

МЕДІАОСВІТА

Visn. Lviv. Univ., Ser. Zhurn. 2025: 57; 141–151 • DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2025.57.13298>

УДК 007:378.303:793.7

НАВЧАЛЬНІ ІГРИ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД ВИКЛАДАННЯ ЖУРНАЛІСТИКОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН

Павло Александров

*Львівський національний університет імені Івана Франка,
вул. Генерала Чупринки, 49, 79044, Львів, Україна*

e-mail: pavlo.aleksandrov@lnu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0001-9812-3233>

Статтю присвячено дослідженню навчальних ігор в системі журналістської освіти. Виокремлено навчальні ігри як різновид гейміфікації журналістської освіти, з'ясовано їхню специфіку та функції, наведено приклади ігрових методик і представлено концепцію навчальної гри, яка була апробована у навчальному процесі при викладанні журналістськознавчої дисципліни.

Ключові слова: гейміфікація освіти, навчальні ігри, ігрові технології навчання, ігровий формат, дослідження ігор.

Актуальність та постановка проблеми. Сучасна журналістська освіта дедалі гостріше потребує впровадження інноваційних методів навчання, які допомагати-муть студентам не лише засвоювати навчальний матеріал, а й розвивати практичні навички відповідно до нових умов та викликів інформаційного світу. Відтак актуальною проблемою навчання студентів у сфері соціальних комунікацій є пошук технологій, які сприяють зацікавленню певними напрямками професійної діяльності, унаочнюють теоретичний матеріал та покращують його використання при вирішенні практичних ситуацій. Одним із таких інструментів є ігрові технології та навчальні ігри – сучасний і досить ефективний метод, що активно використовують у сфері журналістської освіти закордоном і поступово впроваджують в Україні.

Мета статті: аналіз та систематизація типів, функцій та переваг навчальних ігор для студентів, які вивчають журналістику, з акцентом на їхню роль у професійній підготовці, а також виявлення перспективних напрямів подальших досліджень у цій галузі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Дослідженню проблеми використання ігрових технологій у закладах вищої освіти присвячували наукові праці чимало українських дослідників, зокрема К. Гнедіна, Н. Головка, О. Жукова, Н. Кра-

вещь, Т. Лященко, О. Макаревич, П. Нагорний, Н. Онищенко, Г. Скасків, П. Щербань та інші. У науковому просторі є чимало досліджень, присвячених гейміфікації освіти, передусім – у сфері педагогічних наук.

Водночас використання ігрових технологій у викладанні журналістикознавчих дисциплін досліджено мало. Серед наявних можемо виокремити наукові розвідки креативних методів викладання (зокрема й навчальних ігор) Г. Яценко та А. Яценка, дослідження типологій навчальних ділових ігор для студентів-журналістів О. Мединської. Деякі аспекти гейміфікації журналістської освіти досліджували Н. Войтович, П. Дворянин, В. Костюк, М. Нетребя, Г. Нищик та інші дослідники в галузі соціальних комунікацій.

Методологічна основа дослідження: аналіз останніх досліджень та публікацій, аналіз ігрових методик у навчальному процесі, порівняння, класифікація. Метод моделювання використовуємо при створенні наративної бази (сетінгу) навчальної гри для студентів-журналістів, метод експерименту – для виявлення закономірностей процесу використання навчальної гри. Системний метод застосовуємо для виявлення взаємозалежності і взаємодоповнюваності різних складників навчальної гри.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Останніми роками дедалі частіше з'являються наукові праці, що обґрунтовують потребу впровадження у закладах вищої освіти таких ігрових методів навчання, які б забезпечили студентам усебічний розвиток у наближених до реальності умовах. Водночас у наукових розвідках подекуди зазнають доволі вільного трактування поняття «навчальна гра», «гейміфікація освіти», «ігрова технологія навчання», «ігровий формат». Як зауважує дослідниця у галузі педагогіки Наталія Головка, «у психолого-педагогічній науці немає чіткої визначеності щодо трактування сутності гри, яка використовується у навчальному процесі. Для позначення цього виду навчальної діяльності студентів учені використовують низку понять («ділова гра», «навчальна ділова гра», «навчальна гра», «рольова гра», «навчальна рольова гра», «дидактична гра» тощо)»¹.

Зазвичай у педагогічних дослідженнях поняття «навчальна гра» розглядають як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому розвивається й удосконалюється особистість², а також як «вид креативної діяльності, вид діяльності в умовах ситуацій, конкретний вияв індивідуальної та колективної ігрової діяльності, форма діяльності»³.

Найширшим у досліджуваній темі є поняття «гейміфікація» (від англ. «gamification» – ігрофікація), яке найчастіше використовують у тому значенні, яке запропонував американський дослідник Кевін Вербах: «використання ігрових елементів та ігрових механік у неігровому контексті»⁴. Відтак гейміфікацію в освіті варто відрізняти від суміжних понять, як-от «ігрове навчання» або «навчальна гра». Як зауважують дослідники К. Гнедіна і П. Нагорний, «гейміфікація активно засто-

¹ Головка, Н. (2015), «Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів», *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка*, т. 1, № 1, с. 18.

² Онищенко, Н. (2021), «Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі», *Актуальні питання гуманітарних наук. Педагогіка*, вип. 35, т. 4, с. 262.

³ Там само, с. 263.

⁴ Werbach, K. (2014), «(Re)Defining Gamification: A Process Approach», *In International Conference on Persuasive Technology*, LNCS 8462, p. 266.

совує ігрові механіки як допоміжні до традиційного навчання, але не інтегрує їх повністю...», натомість «...у випадку ігрового навчання відбувається повна інтеграція ігрових елементів в освітній процес». На думку дослідників, диференційованість навчального та ігрового елементів – це головний критерій розподілу гейміфікації та ігрового навчання⁵.

Таким чином, поняття «навчальна гра» варто відрізнити від поняття «гейміфікація навчання», яке є набагато ширшим терміном, використовуваним на позначення широкого спектру ігрових елементів та технологій у навчальному процесі. Приміром, можна окремо застосовувати у навчальному процесі такі ігрові елементи, як загадка, ребус, «рейтинг лідерів», які виконують ту чи іншу функцію під час проведення заняття, але не є повноцінною навчальною грою.

Узагальнюючи різні наукові підходи до ключових понять досліджуваної теми, доходимо висновку, що основними ознаками повноцінної навчальної гри є такі складники:

Наративність, себто оповідь про взаємопов'язані події з причинно-наслідковим зв'язком. Існує чимало визначень поняття «наратив», однак у теорії ігор (game studies) цим терміном часто окреслюють сукупність складників ігрової оповіді у поєднанні з досвідом, який проживає людина під час гри. Водночас наративність не варто ототожнювати з сюжетністю, адже сюжет, як структура подій та послідовностей (зав'язка – розвиток дії – кульмінація – розв'язка), є частиною наративу, а точніше – одним із засобів його створення. Наприклад, у гри-модельованні на тему «журналіст на місці події» може не бути класичної структури сюжету, але не наративу.

Пов'язаним із наративом поняттям є ігровий **setting** (англ. «setting», навколишнє середовище, тло, антураж), себто середовище, в якому розгортаються дії гри – наприклад, час, місце та умови, чого немає у простих форматах гейміфікації, як-от вікторина або головоломка. У гри-модельованні «журналіст на місці події», наприклад, важливою умовою занурення гравців (студентів) в ігровий процес є добре продумані деталі події: де відбувається подія, коли відбувається і за яких умов. Звісно ж, на відміну від fiction-ігор, умови сеттінгу навчальної гри мають відповідати реаліям життя, за одним лише винятком, коли ігровий наратив допускає фантастичні припущення: приміром, у гри на тему журналістики майбутнього, на кшталт «типовий робочий день репортера 2035 року».

Неодмінним складником навчальної гри є й **ігрові правила**, які можуть відрізнитися від типових правил практичного чи лабораторного заняття. Наприклад, у рольовій навчальній гри викладач може поставити умову, що студент має відповідати від імені свого персонажа (репортера, блогера, СММ-ника тощо), і робити це не у стилі «як правильно», а «як би я діяв у цих умовах».

Функції навчальних ігор

«Гра пробуджує інтерес, робить завдання цікавішими, а складне – простим. Вона спонукає студентів вчитися та відвідувати пари, надає їм агентності, дозволяє з користю використати час в університеті й поза ним, дає змогу обом сторонам

⁵ Гнедіна, К., Нагорний, П. (2022), «Теоретико-практичні засади гейміфікації в освіті», *Information Technologies in Education*. № 3 (52), с. 10.

контролювати навчальний процес» – говорить завідувач кафедри теле- і радіомовлення ЛНУ ім. Івана Франка Парасковія Дворянин⁶.

Термін «агентність» або «агентивність» (англ. *agency*), який наводить дослідниця, мабуть, найкраще характеризує основну функцію навчальних ігор, якщо використовувати його на позначення здатності студента виступати як самостійний агент, робити усвідомлений та вільний вибір і бачити його наслідки.

У теорії ігор поняття «агентність гравця» (англ. *player agency*) означає здатність учасника гри діяти автономно, ухвалювати рішення і впливати на результат гри відповідно до своїх зацікавлень, цілей і стратегій.

Відповідно у контексті навчальних ігор можемо говорити і про те, як ігрова система, тобто встановлені правила та імпровізація ведучого (викладача), реагує на гравця, що з погляду самого гравця видається його здатністю здійснювати вплив і відчувати наслідки. А у навчальних командних іграх цей вплив гравця можуть відчувати і його колеги (інші студенти).

Низка українських дослідників у галузі педагогіки називають головними функціями навчальних ігор забезпечення інтерактивності, мотивації студентів та сприяння їм в освоєнні професійних компетентностей у реальних чи наближених до реальності умовах.

Дослідники Т. Лященко, М. Гришуніна, В. Пічкур вказують на такі функції гейміфікації вищої освіти:

- *формування стратегічного бачення, креативності, творчого підходу до справи, здатності до обґрунтованого ризику, самостійності та рішучості в ухваленні рішень;*
- *активація у студента комунікаційних спроможностей та навичок до командної роботи, посилення самодисципліни та самоорганізації, сприяння формуванню навичок цільового пошуку та опрацюванню інформації;*
- *підвищення рівня мотивації студента до вивчення дисципліни завдяки наявності у нього відчуття зацікавленості та азарту, чіткого розуміння доцільності витрати часу на вивчення дисципліни, набуття вміння використовувати отримані знання на практиці»⁷.*

Традиційні функції гейміфікації навчання, зокрема й навчальних ігор (освітня, розвивальна, мотиваційна тощо) можна розглядати у конкретно журналістикознавчій площині, зокрема⁸:

Освітня функція. Ігри допомагають засвоювати теоретичні знання та застосовувати їх на практиці. Наприклад, рольові ігри, які передбачають втілення гравця у роль репортера, допомагають студентам краще зрозуміти процес збору інформації, її перевірку та підготовку новин.

⁶ Дворянин, П. (2023), «Як за допомогою гри заохотити студентів-журналістів розвивати особистий бренд у соцмережах», *Journalism Teachers Academy*. URL: <https://www.jta.com.ua/knowledge-base/yak-za-dopomohoiu-hry-zaokhotyty-studentiv-zhurnalistiv-rozvyvaty-osobystyy-brend-u-sotsmerezakh/> (останній перегляд 20 січня 2025)

⁷ Лященко, Т., Гришуніна, М., Пічкур, В. (2018), «Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу», *Інформатизація вищої освіти. Управління розвитком складних систем*, № 35, с. 115-116.

⁸ Наводимо як приклад, а не вичерпний список, оскільки у різних дослідників назви та тлумачення функцій можуть відрізнятися.

Розвивальна функція. Залучення студентів у гру сприяє розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, умінню працювати в команді (наприклад, у грі-модельованні роботи редакції) та знаходити рішення у складних ситуаціях, з якими можуть стикатися журналісти на практиці.

Мотиваційна функція. Інтерактивний формат підвищує цікавість студентів до вивчення матеріалу, заохочує до навчального процесу та формує зацікавлення до професії.

Функція соціалізації. Ігри сприяють розвитку навичок міжособистісного спілкування, що надзвичайно важливо для журналістів, які працюють із різними аудиторіями та джерелами інформації.

Оцінювальна функція. Викладачі можуть використовувати ігри для такого типу оцінки знань та навичок студентів, виявлення їхніх сильних та слабких сторін, що не можуть забезпечити традиційні методи оцінювання (тести, усні відповіді, есе тощо).

Типи навчальних ігор

Актуальним питанням типів та жанрів навчальних ігор для студентів-журналістів плануємо присвятити окрему публікацію, тому обмежимося констатацією, що продуктивне використання ігрової методики можливе для дуже широкого спектру журналістичнознавчих дисциплін. Наприклад, дослідниця Олеся Мединська виокремлює такого типу ділові ігри, *«...які дозволяють проектувати майбутню фахову діяльність студентів, себто максимально наблизити її до умов виробництва, моделюючи різні професійні ситуації. Наприклад, перед студентами стоїть завдання втілитися в роль ведучого телеєфіру: обрати актуальну тему, написати телевізійний сценарій сюжету, відпрацювати постановку голосу та стилістику ведення програми у прямому ефірі, записати на відео»*⁹.

Використання ігрових методик доцільне і для суто теоретичних дисциплін. За твердженнями дослідників та викладачів Андрія Яценка та Галини Яценко, *«елементи рольової гри варто використовувати під час викладання дисципліни «Історія української журналістики», адже це допоможе зробити екскурс в минуле, у межах гри «переписати» історичні події чи удосконалити діяльність редакції чи певного часопису»*¹⁰.

Для прикладу можемо виокремити кілька універсальних типів навчальних ігор для викладання журналістичнознавчих дисциплін:

Рольові ігри. У рамках таких ігор студенти виконують роль редакторів, кореспондентів, новинарів, фоторепортерів та інших учасників медіапроцесу. Наприклад, гра «Журналіст на місці події» дає змогу студентам попрактикуватися у зборі інформації про подію, включно з умінням ставити запитання очевидцям та уповноваженим особам, проводити фактчекінг тощо.

Ігри-симуляції або ігри-модельовання – моделювання реальних умов роботи журналіста, наприклад, проведення інтерв'ю, створення репортажів новин або

⁹ Мединська, О. (2019), «Використання інноваційних педагогічних технологій у підготовці майбутніх журналістів», *Обрії друкарства*, № 1 (7), с. 101-102.

¹⁰ Яценко, Г. В., Яценко, А. М. (2024), «Викладання журналістичнознавчих дисциплін: онлайн-інструменти та креативні методи навчання», за Потятиник Б. В., Лозинський М. В. (ред.), *Журналістика і медіа в умовах суспільних трансформацій*, ЛНУ ім. І. Франка, Львів, с. 151-152.

управління редакцією. Студенти можуть отримати завдання розробити медіаплан або підготувати аналітичний матеріал на актуальну тему.

Дебати. Ігри-дебати допомагають студентам розвивати навички аргументації, публічних виступів та критичного мислення. Теми дебатів можуть бути пов'язані з етичними аспектами журналістики, медіаправом чи специфікою роботи медійників в екстремальних умовах.

Проектні ігри. Студенти працюють над створенням умовного медіапроекту, наприклад запуском нового видання, підготовкою відеорепортажу або розробкою мультимедійного лонгріду. Це дає змогу поєднати теоретичні знання та практичні навички.

Звісно, типів навчальних ігор існує набагато більше.

Приклад навчальної гри для студентів-здобувачів вищої освіти у галузі соціальних комунікацій

Розглянемо концепцію навчальних ігор для студентів-журналістів на прикладі проєктної гри у жанрі інтерактивна історія, яку ми використовуємо під час викладання дисципліни «Цифрова журналістика: медіакритичні студії» для 4 курсу бакалаврату. Також цю гру було апробовано на науковій конференції факультету журналістики ЛНУ ім. Івана Франка, вона була представлена (посіла 3-тє місце) на Всеукраїнському конкурсі «Найкраще гейміфіковане заняття з журналістики» (організатором конкурсу був Український інститут медіа та комунікацій) у 2023 р. Емпірично використання гри засвідчило високий рівень сприяння навчальним функціям (краще розуміння студентами теми курсу, мотивація, залученість тощо), проте для чіткої наукової квантифікації даних щодо ефективності гри потрібен триваліший період дослідження.

«Диджиталізуйся або помри»: навчальна гра для практичних занять старших курсів відділень журналістики ВНЗ.

Жанр: *інтерактивна історія* (викладач розповідає історію вигаданого медіа, робить сюжетні розвилки, на яких студент має визначити дію персонажа та обґрунтувати її).

Тривалість: 30-40 хв.

Навчальні цілі:

допомогти студентам перевірити свої знання щодо принципів роботи в онлайн-просторі, у редакціях вебресурсів;

ознайомити зі специфікою трансформаційних процесів сучасних медіа, можливостями для розвитку власних онлайн-проєктів;

заохотити до критичного осмислення розвитку нових медіа у взаємозв'язку з розвитком технологій та загальноосвітніх тенденцій щодо споживання та виготовлення інформаційного продукту.

Фаза 1. Початок гри.

Викладач пояснює правила. Вони дуже прості: уважно слухати історію і на сюжетних розвилках відповідати, обґрунтовуючи, що має зробити персонаж.

Викладач розповідає зачин історії у довільній формі, приблизно такого змісту:

60-річний редактор регіональної газети «Містяни» Грицько Крисюк усвідомлює, що настав час трансформувати своє медіа відповідно до нових технологій. Його старомодне видання втрачає популярність. Доходи стрімко падають, редакція на

межі виживання. Пан Крисюк записався на курси для медійників під промовистою назвою «Диджиталізуйся або помри». Помирати йому не хотілося, але наука виявилася для нього заскладною. В кінці курсу голова у пана Крисюка пухла від отриманих знань, він переглядав свій записник, згадуючи поради спікерів щодо розвитку свого видання. Багато чого він не розумів, але налаштований був рішуче.

Фаза 2. Процес гри.

Під час сюжетного розгалуження викладач ставить питання конкретному студенту (за списком або довільно). Наприклад: *«Що таке мультимедійність? Що це означає, що моє видання має бути мультимедійним?»* – думав пан Крисюк, намагаючись уявити своє старомодне видання у подобі яскравого сучасного медіа.

У короткій відповіді студент має дати не просто академічне визначення мультимедійності, а інтегрувати його в контекст сюжету: як пану Крисюку скористатися знаннями про мультимедійність, щоб трансформувати своє видання «Містяни». Відповідь студента викладач оцінює за 5-бальною шкалою (можливі різні шкали оцінювання) і робить відповідну позначку у листі історії. Бажано заохочувати студентів відповідати у заданому стилі оповіді: не *«на мою думку, мультимедійність – це...»*, а *«після довгих розмірковувань пан Крисюк дійшов висновку, що мультимедійність – це...»*. Це сприяє загальній атмосфері й зануренню в оповідь.

Переходячи до наступних сюжетних розгалужень, важливо гнучко інтерпретувати попередню відповідь студента згідно з логікою розвитку дії. Наприклад, якщо студент дав неправильну відповідь на запитання про мультимедійність, викладач продовжує: *«...Пан Крисюк зрозумів лише те, що розуміє тільки загальну суть мультимедійності, але не уявляє, як її застосувати до свого видання»*.

Наступні питання відображають намагання персонажа трансформувати своє видання, зокрема:

«Пан Крисюк доручив студентці-практикантці Марині Данко взяти на себе розвиток видання «Містяни» у соцмережах. Усвідомлюючи свої можливості, студентка розуміє, що повноцінно зможе вести сторінку лише в якійсь одній соцмережі. Яку саме соцмережу вона обере, враховуючи специфіку видання?».

«Створити можливість для зворотнього зв'язку, ще не означає його досягти. Коментарів під матеріалами «Містян» наразі небагато. Як мотивувати наших читачів писати цікаві коментарі та й загалом бути активними?» – думала Марина.

Загалом – 10 питань (за бажанням можна збільшити). Якщо є потреба опитати всіх присутніх студентів, а їх набагато більше, ніж запитань, то на деякі запитання можна відповідати у парах.

Фаза 3. Підсумки гри.

Викладач підраховує бали за кожну відповідь. Кінцева сума балів визначає епілог історії, який викладач оголошує довільно.

41-50 балів – успішна трансформація видання «Містяни».

31-40 балів – частковий успіх, деякі хороші задуми лишилися нереалізованими.

21-30 балів – дуже скромний успіх, «Містяни» успішно трансформувалися лише у незначних деталях.

Менше 20 балів – «Містяни» не змогли адаптуватися до нових реалій, видання довелося закрити.

Після імпровізованого епілогу викладач повертається до кожного із питань, які поставали на сюжетних розвилках. Відбувається дискусія у вільному режимі, обговорення причин і наслідків: до чого призвело те або інше рішення персонажа і чому.

Висновки. В епоху цифровізації та стрімких змін у медіаіндустрії навчальні ігри є дієвим інструментом підготовки студентів до професійної діяльності у сфері соціальних комунікацій. Вони ефективно поєднують теорію та практику, розвивають ключові компетенції та сприяють формуванню глибшого розуміння професії. Впровадження таких ігор у навчальний процес робить його цікавішим та ефективнішим. До того ж, навчальні ігри сприяють розвитку гнучких навичок, як-от критичне мислення, креативність та здатність до швидкого ухвалення рішень. В умовах інформаційного перенасичення ігрові підходи особливо актуальні, оскільки допомагають студентам адаптуватися до вимог сучасного медіаринку, ефективно працювати з інформацією, перевіряти факти та взаємодіяти з аудиторією.

Проте, зважаючи на невелику кількість наукових звіддок у сфері використання навчальних ігор у викладанні журналістичнознавчих дисциплін, потрібні подальші дослідження та апробація методик. Особливо потребує вивчення вплив навчальних ігор на довгострокову професійну підготовку, їхня роль у розвитку етичних принципів та мотивації майбутніх журналістів. Також варті уваги аспекти індивідуалізації ігор та адаптація їх до різних стилів і форматів навчання.

На нинішньому етапі можемо констатувати, що дослідження та розвиток навчальних ігор не лише збагачують навчальний процес, а й сприяють формуванню якісно нових стандартів підготовки спеціалістів у галузі соціальних комунікацій. Впровадження ігрових методів узгоджується з викликами часу у контексті поєднання інновацій та традиційних підходів, що потенційно може трансформувати процес здобуття освіти, зробити його захопливішим та продуктивнішим для студентів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Войтович, Н. О. (2022), «Гейміфікація у навчальному процесі: плюси та мінуси», *Актуальні проблеми сучасного журналістичнознавства : збірник матеріалів звітної наукової конференції за 2021 рік (секція «Журналістики»)*, упоряд. Андрій Яценко, Простір-М, Львів, 2022, с. 20-22.
2. Гнедіна, К., Нагорний, П. (2022), «Теоретико-практичні засади гейміфікації в освіті», *Information Technologies in Education*. № 3 (52), с. 7-19.
3. Головка, Н. (2015), «Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів», *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка*, т. 1, № 1, с. 17-20.
4. Дворянин, П. (2023), «Як за допомогою гри заохотити студентів-журналістів розвивати особистий бренд у соцмережах», *Journalism Teachers Academy*. URL: <https://www.jta.com.ua/knowledge-base/yak-za-dopomohoiu-hry-zaokhotyty-studentiv-zhurnalistiv-rozvyvaty-osobystyy-brend-u-sotsmerezakh/> (останній перегляд 20 січня 2025).
5. Дворянин, П. (2024), «Інновації у викладанні журналістики: інтерактивні методи та платформи», *Інновації та особливості функціонування ЗМІ в демократичному суспільстві*, ред. Казімова, Ю. Р., Львів, 30 жовтня 2024, с. 69-74.

6. Костюк, В. (2012), «Стимулювання та розвиток творчого потенціалу магістрів-журналістів у навчальній та позааудиторній діяльності», *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, №7, (25), с. 337-345.
7. Лященко, Т., Гришуніна, М., Пічкур, В. (2018), «Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу», *Інформатизація вищої освіти. Управління розвитком складних систем*, № 35, с. 113-123.
8. Мединська, О. (2019), «Використання інноваційних педагогічних технологій у підготовці майбутніх журналістів», *Обрії друкарства*, № 1 (7), с. 95-104.
9. Нетребя, М., Нищик, Г. (2017), «Викладання журналістських дисциплін у вищій школі: специфіка та форми навчання», *Вісник Львівського національного університету. Серія журналістика*, вип. 42, с. 33-38.
10. Онищенко, Н. (2021), «Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі», *Актуальні питання гуманітарних наук. Педагогіка*, вип. 35, т. 4, с. 260-267.
11. Яценко, Г. В., Яценко, А. М. (2022), «Креативні методи навчання у викладанні журналістскознавчих дисциплін», *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, т. 33 (72), №3, с. 362-366.
12. Яценко, Г. В., Яценко, А. М. (2024), «Викладання журналістскознавчих дисциплін: онлайн-інструменти та креативні методи навчання», за Потятиник, Б. В., Лозинський, М. В. (ред.), *Журналістика і медіа в умовах суспільних трансформацій*, ЛНУ ім. І. Франка, Львів, с. 146-159.
13. Stott, A., Neustadter, C. (2013), «Analysis of Gamification in Education», *Simon Fraser University*. URL: <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf> (accessed 20 January 2025).
14. Werbach, K. (2014), «(Re)Defining Gamification: A Process Approach», *In International Conference on Persuasive Technology*, LNCS 8462, p. 266-272.

REFERENCE

1. Voitovych, N. O. (2022), «Heimifikatsiia u navchalnomu protsesi: pliusy ta minusy», *Aktualni problemy suchasnogo zhurnalistykoznavstva : zbirnyk materialiv zvitnoi naukovoї konferentsii za 2021 rik (seksiia «Zhurnalistyky»)*, uporiad. Andrii Yatsenko, Prostir-M, Lviv, 2022, s. 20-22.
2. Hnedina, K., Nahornyi, P. (2022), «Teoretyko-praktychni zasady heimifikatsii v osviti», *[Information Technologies in Education]*, № 3 (52), s. 7-19.
3. Holovko, N. (2015), «Ihrovi tekhnolohii yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti studentiv», *Visnyk Kyivskoho natsionalnogo universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Seriia pedahohika, [Bulletin of Taras Shevchenko National University of Kyiv. Series Pedagogy]*, t. 1, № 1, s. 17-20.
4. Dvorianyn, P. (2023), «Yak za dopomohoiu hry zaokhotyty studentiv-zhurnalistiv rozvyvaty osobystyi brend u sotsmerezkhakh», *[Journalism Teachers Academy]*. URL: <https://www.jta.com.ua/knowledge-base/yak-za-dopomohoiu-hry-zaokhotyty-studentiv-zhurnalistiv-rozvyvaty-osobystyy-brend-u-sotsmerezkhakh/> (ostannii perehliad 20 sichnia 2025).

5. Dvorianyn, P. (2024), «Innovatsii u vykladanni zhurnalistyky: interaktyvni metody ta platformy», za red. Kazimova, Yu.R., *Innovatsii ta osoblyvosti funktsionuvannia ZMI v demokratychnomu suspilstvi*, Lviv, 30 zhovtnia 2024, s. 69-74.
6. Kostiuk, V. (2012), «Stymuliuvannia ta rozvytok tvorchoho potentsialu mahistriv-zhurnalistiv u navchalnii ta pozaaudytorunii diialnosti», *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii*, №7, (25), s. 337-345.
7. Liashchenko, T., Hryshunina, M., Pichkur, V. (2018), «Heimifikatsiia yak odna z innovatsiinykh form navchalnoho protsesu», *Informatyzatsiia vyshchoi osvity. Upravlinnia rozvytkom skladnykh system*, № 35, s. 113-123.
8. Medynska, O. (2019), «Vykorystannia innovatsiinykh pedahohichnykh tekhnologii u pidhotovtsi maibutnykh zhurnalistiv», *Obrii drukarstva*, № 1 (7), s. 95-104.
9. Netreba, M., Nyshchuk, H. (2017), «Vykladannia zhurnalistykykh dystsyplin u vyshchii shkoli: spetsyfika ta formy navchannia», *Visnyk Lvivskoho natsionalnoho universytetu. Seriia zhurnalistyka*, [Visnyk of the Lviv University. Series Journalism], vyp. 42, s. 33-38.
10. Onyshchenko, N. (2021), «Zastosuvannia ihrovykh tekhnologii pid chas vykladannia pedahohichnykh dystsyplin u vyshchii shkoli», *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk. Pedahohika*, [Current Issues of the Humanities, Pedagogy], vyp. 35, t. 4, s. 260-267.
11. Yatsenko, H. V., Yatsenko, A. M. (2022), «Kreatyvni metody navchannia u vykladan-ni zhurnalistykoznavchykh dystsyplin», *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernadskoho. Seriia: Filolohiia. Zhurnalistyka*, [Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University, Series: Philology. Journalism], t. 33 (72), №3, s. 362-366.
12. Yatsenko, H. V., Yatsenko, A. M. (2024), «Vykladannia zhurnalistykoznavchykh dystsyplin: onlain-instrumenty ta kreatyvni metody navchannia», za Potiatynuk, B.V., Lozyn-skyi, M.V. (red.), *Zhurnalistyka i media v umovakh suspilnykh transformatsii*, [Journalism and media in the conditions of social transformations], LNU im. I. Franka, Lviv, s. 146-159.
13. Stott, A., Neustadter, C. (2013), «Analysis of Gamification in Education», *Simon Fraser University*. URL: <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf> (accessed 20 January 2025).
14. Werbach, K. (2014), «(Re)Defining Gamification: A Process Approach», *In International Conference on Persuasive Technology*, LNCS 8462, p. 266-272.

EDUCATIONAL GAMES AS AN INNOVATIVE METHOD IN TEACHING JOURNALISM STUDIES

Pavlo Aleksandrov

*Ivan Franko National University of Lviv,
Generala Chuprynky Str., 49, 79044, Lviv, Ukraine
e-mail: pavlo.aleksandrov@lnu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0001-9812-3233>*

The article examines current methodologies for educational games aimed at students in higher education pursuing degrees in the field of social communications. The study identifies the functions of gamification in journalism education, categorizes types of educational games, provides examples of game-based methodologies, and presents an original concept of an educational game for journalism students.

The research reveals that several Ukrainian scholars in pedagogy emphasize the primary functions of educational games as ensuring interactivity, motivating students, and fostering the development of professional competencies in actual or simulated environments. The traditional functions of gamified learning, including those of educational games (*educational, developmental, motivational, socialization, and evaluation*), are analyzed within the context of media studies disciplines. In the typology of game-based methodologies, several universal types of educational games are identified, such as *role-playing games, simulation or modeling games, debate games, and project-based games*.

The study also introduces a concept for educational games designed for journalism students. One such game is a project-based interactive story game, which is used to teach the course «Digital Journalism: Media-Critical Studies».

In the era of digitalization and rapid transformations within the media industry, educational games are an effective tool for preparing students for professional activities in social communications. They successfully integrate theory with practice, enhance key competencies, and foster a deeper understanding of the profession. Integrating such games into the educational process makes learning more engaging and efficient. Furthermore, educational games contribute to developing soft skills such as critical thinking, creativity, and the ability to make quick decisions. In the context of information overload, game-based approaches are particularly relevant as they help students adapt to the demands of the modern media market, effectively manage information, fact-check, and interact with audiences.

Keywords: gamification in education, educational games, game-based learning technologies, game format, game studies.