

Національний університет «Острозька академія»
Навчально-науковий інститут соціально-гуманітарного менеджменту
Кафедра філософії та культурного менеджменту

Кваліфікаційна робота

на здобуття освітнього ступеня магістра на тему:

«Проект діджитальної культурно-освітньої платформи Classroom adventure»

Виконав студент 2 курсу, групи МКПд-21

спеціальності 034 Культурологія

ОПП Культурологія: проектна діяльність

Манилюк Роман Олександрович

Керівник: кандидат філософських наук,
старший викладач Шляхова О.А.

Рецензент: доктор філософських наук,
професор Шевчук К. С.

Зміст

Вступ	2
Розділ 1. Деталізована концепція проєкту	9
Розділ 2. Інформаційний супровід проєкту	15
Розділ 3. Команда проєкту	19
Розділ 4. Робочий план проєкту	20
Розділ 5. Кошторис проєкту	23
Висновок... ..	28
Джерела.....	30

ВСТУП

Обґрунтування актуальності проєкту.

Пандемія Covid-19 та повномасштабне вторгнення росії в Україну – це події через які життя стрімко змінилось, людям потрібно швидко адаптуватися до нових умов і багато сфер зазнали значних змін. Освіта одна з них. У порівнянні з очною формою, онлайн навчання – це менш ефективна, але вимушена міра для освітніх закладів. Зниження ефективності і якості освітнього процесу в онлайн форматі підтверджують результати міжнародної програми оцінювання якості освіти підтверджують це. Зокрема, зведені аналітичні дані Організації економічного співробітництва та розвитку крайніх чотирьох років (2020-2024 рр.) засвідчують, що українські учні відстають від своїх однолітків на півтора-два роки з країн Центральної та Східної Європи. Зважаючи на це, проєкт є актуальним, адже завдяки гейміфікації освітнього процесу стає можливим модернізація удоступнення підходу до навчання, роблячи його більш інтерактивним та захоплюючим.

Аналіз рівня унікальності та інноваційності проєкту.

Гейміфікація активно використовується в багатьох сферах сучасного життя і в навчанні також. На даному етапі можна виділити певну кількість освітніх проєктів які містять в собі ігрові елементи:

- Duolingo – платформа для вивчення іноземних мов, вона розвиває навички письма, читання, мовлення та аудіювання. Розробники зазначають, що вони полегшують процес навчання за допомогою ігрових функцій, веселих завдань та нагадувань.

- Kahoot! – це платформа з онлайн вікторинами де можна обрати як вже готові, так і створити її самотужки. Вона зручна адже тут є рейтинговий список учасників, миттєвий зворотній зв'язок а також можливість проходити вікторини командою або ж індивідуально. Ще однією перевагою є велика кількість вікторин на будь-яку тему.

- Minecraft: Education Edition – один з найкращих гейміфікованих проєктів який має більше 600 готових занять з інформатики, хімії, програмування, математики, мови та літератури, мистецтва, культури та історії. Також є нетрадиційні уроки, наприклад, рівність та інклюзивність або ж розвиток соціально-емоційних навичок.

- Mathletics – платформа яка пропонує ефективний та цікавий досвід вивчення математики для учнів протягом їхнього шкільного шляху, від початку початкової школи до закінчення середньої. Вона підлаштовується під вік та знання користувача і пропонує відповідні завдання. З гейміфікованих елементів окрім самого навчального процесу тут наявна система рейтингу, редактор аватарів, нагороди за виконані завдання.

- Prodigy Math – ще одна платформа для вивчення математики та англійської мови, яка створена в форматі багатокористувацької рольової онлайн гри. Тут учні обирають собі персонажа та б'ються з монстрами, за умови правильного виконання завдання гравець отримує певні внутрішньо ігрові нагороди. Система відслідковування прогресу є корисною як для вчителів так і для батьків.

- Peekarak – онлайн платформа метою якої є розвиток соціальних навичок в дітей через інтерактивні завдання та історії.

Перелічені вище програми базуються на ігрових елементах та механіках. Кожен з них має свою специфіку використання а також конкретний напрям. Більшість з них є доволі вузькопрофільними і орієнтуються лише на одну навчальну дисципліну. Ще однією проблемою є те, що майже всі з цих проєктів не мають української локалізації інтерфейсу, а це спричиняє додаткові труднощі під час використання. Тому Classroom adventure є інноваційною платформою, універсальність одна з ключових її особливостей. Адже тут є всі необхідні інструменти для створення уроку з будь-якої дисципліни, або ж можна використати вже готовий шаблон. Проєкт має внутрішній сервіс відеотелефонного зв'язку, тому він не потребує сторонніх програм під час онлайн навчання. А наявність

електронного журналу який полегшує роботу вчителям та дає змогу батькам відслідковувати прогрес навчання їхньої дитини є ще одним зручним елементом. І останнє, але не менш важливе, – це оптимізація, для використання не потрібно мати потужні девайси, достатньо буде мати смартфон з доволі посередніми характеристиками.

Формулювання мети проєкту виходячи з чого визначаються основні завдання.

Після оприлюднених результатів проведених в 2022 році міжнародної програми оцінювання освітніх досягнень учнів в Україні міністр освіти і науки Оксен Лісовий сказав, що вони є доволі очікуваними. **[Помилка! Джерело посилання не знайдено.]** Пандемія Covid-19 та повномасштабне вторгнення росії в Україну – це події через які життя стрімко змінилось, людям потрібно швидко адаптуватися до нових умов і багато сфер зазнали значних змін. Освіта одна з них.

Онлайн навчання – це не ефективна, але вимушена міра для освітніх закладів, результати міжнародної програми оцінювання якості освіти підтверджують це. Через постійний стрес і несприятливі мови для навчання українські учні відстають від своїх однолітків на півтора-два роки з країн ОЕСР. Мета проєкту це створити менш формальне освітнє середовище, яка підніме рівень знань учнів, а також буде сприяти підвищенню мотивації до навчання. Аби досягти поставленої мети план має кілька етапів.

Перший – розробити стабільну онлайн платформу з усіма необхідними початковими механіками та провести тестові заняття з навчальними локальними закладами-партнерами. Після чого зібрати необхідну інформацію від вчителів та учнів стосовно роботи з платформою. Другий етап, базуючись на отриманих відгуках внести зміни та додати нові функції. Головним завданням третього етапу є збільшення кількості користувачів. Для цього будуть проведені презентації, тренінги, рекламна кампанія в соціальних мережах та активний пошук партнерів по всій країні.

Визначення кінцевого культурного продукту, що потенційно буде створено в результаті реалізації проєкту.

В результаті реалізації проєкту ми будемо мати діджитальну гейміфіковану освітню платформу, яку можна використовувати як для онлайн, так і офлайн навчання. Зовнішніми рисами вона схожа на відеогру, в жанрі MMORPG (багатокористувацька онлайн рольова гра) з нього були запозичені такі ігрові механіки як: ігрові аватари, кастомізація персонажів, дослідження світу, рейтинг гравців, система винагород, щоденні завдання та внутрішньоігрові ринкові відносини (магазин, валюта). Заняття будуть проходити на віртуальній мапі з конспектом та завданнями, які вчитель може розмістити сам або обрати вже готовий шаблон, який буде створено згідно затвердженої державою програми.

Визначення цільової аудиторії проєкту.

Прямою цільовою аудиторією є учні, вчителі та батьки. Аби з'ясувати культурні потреби та інтереси потенційної аудиторії було проведено аналіз існуючих досліджень та анкетування. Згідно з дослідженням “Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis”, який проводився у Центрі лінгвістики та прикладної лінгвістики, Гуандунському університеті іноземних досліджень та Школі права вказав на позитивний вплив гейміфікації на навчальне середовище, особливо при вивченні математичних, інженерних, соціальних та бізнес дисциплінах. [6]

У дослідженні “Teachers’ views on gameful practices – A scoping review”, що проводилось в Університеті Етвеша Лоранда було виявлено, що багато вчителів позитивно ставляться до ігрового навчання, але не наважуються впроваджувати його через уявні перешкоди. Також варто підкреслити, що впровадження та ефективність ігрових підходів значною мірою залежить від ставлення вчителів та попереднього досвіду.[4]

Опосередкованою цільовою аудиторією є навчальні заклади різних типів, HR відділи компаній та роботодавці, а також державні структури.

Мета школи – забезпечити різносторонній розвиток учнів, сформувати їх як особистість та повноцінного члена суспільства. Аби досягти цього, учні повинні бути зацікавленими в навчанні та розвитку. Сформувавши ці риси, людина буде прагнути до нових знань і надалі. Роботодавці своєю чергою шукають кваліфікованих працівників, які можуть розвивати компанію. Державні структури можуть використовувати платформу для збору та аналізу необхідних даних стосовно рівня освіченості населення та формування нових навчальних програм, що в майбутньому сприяє не тільки економічному зростанню, а й формує конкурентоспроможне суспільство.

Управління проєктом та проєктні ризики.

Внутрішні ризики

Технічні проблеми можуть стати на заваді реалізації проєкту, серед них є такі:

- недоліки в програмному забезпеченні, затримки в розробці, технічні помилки можуть сповільнити розвиток платформи. *Шляхом мінімізації* є набір кваліфікованих працівників, проведення регулярних та ретельних тестувань перед запуском, постійне вдосконалення технічних процесів;
- завантаженість команди проєкту за основними місцями роботи. *Шляхом мінімізації* є правильний індивідуальний тайм-менеджмент, чіткий розподіл обов'язків та залучення волонтерів забезпечать реалізацію проєкту;
- ризик погіршення стану здоров'я учасників команди проєкту, мінімізується фаховою компетентністю усіх членів команди, які розуміють і знають специфіку музейної справи і добре орієнтуються у темі, можуть забезпечити безперебійну реалізацію проєкту при тимчасовій відсутності когось із команди
- конфлікти персоналу – конфліктні ситуації між персоналом можуть ускладнити роботу над проєктом, хоча шанс на їх виникнення

доволі малий. *Шляхом мінімізації* в даному випадку є проведення тренінгів та корпоративів задля підтримки дружньої атмосфери;

- проблеми з ефективністю навчання - якщо платформа не досягає очікуваних результатів у покращенні навчання, це може призвести до меншої кількості користувачів. *Шляхи мінімізації*: постійний моніторинг та оцінка ефективності навчання, адаптація методів для досягнення кращих результатів.

Зовнішні ризики

Такі ризики є дещо очікуваними для такого проєкту і в умовах російсько-української війни:

- конкуренція – конкурент на ринку може залучити частину аудиторії до свого проєкту. *Шляхом мінімізації* є постійне оновлення власної платформи з метою її покращення та утримання аудиторії, також шанс появи конкурента є доволі низьким, адже реалізація подібного проєкту є довготривалим і трудомістким процесом.

- технічні проблеми – відключення світла, проблеми зі зв'язком, та інтернетом тощо. Це проблеми, які важко буде мінімізувати без додаткових витрат.

- непередбачувані обставини – у зв'язку з військовими діями на території України, можуть бути пошкоджені об'єкти інфраструктури та житлові будинки, це може ускладнити роботу або ж паралізувати її на певний час у випадку травмування або смерті когось з працівників. *Єдиним шляхом мінімізації* є дотримання правил поведінки під час повітряної тривоги.

- соціальні ризики – головною проблемою тут є те, що суспільству може бути важко прийняти факт того, що гейміфікація є ефективним методом навчання. *Шляхом мінімізації* є поширення досліджень гейміфікації та демонстрація результатів на широкий загал, проведення презентацій.

- недостатній попит – основними причинами недостатнього попиту є недовіра до гейміфікації, як освітнього методу, а також небажання змінювати вже існуючу систему навчання. *Шляхами мінімізації* є активна співпраця з цільовою аудиторією та потенційними партнерами, демонстрація результатів, проведення презентацій та тренінгів, надання необхідної підтримки в процесі адаптації та експлуатації платформи.

РОЗДІЛ 1. Деталізована концепція проєкту

Географія реалізації проєкту: м. Острог, Рівненський район, Рівненська обл.

Строки реалізації проєкту: 4 місяці

Тип проєкту: індивідуальний

Classroom adventure – унікальне освітнє середовище, яке не лише мотивує користувачів до навчання, а й розвиває лідерські навички, вміння працювати в команді та відповідає стандартам Нової української школи, а саме застосування нових підходів до викладання і навчання. А також відповідає компетентностям, які набувають учні: інноваційність, інформаційно-комунікаційна компетентність, громадянські та соціальні компетентності та інші.

Нова українська школа також передбачає розвиток таких наскрізних вмінь як: читання з розумінням, уміння висловлювати власну думку усно і письмово, критичне та системне мислення, здатність логічно обґрунтовувати позицію, творчість, ініціативність, вміння конструктивно керувати емоціями, оцінювати ризики, приймати рішення, розв'язувати проблеми, здатність співпрацювати з іншими людьми. Саме ці складові можна розвинути учням у ході уроків з Classroom adventure.

Першочерговим завданням є розробка детальної концепції проєкту, адже від цього залежатиме хід розробки: продумати “всесвіт”, у якому відбуватимуться уроки (розробити персонажів, їхні переваги та недоліки, карту світу, завдання, систему нагород і т.д.). Відштовхуючись від цього, надалі шукати відповідних фахівців, які допомогли б удосконалити проєкт і, власне, підібрати мову програмування, яка б найбільше була доцільною, та повністю зможе розкрити потенціал Classroom adventure. На цьому етапі важливо знайти партнерів для тестування, найкращим варіантом є локально розміщені заклади освіти. Створивши базову версію з усіма необхідними на початку механіками, а саме: стартове меню, мапа світу, рівні та їх

наповнення, базова кастомізація персонажу, здібності аватарів, журнал оцінок та рейтингова система. Графічне оформлення на даній стадії не передбачається, адже потрібно провести її внутрішнє тестування на справність функціонування необхідних елементів та виявити потенційні помилки, які можуть виникати в користувачів в ході використання і виправити їх. Цей етап роботи найбільший за обсягом та навантаженням, тому що створюється стабільна основа, на якій в майбутньому буде базуватися весь проєкт. Аби тестування платформи та збір відгуків почати якомога раніше, до платформи додано схематичне графічне оформлення. Дана версія надсилається локальним партнерам з усіма необхідними інструкціями для користування.

Слідом за успішним завершенням тестування базового функціоналу йде розробка інших опцій: внутрішньо ігрова валюта, магазин із предметами, можливість більш детально кастомізувати своїх аватарів, хмарне сховище, аудіо та відео комунікація тощо. Маючи вже відносно стабільну платформу, яка успішно функціонує виникає потреба в візуалізації її механік. Тобто паралельно з розробкою додаткових механік створюється і візуальний стиль платформи. Проаналізувавши найбільш популярні продукти медіа та їх візуальні стилі, які споживає цільова аудиторія було визначено два потенційних стилі візуалізації. Перший - піксельно-кубічний, загальні риси цього стилю одразу ж відсилають до відомої відеогри, плагіат версії якої швидко набирають аудиторію через впізнаваний дизайн. Другий частково схожий на популярний стиль малювання аніме-персонажів “чібі” - вони мають велику голову і відносно маленьке тіло. Було обрано останній, адже такий дизайн потребує меншої кількості ресурсів та потужності користувацьких девайсів, виглядає доречніше та не потребує зміни вже попередньо погодженої концепції проєкту. Також в той ж час йде активний пошук освітніх закладів-партнерів, які будуть використовувати платформу для збору необхідних в майбутньому даних. Наступним кроком є тестування наявної версії, тобто з

більшою кількістю механік та графічним наповненням, кожна їх складова перевіряється як окремо, так і в комплексі з іншими. Це потрібно, аби впевнитися, що проєкт працюватиме без хиб. Завершенням цього етапу є розширення списку партнерських закладів задля ефективної апробації платформи.

Останнім кроком є рекламна кампанія в ЗМІ і соціальних мережах перед офіційним релізом платформи. PR та SMM менеджери ефективно просуватимуть соціальні мережі Classroom adventure, створюючи розважальний та освітній контент. Активно проводяться ознайомчі та демонстраційні презентації. Завдяки цьому не тільки поширюється інформація про проєкт, а це є додатковим способом для збору фідбеку від аудиторії та взаємодії з нею.

За основу для платформи були взяті механіки з певних жанрів відеоігор, а саме MMORPG та Sandbox. MMORPG – масова багатокористувацька рольова гра, з цього жанру були запозичені: ігрові персонажі та їх редагування, ігрові ролі, мапа світу та можливість її досліджувати, рейтингова система користувачів, система винагород, щоденні завдання та економічна складова, тобто магазин і внутрішньоігрова валюта.

Користувачі платформи мають конкретно визначені ролі, а саме вчителі виступають в ролі ігрових майстрів, вони обирають ігрове поле, розміщують необхідні матеріали та завдання на ньому, завдають шкоду (покарання за погану поведінку) або лікують гравців (за хорошу роботу та слухняність на уроці) і можуть давати додаткову винагороду за власним розсудом. Учні ж є гравцями, які взаємодіють з ігровим полем та розміщеними на ньому об'єктами. вони мають можливість налаштовувати власних аватарів та обирати їх роль та використовувати відповідні їй здібності. За виконані завдання буде нараховуватись внутрішньоігрова валюта - золото, яке можна витратити в магазині на косметичні предмети.

Залежно від ситуації та завдання, наприклад груповий проєкт, гравці можуть об'єднуватися в групи.

Ігрова аватарка є одним з ключових елементів платформи. Завдяки ним користувачі можуть проявити свою креативність та індивідуальність, до того ж персонажі можуть демонструвати досягнення учнів. Кожен користувач обирає аватарку професію, яку надалі неможливо змінити. До цих професій належать: лицар, розвідник, маг, лідер, торговець. Всі професії мають свої привілеї:

- лицар – після неправильної відповіді має другу спробу без жодних штрафів;
- розвідник – пошук підказок;
- маг – нівелює неправильну відповідь;
- лідер – може використати здібність будь-якого класу, перебуваючи з ним в команді, лідер в групі може бути лише один;
- торговець – отримує додаткове золото з винагород.

Важливо зазначити, що кожен привілею можна застосувати тільки один раз за заняття, тобто сприятиме навчанню учнів грамотно користуватись ресурсами.

Мапи світу створені за навчальними дисциплінами та темами уроків: наприклад темою є виникнення та становлення Русі-України і уроки налічують вивчення вступу до середньовічної історії України, розселення слов'янських племен, сусідні племена і т.д. На мапі по цій темі є міста-уроки, в ході яких вивчаються дати, архітектурні пам'ятки та персоналії. У кожному місті є відповідні завдання, а також на виході із міста - завдання для самоконтролю учнів. За схожим принципом це стосується інших дисциплін.

Рейтингова система – це гейміфікований варіація рейтингу успішності учнів в класі. Його наявність стимулює здорову конкуренцію та мотивацію до навчання, адже призові місця отримують додаткові нагороди. Є кілька типів рейтингів:

- глобальний – базується на середньому балі школи;
- шкільний – визначається серед усіх учнів школи;
- класний ж відповідно формується з учнів конкретного класу.

Система винагород. Нагорода – це основа гейміфікації, заохочення за успішно виконану роботу, це в свою чергу (залежно від ситуації) стимулює людей до конкуренції або ж співпраці. Також з’являється відчуття прогресу, що підтримує мотивацію до навчання. В переважній більшості нагорода - це золоті монети, які потім можна витратити в магазині, купуючи косметичні предмети для аватару. Рідше нагородою може бути предмет, зазвичай його отримують за досягнення певних результатів: наприклад, користувач, який посідає перше місце в класному рейтингу, має набір ексклюзивного спорядження.

Щоденні завдання – популярний та ефективний спосіб підтримки інтересу користувачів, кожного дня є певний перелік завдань які потрібно виконати. Важливо зазначити, що виконання не є обов’язковим, але додаткова винагорода стимулює користувачів до їх проходження. Це формує навички дисципліни, підтримує мотивацію до навчання, а також закріплює вже пройдений матеріал, адже питання в них базуються саме на ньому.

Економіка – є важливим компонентом, тому що в першу чергу валюта, яку гравці отримали раніше, має застосування. Магазин - це місце, де користувачі можуть придбати косметичні предмети для своїх аватарів за раніше згадане золото. Це не тільки навчає фінансової грамотності та підвищує мотивацію, а й дає можливість проявити свою індивідуальність, продемонструвати власні досягнення іншим.

Стосовно не гейміфікованого функціоналу, він складається з:

- електронного журналу (є зручним інструментом для батьків та вчителів, в ньому можна відслідковувати прогрес учня, дізнатись про пропущені заняття та зауваження, переглянути розклад);

- конструктора уроку (гнучкий інструмент для вчителів, в якому вони можуть створити візуальне середовище для проведення занять);
- хмарного сховища (необхідне для збереження та в майбутньому використання створених шаблонів).

Також присутні комунікаційні елементи, а саме текстовий чат, аудіо та відеозв'язок, їх можна використовувати як під час занять, так і поза їх межами. Це дає змогу користувачам комунікувати між собою в будь-який момент, винятком є лише те, що під час заняття спілкування обмежене загальним чатом.

РОЗДІЛ 2. Інформаційний супровід проєкту

Під час реалізації проєкту основними каналами комунікації є вебсайт та соціальні мережі на них будуть публікуватись фото, залежно від аудиторії освітні та розважальні відео, наукові статті. Електронна пошта переважно використовується для зворотнього зв'язку та розсилки про події та оновлення. Також плануються онлайн та офлайн зустрічі та презентації на яких будуть проводитись демонстрації роботи платформи та результати її використання.

Основними каналами комунікації є вебсайт, де можна буде зв'язатись з службою підтримки, електронна пошта а також соціальні мережі (Facebook, Instagram, Twitter, Tik-tok, Youtube). На Facebook будуть публікуватись новини про оновлення, результати проєкту а також інформація про гейміфікацію (інформаційні статті та відео, результати досліджень, переваги та недоліки гейміфікації, як методу навчання) загалом 7 дописів на місяць. В Instagram будуть публікуватись новини про оновлення, фото та відео робочого процесу, елементи візуального супроводу проєкту, а також дублювання відео з Tik-tok. Кількість дописів на місяць 14. У Twitter будуть оприлюднюватись новини, проводитись комунікація з користувачами соціальної мережі шляхом публікації інформації яка мотивує до обговорення, меми а також дублювання відео з Tik-tok. В Tik-tok будуть публікуватись розважальні відео, які будуть створені на основі актуальних трендів. На Youtube каналі будуть міститись трейлери та навчальні відео, де в деталях буде показано, як працювати з платформою. Кількість контенту не постійна.

В ході виконання інформаційної компанії планується залучити 700 осіб прямої цільової аудиторії та 1500 представників непрямой аудиторії.

Поруч із цим, планується співпраця із засобами масової інформації, які будуть висвітлювати реалізацію та результати проєкту:

- **Паперові видання:** Острозька міська газета “Замкова гора”, Газета «Життя і слово», журнал “Рівняни”, “Країна”. Загальна кількість публікацій та згадок – 6.

- **Інформаційні інтернет портали:** “Освіторія” <https://osvitoria.media/>, Горинь.інфо <https://horyn.info/>, Район.Культура <https://kultura.rayon.in.ua/>, Острог.інфо <https://ostroh.info/>, Свої. Сайт добрих новин <https://radiotrek.rv.ua/tag/sajt-dobrih-novin-svoi/>, Рівне.Медіа <https://rivne.media/>, Рівненські новини “7 Днів” <https://7dniv.rv.ua/>, Суспільне. Рівне <https://rv.suspilne.media/>, ОГО <https://ogo.ua/>, Район.Острог <https://ostrog.rayon.in.ua/>, Новини по-рівненськи <https://tomat.rv.ua/>, Вісті Рівненщини <https://visti.rovno.ua/>, Укрінформ <https://www.ukrinform.ua/>, Стожари <https://stozhary.net.ua/> (інтернет-видання української діаспори). Загальна кількість публікацій та згадок – 30+.

- **Офіційні сайти:** Сайт Національного університету “Острозька академія” <https://www.oa.edu.ua/>, Рівненська обласна рада <https://ror.gov.ua/>, Рівненська обласна державна адміністрація <https://www.rv.gov.ua/>, Острозька міська рада https://ostroh_rada.gov.ua/, Рівненський інститут післядипломної освіти <https://www.roippo.org.ua/ua/>, Управління освіти Рівненської обласної державної адміністрації <https://www.rvosvita.org.ua/>, Управління державної служби якості освіти в Рівненській області <https://sqe.gov.ua/organ/upravlinnya-sqerivne/>. Загальна кількість матеріалів та публікацій – 10 +.

- **Радіо:** Українське радіо. Рівне. Розгорнуте інтерв’ю про проєкт у спецвипуску Ірини Данильчук <https://rv.suspilne.media/programs/556> – 1 інтерв’ю.

- **Телебачення:** 1) Суспільне.Рівне <https://rv.suspilne.media/>, 2) Сфера ТВ. <https://sfera-tv.com.ua/> 3) ITV media group <https://itvmg.com/>. Мінімум 3 відео/телесюжети тривалістю до 3-х хв кожне.

- **Соцмережі:** дописи, сторіс на офіційних сторінках навчальних закладів та вищеназваних інформаційних партнерів, лідерів думок у соцмережах.

Категорії спікерів/лідерів думок з якими обумовлена співпраця щодо поширення інформації про проєкт серед прямої та опосередкованої аудиторії, потенційних партнерів, широкої аудиторії:

1) професори НаУОА (Ігор Пасічник – ректор-організатор НаУОА, професор, герой України; Руслана Каламаж – проректор НаУОА з навчально-виховної роботи, професор; Зоя Столяр – завідувач кафедри початкової освіти НаУОА);

2) представники громадського сектору (керівники та члени громадських організацій), котрі займаються активною діяльністю, в т.ч. реалізують проєкти, покликані мінімізувати шкоду / подолати наслідки воєнних дій (Анастасія Драчук – керівниця програмного відділу ГО «Будуємо Україну Разом», в минулому - співавторка проєкту по створенню доповненої віртуальної реальності культурної спадщини князів Острозьких «OstVR»);

3) партнери та друзі Острозької академії, які є лідерами думок в академічному середовищі та громадському секторі (Микола Жулинський – професор, директор інституту літератури ім. Т.Г. Шевченка, Лариса Івшина – головний редактор всеукраїнської газети “День”).

4) представники місцевої влади та влади Рівненської області (Андрій Шевчук – директор Управління освіти, молоді та спорту виконкому Острозької міськради, Любов Романюк – начальниця управління культури і туризму ОДА, Ліпський Віталій – начальник Управління у справах молоді та спорту Рівненської ОДА.

Усі лідери думок, є сталими та постійними спікерами на різного роду майданчиках про події, зацікавленими у проєкті та його заходах. Прогнозується, що кожен із них виступив надійним інформаційним партнером, де у своєму середовищі перманентно згадували про наші

проекти, висвітлювали хід їх реалізації на своїй приватних сторінках у соціальних мережах. Будучи запрошеними гостями заходів проєктів, схвально коментували їхню просвітницьку та культурно-мистецьку значущість, даючи у інтерв'ю для ЗМІ тощо.

РОЗДІЛ 3. Команда проєкту

Керівник – формування стратегії, ухвалення важливих рішень, є представником команди перед інвесторами, загальне модерування роботи команди проєкту, пошук та укладання домовленостей з підрядниками, координація їх роботи, організація презентації проєкту, модерування б заходів/подій, написання змістовного звіту проєкту.

Full-Stack Developer – відповідає за розробку фронтенду (Фронтендери розробляють інтерфейси, вивчаючи та враховуючи досвід користувача), бекенду(Бекенд відповідає за взаємодію користувача з внутрішніми даними, які потім відображає фронтенд).

Гейм дизайнер – створює ігрові механіки, розробляє концепції, задачі та сценарії для освітніх курсів. Тестування та редагування проєкту за необхідності.

Спеціаліст у сфері освіти – створює актуальні та ефективні освітні курси разом з гейм дизайнером.

Мобільний розробник – адаптує платформу під мобільні пристрої, аби вона коректно працювала на всіх платформах та операційних системах.

Працівники служби підтримки – надають підтримку користувачам з питань використання платформи

HR менеджер – набір кваліфікованого персоналу в команду.

Бухгалтер – ведення фінансового обліку, виплата заробітної плати, подання звітностей, контроль витрат.

РОЗДІЛ 4. Робочий план проєкту

РОБОЧИЙ ПЛАН ТА ТЕРМІНИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

НАЗВА ПРОЄКТУ

Classroom adventure

Інструкція для заявника:

1. Робочий план та термін реалізації проєкту є обов'язковим
Додатком до заявки
2. Заповнюється відповідно до потреб проєкту

Захід, вид діяльності <i>(заповнюється відповідно до потреб проєкту)</i>	7. 2024 Місяць , рік	8.202 4	9.2024	10.202 4	Показники перевірки виконання заходу
1. Оформлення договірних відносин з членами команди					<i>Укладені договори</i>
2. Підготовчий етап – створення тестової версії платформи та її випробування					<i>Готовий робочий план</i>
2.1. Створити початкову версію платформи з базовими необхідними функціями.					<i>Робоча версія програми</i>

2.2. Провести тестування з метою виявлення помилок, та отримати відгук від користувачів.					<i>Запис тестування</i>
3. Створення та тестування основного продукту проєкту - повноцінну стабільну версію платформи.					
3.1. Створення повноцінної стабільної версії платформи.					<i>Остаточна версія програми</i>
3.2. Пошук партнерів та апробація платформи					<i>Список партнерів</i>
Відкриття проєкту та його устаткування					
4.1. Підготовка офіційного відкриття					<i>Розміщені оголошення в ЗМІ</i>
4.2. Проведення презентації освітньої програми в рамках відкриття					<i>Фотофіксація події</i>
4.3. Розробка плану її покращення та збору фідбеків від користувачів					<i>Готовий план</i>

5. Інформаційний супровід					
5.1. Розміщення прес-анонсу					<i>Скріншоти</i>
5.2. Створення та наповнення Інстаграм та ФБ-сторінки					<i>Скріншоти</i>
5.3. Створення та поповнення веб-сайту					<i>Посилання</i>
6. Підготовка звітності					
6.1. Підготовка фінансового звіту					<i>Готовий фінансовий звіт</i>
6.2. Підготовка змістового звіту					<i>Готовий змістовий звіт</i>
6.3. Підготовка висновку аудитора					<i>Готовий висновок аудитора</i>

РОЗДІЛ 5. Кошторис проекту

Розділ: Стаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати гранту		
				Кількість/ Період	Вартість за одиницю, грн	Загальна сума, грн
Стовпці:	1	2	3	4	5	6
Розділ:	I	Надходження:				
Стаття:	1	Фонд-грантодавець	грн			0,00
<i>Всього по розділу I "Надходження":</i>						0,00

Розділ:	II	Витрати:				
Стаття:	1	Оплата праці працівників				
Пункт	1.1	Керівник, розробник	місяців	4	10 000	40 000
Пункт	1.2	Бухгалтер	місяців	4	10 000	40 000
Пункт	1.3	Комунікаційний менеджер	місяців	4	10 000	40 000
Всього по статті 1 "Оплата праці працівників"						120 000
Стаття:	2	Соціальні внески				
Пункт	2.1	Соціальні внески з оплати праці	місяців			0,00
Пункт	2.2	Соціальні внески з оплати праці	місяців			0,00

Пункт	2.3	Соціальні внески з оплати праці	місяців			0,00
Всього по статті 2 "Соціальні внески"						0,00
Стаття:	3	Оренда приміщень, земельних ділянок. Оренда, купівля техніки, обладнання та інструменту				
Пункт	3.1	Адреса орендованого приміщення/земельної ділянки, із зазначенням метражу	місяців			0,00
Пункт	3.2	Найменування техніки (з деталізацією технічних характеристик)	місяців			0,00
Всього по статті 3 "Оренда приміщень, земельних ділянок, техніки, обладнання та інструменту "						0,00
Стаття:	4	Експлуатаційні витрати на утримання приміщень та комунальні послуги				
Пункт	4.1	Водопостачання	місяців			0,00
Пункт	4.2	Електроенергія	місяців			0,00

Пункт	4.3	Опалення	місяців			0,00
Пункт	4.4	Експлуатаційні витрати (обслуговування пожежної сигналізації, охоронні послуги, послуги прибирання тощо)	місяців			0,00
Всього по статті 4 "Експлуатаційні витрати на утримання приміщень та комунальні послуги"						0,00
Стаття:	5	Купівля техніки, обладнання та інструменту				
Пункт	5.1	Найменування техніки (з деталізацією технічних характеристик)	місяців			0,00
Пункт	5.2	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	місяців			0,00
Пункт	5.3	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	місяців			0,00

Всього по статті							0,00
5 "Купівля техніки, обладнання та інструменту"							
Стаття:	6	Матеріальні витрати (за винятком капітальних видатків)					
Пункт	6.1	Найменування	шт				0,00
Пункт	6.2	Найменування	шт				0,00
Всього по статті							0,00
6 "Матеріальні витрати (за винятком капітальних видатків)"							
Стаття:	7	Витрати на послуги зв'язку, інтернет, обслуговування сайтів та програмного забезпечення;					
Пункт	7.1	Послуги дизайнера освітнього додатку	Послуга	1	60 000	60 000	
Пункт	7.2	Послуги дизайнера веб-сайту	Послуга	1	45 000	45 000	
Пункт	7.3	Обслуговування сайтів та програмного забезпечення (деталізувати назву послуги)	місяців	4	10 000	40 000	

Всього по статті 7 "Витрати на послуги зв'язку, інтернет, обслуговування програм"						145 000
Стаття:	8	Послуги з просування				
Пункт	8.1	Послуга менеджера SMM, SEO	місяців	4	20 000	80 000
Пункт	8.2	Рекламні витрати				0,00
Всього по статті 8 " Послуги з просування "						80 000
Стаття:	9	Інші прямі витрати				
Пункт	9.1	Витрати на тестування програми з фокус групою	місяць	90 000		90 000
Всього по статті 9 "Інші прямі витрати"						90 000
<i>Всього по розділу II "Витрати":</i>						435 000

Висновок

Отож після запуску проєкту в короткотривалій перспективі очікується 400-500 активних користувачів платформи, з цього числа 15-20% залишать відгуки про її роботу, з пропозиціями та скаргами. Укладені угоди про співпрацю з 3-4 навчальними закладами. Стосовно результатів навчання планується досягти таких ж показників, як в дослідженні *The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education* з журналу *International Journal of Human-Computer Studies* а саме вони демонструють, що гейміфікація на основі викликів покращує продуктивність студентів на 34,75%.

Найбільші покращення відбуваються, коли гейміфікація поєднується з традиційними методами, такими як читання, однак навіть проста інтеграція гейміфікованого додатка в лекцію приносить користь студентам. [9] Ще одне дослідження, а саме *Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?* підтверджує, що гейміфікація здатна збільшити рівень мотивації аж до 67.7% в порівнянні з традиційним курсом [5].

В довгостроковій перспективі використання платформи передбачає збільшення кількості активної аудиторії та партнерів. В кількісних показниках це 2500-3000 одночасно активних користувачів та 8-10 партнерських закладів освіти на рік. Користувачі перебуваючи в цьому освітньому середовищі є зацікавленими в процесі навчання, постійно покращують свої результати, творче та критичне мислення, знання про інформаційну грамотність, самостійність і адаптивність. Розвивається інклюзивна освіта, курси модифікуються для користувачів з певними фізичними та психологічними потребами. Формується покоління активних студентів, які прагнуть нових знань, постійно розвиваються.

Стосовно доступу до результатів, статистики, звіти про ефективність використання платформи, все це буде знаходитись у вільному доступі на офіційному сайті. Також в соціальних мережах ці ж результати будуть

адаптовані під специфіку цільової аудиторії і будуть активно публікуватись з метою охоплення та залучення все більшої аудиторії. Для постійного розвитку та стабільного функціонування платформи необхідне фінансування. Частина потреб буде закрито з розміщення реклами на веб сайті і самій платформі.

Важливо зазначити, що реклама не буде заважати освітньому процесу, адже вона не є активною під час занять. Також ще одним з способів фінансового забезпечення є платна підписка, придбавши яку можна отримати певну кількість додаткових функцій, тобто відсутність реклами, додаткові локації, персонажі тощо. Ціна на неї є доступною, періодично вона буде змінюватись залежно від ситуації в країні. Ці способи не зможуть перекрити всі необхідні витрати, тому будуть залучені спонсори та грантова підтримка.

ДЖЕРЕЛА

1. Нова українська школа. Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/tag/nova-ukrainska-shkola?&type=all&tag=nova-ukrainska-shkola>.
2. Результати PISA-2022 невтішні, але цілком очікувані - Лісовий. Інтерфакс-Україна. URL: <https://interfax.com.ua/news/general/952136.html>.
3. Хожайнова В. "Низька і посередня". Як українці оцінюють вітчизняну середню освіту. Суспільне медіа. URL: <https://suspilne.media/149361-nizka-i-poseredna-ak-ukrainci-ocinuut-vitciznanu-serednu-osvitu/>.
4. Bacsa-Károlyi B., Fehérvári A. Teachers' views on gameful practices – A scoping review. Teaching and Teacher Education. 2024. Vol. 150. P. 104730. URL: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104730>.
5. Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. Journal of Education for Business. 2018. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08832323.2018.1490687?journalCode=vjeb20>
6. Li M., Ma S., Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. Frontiers in Psychology. 2023. Vol. 14. URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>.
7. PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Ukrainian regions (18 of 27). Oecd. URL: https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/ukrainian-regions-18-of-27_78043794-en.html.
8. Tah Jutin N., Binti Maat S. M. The Effectiveness of Gamification in Teaching and Learning Mathematics: A Systematic Literature Review. International Journal of Academic Research in Progressive Education and

Development. 2024. Vol. 13, no. 1. URL:
<https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20703>.

9. The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. International Journal of Human-Computer Studies. 2020. URL:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581920300987>.