
МЕДІАОСВІТА

УДК 007:616.89

DOI 10.32840/cru2219-8741/2024.1(57).16

О. В. Блашків

кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри інформаційної та соціокультурної діяльності
e-mail: o.blashkiv@wunu.edu.ua; ORCID: 0000-0002-6233-9558
Західноукраїнський національний університет
вул. Бульвар Т. Шевченка, 9, м. Тернопіль, 46009, Україна

Л. А. Комінярська

кандидат наук із соціальних комунікацій
викладач кафедри інформаційної та соціокультурної діяльності
e-mail: lputkales@ukr.net; ORCID: 0009-0008-4879-9137
Західноукраїнський національний університет
вул. Бульвар Т. Шевченка, 9, м. Тернопіль, 46009, Україна

ІГРОФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В ПІДГОТОВЦІ ЖУРНАЛІСТІВ: ПРАКТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ

Мета статті – дослідити різні способи використання ігрофікації в освіті за допомогою засобів інформаційних технологій при підготовці студентів за спеціальністю «Журналістика», визначити освітні виклики ігрофікації і способи їхнього подолання.

Методологія дослідження. В основу дослідження покладено загальнонаукові методи пізнання: аналізу, синтезу, узагальнення – для опису найпопулярніших освітніх платформ з аналізом їхніх можливостей для практичного застосування на заняттях; для визначення основних проблем, що можуть виникати під час упровадження ігрових технологій та способів їхнього подолання. У ході дослідження використано також системний, структурно-функціональний методи, за допомогою яких побудовано дизайн освітнього кейсу з використанням технології ігрофікації.

Результати. Досліджено різні способи використання ігрофікації в освіті за допомогою засобів інформаційних технологій при підготовці студентів за спеціальністю «Журналістика». Здійснено ревізію найпопулярніших освітніх платформ з аналізом їхніх можливостей для практичного застосування на заняттях.

Висвітлено основні проблеми, що можуть виникати під час упровадження ігрових технологій: відсутність чіткого розуміння процесу ігрофікації, надмірне акцентування винагород і балів, нездатність інтегрувати ігрофікацію в навчальну програму та опір з боку студентів чи викладачів, та запропоновано добірку найбільш актуальних інструментів для вирішення основних проблем за допомогою ігрофікації.

Висвітлено можливі результати застосування ігрофікації в освіті, зокрема, визначено основні конкурентоспроможні навички XXI ст., розвитку яких сприяє впровадження ігрових елементів у навчальний процес підготовки журналістів: здатність до індивідуальної та командної роботи, здатність виявляти ініціативу та підприємливість, генерувати нові ідеї (креативність), брати відповідальність за прийняття рішень; навички використання інформаційних і комунікаційних технологій, а також комунікативні навички. Встановлено, що взаємодія з ігровими навчальними рішеннями розвиває особистісні риси студентів: вони починають краще розуміти та вдосконалювати тайм-менеджмент, емпатію, лідерство, вільне володіння мовою, самосвідомість, стійкість до різноманітних викликів тощо.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в обґрунтуванні методології розробки структури освітніх кейсів з використанням технології ігрофікації для підготовки фахівців у вищих освітніх закладах за спеціальністю «Журналістика»; у пропозиції прогресивних підходів до навчання та розширення використання їх під час практичних занять з журналістики. У

статті конкретизовано питання понятійно-категоріального апарату технології гейміфікації: розмежовано поняття «ігрофікація», «гра», «ігровий елемент».

Практичне значення. Результати дослідження можуть бути використані для розробки занять з використанням ігрових технологій, що допомагають активізувати пізнавальну діяльність студентів, підвищують мотивацію до навчання, якість та ефективність навчального процесу в підготовці майбутніх журналістів.

Ключові слова: ігрофікація, гра, технології, ігровий елемент, освітній процес, платформа, сервіс, ресурс, навички, студенти.

I. Вступ

Підвищення ролі інформаційних технологій і прискорений розвиток комп'ютерної техніки в сучасному світі стимулює появу нових типів комунікацій, передбачає *системну трансформацію сучасної журналістики*, відповідно, змінює вимоги до підготовки спеціалістів. Сучасні освітні моделі підготовки журналістів передбачають активне застосування вебтехнологій та впровадження інноваційних навчальних стратегій, які сприяють ефективному залученню студентів до навчального процесу та підвищенню їхньої мотивації, а також розвивають необхідні для роботи в цифровому середовищі навички. Серед таких освітніх технологій особливої популярності набуло ігрове навчання завдяки своєму потужному потенціалові.

II. Постановка завдання та методи дослідження

Мета статті – дослідити різні способи використання ігрофікації в освіті за допомогою засобів інформаційних технологій при підготовці студентів за спеціальністю «Журналістика», визначити освітні виклики ігрофікації і способи їхнього подолання.

Для досягнення мети в процесі дослідження було вирішено низку завдань: визначено основні проблеми, що можуть виникати під час упровадження ігрових технологій; здійснено ревізію найпопулярніших освітніх платформ з аналізом їхніх можливостей для практичного застосування на заняттях; конкретизовано питання понятійно-категоріального апарату технології гейміфікації: розмежовано поняття «ігрофікація», «гра», «ігровий елемент»; запропоновано кейси ігрових завдань та алгоритмів, найбільш актуальних інструментів у підготовці майбутніх журналістів; визначено переваги та наслідки використання елементів гри в конкретних освітніх контекстах, розкрито форми, мотиваційні функції та аспекти процесу ігрофікації.

В основу дослідження покладено загальнонаукові методи пізнання: аналізу, синтезу, узагальнення – для опису найпопулярніших освітніх платформ з аналізом їхніх можливостей для практичного застосування на заняттях; для визначення основних проблем, що можуть виникати під час упровадження ігрових технологій та способів їхнього подолання. У ході дослідження використано також системний, структурно-функціональний методи, за допомогою яких побудовано дизайн освітнього кейсу з використанням технології ігрофікації.

III. Результати

Термін «ігрофікація» стосується «використання ігрових механік у неігрових контекстах» [3], хоча саме поняття вживають у різних контекстах і для різноманітних цілей, наприклад, «ігрофікація» трактується як драйвер для сприяння фундаментальним речам, таким як навчання, і навіть як ініціативи краудсорсингу. Проте, зауважимо, що тоді як ігрофікація сьогодні набирає поширення в бізнесі, маркетингові, корпоративному управлінні та оздоровчих ініціативах, її застосування в освіті все ще є новою тенденцією. У 2011 р. цей термін уперше з'явився в дослідженнях, які стосувалися впровадження ігрофікації в освітній процес, і при цьому основна частка таких наукових пошуків (24%) здійснена на своїй «батьківщині» – у США, хоча, тим не менше, це сфера міжнародного інтересу дослідницького співтовариства освіти [2, с. 52].

На думку більшості дослідників [1], концепція ігрофікації в освітній сфері передбачає застосування ігрової механіки/техніки та інструментів (таких як значки, бали та нагороди) у неігровому середовищі або, в ширшому розумінні, прийняття (серйозних) ігор в освітніх контекстах. Однак, дослідники розділилися в поглядах щодо чітких меж між концепціями ігрового навчання (GBL) та ігрофікацією. Так, 75% науковців послуговуються терміном ігрофікація для позначення ситуацій, у яких навчальний процес у своїй повноті розглядається як глобально «ігрофікований». Лише 9% учених тлумачили ігрофікацію як синонім до концепції ігрового навчання, використання самодостатніх ігрових артефактів, активованих на певному етапі навчального процесу, що впроваджуються в освітньому контексті. А ще 16% дослідників під «ігрофікацією» розуміють випадки, коли взаємодія студентів із серйозною грою була певною мірою інтегрована в рамках глобального втручання в навчання, яке ігрофіковується [2, с. 53].

Найбільш ґрунтовні дослідження ігрової практики та механізмів у неігровому контексті належать зарубіжним теоретикам ігрових механік: К. Вербах (K. Werbach), Д. Хантер (D. Hunter), Дж. МакГонігал (J. McGonigal), Дж. Хамарі (J. Hamari), К. Хуотари (K. Huotari), Г. Рімон (G. Rimon), Г. Зікерманн (G. Zichermann), Дж. Ліндер (J. Linder), Ю-Кай Чоу (Yu-Kai Chou), Т. Х'юсман (T. Huseman) та ін. Серед вітчизняних науковців, у яких досліджено ігрофікацію як спосіб формування мотивації студентів, виділимо праці В. Бугаєвої, В. Бузько, Б. Качан, Л. Сергеевої та ін. Сучасні освітні підходи досліджували М. Левин, Н. В. Морзе, А. Б. Качарян та ін.

Зважаючи на певну термінологічну неузгодженість категорій, спершу увиразнимо основні поняття дослідження. Оскільки ігрофікація – це «введення ігрових елементів у організацію процесів навчання» [1], то у поняття «ігровий елемент» вкладаємо такий зміст: це об'єкт, який використовується у грі (чи окремо взятий із гри для освітніх цілей). Ігри часто передбачають елемент фантазії, що залучає гравців до активної участі через захопливу розповідь чи сюжетну лінію, тим самим створюючи стан зацікавленості, привносить радість та задоволення. Суть ігрофікації полягає в тому, що гра повинна захоплювати. Проте, на відміну від розважальної гри, де веселощі, азарт («fun») є первинною, основною метою, у навчальній грі азарт виконує службову функцію – робить навчальний процес захопливим і цікавим. Натомість в освітній грі набутий у її процесі досвід має першочергове значення – мотивувати до навчання студентів та розвивати в них розуміння причинно-наслідкових зв'язків, соціальну взаємодію тощо. Залученість у навчальну гру, відчуття азарту допомагає створювати такий ігровий елемент, як обмеження в часі у виконанні певного завдання. Ще одним прикладом ігрового елемента, що часто використовують у навчальних іграх, є вибір: до прикладу, кого взяти в команду; що вивчати сьогодні та в якій послідовності; як походити (наприклад у настільній грі); яке за складністю завдання вирішити тощо. Такий ігровий елемент, як швидка динаміка (короткі раунди, обмежений час на роздуми), надає змогу отримати одразу зворотний зв'язок у навчальному процесі, що допомагає змінити стратегію заняття.

Випадковість як ігровий елемент (наприклад рандомний відбір учасника для виконання певного завдання) привносить у навчальний процес елемент неочікуваності, а також іноді є можливістю подолання невпевненості студента – нівелюється страх і сором'язливість: студент, обраний волею випадку, почувається впевненіше, крім того, ефект «щасливої руки» створює позитивні емоції від приємності бути обраним учасником, на відміну від самотійного зголошення на виконання завдання. Важливим ігровим елементом є робота в команді, що дозволяє залучити природні людські інстинкти: конкуренцію, досягнення, статус, самовираження, альтруїзм тощо.

Наступне категоріальне поняття, яке потрібно увиразнити в контексті нашого дослідження, – це гра (в освіті) – процес взаємодії із системою ігрових елементів для роботи з досвідом (запозичення, повідомлення, формування). Ігри мають різні цілі щодо розвитку навичок студентів. Цілі вказує розробник для кожної конкретної гри. Найчастіше цілями гри є розвиток творчого мислення, навичок розв'язання певних завдань. Ігри також заохочують студентів думати критично про роль інформації в соціумі тощо.

Щодо визначення поняття «ігрофікація» (від *англ. gamification, геймізація*), то серед численних трактувань у нашій роботі спираємося на таке: процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення аудиторії та вирішення завдань, перетворення звичного процесу в гру [10]; використання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем.

Ігрофікація (гейміфікація) – це також глибоко психологічний принцип. Відомо, що молодь любить комп'ютерні ігри і неохоче навчається, тому ідея привнести ігрову динаміку в освітній процес і тим самим змінити модель навчання на краще – продуктивна.

Та оскільки навчання, засноване на іграх, стає досить популярним, навчальні продукти, які дозволяють учасникам «грати», забезпечують розвиток важливих навичок та допомагають краще запам'ятовувати інформацію (вважається, що інформація зберігається протягом більш тривалого періоду часу, коли навчання відбувається в інтерактивному режимі), роблять знання доступнішими, не обмежуються просторовими рамками, створюють неформальну обстановку, де студент може досліджувати тему, яка розширяє межі його пошуку.

Однак існує низка проблем під час розробки та впровадження ігрофікації, таких як відсутність розуміння процесу ігрофікації, наділення надмірною вагою винагороди і бали, нездатність інтегрувати ігрофікацію в навчальну програму та опір з боку студентів чи викладачів, що доводять актуальність дослідження.

У нашій розвідці ми розглядаємо добірку найбільш популярних освітніх ігор, що змінюють спосіб, у який люди вивчають науку.

Значна кількість освітніх інтернет-ресурсів *покликані створити більше можливостей для викладачів журналістики в усьому світі заради поліпшення навчального процесу, а також можливості розвитку важливих навичок XXI ст.* (здатність до індивідуальної та командної журналістської роботи, виявляти ініціативу та підприємливість, генерувати нові ідеї (креативність), брати відповідальність за прийняття рішень, навички використання інформаційних і комунікаційних технологій, а також комунікативні навички), *які педагог може використати по-різному в потрібному контексті.*

Дослідники вирізняють певні критерії, за якими класифікують різні види ігор:

- за ступенем віддаленості від реальності – симуляції та ділові ігри;
- за ефектом для гравців – ігри на лабіалізацію та ігри на wow ефект;
- за типом конфлікту – ігри один проти одного, проти гри/ведучого, один проти всіх.

Однак, немає універсального дизайну чи шаблону, який би відповідав усім концепціям ігрофікованого навчання. Дизайн необхідно налаштовувати відповідно до придатності та потреб усіх учасників процесу.

Попри те, що роль ігрофікації в освіті стрімко зростає і вона вважається чудовим інструментом для покращення досвіду навчання, проте, багато організацій і навчальних закладів стикаються із низкою труднощів щодо впровадження цих технік. Головними проблемами щодо застосування технології ігрофікації в освіті є: 1) відсутність розуміння концепції ігрофікації, 2) надмірний акцент на винагородах і покараннях, 3) нездатність інтеграції ігрофікації в навчальну програму, 4) опір студентів і викладачів.

Щоб подолати перелічені труднощі, дослідник використання ігрової механіки для залучення та мотивації людей у бізнесі, освіті, охороні здоров'я Трой Х'юсман (Troy Huseman) пропонує такі стратегії: по-перше, навчати викладачів і студентів концепції ігрофікації (найкращий спосіб зробити це – показати їм кілька дієвих прикладів); по-друге, ґрунтовно розробляти ігровий контент, щоб він відповідав цілям навчання: ігрофікація має підштовхувати студентів до досягнення нового рівня та допомагати їм швидко навчатися, а не відводити їх від справжньої мети заради певної винагороди; по-третє, на зміну нудним, затеорезованим формам навчання впроваджувати нові методи, у цікавій формі – таким чином творчий зміст курсу буде спонукати студентів мислити, досліджувати та підвищувати мотивацію, залучаючи їх у навчальний процес [6].

Студентів часто цікавить виконання завдань за допомогою інтернет-ресурсів – проходження тестів у режимі онлайн чи перегляд відео тощо. Існує безліч ресурсів, які сподобаються студентам та урізноманітнять навчальний процес. Для створення власної гри, або ж для доповнення заняття ігровими елементами можна скористатися сервісами, які використовують ігрофікацію для освіти. Серед найпопулярніших:

- Prometheus – українська платформа онлайн-курсів;
- Choizu – українська профорієнтаційна онлайн-платформа;
- KhanAcademy – міжнародна платформа, що містить безкоштовні відеокурси з різних предметів;

- Spongelab – науково-освітній вебсайт для викладачів і студентів, створений Spongelab Interactive. Вебсайт надає безкоштовну колекцію мультимедіа онлайн, включаючи навчальні ігри, відео, зображення та плани занять, зосереджені на навчанні через гру [8];

- Evoke – освітня ігрова платформа Світового банку для заохочення молоді розвивати критичне мислення, приймати інноваційні рішення, щоб подолати найскладніші проблеми світу, такі як голод, бідність. Гравці, приймаючи виклик вирішити глобальні проблеми, повинні завершити десять місій та десять квестів впродовж десяти тижнів. Раніше переможці гри отримували відзнаку Інституту Світового банку «Соціальний новатор» і здобули такі переваги, як стартове фінансування чи стипендії, щоб поділитися своїми поглядами на EVOKE Conference у Вашингтоні, а також онлайн-менторство із лідерами бізнесу та відомими громадськими діячами з усього світу. На жаль, розвиток проекту припинився, але така соціальна гра може надихнути на створення схожої ініціативи [4];

- Moodle – навчальна платформа, на якій можна представляти навчальний матеріал у різних форматах (текст, презентація, відеоматеріал, вебсторінка), зокрема є можливість рубрикувати матеріал на рівні: доступ до наступного матеріалу лише після закріплення попереднього; тестувати та опитувати студентів із використанням запитань закритого і відкритого типу; виконувати завдання з можливістю пересилати відповідні файли;

- розвитку важливих навичок у студентів та розширенню нових, прогресивних підходів до навчання може сприяти такий інтернет-ресурс для навчання, як Classcraft – двомовна платформа із сучасною графікою і великим освітнім функціоналом, що дозволяє розвивати як навички використання інформаційних і комунікаційних технологій, так і навички ефективного спілкування, які також є не менш важливими для студентів;

- для проєктування навчання на допомогу викладачу прийде безкоштовна освітня рольова онлайн ігрова платформа World of Classcraft (WoC).

Варто виділити ще такі корисні ресурси для ігрофікації навчання на заняттях з журналістики, як конструктори **інтерактивних ігор**, зокрема:

- Vaamboozle – інтернет-платформа, яка дає змогу створити завдання в інтерактивній формі та залучити студентів до виконання завдань у форматі вікторини чи змагання, що, безумовно, мотивує та значно покращує засвоєння матеріалу.

- LearningApps – онлайн конструктор, що дозволяє створювати інтерактивні завдання з будь-якої дисципліни (тести, кросворди, вікторини та багато іншого). Також на сайті є бібліотека готових завдань, створених користувачами;

- HP5 – онлайн-сервіс, за допомогою якого можна створювати різноманітні інтерактивні вправи. Містить 42 шаблони завдань, що дозволяє організувати як індивідуальну, так і командну роботу на різних етапах заняття.

Конструктори **історій для сторителінгу**:

- Storybird ;

- My storybook – онлайн-сервіс для створення цифрових історій-оповідань за допомогою персонажів, картинок, тексту.

Конструктори тестів та інтерактивних вправ:

– **Liveworksheets** – сайт безплатних інтерактивних завдань на будь-які теми. Викладач може знаходити готові завдання або створити власні. Свої напрацювання можна залишати в інтерактивному зошиті, який зберігається на сайті;

– **Bloocket** – ігрова платформа, де можна створювати тести, які перетворюються на переслідування, захист або інші пригоди;

– **Kahoot** – платформа, яка не лише дозволяє створювати тести для синхронної та асинхронної роботи, але й є маркетплейсом для педагогів, які можуть продавати на ній свої проекти;

– **Wordwall** – платформа, яку можна використовувати для створення інтерактивних вправ і матеріалів для друку;

– **Classtime** – платформа, що містить не лише конструктор тестів, але й банк запитань та завдань, розроблених іншими педагогами. Є можливість проведення командних ігор;

– **Nearpod** – це частково безплатна онлайн-платформа для створення занять наживо (більшість функцій платні). Якщо ж користуватися повною версією програми, можна сконструювати онлайн-заняття, додаючи презентації PowerPoint, створюючи власні слайди з аудіо та відео, картинками та текстом, вставляючи відео із Youtube;

– **Padlet** – мультимедійний ресурс, де можна безплатно створювати, редагувати та зберігати інформацію. Це віртуальна стіна, на яку можна прикріплювати фото, файли, покликання на інтернет-сторінки та замітки;

– **Easy test maker** – сервіс для створення тестів, у яких можна вибирати правильні та помилкові твердження. Сервіс перемішує питання і варіанти відповідей, щоб студенти не списували. У безплатній версії можна створити 25 тестів, у платній – необмежену кількість.

Огляд корисних ресурсів для ігрового навчання дає змогу виснувати, що розвиток ігрової діяльності за допомогою засобів інформаційних технологій знайшов своє виправдання у використанні ігрофікації в освіті у різні способи. Проаналізуємо детальніше декілька з них, які ми успішно використовували на заняттях з підготовки журналістів і які допомогли змодельювати бажану поведінку за допомогою запропонованих нижче алгоритмів. Відштовхуючись від усвідомлення того, яку проблему прагне вирішити педагог за допомогою ігрофікації, пропонуємо підбірку найбільш актуальних інструментів.

Спосіб перший: використання платформ для авторів – ігри тут є способом створити щось нове, будь то нова гра, модель, візуалізований або друкований текст. Приклад: запропонувати студентам створити свій творчий проєкт за допомогою Genial.ly – сервісу для створення презентацій, інтерактивних зображень, карт, звітів, інфографік, вікторин, плакатів, відео; чи Mentimeter – сервісу для створення та проведення миттєвих опитувань в аудиторії та під час вебінарів, і под.

Спосіб другий – упровадження ігрофікації в систему подачі матеріалів, де створюються ігри, що дають знання про певну предметну сферу. Наприклад, BBC запустила гру iReporter для молоді – у ній користувачу пропонують роль журналіста та навчають, як відрізнити правдиву інформацію від фейків. *Молодим журналістам особливо потрібно розвивати своє критичне мислення, бути медіаграмотними.*

Третій спосіб – симуляція – студенти використовують ігри для перевірки теорій і експериментів з різними змінними. Приклад: студенти-журналісти отримують знання про фак, беручи участь у грі, в якій учасник опиняється на місці журналіста BBC і має швидко зрозуміти, як працювати в ньюзрумі. Під час гри враховуються такі параметри, як точність поданої інформації, важливість теми та швидкість.

Серед ігор-симуляторів, призначених для використання в навчанні, варто виділити The Uber Game (відзначену в міжнародній програмі Serious Play Awards 2018 як відмінну), інтерактивну новинну гру від The Financial Times, яка пропонує гравцю приміряти роль постійного водія Uber. Журналіст у форматі інтерв'ю з водіями Uber у Сан-Франциско, повинен передати емоційне розуміння того, як це намагатися заробити на життя в умовах гіг-економіки (модель трудових відносин, яка ґрунтується на короткострокових контрактах або неформальних домовленостях) і показати комплексну проблему для своєї аудиторії, вимагаючи, відповідно, певних рішень від уряду, корпорацій тощо.

Четвертий спосіб – почати дискусію на певну тему. Прикладом може слугувати гра «21 запитання людині, з якою ви хочете провести решту свого життя». Цей варіант гри допоможе розпочати спілкування, пізнати краще людину. Це креативний спосіб відкрити невідому досі потішну і неймовірну інформацію про людину, з якою ведеться гра. У контексті моделювання діалогу доречно буде застосування гри-симуляції Agenda Mover, створеної спільно Bacharach Leadership Group (BLG) і Wrainbo, яка допомагає керівникам компаній розвивати навички взаємодії з політикою та зацікавленими сторонами, щоб просувати ідеї та робити ініціативи змін успішнішими.

П'ятий спосіб – уведення в технології – студенти використовують ігри для того, щоб познайомитися з певною технологією. Замість того, щоб обговорювати з групою як користуватися певною програмою у комп'ютері або мобільному пристрої, студентам пропонується тестування програми. Наприклад, елементарно дати завдання створити бейджі, скориставшись платформою Badgecraft, чи створити аватари за допомогою таких сервісів, як Avamake, Avatarmaker, Bitmoji та ін.

Шостий спосіб –це можливість пристати до чужої точки зору –подібні ігри дозволяють студентам приміряти різні ролі. Прикладом слугують завдання: оціни, дискутуй, обери/запропонуй варіанти, оціни ризики, обґрунтуй позицію, сформулюй думку, склади рекомендації з метою створення блогу, сайту, дискусії, статті, рецензії, новини, есе, саморефлексії на платформах: Moodle, YouTube, Google+, Edmodo, Facebook та ін.

Корисною у цьому контексті може бути гра 13 Minutes Ago від A-line Games, що досліджує складність баскського тероризму та ставить гравця на роль як жертви, так і терориста.

Сьомий –спосіб документування навчання –полягає в тому, що студенти використовують ігри для фіксації прогресу навчання й подальшого аналізу. Приклад: студенти вивчають свій попередній досвід ігор для визначення закономірностей у їхніх діях та прийнятті рішень. Такі ігри, як, наприклад, ClassCraft, ClassDogo, Gimkit тощо дають можливість здійснювати щоденні нарощування своїх досягнень і, відповідно, слідкувати за динамікою змін власних результатів.

Восьмий спосіб –критика концепцій –студенти критикують ідеї, на яких заснована гра. Прикладом може слугувати аналіз гри у формі дебатів «Майнкрафт: безглузда гра чи освітня програма майбутнього?!».

Дев'ятий спосіб –завдання для досліджень –студенти розробляють ігри самостійно і в процесі цього досліджують предметне поле гри: придумати, уявити, скласти план/сценарій. Приклад: студенти створюють власний медіапроект (фільм, ролик, радіопередача, програма, подкаст тощо) на Story Creator, Video Shop, Creative Book, Recordium Pro, Audio Boom, Easy Studio, YouTube, Prezi тощо.

Запорукою ефективного впровадження технології ігрофікації є якісний зворотний зв'язок, який дає можливість зрозуміти, наскільки вдалою і виправданою була технологія та як працювати надалі. Рефлексія після ігрофікованого заняття у форматі питань: що допомогло перемогти, що завважало перемозі, які емоції ви відчули, що порадувало і що засмутило, що вдалося і що зробили б по-іншому наступного разу, –усе це дозволяє зрозуміти доцільність та дієвість використаної технології, досягнення/недосягнення поставлених викладачем цілей і відповідність мети результатам заняття. Крім того, така рефлексія щодо емоційного стану студентів після занять сприяє створенню атмосфери довіри й партнерства в групі. Опитування студентів щодо цілі заняття як ігрової, так і освітньої дозволяє викладачеві з'ясувати засвоєння масиву поданої інформації, враховувати сприйнятливості матеріалу.

IV. Висновки

Рефлексія після ігрофікованих занять із журналістики, а також застосування принципу «Свобода вибору», коли студентам пропонується вибір між традиційними завданнями (на кшталт звичних рефератів, написання наукових праць, проходження тестів) та відкритим індивідуальним проектом з розміщенням відео на, наприклад, YouTube каналі чи іншими творчими індивідуальними/груповими проектами, дозволили висувати, що ігрофікація освітнього процесу у багатьох випадках є часто більш ефективною в навчанні сучасних студентів порівняно з традиційними методами і вдало доповнює їх.

З точки зору студентів, взаємодія з ігровими навчальними рішеннями розвиває їхні особистісні риси. Вони починають краще розуміти й розвивати тайм-менеджмент, емпатію, лідерство, вільне володіння мовою, самосвідомість, стійкість до різноманітних викликів тощо. Окрім цього, учасники освітніх ігор також починають розвивати навички прийняття рішень і навчаються бути хорошими членами команди. У тих ситуаціях, коли студенти працюють над спільною метою, вони також формують навички розробки стратегії.

Хоча більшість авторів наукових досліджень різних аспектів ігрофікації, а також чисельність розглянутих корисних для ігрового навчання вебсервісів свідчать про перспективні результати впровадження ігрових технологій в освіту, проте, необхідно зважати на означені в статті проблеми ігрофікації, що можуть впливати як на зовнішню, так і на внутрішню мотивацію студентів.

З огляду на вищесказане впровадження ретельно спланованої та спроектованої технології ігрофікації у навчальний процес в Україні є досить продуктивним з урахуванням усіх переваг і труднощів реалізації цієї технології.

Список використаної літератури

1. Bellotti F., Berta R., De Gloria A. A Gamified Short Course for Promoting Entrepreneurship among ICT Engineering Students. *Advanced Learning Technologies* : IEEE 13th International Conference. 2013. P. 11–13.
2. Caponetto I., Earp J., Ott M. Gamification and Education: A Literature Review. *ITD-CNR*. Genova, 2014. P. 50–57. URL: <https://gamificationECGBL2014.pdf> (date of request: 11.11.2023).
3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Envisioning Future Media Environments: Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference*. 2011. P. 9–15.
4. EVOKE for teachers and organizations. A Crash Course in Changing the World. URL: <http://www.urgentevoke.com> (date of request: 23.11.2023).
5. Huotari K., Hamari J. A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing. *Electron Markets*. 2017. № 27. P. 21–31.

6. Huseman, T. Challenges of Gamification in Education and How to Overcome Them. *Akademcraft* 2023. URL: <https://www.academcraft.com/blog/gamification-education-challenges/> (date of request: 23.11.2023).
7. Spongelab Interactive. *Wikipedia. The Free Encyclopedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Spongelab_Interactive (date of request: 23.11.2023).
8. 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. Philadelphia : Wharton School Press, 2020. 152 p.
9. Zichermann G. The purpose of gamification. A look at gamification's applications and limitations. *Radar: insight, analysis, and research about emerging technologies*. 2011. URL: <https://oreil.ly/2K5Rk8x> (date of request: 25.07.2022).

References

1. Bellotti, F., Berta, R., & De Gloria, A. (2013). A Gamified Short Course for Promoting Entrepreneurship among ICT Engineering Students. *Advanced Learning Technologies*, IEEE 13th International Conference. [in English].
2. Caponetto, I., Earp, J., & Ott M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. *ITD-CNR*. Genova. Retrieved from <https://gamificationECGBL2014.pdf> [in English].
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Envisioning Future Media Environments*, Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference [in English].
4. EVOKE for teachers and organizations. A Crash Course in Changing the World. Retrieved from <http://www.urgentevoke.com> [in English].
5. Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing. *Electron Markets*, 27, 21–31. doi: 10.1007/s12525-015-0212-z [in English].
6. Huseman, T. (2023). Challenges of Gamification in Education and How to Overcome Them. *Akademcraft*. Retrieved from <https://www.academcraft.com/blog/gamification-education-challenges> [in English].
7. Spongelab Interactive. *Wikipedia. The Free Encyclopedia*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Spongelab_Interactive [in English].
8. Werbach, K. & Hunter, D. (2020). For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact. Revised and Updated Edition. Philadelphia: Wharton School Press [in English].
9. Zichermann, G. (2011). The purpose of gamification. A look at gamification's applications and limitations. *Radar: insight, analysis, and research about emerging technologies*. Retrieved from <https://oreil.ly/2K5Rk8x> [in English].

Стаття надійшла до редакції 23.01.2024.

Received 23.01.2024.

Blashkiv O., Kominiarska L. Gamification of the Educational Process in the Training of Journalists: Practical Opportunities and Results

The purpose of the article to investigate various ways of using gamification in education with the help of information technologies in the preparation of students majoring in journalism, to identify the educational challenges of gamification and ways to overcome them.

Research methodology. The research is based on general scientific methods of cognition: analysis, synthesis, generalization – to describe the most popular educational platforms with an analysis of their possibilities for practical application in classes; to determine the main problems that may arise during the implementation of game technologies and ways to overcome them. Systemic, structural and functional methods were also used in the course of the research, with the help of which the design of an educational case of using the technology of gamification was built.

The results. Different ways of using gamification in education with the help of information technologies in training students in the specialty «journalism» were studied. An audit of the most popular educational platforms was carried out with an analysis of their possibilities for practical use in classes.

The main problems that may arise during the implementation of game technologies are highlighted: lack of a clear understanding of the gamification process, excessive emphasis on rewards and points, the inability to integrate gamification into the curriculum and resistance from students or teachers, and a selection of the most relevant tools for solving the main problems with the help of gamification is offered.

The possible results of the application of gamification in education are highlighted, in particular, the main competitive skills of the 21st century are identified, the development of which contributes to the introduction of game elements into the training process of journalists: the ability to do individual and team journalistic work, the ability to show initiative and entrepreneurship, generate new ideas (creativity), take responsibility for decision-making; skills in using information and communication technologies, as well as communication skills. It has been established that interaction with game learning solutions

develops the personal traits of students: they begin to better understand and improve time management, empathy, leadership, language fluency, self-awareness, resistance to various challenges, etc.

The scientific novelty of the obtained results lies in the substantiation of the methodology of developing the structure of educational cases using the technology of gamification for the training of specialists in higher educational institutions in the specialty of «journalism»; in offering progressive approaches to learning and expanding their use during practical classes in journalism. The article specifies the issues of the conceptual and categorical apparatus of gamification technology: the concepts of «gamification», «game», «game element» are distinguished.

Practical significance. The results of the research can be used for the development of classes using game technologies, which help to activate the cognitive activity of students, increase the motivation to study, the quality and efficiency of the educational process in the training of future journalists.

Key words: gamification, game, technologies, game element, educational process, platform, service, resource, skills, students.