

■ ■ ■ Использование приемов геймификации при подготовке школьников к олимпиаде по журналистике

Логунова Е.В.¹, Савельева А.А.², Осиповская Е.А.³

1. Югорский государственный университет, Ханты-Мансийск, Российская Федерация.
2. Тюменский государственный университет, Тюмень, Российская Федерация.
3. Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы (РУДН), Москва, Российская Федерация.

Аннотация. В данной статье обосновывается эффективность применения элементов геймификации при подготовке учащихся к олимпиадам по журналистике. На основе восемнадцати проанализированных кейсов, взятых из открытых источников олимпиадных заданий от Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ), Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова (МГУ) и Санкт-Петербургского государственного университета (СПбГУ), предложена классификация из семи геймифицированных форматов подготовки: квиз, интерактивный сторителлинг, игры с виртуальной и дополненной реальностью, трекинг процесс (*process tracking* – отслеживание процесса), ролевые игры, текстовые расширения и игры на основе использования алгоритмов искусственного интеллекта (ИИ). Также авторами были выявлены основные этапы олимпиад, которые подразделяются на теоретический – тестовый формат, измеряющий базовый, фактологический уровень знаний, и практико-ориентированный – письменные задания, призванные выявить степень владения навыком создания информационных материалов, который включает такие элементы, как стиль текста, грамотность и структурно-логическое повествование. Результаты показывают, что геймификация не только обогащает образовательный ландшафт, делая обучение более увлекательным и интерактивным, но и значительно повышает мастерство студентов в совершенствовании сложных журналистских навыках.

Ключевые слова: геймификация в обучении, подготовка школьников к олимпиаде, олимпиада по журналистике, цифровизация образования, журналистика

Для цитирования: Логунова Е.В., Савельева А.А., Осиповская Е.А. Использование приемов геймификации при подготовке школьников к олимпиаде по журналистике // Коммуникология. 2024. Том 12. № 2. С. 138-149. DOI 10.21453/2311-3065-2024-12-2-138-149.

Сведения об авторах: Логунова Евгения Владленовна – преподаватель Высшей школы гуманитарных наук, Югорский государственный университет. Адрес: 628012, г. Ханты-Мансийск ул. Чехова, 16. E-mail: logunovaeev@mail.ru. ORCID: 0009-0009-6677-1303. Савельева Анастасия Алексеевна – эксперт Школы образования Тюменского государственного университета. Адрес: 625000, Россия, г. Тюмень, ул. 8 Марта, 2/1. E-mail: saveljeva.ana@gmail.com. ORCID: 0000-0002-7727-9850. Осиповская Елизавета Андреевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры массовых коммуникаций РУДН. Адрес: 117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 10/2. E-mail: e.osipovskaya@gmail.com. ORCID: 0000-0002-4192-511X.

Статья поступила в редакцию: 02.05.2024. Принята к печати: 18.06.2024.

Конфликт интересов: отсутствует.

Введение. Образование сегодня является непрерывно развивающейся сферой, тесно связанной с изменениями в политике, экономике и технологиях. Образовательные инновации – это почти всегда результат реакции на новые вызовы в жизни общества.

Лидером трендов мирового образования сегодня можно назвать мультимодальную педагогику¹. Эксперты убеждены, что мультимодальная среда, позволяющая использовать многообразие форматов преподавания, более плодотворно влияет на освоение новых знаний и умений со стороны учащегося [Соколова]. Второй тренд – высокая конкуренция как на рынке труда, так и в образовательном поле. Как результат, ежегодный рост среднего балла ЕГЭ. Согласно предварительным итогам первых экзаменов кампании ЕГЭ 2023 года, представленных Рособрнадзором², средний тестовый балл в 2023 году значительно превышает результаты за предыдущие четыре года. При высоком конкурсном отборе отдельное внимание уделяется олимпиадам. Согласно результатам исследования Аналитического центра НАФИ совместно с Международной олимпиадой³, среди российской молодежи прослеживается тенденция увеличения количества школьников, принимающих участие в интеллектуальных состязаниях. Ту же тенденцию к увеличению количества олимпиадников можно увидеть и в статистических данных, представленных ВСОШ⁴. Skillbox media⁵ выявили ряд альтернативных возможностей для будущих абитуриентов, которые стали реальны благодаря участию в олимпиадах. Самая значимая – поступление в вуз без вступительных испытаний в приоритетном порядке до начала основного конкурса.

Одной из практик, способной соответствовать духу двух трендов, описанных выше (разнообразие форматов, способных удивить и привлечь внимание учащихся, а также использование нестандартных подходов при решении сложных задач), можно считать геймификацию (*gamification*). Впервые данный термин появился в 1980 году благодаря известному разработчику и исследователю игр

¹ Мировые тренды образования в российском контексте – 2024 // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», официальный сайт [эл. ресурс]: https://ioe.hse.ru/edu_global_trends/2024/ (дата обращения 10.03.2024).

² Подведены предварительные итоги первых экзаменов кампании ЕГЭ 2023 года // Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки, 19.06.2023 [эл. ресурс]: <https://obrnadzor.gov.ru/news/podvedeny-predvaritelnye-itogi-pervyh-ekzamenov-kampanii-ege-2023-goda/> (дата обращения 10.03.2024).

³ Поколение «олимпиадников»: нынешние школьники в 1,5 раза чаще участвуют в олимпиадах, чем школьники 20 лет назад // Олимпиада «Траектория будущего» [эл. ресурс]: <https://tبولimpiada.ru/onenews/244> (дата обращения 25.03.2024).

⁴ Олимпиада в субъектах Российской Федерации // Всероссийская олимпиада школьников, официальный сайт [эл. ресурс]: https://vserosolimp.edsoo.ru/olimp_region (дата обращения 25.03.2024).

⁵ Лапина А. Какие олимпиады для школьников помогают поступить в вуз // Skillbox, 19.09.2023 [эл. ресурс]: <https://skillbox.ru/media/education/kakie-olimpiady-dlya-shkolnikov-pomogayut-postupit-v-vuz/> (дата обращения 25.03.2024).

из университета в Англии Ричарду Бартлу. Именно он определил данное понятие как использование игры в неигровом контексте [Oliveira et al.]. Спустя 20 лет американский программист Ник Пеллинг употребил термин в значении использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач [Вербах; Радионцева; Фирсова, Азарова]. К настоящему времени данный термин приобрел множество добавочных значений, исключив при этом возможность единственно верного определения. Например, в работе О.В Орловой [Орлова, Титова] термин геймификация применяется для обозначения особого способа решения разнообразных задач разной степени сложности. В нашем исследовании под геймификацией мы понимаем использование элементов и принципов дизайна игр в неигровом контексте для повышения уровня вовлеченности и мотивации, улучшения процесса обучения, усиления эффективности выполнения задач и укрепления мягких навыков (*soft skills*) [Morillas-Guerrero; Rivera-Valderrama et al.; Tan, Chong].

Геймификации также соответствуют такие синонимичные понятия, как игрофикация [Волкова: 3483], играизация [Кравченко С.: 274], игрореализация [Олешко], гейминг, геймплей (*gameplay* – игровой процесс), геймизация. Чаще всего играизацию используют:

- для упрощения процесса сбора обратной связи;
- для повышения мотивации и вовлеченности учащихся в образовательный процесс;
- для создания контекстных игровых ситуаций, в процессе которых у учащихся должны сформироваться знания, умения и навыки в той или иной предметной области (например, компьютерный симулятор по управлению образовательными экосистемами, Skolkovo¹, симулятор полета для дронов от компании UAVProf², различные симуляторы пациента-человека для обучения и подготовки медицинских кадров³).

Однако, несмотря на универсальность применения и вариативность форматов игрореализации, возможности геймизации недостаточно широко распространены в педагогической практике. Например, геймификация практически не используется при подготовке к школьным олимпиадам, в частности к олимпиадам по журналистике.

¹ Симулятор по управлению образовательными экосистемами // Skolkovo [эл. ресурс]: <https://www.skolkovo.ru/centres/sedec/simulyator-po-upravleniyu-obrazovatelnyimi-ekosistemami/> (дата обращения 27.03.2024).

² Кириков Д. Как симуляторы обучают специалистов беспилотной авиации // Агентство Стратегических Инициатив [эл. ресурс]: <https://asi.ru/sml/197961/> (дата обращения 14.03.2024).

³ Симуляционное обучение в медицине // Российское общество симуляционного обучения в медицине; под ред. Свистунова А.А.; сост. Горшков М.Д. М.: Изд-во Первого МГМУ им. И.М. Сеченова, 2013 [эл. ресурс]: https://rosomed.ru/kniga/Simulationnoe_obucheniye_v_medizine.pdf (дата обращения 27.03.2024).

Методы исследования. Цель данного исследования состоит в том, чтобы проанализировать существующие олимпиады по направлению «Журналистика» и предложить способы внедрения элементов геймификации для более эффективной подготовки учащихся к ним. В качестве эмпирических данных использовались материалы очных этапов олимпиад, реализуемых на базе НИУ ВШЭ, СПбГУ) МГУ. Выбор данных олимпиад обусловлен их уровнем (I уровень), дающим возможность претендовать на поступление в вуз, не учитывая результаты экзаменов. Оценка олимпиадных заданий проходила по следующим критериям: тип задания, система оценивания. Далее на каждый тип задания были предложены форматы геймификации, которые могут быть внедрены в программу по подготовке к олимпиаде по журналистике. Всего было проанализировано 18 примеров олимпиадных заданий трех университетов за 2020/21, 2021/22, 2022/23, 2023/24 учебные года для школьников старших классов.

Результаты. В результате сопоставительного анализа трех олимпиад «Высшая проба»¹, олимпиада по направлению «Журналистика»² и «Ломоносов»³ (на базе ВШЭ, СПбГУ и МГУ соответственно) для школьников старших классов были составлены две сравнительные таблицы: по форматам олимпиадных заданий и критериям оценки (необходимых компетенций) для успешного решения кейсов.

В сравнительной таблице форматов олимпиадных заданий мы видим, что каждая олимпиада состоит из двух этапов: отборочного и заключительного. Как правило, входные испытания проводятся онлайн и содержат тестовые теоретические задания на знания теоретического материала по широкому спектру тем: русский язык, литература, обществознание, отечественная история, история медиа, теории коммуникации и теории средств массовой информации. Отборочный этап по журналистике на базе университетов СПбГУ и МГУ содержит дополнительное практическое задание – написание эссе на одну из предложенных тем.

Основной, заключительный этап, предусматривает очное участие финалистов. Задания, которые предстоит решить участникам, ориентированы на создание текста, будь то эссе, написание инфоповода, сочинение или рецензия.

При оценке творческих заданий финального этапа комиссия трех университетов руководствуется одними и теми же качествами, навыками и компетенциями, присущими журналисту. В числе главных критериев указаны такие факторы, как оригинальность подхода к теме, проявление стремления написать текст

¹ Журналистика // Высшая проба: всероссийская олимпиада школьников, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://olymp.hse.ru/mmo/journ> (дата обращения 22.03.2024).

² Олимпиада школьников СПбГУ по журналистике // Олимпиада школьников СПбГУ, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://olympiada.spbu.ru/predmety/10-predmety/25-zhurnalistika.html> (дата обращения 22.03.2024).

³ Журналистика – 2023/2024. Олимпиада школьников «Ломоносов» по журналистике (2023/2024 учебный год) // Олимпиада «Ломоносов», официальный сайт [эл. ресурс]: <https://olymp.msu.ru/rus/event/8505/> (дата обращения 22.03.2024).

по типу журналистского произведения, а также живость, образность, широта и разнообразие словарного запаса.

Рассматривая задания заключительного этапа олимпиады по комплексу предметов «Журналистика» на базе СПбГУ, мы можем отметить, что к критериям оценивания относятся такие факторы, как способность автора определить важность темы эссе в контексте текущих глобальных и российских событий, выявить взаимосвязь с текущими проблемами современности, и проиллюстрировать актуальность темы с фактологической точностью.

Проводя сопоставительный анализ заданий, представленных в рассмотренных олимпиадах I уровня, можно сделать вывод о том, что к критериям успешного выполнения работы относят владение такими навыками, как «анализ», «интерпретация», «аргументация», что соответствует высшему уровню знания по таксономии последователей Блума Л. Андерсона и Д. Красволя [Anderson et al.]. Данные навыки представляют объективную трудность при подготовке школьников к олимпиадным заданиям, не имеющим стандартного шаблона. Кроме того, в государственном общеобразовательном стандарте (общего образования), формирующем базовые компетенции учащихся, отсутствует информация об основах журналистики [Кравченко Ю.], что также усложняет самостоятельный процесс подготовки участников к олимпиаде по данному профилю.

Внедрение геймификационных элементов призвано решить проблему подготовки к заданиям олимпиадных заданий такого уровня. Во-первых, внедрение инструментов геймификации поможет поддержать уровень мотивации школьника во время подготовки [Буракова; Капп; Краснова], во-вторых, использование игровых подходов помогает раскрыть творческий потенциал учащегося, заставляя его мыслить нестандартно [МакГонигал; Цветкова].

Проанализировав 18 примеров из вышепредставленных олимпиад I уровня, и выявив основные виды заданий, нами была предложена классификация геймификационных форматов подготовки. В соответствии с заданиями олимпиад, все форматы можно разделить на две подгруппы: теоретические – тестовые задания на проверку фактических знаний по профильным и смежным предметам и практико-ориентированные – задания, целью которых является создание текста. Подготовка школьников к решению задач последней подгруппы осложняется наличием критериев по таким навыкам, как понимание текста, владение стилем, грамотность и логика.

Для тестовых задач на проверку теоретических знаний:

1. *Геймификация на основе викторин (квизов)*. Тематические интерактивные викторины давно применяются в обучении для разных целей. Мы предлагаем использовать данный формат игризации для подготовки к тестовому этапу олимпиады. Например, приложение Socrative Student¹, которое позволяет учителю

¹ Socrative // Socrative, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://www.socrative.com/> (дата обращения 23.03.2024).

создать тест на основе обсуждаемого материала, чтобы учащиеся могли закрепить пройденный материал. Главным преимуществом приложения является возможность проверки результатов тестирования в реальном времени. Приложение позволяет учителю создавать различные задания по типу викторин от стандартных форматов до вопросов с мгновенной обратной связью. Сегодня существует большое количество платформ, предлагающих форматы квизов и викторин для различных целей и разной наполненности: Astro-Jeopardy (формат викторины «Своя игра»)¹, MyQuiz², Enquiz³, Квизли⁴, Quizlet⁵.

2. *Интерактивный сторителлинг.* Данный формат представляет собой историю или повествование, подкрепленное интерактивным визуальным рядом. Внутри данной категории можно выделить такие типы геймификации, как раскрытие сюжета по мере продвижения пользователя по тексту, разветвленное повествование, зависящее от интересов читателя и визуальный сторителлинг, преимущественно опирающийся на визуальную составляющую. Например, интерактивный гайд, посвященный теме открытий в сфере коммуникации «Interactive Guide to Communications History»⁶ или аналитическая статья The New York Times, посвященная постам Илона Маска⁷. Данные примеры наглядно демонстрируют как смысловой контент может быть «упакован» в красивую визуализацию, которая облегчает восприятие содержания и не дает пользователю заскучать и переключиться во время чтения.

3. *Игры с виртуальной и дополненной реальностью (VR/AR)* подойдут для изучения исторического контекста. Наложение контента игр с виртуальной и/или дополненной реальностью способствует эмпирическому изучению и усилению вовлеченности. Обучаться по данным форматам можно для достижения следующих целей: для тренировки насмотренности в поле журналистской деятельности, как бы с позиции непосредственного участника событий благодаря эффекту иммерсивности и интерактивности. Будущему журналисту будет полезно

¹ Astro // JeopardyLabs, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://jeopardylabs.com/play/astro1420> (дата обращения 26.03.2024).

² MyQuiz // MyQuiz, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://myquiz.ru/> (дата обращения 26.03.2024).

³ Enquiz // Enquiz, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://enquiz.io/> (дата обращения 26.03.2024).

⁴ Квизли // Quizzly, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://quizzly.ru/> (дата обращения: 26.03.2024).

⁵ Quizlet. URL: <https://quizlet.com/ru> (дата обращения 27.03.2024).

⁶ Interactive Guide to Communications History // Comsoc [эл. ресурс]: <https://www.comsoc.org/comsoc-history/> (дата обращения 26.03.2024).

⁷ Frenkel S., González M., Koeze G. Dissecting Elon Musk's tweets: memes, rants, private parts and an echo chamber // The New York Times, Jan. 31, 2023 [el. source]: <https://www.nytimes.com/interactive/2023/01/31/technology/elon-musk-tweets.html> (accessed 27.01.2024).

и интересно изучить кейсы, похожие на проект иммерсивной журналистики «Голод в Лос-Анджелесе» Нонни де ла Пеньи¹, где автор воспроизвела реальную ситуацию, произошедшую на одной из улиц американского города. Также к данной категории мы отнесли виртуальные туры, например, тур по пространству Музея истории журналистики и PR на базе института управления РАНХиГС² или виртуальные туры Музея российской печати³.

4. Для контроля процесса понимания материала можно использовать *геймифицированный трекинг процесс*. Применение различных систем отслеживания прогресса с вознаграждением за достижение контрольных показателей. В качестве наград обычно выступают различные значки, баллы, система уровней и статусов, которые помогают воздействовать на внешнюю мотивацию учащихся. В качестве яркого примера СМИ, Карпикова и Артамонова (2018), раскрывают систему программы лояльности The Washington Post's Points [Карпикова, Артамонова]. Читатели зарабатывают баллы, читая газету, публикуя полезную информацию в официальных ресурсах издания, участвуя в жизни интернет-сообщества, и приобретая товары и услуги у партнеров программы. Аналогичную механику можно использовать и при подготовке школьников к олимпиаде, поощряя их активность в процессе обучения.

Для задач, результатом которых станет написание текста:

1. *Ролевые игры*. Платформа Classcraft⁴, созданная учителем физики Шомом Яном в 2013 году, является ролевой онлайн-игрой, которая позволяет ученикам повышать уровень знаний, работать в команде и выполнять задания. Ученики распределяются на группы, где у каждого есть игровые навыки и соответствующие роли: воин, маг, лекарь. Учитель может распределять баллы, способности и наказания. На платформе учащиеся могут проходить образовательные квесты и выполнять дополнительные задания от преподавателя. Classcraft в основном предназначена для средней и старшей школы, и согласно опросу на русском сайте платформы, 88% учителей положительно отзываются о сервисе, отмечая повышение успеваемости учеников. Мы советуем использовать игровой контекст, чтобы вовлечь школьников в игру при выполнении таких заданий, как написание сочинения или эссе, фокусируясь при этом на понимании предложенной темы и структурно-логическом единстве при раскрытии мысли.

¹ Peña N. Hunger in Los Angeles // Docubase [el. source]: <https://docubase.mit.edu/project/hunger-in-los-angeles/> (accessed 23.03.2024).

² Музей «История журналистики и PR» // Факультет социальных технологий Северо-Западного института управления РАНХиГС [эл. ресурс]: https://www.fst-sziu.ru/museum_zhur/ (дата обращения: 26.03.2024).

³ Виртуальные экскурсии // Музей российской печати [эл. ресурс]: <https://mediamuseum.guru.ru/node/211> (дата обращения 26.03.2024).

⁴ Classcraft // Classcraft, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://www.classcraft.com/ru/> (дата обращения 23.03.2024).

2. Использование текстовых расширений. Одним из критериев высокой оценки творческого задания является грамотность. Для проверки орфографии и пунктуации существуют различные расширения. К числу наиболее популярных можно отнести LanguageTool¹ – многоязычную программу, которая также помогает перефразировать текст для избежания стилистических ошибок; Главред² – сервис проверки текстов на соответствие информационному стилю. Программа позволяет сделать текст более информативным, обращая внимание на штампы, канцеляризм. Сервис также полезен функцией определения читаемости текста, простоты его восприятия для целевой аудитории. Внедрение данных сервисов в обучение поможет учащимся развить не только навыки написания журналистских текстов, но и грамотности в целом. Также правильное внедрение данных ресурсов может способствовать развитию автономности обучения, самодетерминации.

3. Игры на основе использования алгоритмов ИИ. Следует отметить возрастающий интерес к использованию данных технологий в качестве вспомогательного инструмента в образовательном процессе. Так, для тренировки стилистических навыков написания текстов можно использовать следующие инструменты: ChatGPT³ в рамках обучения стилистике русского языка может соревноваться со студентами в написании текстов. Для соревнований или обсуждения результатов также подойдут следующие нейросети: Ai Search⁴ (генерация больших текстов, стихов, заголовков), Writesonic⁵ (редактирование текстов под различные стили и задачи, одновременное написание сразу нескольких текстов), Anyword⁶ (функция выбора «эмоциональности» контента).

Заключение. В данной статье рассматривается инновационное внедрение техник геймификации в процесс подготовки учащихся к олимпиадам по журналистике, подчеркивая трансформирующее воздействие этих стратегий на процесс обучения. Посредством тщательного анализа восемнадцати случаев, взятых из престижных российских университетов, в исследовании представлена авторская классификация форматов геймификации.

¹ Language Tool // LanguageTool, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://languagetool.org/ru> (дата обращения 27.03.2024).

² Главред // Glvrd, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://glvrd.ru/> (дата обращения 27.03.2024).

³ ChatGPT // openai.com, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://openai.com/chatgpt> (дата обращения: 27.03.2024).

⁴ Нейросеть пишет текст // Ai Search, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://aisearch.ru/write-text?ref=187433> (дата обращения 27.03.2024).

⁵ Custom ChatGPT – AI Chatbot for your website // Writesonic, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://writesonic.com/botsonic?fpr=direct96> (дата обращения 27.03.2024).

⁶ AnyWord // Anyword, официальный сайт [эл. ресурс]: <https://anyword.com/> (дата обращения 27.03.2024).

Результаты показывают, что геймификация не только обогащает образовательный ландшафт, делая обучение более увлекательным и интерактивным, но и значительно повышает мастерство студентов в совершенствовании сложных журналистских навыков.

Кроме того, исследование подчеркивает потенциал геймификации для развития таких мягких навыков, как командная работа, решение проблем и цифровая грамотность – все они критически важны для работы журналиста в современном медиа-ландшафте. По мере того как образовательные парадигмы смещаются в сторону более динамичных и ориентированных на студента подходов, геймификация выделяется как важный инструмент в арсенале образовательных технологий, предлагая увлекательное сочетание развлечения и обучения, которое отвечает потребностям современных разнообразных учебных аудиторий.

Источники

- Буракова И.С. (2023). Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // Мир науки, культуры, образования. № 3 (100). С. 160-162.
- Вербах К., Хантер Д. (2015). Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / Пер. с англ. А. Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер.
- Волкова И.И. (2013). Понятийные трансформации слова «игра» в практике изучений игровых коммуникаций // Фундаментальные исследования. № 10, ч. 15. С. 3481-3485.
- Карпикова И.С., Артамонова В.В. (2018). Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации // Вопросы теории и практики журналистики. № 4. С. 599-614.
- Кравченко С.А. (2008). Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года / Рос. фонд фундамент. исслед.; под ред. В. И. Конова. М.: Октопус-Природа. № 11. С. 270-276.
- Кравченко Ю.Д. (2020). Анализ организации и проведения предметных олимпиад для школьников (на примере олимпиад по журналистике) // Педагогика. Вопросы теории и практики. Т. 5. № 2. С. 180-184.
- Краснова Т.И. (2024). Геймификация как катализатор вовлеченности студентов // Мир науки, культуры, образования. №1 (104). С. 158-161.
- Олешко В.Ф. (2003). Журналистика как творчество: учеб. пособие для курсов «Основы журналистики» и «Основы творческой деятельности журналиста». М.: РИП-холдинг.
- Орлова О.В., Титова В.Н. (2015). Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. № 9 (162). С. 60-63.
- Радионцева Е.С. (2024). Геймификация как эстетический тренд в коммуникации российский брендов // Коммуникология. Том 12. №1. С. 54-64. DOI: 10.21453/2311-3065-2024-12-1-54-64.
- Соколова Е.А. (2024). Мультимодальная педагогика как основа формирования финансовой культуры студенческой молодежи в условиях цифрового общества // Проблемы современной науки и образования. №1 (188). С. 23-26.
- Фирсова И.А., Азарова С.П. (2023). Обзор рынка геймификации и его классификация // Вестник Российской международной академии туризма. № 2. С. 31-37.
- Цветкова А.В. (2022). Использование технологий геймификации при формировании профессиональных навыков будущего специалиста на уроках иностранного языка в вузе // Мир науки, культуры, образования. № 1 (92). С. 200-204.
- Anderson J.W., Krathwhol D.R., Airasian P.W. (2001). A Taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of education. New York: Longman.

Kapp K.M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.

McGonigal J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin Group.

Morillas-Guerrero J.J. (2023). Measuring soft skills in engineering education: the case of their transmission through gamification activities or serious games in certain technical schools of the UPM. In: INTED 2023 Proceedings. P. 6747-6753.

Oliveira W., Hamari J., Shi L., Toda A.M., Rodrigues L., Palomino P.T., Isotani S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*. Vol. 28(1). P. 373-406.

Rivera-Valderrama S., Sánchez L.E.R., Rodas G.C.A., Guerra J.I.G. (2024). Effects of gamification on the development of soft skills such as creativity and communication in university students. *Salud, Ciencia y Tecnología*. Vol. 4. P. 871-871.

Tan B.S., Chong, K.S. (2023). Unlocking the potential of game-based learning for soft skills development: A comprehensive review. *Journal of ICT in Education*. Vol. 10 (2). P. 29-54.

■ ■ ■ Employing gamification strategies to prepare school students for journalism competitions

Logunova E.V., Savelyeva A.A., Osipovskaya E.A.

1. Yugra State University, Khanty-Mansiysk, Russia.
2. Tyumen State University, Tyumen, Russia.
3. Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), Moscow, Russia.

Abstract. This paper aims to conduct a thorough analysis of the effectiveness of incorporating gamification elements in the preparation of school students for journalism competitions. The authors have examined eighteen competitions facilitated by prominent institutions including the National Research University Higher School of Economics (HSE), Moscow State University named after M.V. Lomonosov (MSU), and Saint Petersburg State University (SPbSU). Drawing from openly available sources, a classification of seven gamification formats for student preparation has been proposed: quizzes, interactive storytelling, games employing virtual and augmented reality (VR/AR), process tracking, role-playing games, textual expansions, and games that utilize artificial intelligence (AI) algorithms. Furthermore, the authors have delineated the primary stages of the journalism competitions, which are categorized into theoretical and practice-oriented segments. The theoretical segment encompasses tasks in a test format that assess basic factual knowledge, while the practice-oriented segment comprises written tasks. These tasks are designed to evaluate the students' proficiency in creating and writing informational materials, encompassing mastery of text style, literacy, and structured logical narration. The results indicate that gamification not only enriches the educational landscape, rendering learning more engaging and interactive, but also significantly enhances students' proficiency in refining complex journalistic skills.

Keywords: gamification in education, preparation for school students' competitions, journalism competition, digitalization of education, journalism

For citation: Logunova E.V., Savelyeva A.A., Osipovskaya E.A. (2024). Employing gamification strategies to prepare school students for journalism competitions. *Communicology (Russia)*. Vol. 12. No. 2. P. 138-149. DOI 10.21453/2311-3065-2024-12-2-138-149.

Inf. about the authors: Logunova Evgeniya Vladlenovna – lecturer, Yugra State University, Higher School of Humanities department. Address: 62801, Khanty-Mansiysk, Chekhova str., 16. E-mail: logunovaevv@mail.ru. ORCID: 0009-0009-6677-1303. Savelyeva Anastasiia Alekseevna – expert, School of Education, Tyumen State University. Address: 625000, Russia, Tyumen, 8th of March str., 2/1. E-mail: savelyeva.ana@gmail.com. ORCID: 0000-0002-7727-9850. Osipovskaya Elizaveta Andreevna – CandSc (Philol.), associate professor at Mass Communications department, RUDN University. Address: 117198, Russia, Moscow, Miklouho-Maclay str., 10/2. E-mail: e.osipovskaya@gmail.com. ORCID: 0000-0002-4192-511X.

Received: 02.05.2024. *Accepted:* 18.06.2024.

References

- Anderson J.W., Krathwhol D.R., Airasian P.W. (2001). A Taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of education. New York: Longman.
- Burakova I.S. (2023). Gamification of the educational process as a tool for increasing student motivation. *World of science, culture, education*. No. 3 (100). P. 160-162 (in Rus.).
- Firsova I.A., Azarova S.P. (2023). Review of the gamification market and its classification. *Bulletin of the Russian International Academy of Tourism*. No. 2. P. 31-37 (in Rus.).
- Kapp K.M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Karpikova I.S., Artamonova V.V. (2018). Attracting audiences to digital media using gamification elements. *Issues of theory and practice of journalism*. No. 4. P. 599-614 (in Rus.).
- Krasnova T.I. (2024). Gamification as a catalyst for student engagement. *World of science, culture, education*. No. 1 (104). P. 158-161 (in Rus.).
- Kravchenko S.A. (2008). Gameization of society: benefits and problems. In: V.I. Konova (ed.) Coll. of popular science articles – winners of the 2007 RFBR competition by the Russian Foundation. M.: Octopus-Nature. No. 11. P. 270-276 (in Rus.).
- Kravchenko Yu.D. (2020). Analysis of the organization and conduct of subject Olympiads for schoolchildren (using the example of Olympiads in journalism). *Pedagogy. Questions of theory and practice*. Vol. 5. No. 2. P. 180-184 (in Rus.).
- McGonigal J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin Group.
- Morillas-Guerrero J.J. (2023). Measuring soft skills in engineering education: the case of their transmission through gamification activities or serious games in certain technical schools of the UPM. In: INTED 2023 Proceedings. P. 6747-6753.
- Oleshko V.F. (2003). Journalism as creativity: textbook. manual for the courses "Fundamentals of Journalism" and "Fundamentals of the Creative Activity of a Journalist." M.: RIP-holding (in Rus.).
- Oliveira W., Hamari J., Shi L., Toda A.M., Rodrigues L., Palomino P.T., Isotani S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*. Vol. 28(1). P. 373-406.
- Orlova O.V., Titova V.N. (2015). Gamification as a way to organize learning. *Bulletin of Tomsk State Pedagogical University*. No. 9 (162). P. 60-63 (in Rus.).
- Radiontseva E.S. (2024). Gamification as an aesthetic trend in communication of Russian brands. *Communicology*. Vol. 12. No. 1. P. 54-64. DOI: 10.21453/2311-3065-2024-12-1-54-64 (in Rus.).

Rivera-Valderrama S., Sánchez L.E.R., Rodas G.C.A., Guerra J.I.G. (2024). Effects of gamification on the development of soft skills such as creativity and communication in university students. *Salud, Ciencia y Tecnología*. Vol. 4. P. 871-871.

Sokolova E.A. (2024). Multimodal pedagogy as the basis for the formation of financial culture of students in a digital society // Problems of modern science and education. No. 1 (188). P. 23-26 (in Rus.).

Tan B.S., Chong, K.S. (2023). Unlocking the potential of game-based learning for soft skills development: A comprehensive review. *Journal of ICT in Education*. Vol. 10 (2). P. 29-54.

Tsvetkova A.V. (2022). The use of gamification technologies in the formation of professional skills of a future specialist in foreign language lessons at a university. *World of Science, Culture, Education*. No. 1 (92). P. 200-204 (in Rus.).

Volkova I.I. (2013). Conceptual transformations of the word “game” in the practice of studying game communications. *Fundamental Research*. No. 10, part 15. P. 3481-3485 (in Rus.).

Werbach K., Hunter D. (2015). Engage and conquer: game thinking in the service of business (transl. A. Kardash). M.: Mann, Ivanov and Ferber (in Rus.).