

УДК 37.013:80]:[37.017:[070+004]:[37.091.33-027.22:793.7]:001.895](045)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ У МОВНО-ЛІТЕРАТУРНИЙ ОСВІТНІЙ ГАЛУЗІ

Інна Лукіянчук, доктор філософії, доцент кафедри української мови та методики її навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0002-9786-1450

E-mail: i.v.lukiianchuk@udpu.edu.ua

Валентина Коваль, доктор педагогічних наук, професор кафедри української мови та методики її навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0002-7698-3600

E-mail: v.o.koval@udpu.edu.ua

У статті проаналізовано гейміфікацію як інноваційний підхід до формування медіаграмотності у мовно-літературній освітній галузі. Розглянуто теоретичні основи гейміфікації, її вплив на мотивацію, критичне мислення та вміння аналізувати медіаконтент. Запропоновано практичні методи впровадження гейміфікаційних технологій, таких як фактчекінг-квести, рольові ігри та симуляції, що дозволяють здобувачам освіти взаємодіяти з медіа-контентом, розвивати навички критичного мислення. Наголошено на важливості цифрових інструментів та рекомендаціях для педагогів щодо їх інтеграції в освітній процес.

Ключові слова: гейміфікація; медіаграмотність; цифрові технології; освітні технології; індивідуалізація; критичне мислення; освітній процес; українська мова; інформаційна безпека.

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE APPROACH TO THE FORMATION OF MEDIA LITERACY IN THE LANGUAGE AND LITERARY EDUCATIONAL FIELD

Inna Lukiianchuk, PhD, Associate Professor at the Department of Ukrainian Language and Methods of Teaching, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0002-9786-1450

E-mail: i.v.lukiianchuk@udpu.edu.ua

Valentyna Koval, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor at the Department of Ukrainian Language and Methods of Teaching, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0002-7698-3600

E-mail: v.o.koval@udpu.edu.ua

The article considers the theoretical aspect of the use of gamification as an innovative approach to the formation of media literacy in Ukrainian language lessons. The main principles of integrating game elements into the educational process are investigated, in particular their impact on motivation, student

engagement, and overall learning effectiveness. The essence of the theoretical foundations of gamification and its potential for the development of key skills, such as critical thinking, media content analysis, and the ability to independently evaluate information sources, are separately revealed. The research of modern scientists on gamification and media literacy is analyzed, in particular, the importance of developing the skills to identify manipulation and propaganda in the media among students is emphasized. Practical methods for implementing gamification technologies, such as fact-checking quests, role-playing games, and simulations, are proposed, which allow students to actively interact with media content, develop skills in critical evaluation of news, and fact-checking. The need to use interactive platforms and digital tools for effective gamification during learning is emphasized, which allows to increase the level of media literacy and helps to adapt to the modern information environment. The article contains recommendations for teachers on the integration of gamification into Ukrainian language curricula to achieve high results in the development of media literacy.

Keywords: *gamification; media literacy; digital technologies; educational technologies; individualization; critical thinking; educational process; Ukrainian language; information security.*

В умовах цифровізації освіти особливої актуальності набуває проблема формування медіаграмотності педагогів, зокрема вчителів української мови та літератури. Медіапростір, з одного боку, відкриває нові можливості для розвитку мовно-комунікативної компетентності, з іншого – вимагає від учителя високого рівня критичного мислення, здатності аналізувати, інтерпретувати й продуктивно створювати зміст у різних медіаформатах [6; 15]. Формування таких умінь потребує не лише методичної переорієнтації змісту мовно-літературної освіти, а й запровадження інноваційних підходів до освітньої взаємодії [9; 27].

Одним із перспективних напрямів у цьому контексті виступає гейміфікація освітнього процесу – впровадження ігрових механік для підвищення залученості та мотивації учнів. У мовно-літературній галузі гейміфікація сприяє активному сприйняттю інформації, розвитку критичного читання, вміння працювати з фактами, інтерпретувати тексти, розпізнавати фейки й маніпуляції [3; 11; 29]. Ігрові формати (тематичні квести, вікторини, симуляції медіаситуацій тощо) можуть слугувати ефективним інструментом формування медіаграмотності як наскрізної компетентності [16].

Попри наявні окремі дослідження, недостатньо висвітленими залишаються питання цілісної методики використання гейміфікації саме у процесі формування медіаграмотності у мовно-літературній освітній галузі з урахуванням специфіки модельної навчальної програми, цілей сучасної освіти та викликів інформаційного суспільства. Отже, виникає необхідність обґрунтування та теоретичного аналізу ефективних педагогічних підходів до впровадження гейміфікації у фахову підготовку вчителів української мови і літератури як засобу розвитку їхньої медіаграмотності.

Аналіз наукової літератури щодо медіаграмотності в Україні показує, що проблема медіаосвіти та медіаграмотності є об'єктом активного дослідження вітчизняними науковцями, серед яких К. Балабанов, О. Баришполець, О. Волошенюк, О. Голубєва, В. Іванов, Г. Мироненко, Л. Найдьонова, Г. Онкович, В. Різун, І. Сахневич та О. Янишин. Ці дослідники сформулювали основні концептуальні підходи до розвитку медіаграмотності в освітньому процесі, наголошуючи на важливості формування у молоді критичного ставлення до медіа-контенту та розвитку навичок оцінювання його достовірності.

К. Балабанов підкреслює важливість медіаграмотності як складової формування критичного мислення, що дозволяє студентам орієнтуватися у цифровому інформаційному просторі та уникати маніпуляцій. Він наголошує на необхідності інтеграції медіаграмотності в освітні програми з метою забезпечення більш високого рівня інформаційної безпеки [2]. У своїх дослідженнях О. Баришполець акцентує на тому, що медіаосвіта має бути складовою частиною навчальних планів. Він вважає, що медіаграмотність дозволяє школярам і студентам не лише аналізувати та інтерпретувати медіа-контент, але й критично ставитися до інформації, що надходить через різні медіа-канали [5]. О. Волошенюк акцентує увагу на важливості медіаграмотності для розвитку інформаційної культури, здатної до самостійної оцінки контенту, що постійно генерується в умовах глобалізації медіапростору, наголошуючи, що формування таких навичок має відбуватися ще на етапі середньої школи [7].

Дослідниця О. Голубєва розглядає медіаграмотність у контексті цифрових технологій та їх впливу на освіту, відзначаючи, що в умовах швидких змін у медіа-середовищі медіаграмотність є важливою умовою розвитку громадянської відповідальності та демократичної свідомості молоді [8]. В. Іванов досліджує медіаграмотність як засіб формування громадянської активності серед молоді, наголошуючи на тому, що студенти, здатні оцінювати достовірність і вплив медіа-контенту, мають більшу можливість брати участь у суспільних процесах і формувати власну позицію в політичному та соціальному житті [13]. Г. Мироненко підкреслює важливість медіаграмотності як інструменту боротьби з дезінформацією та маніпуляціями, вважаючи, що критичне ставлення до медіа-контенту є необхідним для формування активної та інформаційно свідомої молоді [17].

Л. Найдьонова пропонує впровадження медіаосвіти в освітній процес, оскільки вважає, що розвиток медіаграмотності дозволяє зменшити ризик негативного впливу медіа на формування громадської думки [18]. Г. Онкович аналізує роль медіаграмотності в суспільстві, наголошуючи на тому, що саме через розвиток здатності критично сприймати інформацію молодь здатна ефективно долати негативні впливи медіапростору [19]. В. Різун наголошує на тому, що медіаграмотність не лише розвиває вміння аналізувати медіа-контент, але й сприяє формуванню критичного ставлення до маніпуляцій та фальсифікацій в медіа-просторі [20]. І. Сахневич в своїх дослідженнях звертає увагу на важливість інтеграції медіаграмотності в навчальні програми, пропонуючи методи її впровадження на різних етапах освіти [21]. О. Янишин розглядає етичні аспекти медіаграмотності, наголошуючи на необхідності формування етичних стандартів для оцінки медіа-контенту та його впливу на суспільство [31].

В українському контексті проблема інтеграції ігрових методик у систему освіти стала предметом аналізу в працях С. Іванової, Л. Кравченко та О. Пархоменко. Дослідники наголошують на ефективності гейміфікованих підходів у навчальному процесі, підкреслюючи їхній вплив на підвищення мотивації учнів, розвиток критичного мислення та активну взаємодію з навчальним матеріалом [14]. Особливу увагу приділяють практичному застосуванню таких методів на уроках української мови, зокрема через використання інтерактивних платформ, мобільних застосунків та настільних освітніх ігор.

Проблема формування медіаграмотності в освітньому середовищі досліджувалася І. Бондаренко, М. Корнєєвою та іншими вченими, які наголошують на важливості розвитку критичного сприйняття інформації, аналізу медіатекстів та формування навичок безпечної взаємодії з цифровими ресурсами [4]. Науковці вказують на необхідність інтеграції медіаграмотності в навчальні дисципліни, зокрема через використання цифрових інструментів та мультимедійного контенту.

Попри значну кількість наукових досліджень, присвячених гейміфікації та медіаграмотності окремо, питання їхнього поєднання в освітньому процесі залишається недостатньо розкритим. Важливо зазначити, що бракує комплексних досліджень, які б аналізували вплив гейміфікованих методів на формування медіаграмотності школярів та студентів у мовно-літературній освітній галузі. У більшості наявних робіт окремо розглядаються різні аспекти використання гейміфікації в навчанні та формування медіаграмотності, проте синтез цих концепцій у контексті конкретних методів навчання залишається недостатньо дослідженим.

Таким чином, вивчення можливостей синтезу цих двох концепцій у мовно-літературній освітній галузі є актуальним і перспективним напрямом наукових розвідок. Це дозволить створити комплексні підходи, які не лише покращать якість освіти в умовах сучасного медіапростору, а й сприятимуть розвитку медіаграмотності у молоді через впровадження інноваційних гейміфікованих методів навчання.

Мета статті – визначити можливості гейміфікації у формуванні медіаграмотності в контексті мовно-літературної освіти та розробити методичні рекомендації щодо її інтеграції в освітній процес на уроках української мови та літератури.

Інноваційний аспект гейміфікації полягає у застосуванні цифрової мотивації. Сучасне покоління з раннього дитинства є частиною цифрового середовища, що дозволяє ефективно виконувати більшість рутинних завдань за допомогою різноманітних цифрових пристроїв. Цифровий контент створює враження гри, що стимулює емоційну залученість та підвищує мотивацію учнів під час навчального процесу. Зокрема, важливим нововведенням є те, що за допомогою цифрових додатків або пристроїв можна забезпечити стійку мотивацію, яку можна масштабувати для широкої аудиторії за мінімальних матеріальних витрат [10].

Гейміфікація як педагогічний підхід полягає у використанні ігрових механік та заохочень для стимулювання мотивації до виконання різноманітних завдань, зокрема в освітньому процесі. Оскільки збереження інтересу є ключовим чинником для ефективного навчання, важливо дотримуватись кількох принципів і рекомендацій для успішної реалізації цієї стратегії.

По-перше, правила повинні бути чіткими та сталими в межах конкретного навчального курсу, оскільки освоєння нових методів вимагає додаткових зусиль та часу від учнів. По-друге, складність навчального матеріалу має зростати згідно з логікою гри: досягнення – винагорода – перехід на новий рівень. По-третє, для ефективної гейміфікації в освіті важливо мати доступ до програм, які можна завантажити безкоштовно або за помірну ціну, з інтерфейсом, зручним для користувачів [28].

Найважливішим аспектом є те, що гейміфікація буде ефективною лише за умови, що вона буде поєднана з якісним освітнім контентом, оскільки цей напрямок засвоєння інформації в освітньому середовищі використовує принципи ігрового

дизайну для стимулювання зацікавленості та залученості учнів до навчання [10]. Основною метою цієї стратегії є не лише підвищення мотивації учнів, а й використання сучасних цифрових інструментів для створення комфортних умов навчання та соціалізації [28].

Ключовим елементом ефективної гейміфікації є зворотний зв'язок, який дозволяє учням відслідковувати свій прогрес і розуміти, на якому етапі навчання вони перебувають. У традиційному освітньому процесі результати перевірок часто стають відомими лише через кілька днів, що може знижувати мотивацію. Натомість у гейміфікованому середовищі результат надається негайно, що забезпечує постійну взаємодію та мотивацію. Використання безкоштовних інструментів, таких як Google Forms, дозволяє створювати системи нагород, значків і досягнень, якими учні можуть поділитися у соціальних мережах. Крім того, такі інструменти дають змогу створювати таблиці лідерів, що наочно відображають індивідуальний прогрес учнів на кожному етапі навчання.

Згідно з Концепцією нової української школи, однією з десяти ключових компетентностей є інформаційно-цифрова, яка передбачає впевнений і критичний підхід до використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки та обміну інформацією в професійній діяльності, публічному просторі та особистому спілкуванні. Це включає інформаційну та медіаграмотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, роботу з базами даних, а також навички забезпечення безпеки в Інтернеті та кібербезпеки. Важливою складовою є також розуміння етики роботи з інформацією, зокрема авторського права та інтелектуальної власності.

Упровадження принципів медіаграмотності та медіаосвіти ґрунтується на основах критичного мислення, що є складним і багатогранним процесом, який передбачає вільне застосування високорівневих розумових стратегій для формулювання обґрунтованих висновків, оцінок і прийняття рішень. З педагогічної точки зору критичне мислення являє собою сукупність розумових операцій, які дозволяють людині: аналізувати, порівнювати, синтезувати та оцінювати інформацію з різних джерел; виявляти проблеми, ставити запитання; формулювати гіпотези та оцінювати можливі альтернативи; робити свідомий вибір, приймати рішення та аргументувати його.

Програми Нової української школи (НУШ) для I та II циклів, розроблені під керівництвом О. Савченко [25; 26], передбачають мовно-літературну освітню галузь, в якій важливим компонентом є наскрізна змістова лінія «Досліджуємо медіа», яка орієнтована на розвиток медіаграмотності серед здобувачів освіти, формування навичок критичного ставлення до медіаповідомлень і вміння працювати з різними медіа-ресурсами. У програмі для II циклу (3–4 класи), розробленій під керівництвом Р. Шияна, також передбачена окрема дисципліна «Літературне читання», що дає змогу впровадити ще одну змістову лінію, орієнтовану на медіапродукцію, – «Досліджуємо і взаємодіємо з медіапродукцією». Завдання обох ліній полягають у формуванні основних принципів медіаграмотності: уміння розпізнавати, аналізувати й оцінювати медіа-тексти, створювати прості медіапродукти, а також набувати навичок безпечного використання інформаційних технологій та критично осмислювати зміст медіаінформації [24; 25].

Процес розвитку медіаграмотності продовжується в базовій школі, де він набуває нових форм через вивчення предметів. Для реалізації цих завдань існує широкий спектр безкоштовних ресурсів, таких як онлайн-курси на платформах Prometheus, EdEra, ВУМ online, а також спеціалізовані вебсайти (наприклад, МедіаДрайвер – <http://mediadriver.online/>). Активну роль у формуванні медіаграмотності може відігравати програма «Програма медіаграмотності для громадян» [13]. Крім того, одним із найбільш ефективних інноваційних методів навчання є гейміфікація, що інтерактивно залучає здобувачів до освітнього процесу, стимулюючи розвиток їхніх навичок аналізу медіа та роботи з цифровими технологіями в захоплюючій формі.

Гейміфікація передбачає використання ігрових елементів у неігрових контекстах для підвищення мотивації та залучення учасників освітнього процесу. Основні принципи її впровадження включають:

- **індивідуалізацію навчання:** гейміфікація враховує індивідуальні потреби та рівень здобувачів освіти, дозволяючи учасникам рухатися за власним темпом, що сприяє розвитку мотивації та самоорганізації;

- **розвиток критичного мислення та проблемно-орієнтованого навчання:** через інтерактивні елементи, такі як квести чи симуляції, формуються навички прийняття рішень в умовах невизначеності, що стимулює критичне мислення;

- **соціальну взаємодію та командну роботу:** багато гейміфікованих інструментів включають елементи командної роботи, що сприяє розвитку комунікативних навичок, співпраці та взаємної підтримки, формуючи здорову конкуренцію та мотивацію до досягнення результатів;

- **зворотний зв'язок і оцінювання прогресу:** миттєвий зворотний зв'язок допомагає здобувачам освіти відслідковувати досягнення, коригувати стратегію навчання та відчувати прогрес, що покращує самоконтроль і ставлення до навчання;

- **стимулювання інтересу до навчання через творчість і фантазію:** ці види роботи роблять освітній процес більш захоплюючим, оскільки креативність можна активно застосовувати у розв'язанні навчальних завдань, що сприяє формуванню інтересу до навчання;

- **оцінка успіхів через досягнення та нагороди:** гейміфікація використовує системи досягнень, бейджів та балів, що не тільки заохочує учнів, а й візуалізує прогрес у досягненні цілей, підвищує задоволення від результатів і мотивує до подальших зусиль;

- **гнучкість у застосуванні:** гейміфікація може бути адаптована до різних предметів, тем і рівнів навчання, що дозволяє ефективно інтегрувати ігрові елементи у різні дисципліни;

- **покращення емоційного зв'язку з матеріалом:** інтерактивні ігрові елементи дозволяють здобувачам емоційно залучатися до освітнього процесу, що підвищує зацікавленість і бажання досягти результату.

Таким чином, гейміфікація стає потужним інструментом, який не тільки підвищує мотивацію учнів, але й сприяє розвитку цілісної та гнучкої освітньої практики, орієнтованої на потреби учнів і використання сучасних технологій для досягнення високих результатів.

Зокрема, Г. Ткачук та М. Медведєва зазначають, що інформаційно-цифрова компетентність вчителів полягає у здобутті знань, умінь та навичок, необхідних для ефективного застосування ІКТ в навчальному процесі [26]. Вони підкреслюють, що ця компетентність відображає здатність педагогів інтегрувати ІКТ в освітній процес та використовувати новітні технології в професійній діяльності.

Колектив авторів на чолі з Т. Собченко акцентує на важливості створення сучасного інформаційно-освітнього середовища в закладах вищої освіти, яке має бути орієнтоване на задоволення різноманітних освітніх потреб студентів, їхній особистісний розвиток, а також на формування у здобувачів освіти інформаційно-цифрової компетентності. Важливим аспектом є високий рівень цифрової грамотності в науково-освітніх колективах, доступність дистанційних навчальних платформ та активне використання ІКТ в освітньому процесі [3, с. 146].

Одним із практичних методів для розвитку медіаграмотності є фактчекінг-квест, який дозволяє здобувачам освіти перевіряти достовірність новин, використовуючи онлайн-ресурси для перевірки фактів, такі як Snopes, PolitiFact чи український StopFake. У ході цього заняття здобувачі освіти працюють у командах і мають завдання знайти, перевірити та спростувати фейкові новини, використовуючи доступні цифрові інструменти та методи. Це не тільки сприяє розвитку критичного ставлення до медіа, а й навчає розрізняти маніпуляції, пропаганду та неправдиву інформацію. Такий підхід дозволяє не тільки навчитись відрізняти правду від брехні, але й отримати практичні навички роботи з цифровими інструментами для виявлення неправдивих даних.

Іншим ефективним методом є гра «Медіадетективи», де здобувачі освіти аналізують медійні тексти (статті, відео, соціальні пости) на наявність маніпуляцій і пропаганди. У цій грі учасники повинні розпізнати методи, якими маніпулюють аудиторією, наприклад, використання емоційних тригерів, спрощення складних тем, неправдиві цитати або перекручені факти. Така діяльність дозволяє здобувачам освіти зрозуміти, як і чому медіа можуть впливати на їхні думки та переконання, а також навчитися критично оцінювати джерела інформації. Гра допомагає не лише поглибити розуміння медіа, а й сприяє розвитку важливих навичок для захисту від маніпуляцій у реальному житті.

Окрім того, варто використовувати інтерактивні майстер-класи з аналізу медіа, де здобувачі освіти самостійно створюють новини, фейкові заголовки чи соціальні пости. Вони можуть працювати в групах, щоб вигадати сенсаційну, але неправдиву інформацію, яку потім інші учасники повинні спростувати, використовуючи факти та ресурси для перевірки достовірності. Такий метод дозволяє здобувачам освіти глибше зрозуміти механізми створення медіа-контенту і маніпулювання увагою аудиторії. Вони вчаться не тільки розпізнавати фейки, а й розуміти, як створюється інформаційний вплив, що вкрай важливо для розвитку медіаграмотності.

Для ще більшого залучення можна організувати відкриті дискусії, де здобувачі освіти обговорюють сучасні медіа-маніпуляції, аналізують соціальні мережі і новини, під час яких вони вчаться виражати свої думки, спростовувати неправильну інформацію та пропонувати власні варіанти вирішення проблем, що виникають. Це не тільки допомагає розвитку критичного мислення, а й сприяє покращенню комунікаційних навичок.

Залучення здобувачів освіти до таких практичних заходів дозволяє їм краще розуміти важливість перевірки інформації, розвивати навички критичного осмислення медіа-контенту та формувати здорове медіа-середовище. Вони стають більш уважними споживачами медіа, що допомагає їм зробити обґрунтованіші та відповідальніші вибори в інформаційному просторі.

У контексті мовно-літературної освітньої галузі гейміфікація може бути особливо корисною, оскільки дозволяє здобувачам освіти вивчати мовні правила та літературні твори через інтерактивні завдання, де вони не тільки освоюють матеріал, але й активно взаємодіють із ним. Наприклад, у квестах і рольових іграх здобувачі можуть практикувати правильне використання граматичних конструкцій або виявляти мовні помилки в медіатекстах, що значно підвищує їхню мовну компетентність.

Медіаграмотність у рамках гейміфікації виходить за межі традиційного навчання, де здобувачі освіти не просто сприймають інформацію, але й активно перевіряють її достовірність, аналізують медійні повідомлення, виявляють маніпуляції та пропаганду, навчаються ефективно використовувати онлайн-ресурси для перевірки фактів. Задіяні методи, такі як фактчекінг-квести чи гри на аналіз медіа, формують у здобувачів освіти критичне ставлення до медіа-простору, підвищуючи їхній рівень обізнаності та здатність до самостійного аналізу інформації.

Таким чином, гейміфікація є потужним інноваційним підходом, який не тільки підвищує ефективність навчання, але й активно сприяє формуванню медіаграмотності на уроках української мови та літератури, що є необхідною для орієнтації у сучасному інформаційному суспільстві. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на аналіз довготривалого впливу гейміфікаційних методів на розвиток інформаційної компетентності здобувачів освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академія Української Преси. Дослідження рівня медіаграмотності серед українців. АУП. 2025. URL: https://www.aup.com.ua/news/850-osvityan-skhodu-ukraini-na-forumi-aup-p/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 01.03.2025).
2. Балабанов К. В. Медіаграмотність у сучасній освіті: проблеми та перспективи розвитку. *Журнал освітніх інновацій*. 2020. Т. 5. С. 12–18.
3. Бондаренко І., Корнєєва М. Медіаграмотність як необхідна компетенція сучасного педагога. *Науковий вісник інформаційних технологій та соціальних комунікацій*. 2022. № 7. С. 48–55.
4. Бондаренко О. І. Гейміфікація освітнього процесу: сутність, інструменти, можливості. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школі*. 2020. № 70. С. 41–46. DOI: 10.32840/1992-5786.2020.70.7 (дата звернення: 15.03.2025).
5. Баришполец О. Т. Медіаосвіта та медіаграмотність: теорія і практика. *Педагогіка XXI століття*. 2019. № 7. С. 25–30.
6. Ворон А. О. Медіаграмотність як складник професійної підготовки сучасного вчителя. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Серія: Педагогічні науки*. 2021. № 1. С. 28–33. DOI: 10.33361/2522-4360.1.2021.232 (дата звернення: 10.03.2025).
7. Волошенюк О. В. Медіаосвіта та формування критичного мислення у студентів. *Науковий вісник педагогічного університету*. 2021. Т. 12. С. 33–38.
8. Голубева О. Є. Медіаграмотність у контексті цифрових технологій: від теорії до практики. *Журнал педагогічних досліджень*. 2022. Т. 15. С. 45–52.
9. Греб Т. І. Підготовка майбутніх учителів-філологів до розвитку медіаграмотності учнів засобами цифрових технологій. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. Т. 84, № 4. С. 178–190. DOI: 10.33407/itlt.v84i4.4747 (дата звернення: 15.03.2025).

10. Дічев В., Дічева С. Гейміфікація в освіті: основи, принципи та підходи. Київ: Освіта, 2017. 210 с.
11. Жук Ю. О., Биков В. Ю. Цифрова трансформація освіти в умовах розвитку інформаційного суспільства. *Освітологічний дискурс*. 2021. № 1. С. 7–23. DOI: 10.28925/2312-5829.2021.1.1 (дата звернення: 15.03.2025).
12. Закон України «Про друковані засоби масової інформації (пресу) в Україні». Верховна Рада України. 1992. URL: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/2782-12> (дата звернення: 01.03.2025).
13. Іванов В. Ф. Медіаосвіта і громадянська відповідальність: нові підходи в освіті. *Наукові праці Інституту педагогіки*. 2021. Т. 8. С. 23–28.
14. Іванова С., Кравченко Л., Пархоменко О. Гейміфікація як інноваційний підхід у викладанні гуманітарних дисциплін. *Освітній простір XXI століття*. 2021. № 3. С. 15–24.
15. Каптур О. С. Формування критичного мислення вчителя в умовах цифрової освіти. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2020. № 12. С. 57–62.
16. Кравчук Г. А. Гейміфікація як інструмент підвищення медіаграмотності студентів філологічних спеціальностей. *Молодий вчений*. 2023. № 3. С. 127–131. DOI: 10.32839/2304-5809/2023-3-89-26 (дата звернення: 15.03.2025).
17. Мироненко Г. В. Роль медіаграмотності в освітньому процесі: інтеграція в навчальну програму. *Педагогіка та суспільство*. 2020. Т. 6. С. 40–46.
18. Найдьонова Л. А. Медіаосвіта як складова культурної освіти: теоретичні аспекти. *Українська педагогіка*. 2020. № 2. С. 10–15.
19. Онкович Г. В. Медіаграмотність як інструмент боротьби з маніпуляціями в медіапросторі. *Вісник медіаосвіти*. 2021. Т. 9. С. 17–22.
20. Різун В. В. Медіа та критичне мислення: теоретичний аналіз взаємозв'язку. *Журнал освітньої науки*. 2021. Т. 14. С. 19–25.
21. Сахневич І. А. Методи інтеграції медіаграмотності в навчальні програми. *Вісник педагогічних наук*. 2020. Т. 4. С. 28–33.
22. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. Міністерство освіти і науки України. 2022. 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> (дата звернення: 01.03.2025).
23. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. Міністерство освіти і науки України. 2022. 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> (дата звернення: 01.03.2025).
24. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. Міністерство освіти і науки України. 2022. 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> (дата звернення: 01.03.2025).
25. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. Міністерство освіти і науки України. 2022. 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> (дата звернення: 01.03.2025).
26. Ткачук Г. В., Медведєва М. О. ІКТ як засіб формування інформаційно-цифрової компетентності студентів педагогічних університетів. *Молодь і ринок*. 2023. № 1/209. С. 74–80.
27. Філософія освіти: навчальний посібник / за наук. ред. академіка В. П. Андрущенка [та ін.]. 2-ге вид. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2021. 348 с.
28. Хуотарі К., Хамарі Ю. Визначення гейміфікації: закріплення гейміфікації в літературі з маркетингу послуг. *Електронні ринки*. 2017. № 27 (1). С. 21–31. DOI: 10.1007/s12525-015-0212-z (дата звернення: 01.03.2025).
29. Цимбалюк С. О. Можливості гейміфікації у процесі формування інформаційно-медійної грамотності. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2022. Т. 90, № 2. С. 144–156. DOI: 10.33407/itlt.v90i2.4689 (дата звернення: 01.03.2025).
30. Щорб Б. Медіаграмотність як вміння використовувати медіа. ResearchGate. 2025. URL: https://www.researchgate.net/publication/320819746_Mediagramotnist_yak_vminnya_vikoristovuvati_media (дата звернення: 01.03.2025).

31. Янишин О. К. Медіаграмотність і етика медіа: основні принципи. *Педагогічна теорія і практика*. 2021. Т. 8. С. 12–17.

REFERENCES

1. Akademiya Ukrayinskoyi Presy. (2025). Doslidzhennya rivnya mediagramotnosti sered ukrayintsiv. Akademiya Ukrayinskoyi Presy. URL: https://www.aup.com.ua/news/850-osvityan-skhodu-ukraini-na-forumi-aup-p/?utm_source=chatgpt.com [in Ukrainian]
2. Balabanov, K. V. (2020). Mediagramotnist u suchasni osviti: problemy ta perspektivy rozvytku. *Zhurnal osvitykh innovatsiy*, 5, 12–18 [in Ukrainian].
3. Bondarenko, I., & Korniyeva, M. (2022). Mediagramotnist yak neobkhdna kompetentsiya suchasnogo pedahoha. *Naukovi visnyky informatsiynykh tekhnolohiy ta sotsialnykh komunikatsiy*, 7, 48–55 [in Ukrainian].
4. Bondarenko, O. I. (2020). Heimifikatsiia osvitnoho protsesu: sutnist, instrumenty, mozhlyvosti. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkoli*, 70, 41–46. DOI: 10.32840/1992-5786.2020.70.7 [in Ukrainian].
5. Baryshpolets, O. T. (2019). Mediaosvita ta mediagramotnist: Teoriya i praktyka. *Pedahohika XXI stolittia*, 7, 25–30 [in Ukrainian].
6. Voron, A. O. (2021). Mediagramotnist' yak skladnyk profesiinoi pidhotovky suchasnogo vchytelia. *Naukovyi visnyk Mykolaivs'koho natsional'noho universytetu imeni V. O. Sukhomlyns'koho. Seriya: Pedahohichni nauky*, 1, 28–33. DOI: <https://doi.org/10.33361/2522-4360.1.2021.232> [in Ukrainian].
7. Voloshenyuk, O. V. (2021). Mediaosvita ta formuvannia krytychnogo myshlennya u studentiv. *Naukovi visnyky pedahohichnoho universytetu*, 12, 33–38 [in Ukrainian].
8. Holubieva, O. Ye. (2022). Mediagramotnist u konteksti tsyfrovikh tekhnolohiy: Vid teorii do praktyky. *Zhurnal pedahohichnykh doslidzhen*, 15, 45–52 [in Ukrainian].
9. Hreb, T. I. (2021). Pidhotovka maibutnikh uchyteliv-filolohiv do rozvytku mediahramotnosti uchniv zasobamy tsyfrovyykh tekhnolohii. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, Vol. 84, 4, 178–190. DOI: 10.33407/itlt.v84i4.4747 [in Ukrainian].
10. Dichev, V., Dicheva, S. (2017). Heymifikatsiya v osviti: Osnovy, pryntsypy ta pidkhody. Kyiv: Osvita [in Ukrainian].
11. Zhuk, Yu. O., Bykov, V. Yu. (2021). Tsyfrova transformatsiia osvity v umovakh rozvytku informatsiinoho suspilstva. *Osvitolohichni dyskurs*, 1, 7–23. DOI: 10.28925/2312-5829.2021.1.1 [in Ukrainian].
12. Zakon Ukrayiny “Pro drukovani zasoby masovoi informatsii (presu) v Ukrayini” vid 16.11.1992 № 2782-XII, potochna redaktsiya vid 01.01.2016 [Law of Ukraine “On print media in Ukraine” from November 16, 1992, No. 2782-XII, latest edition from January 1, 2016]. *Verkhovna Rada Ukrayiny*. <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/2782-12> [in Ukrainian].
13. Ivanov, V. F. (2021). Mediaosvita i hromadyanska vidpovidalnist: Novi pidkhody v osviti. *Naukovi pratsi Instytutu pedahohiky*, 8, 23–28 [in Ukrainian].
14. Ivanova, S., Kravchenko, L., Parkhomenko, O. (2021). Heymifikatsiya yak innovatsiyniy pidkhid u vykladanni humanitarnih dystsyplin. *Osvitniy prostir XXI stolittia*, 3, 15–24 [in Ukrainian].
15. Kaptur, O. S. (2020). Formuvannia krytychnoho myslennia vchytelia v umovakh tsyfrovoy osvity. *Osvita ta rozvytok obdarovanoi osobystosti*, 12, 57–62 [in Ukrainian].
16. Kravchuk, H. A. (2023). Heimifikatsiia yak instrument pidvyshchennia mediahramotnosti studentiv filolohichnykh spetsialnostei. *Molodyi vchenyi*, 3, 127–131. DOI: 10.32839/2304-5809/2023-3-89-26 [in Ukrainian].
17. Mironenko, H. V. (2020). Rol' mediagramotnosti v osvitnomu protsesi: Intehratsiya v navchal'nu prohramu. *Pedahohika ta suspil'stvo*, 6, 40–46 [in Ukrainian].
18. Naydonova, L. A. (2020). Mediaosvita yak skladova kul'turnoyi osvity: Teoretychnyi aspekty. *Ukrayinska pedahohika*, 2, 10–15 [in Ukrainian].
19. Onkovych, H. V. (2021). Mediagramotnist yak instrument borot'by z manipulyatsiyamy v mediaprostori. *Visnyk mediaosvity*, 9, 17–22 [in Ukrainian].
20. Rizun, V. V. (2021). Media ta krytychne myshlennya: Teoretychnyi analiz vzaemozv'yazku. *Zhurnal osvitoi nauky*, 14, 19–25 [in Ukrainian].
21. Sakhnevych, I. A. (2020). Metody intehtratsiyi mediagramotnosti v navchal'ni prohramy. *Visnyk*

- pedahohichnykh nauk*, 4, 28–33 [in Ukrainian].
22. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2022). Typova osvitnya prohrama dlya zakladiv zahal'noyi seredn'oyi osvity. 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> [in Ukrainian].
 23. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2022). Typova osvitnya prohrama dlya zakladiv zahal'noyi seredn'oyi osvity. 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> [in Ukrainian].
 24. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2022). Typova osvitnya prohrama dlya zakladiv zahal'noyi seredn'oyi osvity. 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> [in Ukrainian].
 25. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2022). Typova osvitnya prohrama dlya zakladiv zahal'noyi seredn'oyi osvity. 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> [in Ukrainian].
 26. Tkachuk, H. V., Medvedieva, M. O. (2023). IKT yak zasib formuvannya informatsiyno-tsyfrovoi kompetentnosti studentiv pedahohichnykh universytetiv. *Molod' i rynok*, 1(209), 74–80 [in Ukrainian].
 27. Filosofiia osvity: navchalnyi posibnyk. V. P. Andrushchenka (Ed.) et al. 2-he vyd. (2021). Kyiv: Vydvo NPU imeni M. P. Drahomanova [in Ukrainian].
 28. Huotari, K., Hamari, J. (2017). Vyznachennya heymifikatsiyi: Zakreplennya heymifikatsiyi v literaturi z marketynhu posluh. *Elektronni rynky*, 27(1), 21–31. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z> [in Ukrainian].
 29. Tsymbaliuk, S. O. (2022). Mozhlyvosti heymifikatsii u protsesi formuvannya informatsiino-mediinoi hramotnosti. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, Vol. 90, 2, 144–156. DOI: 10.33407/itlt.v90i2.4689 [in Ukrainian].
 30. Shchorb, B. (2025). Mediagramotnist yak vminnya vykorystovuvaty media. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/320819746_Mediagramotnist_yak_vminnya_vikoristovuvati_media [in Ukrainian].
 31. Yanyshyn, O. K. (2021). Mediagramotnist i etyka media: Osnovni pryntsyipy. *Pedahohichna teoriya i praktyka*, 8, 12–17 [in Ukrainian].