



## СЕКЦІЯ 5. СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ

УДК 378.018.43:004

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-14>

### ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЕФЕКТИВНА ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ МЕДІАГРАМОТНОСТІ УЧНІВ: ДОСВІД США

Приходькіна Наталія Олексіївна,  
кандидат педагогічних наук, доцент,  
професор кафедри педагогіки, адміністрування і соціальної роботи  
ДЗВО «Університет менеджменту освіти» Національної академії наук України  
[prykhodkina2019@gmail.com](mailto:prykhodkina2019@gmail.com)  
[orcid.org/0000-0002-6211-5546](https://orcid.org/0000-0002-6211-5546)

США є лідером з виробництва комп'ютерних та онлайн-ігор для використання в освітньому процесі закладів середньої освіти. **Мета статті** – проаналізувати досвід Сполучених Штатів Америки щодо використання технології гейміфікації для розвитку медіаграмотності учнів.

**Методи.** У процесі дослідження використано конкретно-пошуковий та системний методи, методи логіко-історичного аналізу, порівняння, узагальнення, вивчення наукових підходів до вибраної проблематики.

**Результати.** Авторкою проаналізована Globaloria – онлайн-навчальна платформа, орієнтована на навчальні програми К-12, щоб навчити учнів розробляти, створювати прототипи та кодувати навчальні веб-/мобільні ігри та моделювати за допомогою стандартних галузевих технологій. У статті подано добірку ігор, що використовуються у закладах середньої освіти для розвитку медіаграмотності. Зокрема, описано можливості використання онлайн-ігор “Factitious”, “Newsfeed defenders”, суть яких полягає у визначенні достовірності інформації, зокрема, у соціальних мережах і новинах. У “Fakey” та “Interland” учні можуть проходити вікторини, що містять останні новини, вчать правильно поширювати їх у соціальних мережах. Онлайн-ігри “BBC Ireporter”, “Go Viral!” навчають дітей віком від 11 до 18 років виявляти дезінформацію в Інтернеті, відокремлювати факти від вигадок (фейків) про Covid-19. “Be Internet awesome” містить міні-ігри “Mindful mountain”, “Tower of treasure”, “Reality river”, “Kind kingdom”, де учні вчать обмінюватися інформацією в Інтернеті тільки з тими, кому вони довіряють, створювати надійні паролі, виявляти підроблені профілі і фішинг.

**Висновки.** Для розвитку медіаграмотності школярів у США з кожним роком з'являється все більше ресурсів, інструментів та навчальних ігор. Ефективність методу гейміфікації пояснюється тим, що у разі його використання інформація засвоюється на підсвідомому рівні. Гейміфікація є ефективним методом для розвитку в учнів навичок медіаграмотності та критичного мислення, підготовки їх до життя, перенасиченого цифровою інформацією.

**Ключові слова:** *медіаосвіта, гра, онлайн-гра, освітній процес, учні, фейк, навчальна платформа, маніпуляція, цифрові технології.*

### GAMIFICATION AS AN EFFECTIVE TECHNOLOGY FOR STUDENT MEDIA LITERACY DEVELOPMENT: US EXPERIENCE

Prykhodkina Nataliia Oleksiivna,  
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,  
Professor at the Department of Pedagogy, Administration and Social Work  
State Institution of Higher Education “University of Educational Management”  
of the National Academy of Pedagogic Sciences of Ukraine  
[prykhodkina2019@gmail.com](mailto:prykhodkina2019@gmail.com)  
[orcid.org/0000-0002-6211-5546](https://orcid.org/0000-0002-6211-5546)

The USA is a leader in the production of computer and online games for use in the educational process of schools. **Purpose.** The article examines the experience of the United States of America on the use of gamification technology for the development of student media literacy. The author explains the effectiveness of the gamification method.

**Methods.** The specific search, systemic methods, methods of logical-historical analysis, comparison, generalization, and study of scientific approaches to the selected problematic were used in the process of research.



**Results.** The author analyzed Globaloria. It is an online learning platform for teaching students to design, prototype, and code educational web/mobile games and simulations using industry standard technologies. Globaloria is used to develop media literacy at the schools of the United States of America. The article presents a selection of games for the development of media literacy. In particular, the article describes the possibilities of using the online game "Factitious", the essence of which is to determine the reliability of information. The simulation online game "Newsfeed defenders" is offered to increase the level of literacy in social networks and news. The online games "Fakey" and "Interland" teach students how to properly disseminate latest news on social networks. The online educational game "BBC Reporter" teaches children to spot misinformation on the Internet. The author suggests using the educational game "Go Viral!" to teach students to separate facts from fakes about Covid-19. "Be Internet awesome" contains several games: "Mindful mountain", "Tower of treasure", "Reality river", "Reality river", "Kind kingdom". These games teach children to create strong passwords, to display fake profiles and phishing, to be kind to others and report cyber bullies.

**Conclusions.** The educational online-games for the development of media literacy appear every year in the United States. Gamification is an effective method for developing students' skills in media literacy and critical thinking, preparing them for a life that is oversaturated with digital information.

**Key words:** media education, game, online game, educational process, students, fake, educational platform, manipulation, digital technologies.

## Вступ

Сучасне суспільство характеризується великими обсягами інформаційних потоків, що мають різну тематику, цілі, розраховані на різні аудиторії. Це зумовлене, з одного боку, глобалізацією людського суспільства та інформаційних процесів як однієї з його складових частин, а з іншого боку, рівнем розвитку інформаційних і комунікаційних технологій, що забезпечують настільки бурхливе збільшення інформаційних потоків.

Однією з груп ключових освітніх компетенцій, прийнятих Радою Європи, якими повинні володіти всі молоді європейці, є група компетенцій, пов'язаних зі зростанням інформатизації суспільства (Lasauskien, 2015). Під компетенціями, що входять у таку групу, розуміється володіння інформаційними технологіями, розуміння їх сильних і слабких сторін, уміння критично оцінювати інформацію, що надходить із різних джерел.

## 1. Теоретичне обґрунтування проблеми

У процесі розвитку теорій, що досліджують взаємодію людини з інформаційним середовищем, з'явилося поняття «медіакультура» – рівень розвитку особистості залежно від її здібностей сприймати, оцінювати, аналізувати і створювати інформацію, отримувати нові знання зі сфери функціонування медіа. З метою розвитку медіакультури особистості у сучасній педагогіці з'явився новий напрям медіаосвіти, який ми визначаємо як процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації (медіа) з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу та оцінки медіатекстів, навчання різних форм самовираження за допомогою медіатехніки. Здобута в резуль-

таті цього процесу медіаграмотність допомагає людині активно використовувати можливості інформаційного поля – телебачення, радіо, відео, кінематографа, преси, Інтернету (Приходькіна, 2019).

Проблеми медіаосвіти та медіаграмотності учнів досліджували американські (П. Аудерхайд (P. Aufderheide), Д. Бохмен (J. Bohman), Д. Гербнер (J. Gerbner), М. Керрі-Тач (M. Carey-Touch), Д. Консідайн (D. Considine), Р. Кубей (R. Kubey), Д. Робінсон (D. Robinson), К. Тайнер (K. Tyner), Г. Феррінгтон (G. Ferrington), Д. Хілей (D. Hiley), Р. Хоббс (R. Hobbs), Р. Шустермен (R. Shusterman) та ін.) та українські (Л. Баженова, О. Бондаренко, Г. Боришполець, О. Волошенюк, Н. Габор, В. Іванов, Т. Іванова, С. Іць, С. Квіт, Л. Кульчицька, Л. Найдьонова, Б. Потятиник, Г. Почепцов, В. Різун, Г. Онкович та ін.) вчені.

Актуальним є питання: які форми та методи є найефективнішими для розвитку медіаграмотності школярів у процесі медіаосвіти?

Завдяки стрімкому розвитку інформаційних технологій (ІТ) і безперервному збільшенню обсягу інформації отримує все більшу популярність комп'ютерне навчання. Розроблені та успішно використовуються в освітньому процесі електронні навчальні курси і системи, досліджуються та аналізуються методи і результати їх застосування. Вчені постійно розробляють і пропонують до впровадження нові, більш досконалі методи, що дозволяють істотно підвищити якість та інтенсифікувати процес навчання. На думку В. Круглова, світовий ринок Educational technology до 2025 р. виросте більш ніж удвічі – з \$158 млрд до \$342 млрд. Нові методики рано чи пізно витіснять консервативні, успадковані від радянських часів (Круглов, 2020).

Є різні способи підвищення ефективності навчання, і один з найперспективніших



підходів – використання в навчанні комп'ютерних ігор – Digital Game Based Learning (DGBL). Комп'ютерні ігри з'явилися в другій половині ХХ століття. Надалі ця галузь інформаційних технологій постійно розвивалася і зараз перетворилася на самостійну індустрію. Хоча використання ігор для заохочення навчання не є новим, проте цілеспрямована адаптація ігор у контексті навчання вийшла на новий рівень з появою цифрових медіа. Цей новий цифровий спосіб навчання, заснований на отриманні задоволення від проходження гри, відкриває нові аспекти процесу навчання.

Гра має безліч форм, але, на думку професора Бостонського коледжу П. Грея, їй завжди притаманні такі характеристики (Грей, 2016):

- гра – результат вільного вибору;
- це діяльність, в якій засоби важливіші за результат;
- це діяльність, правила якої існують у головах гравців;
- гра завжди уявна і несерйозна;
- гра включає розум, не створюючи напруження.

Роль ігор у формальній освіті досліджувала Futurelab (Games in Education 2010). Висновки були такими:

- далеко не кожна дитина проявляє інтерес до ігор, але, незважаючи на це, ігри посідають досить важливе місце в житті багатьох людей;

- вчителі все більше гідно оцінюють освітній потенціал ігор і все частіше застосовують їх у роботі з учнями;

- ігри надають платформу для активного процесу засвоєння нового матеріалу. Навчання відбувається не тільки у формі пасивного читання і слухання, вони можуть підлаштовуватися під потреби користувача, дають можливість самостійно вивчати і знаходити нове, надають миттєвий зворотний зв'язок;

- ігри – це тільки частина навчальної практики і повинні застосовуватися в рамках підходу змішаного навчання поряд з іншими методами;

- технологія створення ігор безперервно розвивається, ростуть швидкість обробки інформації, графічні можливості, обсяги мобільних носіїв інформації – все це дозволяє створювати більш досконалі ігри.

Комп'ютерні ігри для навчання є результатом гейміфікації, що застосовується в багатьох галузях життєдіяльності людини. Термін «гейміфікація» (гейміфікація від англ. gamification) уперше був використаний у 2002 р. Н. Пеллінгом (N. Pelling), американським програмістом і винахідником, і вже у 2010 р. став часто вживаним,

а нині використовується у багатьох галузях людської діяльності (бізнесі, управлінні персоналом, охороні здоров'я, освіті тощо). Гейміфікація – це застосування ігрових механік, характерних для відеоігор, у програмних інструментах для неігрових сфер з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їх зацікавленості у вирішенні прикладних завдань, використання продуктів, послуг (Макаревич, 2015).

Особливостям гейміфікації освітнього процесу присвячені дослідження зарубіжних (К. Андерса (C. Anders), К. Вілсона (C. Wilson), П. Грея (P. Grey), Д. Кларка (D. Clark), М. Стехліка (M. Stehlik), К. Стефенсона (C. Stephenson), Л. Судола (L. Sudol), Д. Хантера (D. Hunter) та ін.) та українських (В. Бугаєвої, І. Бурачека, Д. Загорулько, Б. Качан, В. Круглова, О. Макаревич, А. Мостової, Є. Ромата, О. Ткаченко та ін.) дослідників.

Найвідомішим прикладом гейміфікації в освіті є Minecraft. Проект створювався як повноцінна комп'ютерна гра, в якій користувачі можуть взаємодіяти з навколишнім світом, створеним з тривимірних кубів, збираючи які, можна створювати нові об'єкти і механізми. Minecraft став однією з найуспішніших комп'ютерних ігор в історії: число проданих копій становить більше 120 млн. У 2014 році проект був куплений Microsoft за 2,5 млрд доларів. MinecraftEDU – спеціальна версія гри, адаптована для використання в закладах середньої освіти. У віртуальному блокувальному світі школярі «на практиці» під контролем викладача використовують знання, отримані на уроках. Нині ця платформа використовується більш ніж у 100 країнах світу.

Інший приклад використання гейміфікації в шкільній освіті – ClassDojo – сервіс, що дозволяє викладачеві давати миттєвий зворотний зв'язок учням в ігровій формі. Кожен учень – унікальний «монстрик», якому вчитель може давати заохочення. Крім цього, ClassDojo – це і система моніторингу для батьків. Платформою користуються 40 мільйонів викладачів у 180 країнах. 90% початкових і середніх шкіл США вже використовують ClassDojo.

## 2. Методологія та методи

У процесі дослідження нами було використано конкретно-пошуковий та системний методи, методи логіко-історичного аналізу, порівняння, узагальнення, вивчення наукових підходів до вибраної проблематики. Для вибірки комп'ютерних та онлайн-ігор з розвитку діаграмотності учнів у Сполучених Штатах Америки було використано конкретно-пошуковий, узагальнення та порівняльний методи.





Всебічне та комплексне дослідження гейміфікації освітнього процесу та розвитку медіаграмотності учнів забезпечив системний метод та вивчення наукових підходів до вибраної проблематики. Для систематизації, аналізу даних та інформації стосовно досліджуваної проблематики використано метод логіко-історичного аналізу.

### 3. Результати та дискусії

За прогнозами аналітичної компанії Metaari (The 2019–2024 Global Game-based Learning Market, 2019) до 2023 р. ринок освітніх ігор досягне 17 мільярдів доларів (для порівняння в 2019 р. уся індустрія відеоігор оцінювалася в 152,1 мільярда доларів).

На інноваційному методичному семінарі з медіаграмотності «Едьютон 2020», що відбувся 20–23 лютого 2020 р. в Алмати, менторами Едьютона – вченими-експертами з України, Білорусі, Казахстану, Таджикистану, Узбекистану, Киргизстану – були визначені формати-тренди у сфері медіаграмотності:

- навчання через гру;
- гейміфікація;
- навчання з елементами розваги (edutainment);
- візуалізація;
- навчальні рольові ігри та постановки;
- інтерактив (Інтерактив і гейміфікація, 2020).

У США гейміфікація розпочалася на початку 2000-х років. Нині країна є лідером з виробництва комп'ютерних та онлайн-ігор для використання в освітньому процесі закладів середньої освіти. Нами було проаналізовано комп'ютерні та онлайн-ігри для розвитку медіаграмотності учнів у Сполучених Штатах Америки.

*BAD NEWS* – текстова браузерна онлайн-гра, розроблена у лютому 2018 р. вченими-дослідниками з Кембриджського університету і голландською медіа-групою Drog, освітньою метою якої є протидія дезінформації. Мета гри – отримати якомога більше послідовників, завойовуючи при цьому фальшивий авторитет. Користувачі грають роль магнатів і письменників фейкових новин, які намагаються здійснити соціальний вплив, поширюючи дезінформацію, намагаючись залучити більше передплатників: поширюють брехню, розпалюють ненависть, набирають бали впливу. Для розкрутки свого медіа можна застосовувати боти, маскуватися під офіційні джерела і використовувати відфотошоплені фотографії. Також у грі можна пройти невеликий тест на вміння відрізнити помилкову інформацію від достовірної.

Нещодавнє дослідження, проведене в Кембриджському університеті, показало,

що програвання поганих новин збільшує «психологічну стійкість» до дезінформації. Кембриджський словник тлумачить фейкові новини так: «схожі на новини фальшиві історії, які поширюють у Інтернеті або за допомогою інших медіа, які зазвичай створено для впливу на політичні погляди або задля жарту» (Дубле, 2019: 6).

Результати 15 000 учасників показують, що проходження *BAD NEWS* покращує здатність визначати фейкові новини. Ідея «щеплення від фейкових новин» привернула до себе увагу: за підтримки МЗС Великобританії Bad News перевели на дев'ять мов, а WhatsApp замовив у авторів дослідження нову гру для свого месенджера. Команда розробників також створила версію гри *BAD NEWS* для дітей від 8 до 10 років, яка доступна на десяти різних мовах (англійській, сербській, польській, грецькій, німецькій, французькій та інших мовах). На жаль, версії українською мовою немає. Як зазначив співавтор гри Д. Рузенбік (J. Roozenbeek), «ми хотіли розробити простий і захоплюючий спосіб підвищення медіаграмотності у відносно ранньому віці, а потім подивитися, як довго триває ефект» (Fake news “vaccine” works, 2019).

Також не залишився у стороні і Google. У співпраці з ConnectSafely, Internet Keep Safe Coalition і Family Online Safety Institute компанія розробила безкоштовну онлайн-програму BE INTERNET AWESOME, метою якої є розвиток медіаграмотності та Інтернет-безпеки школярів. Щоб максимально використовувати можливості Інтернету, діти повинні бути готові приймати розумні рішення. Програма містить 5 тем:

- Інтернет розумний (Internet Smart): діліться з обережністю.
- Інтернет пильний (Internet Alert): вмійте відрізнити фейк.
- Інтернет сильний (Internet Strong): захистіть свої секрети.
- Інтернет добрий: (Internet Kind): бути добрим – круто.
- Інтернет хоробрий (Internet Brave): коли сумніваєшся, говори.

У межах програми розробили навчальну онлайн-гру *INTERLAND*. Мета гри полягає в тому, щоб у дітей сформувалася звичка перевіряти всю інформацію, а не тільки ту, яку вони вважають підозрілою. У грі потрібно грати роль дивною незграбною сови і відповідати на прості питання, наприклад, як виглядає значок безпечного з'єднання і як визначити достовірну новину. *INTERLAND* є частиною навчального проекту “Be Internet Awesome”, метою якого є навчання школярів основ цифрової грамотності і безпеки в Інтернеті. Гра поєд-



нує вирішення задач і обговорення в групі, за допомогою яких діти засвоюють основи медіаграмотності і розвивають навички критичного мислення у процесі пошуку інформації в Інтернеті. У процесі гри діти дізнаються, що таке фішинг і як його уникнути, чим відрізняються діалог з ботом і людиною. Крім цього, діти вчаться визначати надійні джерела інформації і розуміти мотиви авторів. Гра вчить, як поширюються неправдиві новини, які існують основні прийоми дезінформації: маскування під відомі джерела, використання шокуючих фотографій і історій, провокування емоційних реакцій. *INTERLAND* доступна на десяти мовах (перекладу українською мовою немає).

*BE INTERNET AWESOME* також містить міні-ігри: *MINDFUL MOUNTAIN*, де діти вчаться обмінюватися інформацією в Інтернеті тільки з тими, кому вони довіряють; *TOWER OF TREASURE*, де школярі вчаться створювати надійні паролі; *REALITY RIVER*, яка вчить виявляти підроблені профілі і фішинг; *KIND KINGDOM*, що спонукає дітей бути добрими до інших і повідомляти про кіберхуліганів.

У 2020 р. Кембриджський університет у партнерстві з урядом Великобританії розробив нову навчальну гру *GO VIRAL!*, мета якої – допомогти учням відокремити факти від майстерно вигаданих вигадок (фейків) про Covid-19. Розробники розраховують, що за допомогою гри учням буде простіше ідентифікувати та ігнорувати інформацію про Covid-19, яка не може бути підтверджена законними джерелами. Суть гри полягає в тому, що гравці *GO VIRAL!* грають роль зловмисника, який виконує місію з поширення в Інтернеті дезінформації про глобальну пандемію Covid-19. Онлайн-гра призначена для ознайомлення громадськості з широким спектром методів, які фейковиробники використовують для поширення фейкових новин, особливо у соціальних мережах.

У 2018 р. BBC запустила навчальну онлайн-гру *BBC IREPORTER*, метою якої є навчання дітей віком від 11 до 18 років виявлення дезінформації в Інтернеті. У грі діти грають роль журналістів BBC, які повинні вирішити, яким публікаціям у соціальних мережах, політичним заявам і фотографіям вони можуть довіряти.

Для вивчення того, як люди реагують на реальні новини та дезінформацію, магістранти Обсерваторії соціальних мереж Інституту мережевих наук Університету Індіани (Indiana University Network Science Institute's Observatory on Social Media) створили схожу на *IREPORTER* навчальну комп'ютерну гру *FAKEY*, мета якої – навчити

дітей медіаграмотності у процесі взаємодії зі змодельованою стрічкою новин.

У *FAKEY* гравці проходять вікторини, що містять останні новини, і повинні вирішити, чи можна поширювати їх у соціальних мережах. Варіанти включають лайк, спільне використання, пропуск або перевірку фактів. Стратегія гри полягає в тому, щоб ставити лайки або ділитися статтями з офіційних новинних джерел, таких як CNN, The Washington Post, The Verge, пропускаючи або перевіряючи сумнівні повідомлення.

Базовий дизайн і контент гри потребують певної професіоналізації. Натепер він краще оптимізований для смартфонів, і в нього трохи незручно грати в браузері комп'ютера. Тексти в грі теж потребують базового редагування. Наприклад, у деяких публікаціях були заголовні букви (замість The Wall Street Journal у грі значився The Wall Street Journal). Оскільки мета цього ресурсу – підвищити медіаграмотність, такого роду проблеми можуть привести до втрати довіри до гри. Гра є корисним ресурсом для школярів, батьків, учителів та всіх, хто хоче дізнатися про феномен фальшивих новин.

*NEWSFEED DEFENDERS* – це симуляційна онлайн-гра для підвищення рівня грамотності у соціальних мережах і новинах, що створена співробітниками Центру громадської політики Анненберг і освітньої некомерційної організації iCivics у партнерстві з FactCheck.org. Мета гри – допомогти учням зрозуміти основні критерії професійної журналістики, дізнатися основні прийоми маніпулювання та як новини стають вірусними. Суть гри полягає в тому, що учні беруть під свій контроль вигаданий сайт соціальних новин "Newsably". Після вибору теми для своєї версії Newsably (учнівське життя, здоров'я, спорт або розваги) учні вибирають ролі на сайті, з часом змінюючи свою роль від гостя до адміністратора сайту, вибирають, додають, коментують медіаповідомлення. Також у процесі гри учні знаходять маніпуляцію в рекламних роликах, сумнівні джерела і факти, дотримуючись таких п'яти правил журналіста, як точність, прозорість, надійність, неупередженість і цілеспрямованість. Гра є корисним ресурсом насамперед для вчителів. Розробники гри надали методичні рекомендації (NewsFeed Defenders, 2018) щодо її використання в школі, що містять вправи, міні-уроки, завдання, методи оцінювання, а також посилання на зовнішні ресурси, що можуть використовуватися для навчання школярів критичного мислення, засвоєння навичок розпізнавання фейкових новин і дезінформації.



**FACTITIOUS** – онлайн-гра на тему медіаграмотності, розроблена у 2018 р. американським університетом, за перші три дні свого існування зібрала близько 1,6 мільйона. Суть її полягає у визначенні достовірності інформації. Принцип гри такий: прочитати статтю, провести пальцем праворуч, якщо вважаєте історію реальною, або вліво, якщо думаєте, що це підробка. Правила прості і не вимагають особливих навичок та умінь. Вони не перевантажують учнів і тому сприймаються як розважальний контент.

За даними сайту Medium.com, станом на 2020 р. більше 2 мільйонів осіб були учасниками цієї гри (Anders, 2020). Це свідчить про те, що простий і зрозумілий інтерфейс, а також ненав'язлива інтерактивна форма приваблює велику кількість користувачів. До того ж гра нараховує бали за правильні відповіді та складає рейтинги гравців, що додає їм мотивації. Результати тестів, які розміщені після кожного уроку, формують персональний рейтинг успішності учнів, який можна переглядати в особистому кабінеті та порівнювати з досягненням інших користувачів.

Американська дослідниця Р. Хоббс (R. Hobbs) зазначає, що навчання медіаграмотності відрізняється від простого навчання за допомогою цифрових інструментів. Використання ігор у класі вимагає більшого, ніж просто грати в популярні ігри. Дослідниця вважає, що граючи в ігри як споживачі, учні повинні розробляти власні ігри. «Ставши авторами, програмістами і дизайнерами ігор, учні поглиблюють своє розуміння вибору, пов'язаного зі структурою і функцією самих технологічних інструментів», – вважає Р. Хоббс. Вона виділяє програму під назвою GLOBALORIA як один з прикладів використання ігрового дизайну для навчання. GLOBALORIA – це онлайн-навчальна платформа, орієнтована на навчальні програми К-12, щоб навчити учнів розробляти, створювати прототипи та кодувати навчальні веб-/ мобільні ігри та моделювати за допомогою стандартних галузевих технологій як засобу навчання змісту та творчих інноваційних навичок. Платформа була розроблена в 2006 р. І. Харелом (I. Harel) як проєкт Фонду Всесвітньої майстерні (World Wide Workshop Foundation) з метою забезпечити всіх учнів початкових та середніх шкіл США технологіями STEM та обчислювальної техніки (Lasauskien, 2015). З 2014 р. платформа використовується для розвитку медіаграмотності у всіх школах США, містить велику галерею ігор, де кожен може знайти щось цікаве для себе.

## Висновки

Отже, для розвитку медіаграмотності учнів у США з кожним роком з'являється все більше ресурсів, інструментів та навчальних ігор. Тільки завдяки зусиллям учителів можна найкращим чином розвинути в учнів навички медіаграмотності та критичного мислення, підготувати їх до життя, перенасиченого цифровою інформацією. Ефективність методу гейміфікації в навчанні пояснюється тим, що у разі його використання інформація засвоюється на підсвідомому рівні. Ще одна принципова відмінність гейміфікованого навчання від традиційного – це ставлення до помилок. Чим більше проб і помилок робить гравець у грі, тим швидше він переходить на новий рівень, тим кращими стають його вміння. Позитивні емоції, які супроводжують процес будь-якої гри, сприяють підвищенню зацікавленості учнів, концентрації їхньої уваги на завданнях, а також забезпечують більш легке запам'ятовування нового матеріалу.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Грей П. Свобода учитися. Ігра против школы / пер. с англ. Т. Землеруб. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016. 336 с.
2. Дубле І.-М. Дезінформація та виборчі кампанії / пер. з франц. Київ : Рада Європи, 2019. 34 с.
3. Інтерактив и геймификация: рекомендации экспертов по медиаграмотности. 2020. URL: <https://newreporter.org/2020/02/24/interaktiv-i-gejmifikaciya-rekomendacii-ekspertov-po-medigramotnosti/> (дата звернення: 22.10.2020).
4. Круглов В. Гейміфікація, гаджети і проєктне навчання. Сім сучасних трендів в освіті. URL: <https://op.ua/news/osvita-v-ukraini/geymifikaciya-gadzheti-i-proektne-navchannya-sim-suchasnih-trendiv-v-osviti---viktorkruglov> (дата звернення: 20.10.2020).
5. Макаревич О.О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Young Scientist*. 2015. №2 (17). С. 279–282.
6. Приходькіна Н.О. Концептуальні підходи до розвитку медіаосвіти в англomовних країнах: особливості теорії критичного мислення. *Теорія та методика управління освітою*. 2019. Том 1(22). URL: [http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/metod\\_upr\\_osvit/v\\_22/Приход\\_кіна.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_22/Приход_кіна.pdf) (дата звернення: 26.10.2020).
7. Anders C. Video Game Life Lessons. URL: <https://medium.com/super-jump/video-game-life-lessons-17cbd996d0c5> (дата звернення: 26.10.2020).
8. Be Internet Awesome: Smart, Alert, Strong, Kind, Brave. Digital Safety and Citizenship Curriculum. 2019. URL: [https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google\\_BeInternetAwesome\\_DigitalCitizenshipSafety\\_2019Curriculum.pdf](https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google_BeInternetAwesome_DigitalCitizenshipSafety_2019Curriculum.pdf) (дата звернення: 26.10.2020).
9. Fake news “vaccine” works: “pre-bunk” game reduces susceptibility to disinformation. URL:





<https://www.cam.ac.uk/research/news/fake-news-vaccine-works-pre-bunk-game-reduces-susceptibility-to-disinformation> (дата звернення: 26.10.2020).

10. Games in Education: Serious Games. URL: <https://www.nfer.ac.uk/publications/futl60/futl60.pdf> (дата звернення: 26.10.2020).

11. Hobbs R. Transgression as Creative Freedom and Creative Control in the Media Production Classroom. *IEJEE: International Electronic Journal of Elementary Education*. 2019. Vol. 11 (Issue 3). Pp. 207–215. DOI: 10.26822/iejee.2019349245. URL: [https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1060&context=com\\_facpubs](https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1060&context=com_facpubs) (дата звернення: 27.10.2020).

12. Lasauskien J., Rauduvait A., Barkauskait M. Development of General Competencies within the Context of Teacher Training. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2015. No. 191. Pp. 777–782. DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.04.525. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/82124858.pdf> (дата звернення: 24.10.2020).

13. NewsFeed Defenders. Social media simulation builds news literacy skills: The teacher's Guide. URL: <https://www.common sense.org/education/website/newsfeed-defenders> (дата звернення: 28.10.2020).

14. Roozenbeek J. & Linden S. Fake news game confers psychological resistance against online misinformation. *Palgrave communications*. 2019. No. 5. Pp. 1–10. DOI: 10.1057/s41599-019-0279-9. URL: <https://www.nature.com/articles/s41599-019-0279-9> (дата звернення: 28.10.2020).

15. The 2019–2024 Global Game-based Learning Market. URL: [https://seriousplayconf.com/wp-content/uploads/2019/11/Metaari\\_2019-2024\\_Global\\_Game-based\\_Learning\\_Market\\_Executive\\_Overview.pdf](https://seriousplayconf.com/wp-content/uploads/2019/11/Metaari_2019-2024_Global_Game-based_Learning_Market_Executive_Overview.pdf) (дата звернення: 26.10.2020).

16. Wilson C., Sudol L., Stephenson C., Stehlik M. Running on Empty: The Failure to Teach K–12 Computer Science in the Digital Age. 2010. URL: <https://runningonempty.acm.org/fullreport2.pdf> (дата звернення: 26.10.2020).

## REFERENCES

1. Grey, P. (2016). *Svoboda uchitsya. Igra protiv shkoly [Freedom to learn. Play against school]*. Moskva: Mann. Ivanov i Ferber [in Russian].

2. Duble, I.-M. (2019). *Dezinformatsiia ta vyborchi kampanii [Disinformation and vibration campaigns]*. Kyiv: Rada Yevropy [in Ukrainian].

3. *Interaktiv i geymifikatsiya: rekomendatsii ekspertov po mediagramotnosti [Interactive and gamification: recommendations of experts on media literacy]* (2020). Retrieved from: <https://newreporter.org/2020/02/24/interaktiv-i-gejmifikatsiya-rekomendatsii-ekspertov-po-mediagramotnosti/> [in Russian].

4. Krulov, V. (2020). *Heimifikatsiia, hadzhety i proektne navchannia. Sim suchasnykh trendiv v osviti [Gameplay, gadgets and projects. Seven current trends in education]*. Retrieved from: <https://op.ua/news/osvita-v-ukraini/gejmifikatsiya-gadzhety-i-proektne-navchannya-sim-suchasnih-trendiv-v-osviti---viktorkruglov> [in Ukrainian].

5. Makarevych, O.O. (2015). Heimifikatsiia yak nevidiemnyi chynnyk pidvyshchennia efektyvnosti elementiv dystantsiinoho navchannia. *Young Scientist*, 2 (17), 279–282 [in Ukrainian].

6. Prykhodkina, N.O. (2019). Kontseptualni pidkhody do rozvytku mediaosvity v anhlomovnykh krainakh: osoblyvosti teorii krytychnoho myslennia. *Teoriia ta metodyka upravlinnia osvitoiu*, 1(22). Retrieved from: [http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/metod\\_upr\\_osvit/v\\_22/Prykhodkina.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_22/Prykhodkina.pdf) [in Ukrainian].

7. Anders, C. (2020). *Video Game Life Lessons*. Retrieved from <https://medium.com/super-jump/video-game-life-lessons-17cbd996d0c5> [in English].

8. *Be Internet Awesome: Smart, Alert, Strong, Kind, Brave. Digital Safety and Citizenship Curriculum*. (2019). Retrieved from [https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google\\_BeInternetAwesome\\_DigitalCitizenshipSafety\\_2019Curriculum.pdf](https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google_BeInternetAwesome_DigitalCitizenshipSafety_2019Curriculum.pdf) [in English].

9. *Fake news “vaccine” works: “pre-bunk” game reduces susceptibility to disinformation*. (2020). Retrieved from: <https://www.cam.ac.uk/research/news/fake-news-vaccine-works-pre-bunk-game-reduces-susceptibility-to-disinformation> [in English].

10. *Games in Education: Serious Games*. Retrieved from: <https://www.nfer.ac.uk/publications/futl60/futl60.pdf> [in English].

11. Hobbs, R. (2019). Transgression as Creative Freedom and Creative Control in the Media Production Classroom. *IEJEE: International Electronic Journal of Elementary Education*. 11, 207–215. Retrieved from: [https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1060&context=com\\_facpubs](https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1060&context=com_facpubs) [in English].

12. Lasauskien, J., Rauduvait, A., Barkauskait, M. (2015). Development of General Competencies within the Context of Teacher Training. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 191, 777–782. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/82124858.pdf> [in English].

13. *NewsFeed Defenders. Social media simulation builds news literacy skills: The teacher's Guide*. (2019). Retrieved from: <https://www.common sense.org/education/website/newsfeed-defenders> [in English].

14. Roozenbeek, J. & Linden, S. (2019). Fake news game confers psychological resistance against online misinformation. *Palgrave communications*, 5, 1–10. Retrieved from: <https://www.nature.com/articles/s41599-019-0279-9> [in English].

15. *The 2019–2024 Global Game-based Learning Market*. (2019). Retrieved from: [https://seriousplayconf.com/wp-content/uploads/2019/11/Metaari\\_2019-2024\\_Global\\_Game-based\\_Learning\\_Market\\_Executive\\_Overview.pdf](https://seriousplayconf.com/wp-content/uploads/2019/11/Metaari_2019-2024_Global_Game-based_Learning_Market_Executive_Overview.pdf) [in English].

16. Wilson, C., Sudol, L., Stephenson, C., Stehlik, M. (2010). *Running on Empty: The Failure to Teach K–12 Computer Science in the Digital Age*. Retrieved from: <https://runningonempty.acm.org/fullreport2.pdf> [in English].

*Стаття надійшла до редакції 14.12.2020.  
The article was received 14 December 2020.*