya mediarynku Ukrainy v umovakh viiny (liutyi—veresen 2022 roku). *Communications and Communicative Technologies*, 22, pp. 47—53. Available at: <https://cct.dp.ua/index.php/journal/issue/view/18>.
2. Zhabska Ye. (2022). Yak spetsializovani ZMI adaptuyutsya do novykh umov roboty? *Platforma TZh*. Available at: <https://tj.org.ua/yak-speczializovani-zmi-adaptuyutsya-do-novykh-umov-roboty/>.
3. Dankova N. (2022). Yak vyzhyvaiut hazety i zhurnaly pid chas viiny. Sim istorii iz riznykh kintsiv Ukrainy. *Detektor media*. Available at: <https://detector.media/rinok/article/199558/2022-05-28-yak-vyzhyvaiut-gazety-i-zhurnaly-pid-chas-viiny-sim-istoriy-iz-riznykh-kintsiv-ukrainy/>.
4. Maizhe 100 mln hrn zibrala spilnota DOU na ZSU za 2022 rik. *Infohrafika*. (2022). *DOU*. Available at: <https://dou.ua/forums/topic/41296/>.
5. Mykhailyn I. (2011). *Osnovy zhurnalistyky*. Kyiv. Tsentr uchbovoi literatury.
6. Paslavskiy I. (2023). Ukrainka periodyka: vyklyky voiennoho chasu. *Visnyk Natsionalnoho universytetu "Lvivska politekhnika": zhurnalistyka*, 2 (6). doi: 10.23939/sjs2023.02.023.
7. Rol profesiinykh zhurnalistiv i bloheriv pid chas viiny. (2023). *Ukrinform*. Available at: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3716082-rol-profesijnih-zhurnalistiv-i-bloheriv-pid-cas-vijni.html>.
8. Tyravskiy V. (2023). Yak zminylas ukrainska zhurnalistyka za rik viiny. *Foreign Ukraine*. Available at: <https://foreignukraines.com/2023/03/04/how-ukrainian-journalism-changed-during-the-year-of-the-war/>.
9. Bevzenko L. [kol. avt.]. (2022). *Ukrayinske suspilstvo v umovah vijni 2022*. Kyiv: In-t sociologiyi NAN Ukrainy.
10. *Usvidomlennia spravzhnoi vahy slova. Mediinyky — pro te, shcho holovnoho stalosia z ukrainskoiu zhurnalistykoiu pid chas velykoi viiny*. (2023). *Detektor media*. Available at: <https://detector.media/community/article/212135/2023-06-06-usvidomlennya-spravzhnoi-vagy-slova-mediinyky-pro-te-shcho-golovnoho-stalosya-z-ukrainskoyu-zhurnalistykoyu-pid-chas-velykoi-viiny/>.
11. Arkhipova O., Husiev Y. & Zazuliak A. (2022). Zhurnalistyka yak zbroia: redaktsiina polityka ukrainskykh ZMI pid chas viiny. *Zakon pro media: dolenosnyi chy prokhdnyi. Forum PRNEXT-2023*. Available at: <https://prnext.com.ua/ua/index>.

Надійшла до редакції 14 листопада 2023 року

УДК 378.016:316.774:[37.091.33:795](477)(045)  
DOI: 10.36273/2076-9555.2023.11(328).16-23

**Ольга Блашків,**

кандидатка філологічних наук,  
доцентка кафедри інформаційної та соціокультурної діяльності  
Західноукраїнського національного університету,  
e-mail: olhablash.8@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6233-9558>

**Наталія Ліщинська,**

кандидатка філологічних наук,  
доцентка кафедри інформаційної та соціокультурної діяльності  
Західноукраїнського національного університету,  
e-mail: n.lishchynska@wunu.edu.ua  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8118-298X>

### **Контекстуальні чинники та мотиваційні можливості та технології гейміфікації під час вивчення навчальної дисципліни "Масова комунікація та інформація"**

*У статті розглянуто основні положення та принципи технології гейміфікації, що є ефективним поштовхом до змін у методі викладання, можливість не лише надати студентам теоретичні знання щодо предмету вивчення, а й розвинути їхній творчий потенціал. Гейміфікацію досліджено у трьох аспектах: як реалізовані мотиваційні можливості навчання; з погляду вивчення психологічних чинників ігрового процесу; як аналіз поведінкових результатів.*

© Блашків О., Ліщинська Н., 2023

Досліджено способи використання гейміфікації з допомогою засобів інформаційних технологій в освіті і, зокрема на заняттях із підготовки журналістів. На огляд винесено низку освітніх сервісів і спільнот, що використовуються в навчальному процесі.

На основі наукового компаративного аналізу конкретизовано поняття інокатегоріального апарату в технології гейміфікації. Аналіз наукових джерел надав підстави для виокремлення основних компонентів гейміфікованого процесу навчання та ігрових елементів, що формують механіку процесу гейміфікації, а саме: виклик, завдання, тест, співпраця, зворотний зв'язок, накопичення ресурсів, винагороди, стан перемоги.

Гейміфікацію розглянуто як метод навчання, і як засіб організації цілісного освітнього процесу у вищій школі. Запропоновано підходи до розроблення та послідовні етапи занять із навчального курсу "Масова комунікація та інформація" з використанням технологій гейміфікації. Зроблено спробу заглибитися в кожен етап створення сюжету гри з метою опанування принципів побудови ігрового сюжету, засобів створення елітної конкретних прикладах і впровадження елементів гейміфікації у практичне заняття.

На прикладі проекту практичного заняття зазначеного навчального курсу автори дослідили контекст уальні чинники гейміфікації, спираючись на обговорення мотиваційних можливостей, урахування психологічних/поведінкових результатів гейміфікації.

З'ясовано, що кінцеві результати навчання та компетентності студентів такі, по-перше, індикатором досягнення цілей і завдань, які визначалися в освітній грі, по-друге, дали змогу висувати, що впровадження ігрових елементів у процес навчання сприяє підвищенню пізнавальної активності і студентів завдяки ефекту новизни, формуванню інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи, а також допомагає поєднати практичні активності із теорією. Емпіричні результати щодо ефективності гейміфікації на заняттях із підготовки журналістів засвідчують, що навчальні ігри забезпечують позитивний ефект, який значною мірою залежить від контексту, в якому реалізується гейміфікація, а також від користувачів, залучених до навчальної гри; останній чинник визначається завдяки психометричним дослідженням аудиторії студентів.

**Ключові слова:** гейміфікація; гра; ігровий елемент; технології; освітній процес; платформи для навчання; підготовка журналістів

**Постановка проблеми.** Сучасні освітні моделі підготовки журналістів передбачають міждисциплінарний формат курсу, що орієнтує освітній процес на проблемно-проектний, дослідницько-центрований тип навчання. Упродовж останнього десятиліття, завдяки розвитку вебтехнологій і мобільних додатків, особливої популярності набула концепція гейміфікації в освіті.

Вільний доступ майже до будь-якої інформації сьогодні зменшує цінність знань у світі, зокрема теоретичних, і поступається креативності мислення. З огляду на головні проблеми української журналістської освіти надмірну затеоретизованість і недостатність практики, повільну модернізацію освіти в порівнянні зі швидкоплинністю реалій професії, упровадження гейміфікації під час викладання навчальних курсів, на нашу думку, створює можливість, щоб оновити та динамізувати заняття, розвинути навички критичного мислення, вміння працювати з інформацією та взаємодіяти в команді для досягнення спільної мети тощо. У цьому контексті навчальна гра — це не розвага, а слушна нагода із задоволенням і користю провести час, невимушено навчатися, мислити широко й творчо.

**Аналіз досліджень і публікацій.** На вебсайті What's Next, що належить Р. Вотсону (лондонському футуристу й сценаристу, автору п'яти книг про суспільні тенденції та вплив технологій), опубліковано тренди, що стануть популярними в освіті у 2017—2050 рр. Перше місце

серед світових мегатрендів і технологій до 2050 р. посідає гейміфікація [9].

Останніми десятиліттями впровадження елементів гейміфікації як складових компонентів освітніх технологій набуло особливої популярності, хоча концептуальні засади ігрової діяльності раніше досліджували В. Беспалько, О. Полат, О. Мороз, С. Сисоєва, Н. Морзе та інші [2].

Докладно проаналізовано переваги й недоліки гейміфікації у книзі К. Вербаха (викладач Школи Вортона Університету Пенсільванії, який веде онлайн-курс з гейміфікації на освітній платформі Coursera) і Д. Хантера "За перемогу" (For The Win) [12]. Теоретичні засади ігрової діяльності в науковій літературі розглядали В. Беспалько, Н. Ничкало, О. Пехота, М. Савчин, Г. Селевко, С. Сисоєва та інші. Ігрову практику й механізми в неігровому контексті досліджували Ф. Грох, К. Карп, О. Крутих, А. Крутих, Дж. Хамарі, К. Хуотарі [6; 7] та інші. Як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів гейміфікацію розглядали Н. Головка, Д. Кларк та інші. Щодо застосування найцікавіших елементів ігор у повсякденному житті, роботі, освіті, бізнесі та інших сферах найгрунтовнішими є напрацювання Ю-Кай Чоу — піонера гейміфікації, творця "Окталісу" (Octalysis Framework) та автора книги "Гейміфікуй це" (Actionable Gamification) [4].

Огляд академічної літератури засвідчив значний інтерес до проблем гейміфікації, що доводить розуміння дослідниками ефективності

цієї технології як актуального практичного питання, тому емпіричні результати щодо прикладного значення і способів упровадження гейміфікації є значущими та цінними.

**Мета статті** — розглянути особливості застосування технології ігрової діяльності в освітньому процесі як засобу розвитку мотивації студентів; дослідити сутність, принципи, позитивні/негативні боки гейміфікації; кінцеві психологічні та поведінкові результати на прикладі впровадження гри та ігрових елементів під час викладання дисципліни "Масова комунікація та інформація" для студентів-журналістів першого ступеня вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Враховуючи факт, що процес гейміфікації в освіті перебуває у стані активного розвитку, цю технологію позиціонують як метод нового покоління, придатний для освітніх цілей, однак наявні термінологічна неузгодженість категорій, багатозначне трактування понять, що актуалізує проблеми лінгвістично-термінологічного змісту категорій та увиразнення дефініцій узагальнених понять у гейміфікації.

Згідно із визначенням, наведеним у Вікіпедії, гейміфікація — це використання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем [1]. Донедавна дослідники використовували цей термін на позначення процесу застосування ігрових артефактів (особливо цифрових) як навчальних інструментів для вивчення конкретного предмета. Інакше кажучи, термін "гейміфікація" вживають як синонім ігрового навчання (Game Based Learning, GBL), а не для визначення освітньої стратегії, що допомагає усунути зайвий академізм із навчального процесу, який у всьому світі сприймають як гру чи змагання. Однак термінологічна плутанина наявна лише в кількох розвідках, що свідчить про певний рівень таксономічної та епістемологічної конвергенції [5].

Авторки пропонованої статті спираються на визначення гейміфікації як процесу поширення гри на різні сфери освіти, що дає змогу розглядати її і як метод навчання та виховання, і як засіб організації цілісного освітнього процесу [2].

Для створення навчальної гри з допомогою інтернет-ресурсів пропонуємо такий алгоритм:

- 1) визначення мети;
- 2) збирання даних про гравців;
- 3) створення бази ігрових ситуацій;
- 4) розроблення основних і допоміжних механік;
- 5) вибір цікавої метафори гри;

б) визначення чітких правил;

7) апробація та корективи.

Перш ніж упроваджувати ігрові методики в навчальний процес, педагог ставить певні дидактичні цілі, з'ясовує, яких основних навичок мають набути студенти під час гри. Основна мета — освітня, що покликана залучити слухачів до навчального процесу й спонукати здійснювати потрібні дії з допомогою певних ігрових механік. Якщо глобальна мета зрозуміла, то мікроцілі слід конкретизувати: чого саме потрібно досягти, яку проблему розв'язати, на яке питання знайти відповідь, як використовуватиметься результат гри, як має бути змінена поведінка аудиторії після впровадження гри.

На формулювання навчальних цілей впливає такий чинник, як рівень знань студентської аудиторії, бо від цього залежить і визначення цілей, і добір матеріалів. Є кілька способів для описання рівня знань, найпоширеніший — із залученням таксономії. Зокрема, доцільно використати таксономію педагогічних цілей у пізнавальній сфері (Bloom's Taxonomy), запропоновану 1956 р. американським психологом Б. Блумом [3]. Навчальні цілі структурують інформацію й одразу окреслюють ті важливі точки, на яких варто сфокусуватися в моменті. Крім цього, такі цілі допомагають слухачам одразу зрозуміти, чого очікувати від навчального матеріалу та яку інформацію міститиме певна тема.

Якщо викладач не може сконцентруватися на головному завданні, використана гра не надасть бажаного результату через брак зв'язку зі студентами. Щоб уникнути цього, слід звернути увагу на особливості цільової аудиторії (вікову групу, рівень ознайомлення з темою тощо), аби матеріал не був занадто важким для сприйняття чи, навпаки, уже відомим і тому нецікавим.

Важливо зрозуміти мотивацію залучення студентів у гру, зокрема чого вони прагнуть, адже для одних важлива робота в команді, а для інших — конкуренція чи співпраця. У цьому разі корисною стане модель сегментації гравців за психологічним типом, розроблена професором Університету Ессекса Р. А. Бартлом. Психологічний тип гравців можна визначити з допомогою тесту Бартла (Bartle Test of Gamer Psychology) або альтернативних онлайн-тестових реалізацій, що містять серію запитань і супровідну формулу оцінювання. Таксономія Бартла базується на теорії характеру гравця. Є чотири типи гравців: досягатори (achievers); дослідники (explorers); соціалізатори (socializes); вбивці (killers). Їх розташовують відповідно до осі координат, де вісь X —

це перевага взаємодії з іншими гравцями над дослідженням гравцем світу, а вісь Y — перевага взаємодії між учасниками над односторонніми діями [8].

Для досягаторів або, як їх ще називають, кар'єристів важливо накопичувати можливі ресурси: гроші, вагомі для них артефакти, будь-яку ігрову користь і винагороди. Для вбивць головною мотивацією є перевага над іншими гравцями, домінування, влада. Вони жадають тільки перемоги. Дослідникам цікаво вивчати ігровий світ і розкривати його секрети; вони не ведуть активних дій і боїв. Соціалізаторів ще називають партійними людьми: для них важливе спілкування з іншими гравцями, соціальна взаємодія та взаєморозуміння. Тому для соціалізаторів гра — це не лише інструмент, який вони використовують для знайомства з іншими учасниками у грі чи поза нею, а й можливість отримати задоволення від допомоги заради альтруїзму, тоді як дослідники допомагають радше заради відкриття невідомих сфер.

Дослідники, яких ще називають "піками" через схильність докопуватися до суті, — це гравці, які віддають перевагу відкриттю нових територій і зануренню в ігровий світ. З цією метою для такого типу учасників ігрові платформи навчання можна використовувати ігрові платформи Nearpod, Google Earth, ThingLink, LearningApps, платформи супутникового моніторингу EO Browser та Giovanni, чи, наприклад, як у період пандемії, — віртуальний екоквест у Голосіївський ліс або системи відстеження Windy, раннього запобігання катастрофі Copernicus тощо залежно від мети заняття. Дослідників часто дратують місії з обмеженим часом, оскільки це не дає їм змогу рухатись у власному темпі.

Досягатори та кілери хочуть допомагати іншим заради зовнішньої винагороди, як-от бали, рівні, значки. У цьому випадку корисними стануть ігрові платформи ClassDojo, Gimkit, Worldwall, Classcraft, Moodle та інші.

Урахування віку, гендеру, соціальних ролей студентів допомагає краще вивчити навчальну аудиторію.

Щоб заняття стало грою, насамперед потрібна захоплива історія, ретельно розроблений сюжет, адже гра — це незначна за обсягом ситуація, побудова якої нагадує драматичний твір — з власним сюжетом, конфліктом і дійовими особами. Сьогодні з допомогою піксельних екранів відеоігор мистецтво оповіді постійно вдосконалюється. Сучасні ігри поєднують інтерактивність і глибину сюжету в інноваційних

формах та пропонують динамічний досвід, коли гравець не тільки ознайомлюється з історією, а й проживає її.

Створюючи сюжет гри, викладач-розробник має враховувати й інтереси студентів, як-от улюблені фільми, ігри, блогери, серіали, актори, музиканти, мультфільми. Сюжет гри складається з таких елементів: дія, персонажі, предметна ситуація. Можуть брати участь різні персонажі: головні герої (позитивні/негативні), другорядні (помічники головних героїв, їхні вороги/союзники, персонажі, які заплутують героя чи підштовхують до розгадки) або боти.

Сюжети розрізняють за тематичним змістом і структурою. Залежно від кількості елементів і типу зв'язку між ними вирізняють такі структури сюжетів гри:

1. Передбачають одного персонажа, одну дію в одиничній предметній ситуації. Зв'язок елементів у цій структурі визначається однією предметною ситуацією.

2. Містять кілька персонажів з однаковими видами дій в одній предметній ситуації. Зв'язок персонажів визначається однією предметною ситуацією.

3. Містять двох взаємодоповнювальних персонажів, які взаємодіють в одній предметній ситуації. Зв'язок між елементами сюжету формується через функціональну взаємодію персонажів.

4. Разом із функціональною взаємодією персонажів задано й відносини між ними.

Ігровий нарратив має власні дизайн і місію. Важливо зануритись у роботу над головними персонажами, їхніми рисами, особливостями та мотивацією, попрацювати над діалогами, пасивним сторітелінгом, квестами та катсценами.

На прикладі розроблення заняття на тему "ЗМІ як суспільний інститут" із навчального курсу "Масова комунікація та інформація" зроблено спробу заглибитися в кожен етап створення сюжету гри для опанування принципів побудови ігрового сюжету, засобів сторітелінгу на конкретних прикладах і впровадження елементів гейміфікації у практичне заняття.

Метою застосування технології гейміфікації на занятті є:

- 1) засвоєння знань;
- 2) розвиток у студентів навичок аналізу суспільних явищ і процесів;
- 3) візуалізація прогресу студента;
- 4) естетика навчального матеріалу;
- 5) забезпечення соціальної взаємодії. Місія полягає в тому, щоб навчальна діяльність становила особистісну цінність для студента.

Перший етап заняття — перевірка домашнього завдання на платформі WorldWall. У цьому форматі грають усі й водночас кожен сам за себе. Наприклад, пропонуємо учасникам гру "Погоня в лабіринті", якою можна поділитися зі студентами, натиснувши на кнопку "Задати завдання". У такий спосіб можна ще здобути всі згенеровані результати, оскільки багато гравців прагнуть отримувати стимули: збирати зірки, інші трофеї та закріплюватися в рейтингових таблицях.

Перевірити рівень засвоєння студентами попереднього матеріалу за темою "Масова інформація та комунікація в цифровому суспільстві" можна і з допомогою ігрової вікторини, що містить кілька варіантів відповіді, розвиток подій і бонусний раунд.

Студентам, яким імпонує момент таємничості та загадковості, рекомендуємо гру "Відкрий вікно", в якій потрібно торкнутися кожного вікна по черзі, щоб відкрити його та побачити сховані всередині елементи. Для перевірки засвоєння знань тих, хто любить робити ставки, доцільно запропонувати ігрову вікторину, в якій студент обирає, скільки балів коштуватиме кожне питання. Перевірити себе здобувачі можуть і за допомогою флешкарт із підказками на передній панелі та відповідями на задній. Слухачі, яким до вподоби динамізм гри, можуть приміряти роль пілота в однойменній грі та, використовуючи сенсорну панель чи клавіатуру, залітати у правильні відповіді й уникати неправильних.

Другий етап — робота в команді, що передбачає усну комунікацію. Розпочинаємо його з гри "Випадкове колесо", що допомагає сформувати команди, додати позитивні емоції, естетику, візуалізацію (теми можна змінювати), звуковий супровід, що використовується для вибору доповідача чи іншого відбору. Випадковий вибір знижує напруження, тривожність, додає ефект несподіванки.

На цьому етапі запускаємо інтерактивну командну гру "Гаррі Поттер у ЗМІ" (її метафора та ігрові персонажі емоційно зачіпають студентів), розроблену за принципом настільної гри на платформі Google Jamboard.

У грі беруть участь дві команди "Гаррі Поттер і друзі" та "Лорд Волдеморт і чорні маги", а також експерти "Чаклуни школи Гогвортс". Кількість ходів визначають з допомогою гральних кубиків. Команда, яка правильно відповіла на запитання, рухається вперед. Якщо супротивники знають відповідь, то можуть заробити додатковий приз — снич, який даватиме переваги в інших завданнях. На шляху є перепони —

капкани, що заморожують хід на один раунд. Виграє команда, яка першою прийде до фінішу.

Формат настільної гри передбачає, що учасники проходять шлях на ігровому полі, а потім фасилітатор (обраний студент/викладач) фіксує результати, відгуки, а також фото учасників у онлайн-формі. Можна також використовувати бали, значки чи інші ігрові елементи. Настільна гра охоплює етапи розроблення її стадій, рівнів занурення та еволюції, а також створення загального нарративу (історії). До елементів настільної гри належить також онлайн-опитувальник, який викладач формує на основі питань з теми заняття.

У грі "Гаррі Поттер у ЗМІ" завершена робота над одним етапом дає змогу перейти на наступний, а ознакою успіху є просування полем. На цьому етапі важливо розуміти, за якими принципами учасники рухаються вперед, здобувають перемоги та зазнають поразок. Під час подорожі грою студенти торкаються різних аспектів діяльності медіа та знаходять коректні рішення для наступного кроку. Пропонована гра є дієвим інструментом, що дає змогу брати участь і висловлюватися різним гравцям. Вона руйнує традиційну групову динаміку й допомагає генерувати нові ідеї, а також наочно спостерігати ефект від участі в командній роботі.

Третій етап, кульмінація або основна гра, — Битва босів (між Гаррі Поттером і Лордом Волдемортом) у форматі "інтерв'ю" — етап, на якому найбільше завдань, спрямованих на досягнення цільової поведінки. Пропонуємо студентам конкурс, покликаний додати дешицу гумору та сформувати комунікативні й ораторські навички. Правила гри: два учасники конкурсу розігрують інтерв'ю між репортером журналу для мандрівників "Кудикині гори" та Гаррі Поттером на тему: "Як коректно висвітлювати у ЗМІ проблеми дружби та ворожнечі". Інший гравець — репортер журналу про психологію "Гуси прилетіли" бере інтерв'ю у Лорда Волдеморта на тему: "Питання правочинності висвітлення «пригод» підлітків у ЗМІ". Вихід із гри передбачає групове обговорення результатів і збір відгуків.

Завершальним етапом є внесення фасилітатором результатів гри в онлайн-форму. На основі розуміння шляху гравців та аналізу мотивацій вибудовуються основні стадії гри. Це відбувається завдяки групуванню елементів шляху гравців у логічну послідовність — створення моделі заняття. Під час цього процесу важливо не лише виокремити основні етапи, частини, розділи або рівні, а й визначити, як відбуватимуться пере-

ходи між етапами, а також як наприкінці кожного етапу оцінюватимуться досягнення мети й трансформація гравців.

**Результати дослідження.** На першому етапі модельованого заняття, на якому в ігровій формі здійснювалася перевірка вивченого матеріалу на платформі WorldWall, опрацювання всіх пропонує текстів оцінюється за шкалою від 0 до 25 балів. Додатковим призом є снич (за аналогією із сюжетом книги "Гаррі Поттер") гравцю, який найшвидше впорався (що в реальному оцінюванні розглядаємо як бонус у виконанні модульної роботи додаванням 10 балів).

На другому етапі оцінюємо повноту розкриття питання. Враховуємо віддзеркалення у відповіді ключових позицій аналізу (актуальні докази, визначення центральної проблеми/кола проблем, достатня джерельна база) за шкалою 0—50 балів.

На третьому етапі оцінюємо розкриття теми в інтерв'ю (ступінь переконливості викладених аргументів) — від 1 до 25 балів.

Загальний наратив гри — це передісторія, лейтмотив та ідея, що пронизує всю гру, зв'язуючи її етапи. Він може виявлятися у вступній історії до гри, дизайні, послідовності розкриття персонажів та їхніх особистих історій, взаємозв'язках між ними, а також причинно-наслідковому ланцюжковій події.

Наратив проєктного заняття — боротьба добра та зла, уособлений у персонажах Гаррі Поттера та Лорда Волдеморта, підтримує зацікавленість у грі та нагадує про кінцеву мету, а також мотивує гравців повернутися до неї (онлайн-ігри можна пропонувати як змагання між факультетами). Саме наратив забезпечує цілісність гри, поєднує окремі етапи та надає сенсу діям учасників. Гейміфіковане навчання завдячує успіхом активній участі та взаємодії гравців і переконує, що сучасні навчальні методи недостатньо мірою залучають студентів до процесу.

**Висновки.** Гейміфікація в освіті — це розроблення підходу, що збільшує мотивацію та зацікавленість студентів завдяки введенню елементів гри в навчальне середовище. Ця технологія допомагає підвищити мотивацію студентів і залученість до навчання [10; 11]. Є чимало електронних ресурсів, використовуючи які можна організувати цікавий і різноманітний навчальний процес і заохочувати його учасників до плідної та цікавої роботи.

Під час створення навчальної гри варто дотримуватися такої покрокової схеми:

— вигадати легенду (хто ми);

— визначити цілі;

— продумати механіки:

а) визначити правила (що учасники можуть і не можуть робити, зокрема заборони й межі дозволеного);

б) обчислити тривалість гри;

в) передбачити кількість учасників;

— продумати інструменти (які ресурси слід використати й наслідки їх використання):

а) підготувати освітні матеріали, що забезпечать реалізацію поставленої навчальної мети;

— визначити можливу взаємодію (з іншими гравцями, ведучим чи модератором; хто може допомогти чи, навпаки, завадити);

— запропонувати критерії перемоги та поразки.

Цілі, окреслені для кожної гри, відмінні, проте найчастіше це розвиток творчого мислення студентів, набуття навичок розв'язання завдань.

Завдання педагога полягає в розробленні ігрової естетики, механік і динамік гри, механізмів мотивації учасників, технічних елементів (наприклад карток або онлайн-опитувань), а також послідовності дій гравців. Викладач ґрунтовно опрацьовує мету, завдання, загальний контекст та інші вихідні дані; вивчає аудиторію, типи мотивації.

Застосування гейміфікації на заняттях із навчального курсу "Масова комунікація та інформація" заохочує студентів критично оцінювати роль інформації в соціумі та навпаки. Ця технологія допомагає слухачам ставати особистостями, здатними мислити критично, аргументовано та толерантно висловлювати думки щодо різних питань життєдіяльності суспільства. Крім того, ігри навчають здобувачів сприймати критичніше інформацію з телебачення, радіо, інтернету та преси.

Однак є й зворотний бік процесу. Проаналізувавши глибше соціально-емоційний ріст здобувачів вищої освіти, можна констатувати, що потрібно протистояти негативним наслідкам застосування психології ігор у навчальному процесі. Зокрема, використання зовнішньої мотивації, тобто нагород, як-от значки, рівні тощо, звісно, потрібні, але важливіша внутрішня мотивація студентів до навчання, щоб воно не стало лише ще одним маркером економіки. Якщо винагороди стають самоціллю, тоді гейміфікація психологічно підриває поведінку студентів. Багато із них можуть зосереджуватися на здобутті нагород, а не на навчанні. Є різні думки дослідників щодо скасування нагород у навчанні, проте вважаємо важливим той аспект, що викладач і студент мають чітко розуміти доцільність і справедливність нагороди (бейджи, окуляри та інші відзнаки).

Ще одним недоліком застосування гейміфікації в навчальному процесі може стати не правильне розуміння мети освітньої гри: не обрати найкращого студента (до чого може призвести зосередженість лише на елементі змагальності), а надати знання всім учасникам. Якщо в іграх братимуть участь лише окремі здобувачі (наприклад, лідери групи) або постійно перемагатимуть одні й ті самі учасники (наприклад, 5 регулярних активістів, а решта 17 студентів постійно програватимуть), це призведе до демотивації, розчарування, зростання тривожності, втрати сенсу змінювати результати. Педагогу слід враховувати, що навчальна гра, яка передбачає змагання, знищення, подолання когось, у комунікаторів (за таксономією Бартла) викликати неприємні відчуття й створюватиме додаткові бар'єри, замість того, щоб стати мотиваційним інструментом у навчанні. Освітня мета має оптимально збігатися з особистими цілями студентів і бути спрямованою на їх внутрішній розвиток.

На основі теоретичного аналізу наукових підходів до визначення поняття "гейміфікація" можемо висувати, що це сучасна технологія, яка стрімко розвивається та поширюється на різні сфери освіти, стає потенційним конкурентом традиційним навчальним методикам, оскільки гра як метод навчання та як засіб організації цілісного освітнього процесу допомагає підвищувати якість професійної підготовки майбутніх фахівців, а також рівень задоволеності суб'єктів навчання. Моделюючи процеси розв'язання віртуальних проблем чи симулюючи реальні життєві ситуації, учасники ігрового процесу навчаються співпрацювати через змагання, долати перешкоди, виконувати місії, накопичувати завдання, досягати індивідуального прогресу і для себе, і для командного успіху.

Як переконує практичний досвід, для ефективної організації процесу навчання з використанням технології гейміфікації потрібно спочатку вивчити особливості студентської аудиторії, визначити основні цінності учасників (з допомогою Bartle Test of Gamer Psychology), чітко сформулювати мету та окреслити основні завдання, підібрати способи й навчальні матеріали, які оптимально відповідають темі заняття та навчальним цілям. Результати застосування технології гейміфікації в навчанні переважно позитивні, особливо з погляду підвищення мотивації, залучення до навчальних завдань, а також задоволення від них здобувачів. Водночас дослідження виявили й негативні результати, на які потрібно звернути увагу: наслідки посилення конкуренції, проблематичність оцінювання завдань та особливості дизайну.

Гейміфікація не розв'язує всі проблеми підвищення ефективності навчального процесу, зокрема ґрунтовнішого дослідження потребують питання вивчення особливостей застосування технології у вищій освіті та розроблення на цій основі методичних рекомендацій для педагогічних працівників, зокрема викладачів фахових дисциплін із журналістики.

У пропонованій розвідці не використовувалися багаторівневі моделі вимірювання, охоплюючи всі мотиваційні можливості, психологічні та поведінкові результати, дослідження гейміфікації радше зосереджено на виокремленні позитивних і негативних чинників використання ігрових технологій і безпосередньому висновку щодо поведінки користувачів. Організація навчального процесу із застосуванням технології гейміфікації, з огляду на потенціал та небезпеки, які вона становить, пропонує простір для нових експериментів і дискусій, інноваційних методологічних та фахових пошуків.

#### Список бібліографічних посилань

1. Гейміфікація. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація> (дата звернення: 03.11.2023).
2. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрит е освіт не е-середовище сучасного університет у*. 2019. Спецвипуск. С. 250—260.
3. Помегун О. Що таке таксономія Блума і як вона працює на уроці. *Освітня платформа "Критичне мислення"*. URL: <https://www.criticalthinking.expert/usi-materialy/shho-take-taksonomiya-bluma-i-yak-vona-pratsuyue-na-urotsi>.
4. Chou Yu. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Create Space Independent Publishing Platform, 2015. 511 p.
5. Dicheva D., Dichev C., Agre G. and Angelova G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*. 2015. № 18 (1). URL: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36177791/ETS-Dicheva-Gamification-in-Education-libre.pdf>.
6. Huotari K., Hamari J. A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing. *Electron Markets*. 2017. № 27. P. 21—31. URL: <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>.

7. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, USA, 2014. DOI: 10.1109/HICSS.2014.377.
8. Kulkarni A. Mobile Games and the Bartle Taxonomy of Player Types. *Medium*. Sep 9, 2021. URL: <https://medium.com/atharvakulkarniamk/mobile-games-and-the-bartle-taxonomy-of-player-types-9af7a6579814>.
9. Mega Trends and Technologies 2017—2050. *What's Next*. URL: [https://nowandnext.com/issue40/mega\\_trends\\_and\\_technologies\\_2017-2050](https://nowandnext.com/issue40/mega_trends_and_technologies_2017-2050).
10. News Feed Defenders. Social media simulation builds news literacy skills: The teacher's Guide. URL: <https://www.common sense.org/education/website/newsfeed-defenders>.
11. The 2019—2024 Global Game-based Learning Market. URL: [https://seriousplayconf.com/wp-content/uploads/2019/11/Metaari\\_2019-2024\\_Global\\_Gamebased\\_Learning\\_Market\\_Executive\\_Overview.pdf](https://seriousplayconf.com/wp-content/uploads/2019/11/Metaari_2019-2024_Global_Gamebased_Learning_Market_Executive_Overview.pdf).
12. Werbach K., Hunter D. For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact. Revised and Updated Edition. Wharton School Press, 2020. 152 p.

**Olha Blashkiv,**

*Phd of Philology, Associate Professor  
of the Department of Information and Socio-Cultural Activities,  
Western Ukrainian National University*

**Nataliia Lishchynska,**

*Phd of Philology, Associate Professor  
of the Department of Information and Socio-Cultural Activities,  
Western Ukrainian National University*

***Contextual factors and motivation opportunities of gamification  
technology in studying the educational discipline  
"Mass communication and information"***

*The article examines the main aspects and principles of gamification technology, which is an effective way of making changes in teaching methods, an opportunity to provide students with not only theoretical knowledge about the subject matter, but rather to develop their creative potential. Gamification is studied in three aspects: how motivational learning opportunities are implemented; in terms of studying the psychological factors of the game process as well as analyzing of behavioural results.*

*The authors describe several ways of using gamification by means of information technology in education, in particular in journalism training. A number of educational services and communities which are used in the educational process are reviewed.*

*Based on the comparative analysis, the issues of the conceptual and categorical apparatus of gamification technology are specified. The analysis of scientific sources has provided grounds for identifying the main components of the gamified learning process and game elements that form the mechanics of the gamification process, such as challenge, tasks, tests, cooperation, feedback, accumulation of resources, rewards, and the state of victory.*

*The article considers gamification both as a teaching method and as a means of organizing a complex learning process in higher education. Approaches to the development and successive stages of the lesson in the course "Mass Communication and Information" using gamification technologies are proposed. An attempt is made to delve into each stage of developing the plot of an educational game in order to master the principles of building a game plot, storytelling tools using specific examples and introducing gamification elements into a practical lesson. The contextual factors of gamification are studied on the example of the project of a practical lesson of the mentioned training course, based on the discussion of motivational possibilities, taking into account the psychological/behavioral results of gamification.*

*It has been found that the final learning outcomes and competences of students have become, firstly, an indicator of achieving the goals and objectives set in the educational game, and also allowed to establish that the introduction of game elements in the learning process contributes to increasing the cognitive activity of students due to the effect of novelty, forming interest in knowledge, developing learning motivation and initiative, and also makes it possible to combine practical activities with theory. The empirical results on the effectiveness of gamification in journalism classes show that educational games provide a positive effect, but the latter largely depends on the context in which gamification is implemented, as well as on the users involved in the educational game, the latter factor being addressed through proper psychometric studies of the student audience.*

**Keywords:** *gamification; game; game element; technology; educational process; platform; educational platform; training of journalists*

Надійшла до редакції 15 листопада 2023 року