



УДК 37.091.3:[37.017:004.382](045)

MEANS OF EDUCATIONAL GAMIFICATION IN THE FORMATION OF MEDIA LITERACY OF STUDENTS**ЗАСОБИ ОСВІТНЬОЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ****Titova L.O. / Тітова Л.О.**

ORCID: 0000-0002-2441-0560

Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University,

Uman, 2 Sadova st., 20300

Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,

Умань, Садова, 2, 20300

Анотація. На даний час, коли ми можемо отримати безперервний доступ до інформації, важливо вміти сприймати її критично, аналізувати та правильно використовувати у своїй життєдіяльності. Тому важливим аспектом підготовки здобувачів освіти різних рівнів є формування їхньої медіаграмотності. Процес формування медіаграмотності розпочинається з початкової школи у процесі вивчення мовно-літературної галузі та з переходом до базової школи продовжується під час вивчення інформатики. Одним із засобів, що сприяють формування медіаграмотності, як елемента інформаційно-цифрової компетентності, є технологія гейміфікації. Освітні онлайн-ігри «Медіазнайко» та «Пригоди Літератуса» є цікавими інтерактивними інструментами, що дають змогу ознайомити здобувача з поняттями «медіа», «інформація», з історією створення засобів масової інформації та нормативними документами, що регулюють діяльність медіа в Україні, навчають критичного мислення, здатності до аналізу інформації та правильного використання в особистому та професійному житті, а також формують їхню інформаційно-цифрову компетентність, як одну з ключових для життя. Використання таких засобів під час освітнього процесу дозволяє підвищити пізнавальний інтерес та мотивацію до навчання.

Ключові слова: медіаграмотність, медіаосвіта, медіа, інформаційно-цифрова компетентність, технологія гейміфікації, гейміфікація, здобувачі освіти.

Вступ.

Сучасна цивілізована світова спільнота щодня змінюється, розвивається, вдосконалює вміння користуватись новими винаходами, здобутками та благами. Ключовими факторами, що мають значний вплив на суспільство, тривалий час залишаються інформатизація усіх сфер життя, освіта і медіа.

У зв'язку з повномасштабним воєнним вторгненням російської федерації на територію України, особливо гостро постає питання про можливість отримання інформації з різних джерел та вміння її «фільтрувати», оскільки інформаційний фронт відіграє значну роль у війні, у формуванні світобачення, політичних настроїв і піднесенні чи занепаді бойового духу та патріотизму. До того ж, на прикладі громадян рф можна якнайкраще зрозуміти який вплив має медіа на свідомість – пропаганда та фейкова інформація, що транслюється телепрограмами, соціальними мережами та іншими засобами масової інформації «затуманює» здоровий глузд, змушуючи вірити у правильність вчинків та добрі наміри політичного керівництва та військових росії. Саме тому питання медіаосвіти та формування медіаграмотності в учасників освітнього процесу є однією з важливих проблем сьогодення.



Основний текст.

Формування медіаграмотності у шкільній освіті розпочинається ще з початкових класів. У 1-4 класах учні навчаються за однією з двох авторських освітніх програм, побудованих згідно Концепції Нової Української Школи [2] або ж за програмою «Інтелект України» [5].

Одним з компонентів програм НУШ для I та II циклу, розроблених під керівництвом Савченко О. Я. [9, 10], є мовно-літературна освітня галузь, в якій окрема наскрізна змістова лінія – «Досліджуємо медіа» – присвячена саме формуванню медіаграмотності здобувачів освіти. Крім того, програма для II циклу (3-4 клас) передбачає відокремлення літературного читання, як окремого предмету, а відповідно і появи ще однієї змістової лінії, пов'язаної з медіа – «Досліджуємо і взаємодіємо з медіапродукцією». Обидві змістові лінії спрямовані на формування основ медіаграмотності, вмінь та навичок роботи з медіапродукцією, зокрема аналіз та оцінка медіа текстів, створення найпростіших власних медіапродуктів, формування навичок безпечної роботи з даними, а також вміння знаходити підтекст в отриманій інформації [9, 10].

Типові освітні програми початкової школи, розроблені під керівництвом Шияна Р. Б. [7, 8], включають аналогічну змістову лінію «Досліджуємо медіа», що входить до мовно-літературної освітньої галузі. Дана змістова лінія передбачає знайомство зі світом мас-медіа, з різними видами медіа (візуальні, аудіальні, аудіовізуальні), ознайомлення з поняттям «маніпуляція», формування медіаграмотності та вміння безпечної роботи в Інтернеті [7, 8].

Якщо розглянути освітню програму початкової школи науково-педагогічного проєкту «Інтелект України» [5], то вона не містить окремої змістової лінії, проте при вивченні мовно-літературної галузі прослідковується знайомство з елементами медіакультури, а саме взаємодія з інформацією в медіапросторі, аудіальні й аудіовізуальні медіа, засоби створення власних медіапродуктів та етика спілкування у мережі.

Тобто формування медіаграмотності здобувачів освіти розпочинається ще з початкової школи і відбувається протягом усіх чотирьох років внаслідок взаємодії з різного роду медіапродукцією.

З переходом до базової школи процес формування медіаграмотності не припиняється, лише переходить в інше русло і відбувається під час вивчення кількох дисциплін, зокрема й інформатики.

Існує досить широкий ряд засобів для формування медіаграмотності, доступних для безкоштовного використання під час освітнього процесу, зокрема відкриті онлайн-курси на таких платформах, як Prometheus, EdEra, ВУМ online та інших, спеціалізовані вебресурси (МедіаДрайвер – <http://mediadriverr.online/>), освітні проєкти («Програма медіаграмотності для громадян») [11].

Одним з ефективних інструментів формування медіаграмотності на уроках інформатики у закладах загальної середньої освіти є технологія гейміфікації. З досвіду США, використання комп'ютерних ігор (Bad News, Interland, NewsFeed Defenders та ін.) у медіаосвітній діяльності сприяє розвитку критичного мислення здобувачів, набуттю навичок безпечної роботи в мережі Інтернет,



формування вмінь аналізувати інформацію, фільтрувати тощо [6]. Розглянемо окремі ігрові онлайн-сервіси, призначені для формування медіаграмотності здобувачів закладів загальної середньої освіти.

Навчальна онлайн-гра «Медіазнайко»

Навчальну гру «Медіазнайко» було розроблено в межах програми «Альтернативні ресурси для медіа» Центром медіаініціатив Вірменії за фінансової підтримки Всесвітнього банку в партнерстві з Інтерньюзом (США) і за фінансової підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID). В Україні гру було презентовано у 2014 році. Її адаптацією займалися Академія української преси спільно з Інститутом інноваційних технологій і змісту освіти МОН України у партнерстві з Центральною бібліотекою для юнацтва [3]. Гра доступна на вебсайті Академії української преси за посиланням: <https://www.aup.com.ua/Game/index.html>.

«Медіазнайко» складається з дев'яти рівнів та узагальнення (рис. 1). Гра дозволяє ознайомитись з поняттям інформації, пропаганди, історією засобів масової інформації (ЗМІ) в цілому та в Україні зокрема, етичним кодексом журналіста, державними органами регулювання діяльності ЗМІ та професіями співробітників, що приймають участь у створенні та випуску медіапродуктів.



Рис. 1. Навчальна онлайн-гра «Медіазнайко»

Частина рівнів гри полягає у проходженні свого роду тестів, однак цікавим є те, що користувачу надаються підказки, які в свою чергу розкривають суть того чи іншого поняття або ж подробиці про згадувані у грі події, наприклад вихід першої друкованої газети у Страсбурзі або початок радіомовлення на території України (рис. 2). Після проходження блоку тестів з'являється коротка довідка, що надає вичерпну інформацію з питань, що розглядаються на кожному рівні гри.

Інша частина завдань дозволить гравцю відчувати себе справжнім журналістом: самостійно створити газету за одним із поданих шаблонів (рис. 3), підготувати випуск радіопередачі на задану тему, створити телепередачу із наявних відеосюжетів, а також підготувати новину на сайт [1].

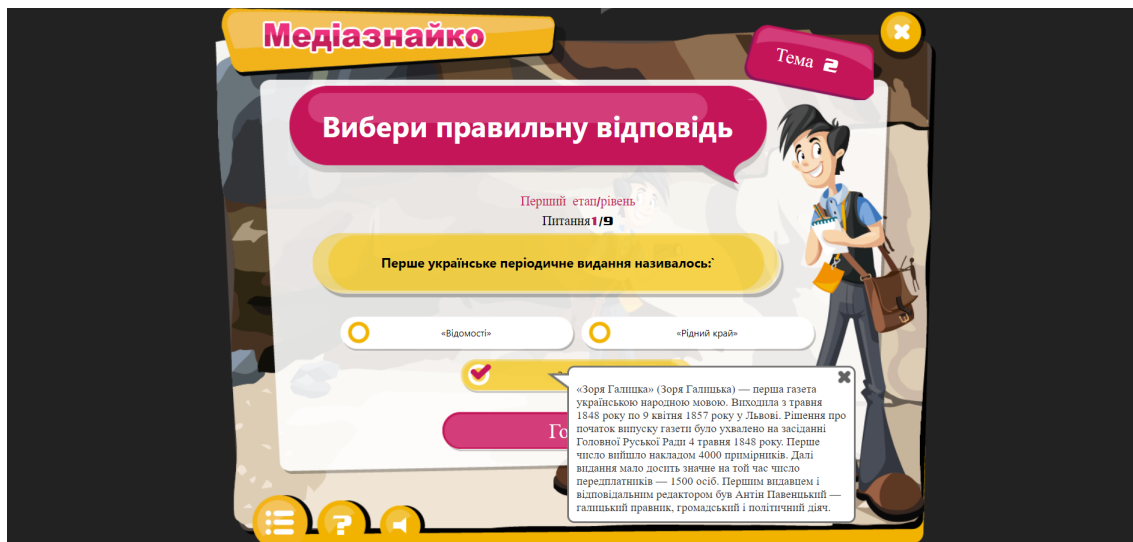
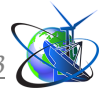


Рис. 2. Другий рівень «Історія ЗМІ»



Рис. 3. Шаблони газет

Таким чином дана гра не лише формує основи медіаграмотності, а й знайомить користувача з історією створення медіа та дозволяє спробувати себе у ролі працівника засобів масової інформації, що може вплинути на подальший вибір професії.

Дана гра призначена для юнацтва, а, отже, її доцільно використовувати на заняттях базової школи, наприклад на звичайних та відкритих уроках, на позакласних заняттях, зокрема на факультативах та гуртках, можна також рекомендувати здобувачам освіти для самостійного опрацювання як додаткове джерело знань. Варто зазначити, що використання гри «Медіазнайко» в освітньому процесі сприятиме не лише розвитку медіакультури та медіаграмотності, а й формуванню вмінь працювати з інформаційно-комунікаційними технологіями.

Онлайн-гра «Пригоди Літератуса»

Ще одна гра, створена вірменським Центром медіаініціатив та адаптована до використання в Україні Академією української преси – «Пригоди Літератуса» (рис. 4).



Рис. 4. Головна сторінка гри «Пригоди Літератуса»

Юний принц Літератус є головним героєм гри, він подорожує десятима різними локаціями королівства Інформія у пошуках своєї коханої – принцеси Верітас, викраденої правителем сусіднього королівства Маніпулісом (рис. 5). Зі зникненням принцеси у королівстві поширилась невпевненість, брехня та маніпуляції. Літератусу доводиться шукати інформацію, аналізувати та оцінювати її достовірність та правдивість. На закінчення гри користувач дізнається на скільки він є компетентним медіаспоживачем [4].



Рис. 5. Місто Гетемея королівства Інформія

У ході гри користувач вчиться працювати з інформацією, отриманою з різних джерел, аналізує її, викриває фейки. Гравець може відчувати себе справжнім детективом, адже щоб дізнатись на скільки інформація є достовірною, йому необхідно провести досліді, віднайти втрачені речі,



переглянути місцеві засоби масової інформації та поспілкуватись з очевидцями. До того ж, гравець може скористатись «натяком», що скерує на необхідний предмет взаємодії.

«Пригоди Літератуса» доцільно використовувати на заняттях мовно-літературної освітньої галузі базової та профільної школи, оскільки дана гра є свого роду розповіддю, що дозволить не лише ознайомитись з поняттями медіаресурсів, інформації та її властивостей, а й дозволить поринути у світ пригод головного героя. Звісно, раціональним є також використання гри на уроках інформатики в якості інтерактивного засобу навчання. Крім того дана гра формує не лише основи медіаграмотності, а й інформаційно-цифрову та дослідницьку компетентності здобувачів освіти. Динамічний сюжет, яскравість та наочність гри позитивним чином вплине на зацікавленість учнів до навчання, урізноманітнить освітній процес, сприятиме формуванню медіакультури та кращому сприйняттю навчального матеріалу, особливо якщо вести мову про теперішнє покоління візуалів.

Висновки.

Формування медіаграмотності у здобувачів освіти є важливим фактором, що допоможе їм краще розуміти навколишній світ, критично сприймати інформацію, отриману з різноманітних медіаджерел, а також використовувати її у своєму особистому та професійному житті. У цьому педагогам може стати у нагоді технологія гейміфікації, що дозволяє створити комфортне для навчання середовище та підвищити пізнавальний інтерес здобувачів.

Подальші розвідки вбачаємо у продовженні дослідження щодо використання технології гейміфікації під час навчання інформатики.

Література:

1. Medvedieva M., Titova L. Means of gamification in the formation of media literacy as an element of information and digital competence of participants in the educational process. *Information technologies and management in higher education and science* : International scientific conference. 28 November 2022. Ferghana, Republic of Uzbekistan, P.294–297. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-163>

2. Нова українська школа : Концепція від 27.10.2016 р. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 06.06.2022).

3. Онлайн-гра «Медіазнайко». АУП. URL: <https://www.aup.com.ua/mediaosv/online-gra-mediaznajko/> (дата звернення: 07.06.2022).

4. Онлайн-гра «Пригоди Літератуса». АУП. URL: <https://www.aup.com.ua/mediaosv/onlayn-gra-prigodi-literatusa/> (дата звернення: 10.06.2022).

5. Освітня програма початкової школи науково-педагогічного проєкту «Інтелект України». URL: <https://drive.google.com/file/d/1c0UKiIdI1EjKQD247bZ8eZSEqdDszXG1/view>

6. 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: 10.04.2023).

7. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Shyyan.pdf>

8. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyyan.pdf>

9. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Savchenko.pdf>

10. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf>

11. Тітова Л. Онлайн-засоби формування інформаційно-цифрової компетентності майбутніх педагогів в умовах дистанційного навчання. *Věda a perspektivy*. 2022. № 5(12). С. 132–143. URL: [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2022-5\(12\)-132-143](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2022-5(12)-132-143)

References:

1. Medvedieva, M.O., & Titova, L. (2022) Means of gamification in the formation of media literacy as an element of information and digital competence of participants in the educational process. Proceedings from: *International scientific conference «Information technologies and management in higher education and science»*. (pp. 294–297). Ferghana, Republic of Uzbekistan. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-163>

2. New Ukrainian school: Concept from 27.10.2016 URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> [in Ukrainian].

3. Onlain-hra «Mediaznaiko». AUP [Online game «Mediaznaiko». AUP]. *aup.com.ua*. Retrieved from <https://www.aup.com.ua/mediaosv/online-gra-mediaznajko/> [in Ukrainian].

4. Onlain-hra «Pryhody Literatusa». AUP [Online game «Adventures of Literatus». AUP]. *aup.com.ua*. Retrieved from <https://www.aup.com.ua/mediaosv/onlayn-gra-prigodi-literatusa/> [in Ukrainian].

5. Osvitnia prohrama pochatkovoї shkoly naukovo-pedahohichnoho proiektu «Intelekt Ukrainy» [The educational program of the primary school of the scientific and pedagogical project «Intellect of Ukraine»]. *intellect-ukraine.org*. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1c0UKiIdIIEjKQD247bZ8eZSEqdDszXG1/view> [in Ukrainian].

6. Prykhodkina, N. (2021). Heimifikatsiia yak efektyvna tekhnolohiia rozvytku mediahramotnosti uchniv: dosvid SSHa [Gamification as an effective technology for the development of students' media literacy: the experience of the USA]. *Pedahohichni nauky – Pedagogical sciences*, 92, 84–90. Retrieved from <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-14> [in Ukrainian].

7. Typova osvithnia prohrama dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity [A typical educational



program for institutions of general secondary education]. *mon.gov.ua*. Retrieved from <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Shyyan.pdf> [in Ukrainian].

8. Typova osvitnia prohrama dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity [A typical educational program for institutions of general secondary education]. *mon.gov.ua*. Retrieved from <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyyan.pdf> [in Ukrainian].

9. Typova osvitnia prohrama dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity [A typical educational program for institutions of general secondary education]. *mon.gov.ua*. Retrieved from <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Savchenko.pdf> [in Ukrainian].

10. Typova osvitnia prohrama dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity [A typical educational program for institutions of general secondary education]. *mon.gov.ua*. Retrieved from <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf> [in Ukrainian].

11. Titova, L.O. (2022). Onlain-zasoby formuvannia informatsiino-tsyfrovoi kompetentnosti maibutnikh pedahohiv v umovakh dystantsiinoho navchannia [Online tools for formation of information and digital competence of future teachers in the conditions of distance learning]. *Věda a perspektivy – Science and perspectives*. 5(12). 132–143. Retrieved from [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2022-5\(12\)-132-143](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2022-5(12)-132-143) [in Ukrainian].

Abstract. Nowadays, when we can get uninterrupted access to information, it is important to be able to perceive it critically, analyze it and use it correctly in our lives. Therefore, an important aspect of training students at various levels is to develop their media literacy. The process of developing media literacy begins in elementary school in the process of studying language and literature and continues in the process of studying computer science. One of the tools that contribute to the formation of media literacy as an element of information and digital competence is gamification technology. The educational online games «Mediaznaiko» and «Adventures of Literatus» are interesting interactive tools that allow students to familiarize themselves with the concepts of «media» and «information», the history of the media and the regulatory documents governing media in Ukraine, teach critical thinking, the ability to analyze information and use it correctly in their personal and professional lives, and form their information and digital competence as one of the key competencies for life. The use of such tools in the educational process can increase cognitive interest and motivation to learn.

Key words: media literacy, media education, media, information and digital competence, gamification technology, gamification, students.

Науковий керівник: канд. пед. наук, доц. Медведєва М.О.

Стаття відправлена: 14.04.2023 р.

© Тітова Л.О.