

*Електронний журнал «Державне управління: удосконалення та розвиток» включено до переліку наукових фахових видань України з державного управління (Категорія «Б», Наказ Міністерства освіти і науки України № 1643 від 28.12.2019).
Спеціальність – 281.*

Державне управління: удосконалення та розвиток. 2022. № 12.

DOI: <http://doi.org/10.32702/2307-2156.2022.12.3>

УДК 351: 37.01

І. Л. Литвинчук,

д. е. н., професор, професор кафедри економічної теорії, інтелектуальної власності та публічного управління, Поліський національний університет

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2527-7914>

О. В. Іванюк,

к. е. н., доцент, доцент кафедри економічної теорії, інтелектуальної власності та публічного управління, Поліський національний університет

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2089-0867>

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ В АНТИКОРУПЦІЙНІЙ ОСВІТІ МОЛОДІ
(МЕТОДИКА ТА РЕЗУЛЬТАТИ АПРОБАЦІЇ АНТИКОРУПЦІЙНОГО
АНАЛІТИЧНОГО ВЕБ-КВЕСТУ НА ПРИКЛАДІ ІНІЦІАТИВИ «МІСТА
ДОБРОЧЕСНОСТІ»)**

I. Lytvynchuk,

Doctor of Economic Sciences, Professor, Professor of the Department of Economic Theory, Intellectual Property and Public Administration,

Polissia National University

O. Ivaniuk,

PhD in Economics, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Economic Theory, Intellectual Property and Public Administration,

Polissia National University

**GAMIFICATION IN ANTI-CORRUPTION YOUTH EDUCATION
(METHODOLOGY AND APPROBATION OF AN ANTI-CORRUPTION
ANALYTICAL WEB-QUEST BASED ON THE PRACTICE OF THE
INITIATIVE "CITIES OF INTEGRITY")**

У статті досліджено перспективи застосування інноваційних освітніх технологій в антикорупційній освіті з метою формування у молоді компетенцій моніторингу корупційних ризиків та виявлення корупційних правопорушень. На прикладі методології гейміфікації продемонстровано можливості формування у учнів старших класів школи компетенцій розуміння змісту відкритих даних та публічної інформації, здатності застосовувати існуючі бази даних та інструментів електронної демократії для впливу на процеси прийняття рішень. Представлено покроковий детальний сценарій аналітичного антикорупційного квесту та результати спостережень його імплементації в навчальний процес модельної цільової групи, обраної під час реалізації проєкту EUACI «Міста доброчесності». Визначено переваги і недоліки застосування інструменту. Окреслено перспективи застосування гейміфікації в рамках курсу громадянської освіти школярів.

The article is targeted to impact to the strengthening transparency and accountability of public authorities through overcoming limitations of the ability of youth (secondary schools' students of 16-18 years age) to communicate, interact and request information from the public institutions with the help of teaching and awareness initiatives. The authors expect that three specific goals will be reached: (1) generating discussion about the e-democracy knowledge gap problem, (2) enhancing consciousness and straightening e-democracy skills of young people, (3) changing attitudes of youth to the public services and authorities. The authors represent the anticorruption learning game as a means of forming the appropriate competencies and knowledge of e-democracy tools, e-registers, open data opportunities and the process of requesting public information to equip young socially active people with skills to protect their civic rights (even in the hard circumstances of pandemic or war), better prepare them for the interaction with public authorities, develop and maintain the spirit of digital innovation and democratic freedom, and inspire young people to stay in their country. A step-by-step detailed scenario of the analytical anti-corruption quest and the results of observations of its implementation in the educational process of the model target

group selected during the implementation of the EUACI project "Cities of Integrity" are presented. The advantages and disadvantages of using the tool are determined. The prospects of using gamification as part of the civic education course for schoolchildren are outlined. It is proved that gamification in anticorruption education helps to educate youth on the values and principles of integrity, transparency and accountability in the management of public affairs in innovative and engaging ways; to inform citizens about how they can contribute to a more transparent and accountable city through their behaviour, attitudes and reactions to corruption; to show citizens what has been done in the city by the city administration, private companies and civil society organizations to pave the way for increased integrity, transparency and accountability.

Ключові слова: *антикорупційна освіта, гейміфікація, квест, антикорупційні компетенції, корупційні ризики.*

Keywords: *anti-corruption education, gamification, quest, anti-corruption competencies, corruption risks.*

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Протягом кількох останніх років в українських містах активно розвиваються механізми громадської активності. Це і можливість доступу громадян відвідувати слухання рад, механізми місцевих ініціатив (проекти участі, майстерні міста), громадські слухання, подання електронних клопотань та запитів та багато інших можливостей, що наразі врегульовані законодавством. Перелік інструментів також включає, але не обмежується такими як: відкритий бюджет, міський геопортал, електронна приймальня, оцінка корупційних ризиків, муніципальний план доброчесності тощо.

Водночас, за результатами щорічного Рейтингу прозорості та підзвітності міст України [1], представленого командою Transparency International Ukraine, парадоксально часто міста з значною представленістю сервісів характеризуються доволі низьким показником прозорості. Експерти зазначають, що дуже часто людям банально бракує обізнаності та професійного

керівництва, щоб відкрити нові можливості, які дає масова цифровізація для демократії. Значна кількість жителів міст до цього часу не користуються інструментами електронної демократії та навіть не розуміють механізму запиту на публічну інформацію (про що свідчить відсутність поданих петицій чи запитів). Відповідно, вони не мають змоги контролювати діяльність органів державної влади, взаємодіяти з ними та впливати на державні рішення. Занурюючись у проблему глибше, можна з'ясувати той факт, що люди працездатного віку та студенти зовсім мають принаймні мінімум інформації про ті чи інші інструменти електронної демократії (через взаємодію з державними службовцями та сучасні освітні програми), тоді як рівень знань та компетентність молоді віком 16-18 років нині є вкрай низькими. Водночас молодь цієї вікової групи становить собою численну та соціально значущу – з точки зору процвітання майбутніх поколінь – категорію населення.

Через недосконалість системи громадянської освіти перелік дисциплін, затверджений Міністерством освіти і науки України в навчальних планах загальноосвітніх навчальних закладів, які закріплюють компетентності, необхідні для формування активної громадянської позиції, наразі представлений лише двома дисциплінами: «Правознавство» та теоретичний курс «Громадянська освіта» (передбачає 70 годин на рік в 10 класі). Як наслідок, недостатнім залишається рівень залучення молоді до суспільних процесів (волонтерство, створення громадських організацій, політичні процеси, участь у прийнятті рішень тощо), що впливає на прозорість та підзвітність місцевої влади. Це створює обмеження в механізмах контролю за закупівлями, впливає на прозорість влади та підвищує корупційні ризики.

Автори цієї статті вдаються до робочої гіпотези, що ситуацію можна змінити, впроваджуючи просвітницькі ініціативи, спрямовані на допомогу молоді у питаннях електронної демократії з перших кроків на їхньому громадянському шляху, щоб підготувати їх до соціального життя у дорослому віці. Вкрай необхідною є інноваційна методика антикорупційної освіти, яка б спиралась на максимально конкретну та концентровану навчальну програму, що міститиме інформацію про інструменти контролю, попередження корупції і можливості електронного урядування, формуватиме практичні навички їх

використання, зможе сприяти зростанню кількості громадян – активних користувачів антикорупційних механізмів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В наукових працях вітчизняних і зарубіжних фахівців все більше досліджується гейміфікація як інноваційний процес навчання. Гейміфікація – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем. Сумісні дії задля досягнення власних цілей, віртуальність та зворотній відлік (виконання завдання за обмежений час) є елементами гейміфікованого процесу [2]. Питання гейміфікації освіти активно вивчалось такими науковцями як Койвісто Дж., Хамарі Дж., Педро Л., Лопес А., Пратес Б., Пренський М. [3, с.185-187; 4, с. 215-216; 5, с.1-3] та ін. Серед інструментів гейміфікації виділяють цифрові ігри, навчання, засноване на відео, для чого активно розвивають гейм-дизайн та проектування компютерних ігор. Останнім часом в Україні особливу увагу серед цифрових інноваційних освітніх технологій звертають на веб-квест. Ці питання описано зокрема в працях Павленко І. [6, с.72-74] та Герлянд Т. [7]. Водночас, незважаючи на поширення зазначених інструментів, про застосування гейміфікації безпосередньо в антикорупційній освіті говорять мало [8-9]. Відповідно, тема потребує більш детального висвітлення з методичної та практичної точки зору.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Основна мета статті презентувати методику проведення антикорупційного квесту та довести можливість застосування освітніх інструментів гейміфікації як засобів формування у молоді компетенцій в галузі застосування засобів електронної демократії, електронних реєстрів, реалізації можливостей відкритих даних та процесу запиту публічної інформації задля поширення цінностей та принципів доброчесності, прозорості та підзвітності; забезпечення впливу на управління суспільними справами та подолання корупції.

Виклад основного матеріалу дослідження. Далі у статті описано експеримент, реалізований під час імплементації проєкту EUACI «Міста доброчесності» у 2018-2022 рр. (детальніше з проєктом можна ознайомитися в джерелах [10]), в ході якого було організовано проведення аналітичного антикорупційного квесту «City quester» для модельної цільової групи з

пілотної школи міста Житомира. Нижче надаємо паспорт експерименту (Табл. 1), а далі покроковий сценарій квесту та результати спостережень.

Таблиця 1. Паспорт антикорупційного аналітичного веб-квесту

Основні характеристики	Вихідні дані
Тип навчального закладу	СЗОШ I-III ступенів
Відомості про учасників	фасилітатори (2 особи); судді (5 осіб); гравці - учні 10 класу школи (всього 50 осіб)
Вікова категорія	16-18 років
Жанр	рольовий квест
Тип проходження	груповий
Час проведення	позааудиторний час
Місце проведення веб-квесту	клас інформаційних технологій
Обладнання	персональні комп'ютери із доступом до мережі Інтернет; мультимедійний проектор; мобільні телефони з додатками для зчитування QR-кодів; роздруковані таблички з QR-кодами, що містять посилання на фото об'єктів та локацій; картки з зображенням емблем команд; маркери, папір, фліпчарт, скотч, ножиці; годинник
Тривалість	мінімально 3 години, в т.ч. — 20 хв – привітання, поділ на команди, роз'яснення — 1 год 40 хв – 5 завдань по 20 хв, — 50 хв – 5 презентацій команд по 10 хв — 10 хв – оцінка презентацій, визначення переможців
Навчальні теми, в рамках яких проводиться веб-квест	— «Ціна міста: чиї гроші витрачає ваше місто?» — «Ризики у витрачанні коштів платників податків та корупція» — «Електронна демократія у вашому місті: наявні можливості, прогалини»
Мета	Основною метою заходу є формування у учнів (16-18 років) компетенцій в галузі практичного застосування засобів електронної демократії, електронних реєстрів, реалізації можливостей відкритих даних та процесу запиту публічної інформації задля поширення цінностей та принципів доброчесності, прозорості та підзвітності; забезпечення впливу на управління суспільними справами та подолання корупції.

Джерело: розроблено авторами самостійно.

Квест проводився за чотирма етапами.

Етап 1. Формування команд. На даному етапі формувалися змішані команди з представників різних класів, щоб змусити включити навички взаємодії з менш знайомим колом людей. Робочі назви команд відзеркалювали назви спеціалізованих антикорупційних органів України (НАБУ, НАЗК, САП, ДБР, ВАС). Інтеграція учня в команду відбувалася випадковим вибором картки з емблемою команди. Кожна команда включала 10 осіб. Всього було створено 5 команд.

Етап 2. Роз'яснення процедур і поділ ролей в команді. Функціональний розподіл ролей відбувався за бажанням учнів довільно. Були доступними наступні ролі в межах 1 команди: «Журналіст-розслідувач», «Аналітик», «Дизайнер», «Адміністратор».

- «Журналіст-розслідувач» (3 особи) займався пошуком інформації на сторінках інтернет ЗМІ. Його завданням було знайти корисні для команди інтернет-ресурси, посилання, які могли бути застосовані при вирішенні завдань веб-квесту.
- «Аналітик» (3 особи) вивчав урядові та правничі інтернет-джерела. Його завданням було проаналізувати, наскільки корисним є зміст сайтів при вивченні питання, спробувати надати економічну та правову оцінку наслідкам події.
- «Дизайнер» (3 особи) відповідав за створення та художнє оформлення рішення команди у формі презентації.
- «Адміністратор» (1 особа) слідкував за таймінгом, взаємодіяв з фасилітаторами квесту, виступав спікером під час презентації рішення команди.

Етап 3. Рольовий етап. Полягав в індивідуальній роботі учасника в команді, спрямованій на загальний результат. На даному етапі відповідно до обраних ролей учасники одночасно виконували завдання, досліджуючи запропоновані ресурси. При цьому вони аналізували інформаційні ресурси, відбирали необхідну інформацію, шукали додаткову. У процесі роботи відбувалося взаємонавчання членів команди щодо застосування комп'ютерних програм та Інтернет. Ця діяльність мала не змагальний, а кооперативний характер: команда спільно підбивала підсумки виконання кожного завдання, готувала спільне рішення. Для підготовки звіту представлявся опис фактів, які, на думку учнів, повною мірою висвітлювали досліджуване питання. Для кожного факту вказувалося джерело (електронне видання, адреса в мережі Інтернет, пояснення, чому він необхідний під час дослідження даної теми). При цьому учень набував досвіду збереження інформації, структурування інформаційних ресурсів. Квест передбачав спільну роботу, тому учні спільно обговорювали, сперечалися, формували план роботи групи в цілому. Кожний із

них, будучи експертом у своїй галузі, бажав знайти найкращі розв'язання спільного завдання. Після закінчення процесу пошуку подавався звіт команди (відповідь на завдання) у формі презентації.

Етап 4. Заключний етап – презентація і оцінювання завдання. Критерії та параметри оцінювання виконання веб-квесту представлені у Табл. 2.

Таблиця 2. Критерії оцінки антикорупційного аналітичного веб-квесту

№п/п	Назва критерію	Алгоритм оцінювання
1	Розуміння завдання	Оцінюється на 3 бали, якщо робота демонструє точне розуміння завдання; на 2 бали, якщо в роботу включені матеріали, що мають як пряме, так і опосередковане відношення до неї; 1 бал ставиться, якщо презентація не співвідноситься з темою
2	Виконання ролей	Оцінюється на 3 бали, якщо ролі є яскраво вираженими, забезпечуючи виконання завдання; на 2 бали, якщо ролі розподіляються, проте дії не завжди підпорядковуються правилам, які впливають із ролі; 1 бал ставиться, якщо ролі не виконуються
3	Використання Інтернет-ресурсів	Оцінюється на 3 бали, якщо вся інформація точна; використовується достатня кількість веб-джерел; ці джерела цитуються правильно; на 2 бали, якщо не вся інформація взята з відкритих джерел; використовується обмежена кількість веб-джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми; 1 бал ставиться, якщо підбірка матеріалів є випадковою; використовується одне джерело; інформація неточна або не має відношення до теми
4	Обробка інформації	Оцінюється на 3 бали, якщо демонструється критичний аналіз і оцінка використовуваних матеріалів, визначеність власної позиції; висновки аргументовані; на 2 бали, якщо недостатньо виражена власна позиція і критична оцінка інформації; порівняння проводяться, але висновки не робляться; 1 бал ставиться, якщо зібрана інформація не аналізується і не оцінюється
5	Оформлення результатів	Оцінюється на 3 бали, якщо презентація добре структурована і відредагована, відрізняється яскравою індивідуальністю; на 2 бали, якщо логічне представлення інформації, привабливе оформлення роботи; 1 бал ставиться, якщо матеріал логічно не вибудовано й подано зовні непривабливо; творчий підхід відсутній

Джерело: розроблено авторами самостійно.

Окремо приділимо увагу рольовому етапу, оскільки саме він ніс на собі максимальне змістовне навантаження освітньої методики. Надаємо опис послідовності дій і ресурсів, необхідних для виконання завдань під час рольового етапу. Поставлене завдання звучало наступним чином: пошук інформації щодо бюджету, замовників та виконання робіт з капітального будівництва або реконструкції конкретного архітектурного об'єкту в

м.Житомирі, пошук корупційних ризиків в угодах, формулювання ризиків та оцінка порушень за наявності, викладення позиції команди у презентації. Загалом змістовна лінія квесту передбачала роботу з 5 об'єктами (Рис. 1).



а) Об'єкт 1. «Зелений лабіринт в парку»



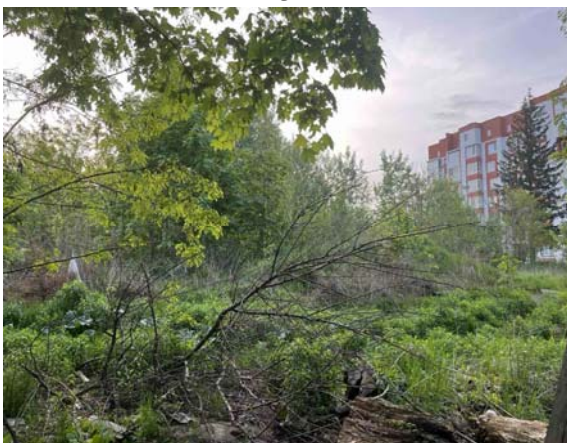
б) Об'єкт 2. «Реконструкція території благоустрою нового бульвару в місті Житомирі»



в) Об'єкт 3. «Реконструкція будівлі школи 23»



г) Об'єкт 4. «Спорудження пам'ятника Воїнам Житомирщини»



д) Об'єкт 5. «Палац спорту на бульварі»

Рис. 1. Об'єкти, дослідження яких слугувало завданням веб-квесту

Джерело: фото з сайту [11].

Для проведення аналізу та оцінки пропонувалось використовувати ресурси [12-14], а також сайти місцевих ЗМІ. Вибір об'єктів був обґрунтований значною вартістю робіт та, відповідно, ймовірною наявністю корупційних ризиків при організації конкурсів на реалізацію проєктів.

1. Проєкт бюджету участі «Перший в Житомирській області «Зелений лабіринт» за 1 млн 435 тис грн був у затверженому переліку проєктів-переможців, які реалізовуватимуться за кошти міського бюджету Житомира. 15.04.2019 р. управління капітального будівництва Житомирської міськради уклало договір на реконструкцію території благоустрою з влаштуванням «Зеленого лабіринту» на території міського парку культури та відпочинку на суму реалізації - 1 млн 357 тис. грн. Це означало, що закупівля допорогова, а отже договір міг бути укладений з підрядником без аукціону (аукціон застосовують, коли вартість робіт більше 1 500 000 грн). При цьому основним КВЕДом ФОПу- виконавця, який реалізував проєкт, був наступний – ремонт шкіряних виробів, що в підсумку могло впливати на якість проведених робіт.

2. Стосовно питання реконструкції території благоустрою Нового бульвару в місті Житомирі, ризик містився у рішенні щодо обрання переможця у конкурсі виконавців. Так, попри відзначення «ціни» основним критерієм перемоги тендеру, дешевша на 2 мільйони гривень пропозиція одного з учасників, була відхилена через так звані помилки в документації, якими визнали те, що в пропозиції не були вказані археологічні розкопки та їх вартість (як пропозиція щодо покращення даного предмету закупівлі). Водночас в тендерній документації дані дії замовником не передбачались. Більше того, такі роботи були проведені додатково (+80 тис грн), про що було оголошено пізніше. Реконструкція території на даний час досі не завершена, незважаючи на те, що згідно з графіком капітальний ремонт Нового бульвару мали завершити до 21 квітня 2021 року.

3. Реконструкція будівлі школи 23. Учасникам квесту слід було звернути увагу численність тендерів, пов'язаних з цим об'єктом. Так, 7 лютого 2020 року на сесії міської ради вирішили почати реконструкцію старого корпусу - виділили 100 тис. грн на виготовлення проєктно-кошторисної документації та визначили необхідний обсяг фінансування ремонту перекриття, що обвалилося

ще на початку 2019 року. Пізніше, було оголошено тендер на капітальний ремонт покрівлі. Після запиту громадськості на результати обстеження будівлі та опублікування їх з'явилася інформація про аварійний стан будівлі, в результаті чого управління капітального будівництва Житомирської міської ради оголосило тендер на ремонтно-реставраційні роботи будинку школи (літера «А-П») гуманітарної гімназії № 23 ім. М.Й. Очерета. Очікувана вартість робіт - 30,6 млн грн. За умовами тендерної документації відремонтувати гімназію №23, що розташована в Житомирі по вулиці Б. Лятошинського, 14, підрядник мав до 1 серпня 2022 року за кошти місцевого бюджету. У технічному завданні при цьому було вказано, що переможець торгів має розібрати надземні частини одно- і двоповерхових цегляних будівель без збереження придатних матеріалів та провести будівельні роботи, зокрема фундамент під перегородки, водостічну система, огорожу даху, перегородки і т.д. Також підрядник мав провести роботи на горищі, встановити двері та вікна, облаштувати вентиляцію, внутрішній водопровід, внутрішню каналізацію, провести кабельне телебачення, облаштувати благоустрій та озеленити територію. До цього часу ремонт не закінчений.

4. Стосовно спорудження пам'ятника Воїнам Житомирщини – захисникам Вітчизни у збройному конфлікті на сході України, з благоустроєм території навколо нього, за адресою: сквер – вул. Перемоги, 2» управлінням капітального будівництва Житомирської міської ради за результатами проведення відкритих торгів на закупівлю відповідних робіт було відхилено найбільш економічно вигідну з усіх наданих пропозицію Дочірнього підприємства «Фаворит ОПТ» як таку, що не відповідає вимогам до учасника відповідно до законодавства. Причиною відмови стала відсутність у пропозиції документу, що підтверджує проходження навчання і перевірку знань з питань охорони праці керівника підприємства. Кейс цікавий тим, що мав юридичне розв'язання. Дочірнє підприємство «Фаворит ОПТ» не погодилося з таким рішенням і направило скаргу в Антимонопольний комітет України, яка була задоволена. Антимонопольний комітет зобов'язав Управління капітального будівництва Житомирської міської ради скасувати рішення про відхилення тендерної пропозиції дочірнього підприємства «Фаворит ОПТ» та рішення про

визначення товариства з обмеженою відповідальністю «АртХаус» переможцем процедури закупівлі, що дозволило зекономити місту більше 300 000 грн.

5. Кейс спортивної арени за адресою бульвар Старий, 14-а демонструє як через затягування процесів можна з 2019 року витратити до 1,5 млн грн на місце, яке фактично продовжує залишатися порожнім пустирем в центрі Житомира (замовлення проектно-кошторисної документації на проект, який не реалізується).

Процедура виконання завдань відбувалась у наступній послідовності дій. Фасилітатор квесту визначав порядок, в якому команди починали працювати над завданнями за допомогою бліц-тесту за антикорупційною тематикою. (Приклади запитань. Яким суб'єктом визначаються засади антикорупційної політики? У чому полягає обмеження щодо суміщення та сумісництва основної роботи осіб, уповноважених на виконання функцій держави або місцевого самоврядування, з іншими видами діяльності? Яким чином має відбуватися оприлюднення декларацій осіб, уповноважених на виконання функцій держави або місцевого самоврядування, відповідно до Закону України «Про запобігання корупції»?)

Перша команда, що надавала відповідь на запитання теоретичного тесту, отримувала табличку з QR-кодом, що містив посилання на фото локації 1, і розпочинала роботу над завданням. Якщо відповідь на тестове питання була неправильною, відповідала наступна команда, що відреагувала швидше і т.д. Максимальний час роботи над основним завданням (архітектурним об'єктом/локацією 1) становив 20 хв. Поки перша команда працювала, змагання за право отримати завдання продовжувалося між іншими командами. Найменше часу на виконання завдання отримувала команда, що демонструвала найнижчий рівень знань та найповільнішу реакцію.

Команда, що першою завершувала розв'язання ситуації 1, отримувала наступний QR-код із завданням 2 і т.д. поки всі 5 завдань не були розв'язані. Максимальний час роботи над одним завданням не міг бути більшим ніж 20 хв. Тобто через 20 хвилин після отримання завдання 1 першою командою всі команди отримували наступний QR-код, незалежно від того чи знайшли вони відповідь на проблему.

Команди мали право просити підказки фасилітатора, однак кожна підказка зменшувала їх підсумкову оцінку в фіналі на 2 бали. Відповіддю на проблему була презентація PowerPoint (до 5 слайдів), яка повинна була містити перелік ризиків/ порушень щодо об'єкту, спробу економічної та правової оцінки наслідків, використані джерела. Файл з презентацією надавався кожною командою після виконання кожного завдання квесту, щоб уникнути внесення змін у звіт постфактум. Час передачі файлу фіксувався фасилітатором квесту. Під час презентаційного етапу звіти були представлені Адміністраторами команд. Переможцем визнавалась команда, яка набирала найбільшу кількість балів за виконані завдання.

Спостереження за процесом проходження квесту дозволили виявити наступні закономірності: 1) всі завдання доступні для розв'язання навіть командами з нульовим досвідом; 2) кейси, що побудовані на персоналіях, розв'язуються швидше та з більшим ентузіазмом; 3) виникають труднощі з аналізом великих об'єктів, щодо яких було оголошено декілька процедур закупівель; 4) процедурно потрібен жорсткий таймінг, оскільки команди схильні затягувати час на виконання; 5) залучення більшої кількості команд стимулює конкуренцію і робить процес гри більш інтенсивним.

Висновки та перспективи подальших розвідок у даному напрямі.

Гейміфікація в антикорупційній освіті молоді слугує допоміжним інструментом для формування ряду загальних та спеціальних компетенцій, таких як: розуміння основних економічних категорій (податки, бюджет, фінанси, дотація); розуміння змісту та форм прояву корупції; спроможність системно аналізувати причини політичної, адміністративної та побутової корупції; розуміння змісту відкритих даних та публічної інформації; здатність застосовувати існуючі бази даних та антикорупційні інструменти; вміння досліджувати як і на що витрачаються кошти з бюджету; вміння аналізувати місцеві витрати та проєкти та формування розуміння щодо того, куди звертатися у випадку виявлення порушень; знання основних інструментів електронної демократії на національному та локальному рівні, формату та можливостей їх застосування; здатність використовувати інструменти

електронної демократії для впливу на процес прийняття рішень; розуміння принципів та стандартів доброчесності.

Завдяки гейміфікації можливо не лише підготувати молодь до взаємодії з органами державної влади, але й ефективно розвивати та підтримувати дух цифрових інновацій і демократичної свободи, за рахунок формування так званих «м'яких навичок». Так, використання квест-технології сприяє досягненню таких цілей: підвищення мотивації до самонавчання та самоорганізації; реалізація креативного потенціалу; підвищення особистісної самооцінки; розвиток особистісних якостей; вміння знаходити декілька способів розв'язання проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтувати свій вибір; робота в малих групах (планування, розподіл функцій, конструктивне спілкування, взаємодопомога, взаємоконтроль); формування нових компетентностей (учні оформлюють результати своїх робіт у вигляді презентацій, слайд-шоу, фото-, відео-репортажів тощо); здобування навичок публічних виступів (захист проєктів з виступами авторів, дискусіями).

Результати гейміфікації лежать у психологічному (формується навички розуміння сутності відкритих даних та публічної інформації, спроможності розрізняти форми проявів корупції; здатності застосовувати існуючі антикорупційні інструменти, критичного мислення, колаборації і комунікації, подолання емоційного напруження, негативних емоцій, розвитку мотивації, формування соціально-значущих властивостей особистості тощо) та продуктивному вимірі (у підсумку отримуємо корисний продукт – рішення проблемної ситуації, представлене у презентабельній для публіки формі).

Література

1. Рейтинг прозорості 100 міст України. URL: <https://transparentcities.in.ua/transparency-rating> (Дата звернення 01.11.2022)
2. Гаврилiна В.В. Геймiфiкацiя як засiб пiдвищення мотивацiї учнiв до навчання. URL: <https://www.classtime.com/blog/heyimifikatsiya-zasib-pidvyshchennya-motyvatsiyi/> (Дата звернення 01.11.2022)
3. Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, Pp. 179–188. doi: 10.1016/j.chb.2014.03.007. 6.

4. Pedro, L., Lopes, A., & Prates, B. (2015). Does Gamification Work for Boys and Girls? An Exploratory Study with a Virtual Learning Environment. Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on Applied Computing, 15, Pp. 214–219.
5. Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. ACM Computers in Entertainment, 1, Pp. 1–3.
6. Павленко І.М. (2022). Організація веб-квесту для здобувачів освіти. Особистісно-професійна компетентність педагога: теорія і практика: збірник наукових статей / за заг. ред. Л. В. Серих. Суми: НІКО, 128 с. URL: http://www.soippro.edu.ua/images/Наукова_робота/Науково_практичні_заходи/19.05.2022%20ЗБІРНИК.pdf#page=73 (Дата звернення 01.11.2022)
7. Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пашенко Т.М., Романова Г.М., Романов Л.А. (2016). Веб-квест у професійному навчанні : методичні рекомендації; за заг. редакцією Т.М. Герлянд. К.: ПТОО НАПН України, 141 с.
8. Остапенко І. В. Веб-квест як засіб розвитку громадянської компетентності молоді. URL: https://lib.iitta.gov.ua/729579/1/Остапенко_стаття.pdf (Дата звернення 01.11.2022)
9. Levine, P., & Youniss, J. (2006). Youth and civic engagement: Introduction. In P. Levine & J. Youniss (Eds.), Youth civic engagement: An institutional turn: Circle working paper 45 (pp. 3–6) Baltimore, MD: The Center for Information and Research on Civic Learning and Engagement.
10. Міста Доброчесності як частина антикорупційного доміно України. URL: <https://euaci.eu/ua/news/anti-corruption-institutions-“euaci-is-a-strategic-and-reliable-partner”-video> (Дата звернення 01.11.2022)
11. Сайт «Новини Житомира». URL: <https://www.zhitomir.info> (Дата звернення 01.11.2022)
12. Прозорро - Офіційний Сайт. URL: <https://prozorro.gov.ua> (Дата звернення 01.11.2022)
13. Система YouControl — онлайн-сервіс перевірки компаній. URL: <https://youcontrol.com.ua> (Дата звернення 01.11.2022)
14. Сайт Житомирської міської ради. URL: <https://zt-rada.gov.ua> (Дата звернення 01.11.2022)

Reference

1. Transparent Cities (2022), “Transparency rating of 100 cities of Ukraine“, available at: <https://transparentcities.in.ua/transparency-rating> (Accessed 01.11.2022).

2. Gavrylina V.V. (2022), “Gamification as a means of increasing students' motivation to study“, available at: <https://www.classtime.com/blog/heyifikatsiya-zasib-pidvyshchennya-motyvatyiy/> (Accessed 01.11.2022).
3. Koivisto, J., and Hamari, J. (2014), “Demographic differences in perceived benefits from gamification”, *Computers in Human Behavior*, vol. 35, pp. 179–188. doi: 10.1016/j.chb.2014.03.007.6.
4. Pedro, L., Lopes, A., and Prates, B. (2015), “Does Gamification Work for Boys and Girls? An Exploratory Study with a Virtual Learning Environment”, *Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on Applied Computing*, vol. 15, pp. 214–219.
5. Prensky, M. (2003), “Digital game-based learning”, *ACM Computers in Entertainment*, vol. 1, pp. 1–3.
6. Pavlenko, I. (2022), “Organization of a web quest for education seekers. Personal and professional competence of a teacher: theory and practice ”, Sumy Regional Institute of postgraduate pedagogical education, Ukraine, available at: http://www.soippo.edu.ua/images/Наукова_робота/Науково_практичні_заходи/19.05.2022%20БІРНИК.pdf#page=73 (Accessed 01.11.2022).
7. Herlyand, T. M., Kulalayeva, N.V., Pashchenko, T.M., Romanova, G.M. and Romanov, L.A. (2016), *Webquest in professional training* [Web quest in professional training], IPTO NAPN of Ukraine, Kyiv, Ukraine.
8. Ostapenko, I. V. (2018), “Web quest as a means of developing civic competence of young people”, available at: https://lib.iitta.gov.ua/729579/1/Остапенко_стаття.pdf (Accessed 01.11.2022).
9. Levine, P., and Youniss, J. (2006), “Youth and civic engagement: Introduction”, *Youth civic engagement: An institutional turn: Circle working paper*, vol. 45, pp. 3–6.
10. EUACI (2022), “Cities of Virtue as part of Ukraine's anti-corruption domino“, available at: <https://euaci.eu/ua/news/anti-corruption-institutions-“euaci-is-a-strategic-and-reliable-partner”-video> (Accessed 01.11.2022)/
11. Zhytomyr News website (2022), available at: <https://www.zhitomir.info> (Accessed 01.11.2022)/
12. Prozorro - Official Site (2022), available at: <https://prozorro.gov.ua> (Accessed 01.11.2022)
13. Online company verification service “YouControl” (2022), available at: <https://youcontrol.com.ua> (Accessed 01.11.2022).
14. Site of the Zhytomyr City Council (2022), available at: <https://ztrada.gov.ua> (Accessed 01.11.2022).

Стаття надійшла до редакції 25.11.2022 р.