

Хорошевська І.О.

<https://orcid.org/0000-0001-8990-9891>

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

Бутенко К.В.

<https://orcid.org/0009-0006-9442-9634>

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

ІНТЕРАКТИВНЕ МУЛЬТИМЕДІЙНЕ ВИДАННЯ «РІЗДВЯНА ІСТОРІЯ» ЯК ЗАСІБ ІГРОВОГО НАВЧАННЯ У ДИТЯЧІЙ РЕЛІГІЙНІЙ ОСВІТІ

У статті розглянуто специфіку розроблення інтерактивного мультимедійного видання «Різдвяна історія» як засобу ігрового навчання у дитячій релігійній освіті. Актуальність дослідження зумовлена потребою оновлення форм і способів подання релігійного навчального контенту для дітей віком 5–12 років в умовах зростання впливу цифрових технологій та переорієнтації дітей на мультимедійні та ігрові формати взаємодії з інформацією. У статті акцентовано увагу на обмеженій ефективності традиційних текстових підходів до викладу біблійних сюжетів та необхідності їх доповнення інтерактивними засобами, що забезпечують емоційне залучення та глибше осмислення духовно-моральних цінностей.

У роботі представлено концепцію створення видання, визначено його структурні та дидактичні особливості. Подання організовано за наративно-епізодичною структурою, де кожен епізод біблійної історії подається як завершений інформаційний блок із текстом, ілюстраціями, озвучуванням та анімацією. Навчальний контент має мультимодальний характер, поєднуючи текст, зображення, аудіо, відео та інтерактивні елементи, що залучають різні канали сприйняття і підвищують якість засвоєння матеріалу. Інтерактивність реалізовано через ігри, відеосимуляції, тестові запитання, глосарій та довідкові матеріали, які забезпечують практичне закріплення знань і формують ефект діалогу між дитиною та виданням.

Особливу увагу приділено персоналізації навчального процесу: дитина вводить власне ім'я та взаємодіє з персонажем-провідником, який виконує навігаційні і пояснювальні функції, супроводжуючи користувача голосовими підказками. Це знижує психологічну дистанцію, підвищує мотивацію та сприяє емоційному залученню. Ігрове навчання реалізовано через три інтерактивні ігри, побудовані на механіках «Drag and drop», встановлення смислових пар та піксельного відкриття зображення. Додатково передбачено розмальовки та поробки, що поєднують освітній і розважальний аспекти. Тестові завдання інтегровано як інструмент перевірки і закріплення знань, який забезпечує миттєвий зворотний зв'язок та підтримує мотивацію.

Практичну реалізацію видання здійснено засобами Adobe Captivate. Результати апробації засвідчили зацікавленість дітей, активну взаємодію з контентом видання та коректне виконання запропонованих завдань.

Матеріали статті можуть бути використані як джерело інформації під час розроблення мультимедійних ресурсів для дітей на релігійну тематику.

Ключові слова: інтерактивне мультимедійне видання, ігрове навчання, дитяча релігійна освіта, персоналізація, інтерактивність, Adobe Captivate.

Постановка проблеми. Сучасна дитяча релігійна освіта функціонує в умовах зростання конкуренції з цифровими формами дозвілля та зміни способів сприйняття інформації дітьми молод-

шого віку. Традиційні текстові та вербальні методи подання релігійного змісту дедалі частіше виявляються недостатньо ефективними для підтримання уваги, емоційної залученості та усвідомленого



засвоєння духовно-моральних цінностей. Водночас діти активно взаємодіють з мультимедійними та ігровими цифровими середовищами, що формує запит на адаптацію освітнього контенту до їхніх пізнавальних потреб і медіазвичок.

Особливої актуальності набуває проблема поєднання змісту релігійного навчання з ігровими та інтерактивними формами подання, які б не спрощували духовний зміст, а сприяли його глибшому емоційному та смислово осмисленню. Незважаючи на значну наявність мультимедійних освітніх ресурсів для різних областей знань (цифровий етикет [1], програмування [2], графічний дизайн [3] тощо), у сфері дитячої релігійної освіти залишається недостатньо розроблених інтерактивних мультимедійних видань (ІМВ), що поєднували б ігрове навчання, художній наратив та педагогічно вивірену структуру навчального матеріалу.

У цьому контексті постає потреба у створенні ІМВ на релігійну тематику, здатного поєднати біблійний наратив із мультимедійними засобами та ігровими елементами з метою формування стійкого інтересу до біблійного змісту, розвитку ціннісних орієнтацій і підтримки мотивації до релігійного навчання засобами сучасних цифрових технологій. Окремим завданням є адаптація такого мультимедійного видання до вікових особливостей дітей, їхніх когнітивних можливостей і характерних способів сприйняття інформації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У сучасних наукових дослідженнях значну увагу приділено використанню інтерактивних мультимедійних засобів та форм ігрового навчання в освітньому процесі. Так, у дослідженні [4] розглянуто роль інтерактивних мультимедіа у формуванні характеру та релігійності дітей у недільній школі. Автори роботи довели, що інтерактивні мультимедійні засоби мають статистично значущий позитивний вплив на розвиток характеру та релігійної свідомості дітей. Отримані результати засвідчили, що використання мультимедіа підвищує мотивацію до навчання, сприяє формуванню моральних цінностей і зміцненню релігійної ідентичності, що підтверджує доцільність їх застосування у дитячій релігійній освіті. В науковій статті [5] показано, що застосування інтерактивних мультимедіа у предметі релігійної освіти сприяє розвитку мотивації та поліпшенню навчальних результатів учнів. У дослідженні [6] продемонстровано, що розроблення інтерактивних візуальних новел, як навчальних медіа для релігійних предметів, підвищує залученість

учнів і забезпечує краще досягнення дидактичних цілей, що підтверджує доцільність використання інтерактивних форм подання релігійного навчального контенту.

Християнська книгарня Bible Shop [7] акцентує увагу на важливості раннього ознайомлення з біблійними сюжетами на основі застосування сучасних підходів до релігійного виховання дітей. Вони створили серію інноваційних дитячих книг, що ураховують вікові особливості дітей та включають елементи інтерактивності (як-от, висувні вкладки, головоломки, звукові модулі тощо), які сприяють кращому розумінню біблійних історій і персонажів та роблять процес навчання більш захопливим і доступним.

Програма «Медіаслужіння» Одеської богословської семінарії [8] описує підготовку християнських лідерів для створення церковних медіа з фото, відео, аудіо і монтажем, але без системного підходу до дитячої аудиторії.

Одним із ефективних підходів, що позитивно впливає на мотивацію, когнітивний розвиток та результати залучення є реалізація навчання на основі цифрових ігор [9, 10]. Дослідження [11] розглядає переваги та виклики впровадження цифрового навчання на основі ігор у навчальні програми з релігійної освіти, зокрема зіставлення дизайну цифрових ігор із педагогічними цілями, залучення конструктивістських і експериментальних теорій навчання, а також оптимізацію когнітивного навантаження, щоб навчальні ігри не лише розважали, але й забезпечували глибоке розуміння релігійних тем. Автор аргументує, що інтеграція цифрового навчання на основі ігор може значно підвищити залучення учнів, розвивати критичне мислення та сприяти ефективнішому засвоєнню релігійних концептів порівняно з традиційними підходами, оскільки ігрові механіки стимулюють активну участь і переживання навчального змісту.

У науковій статті «A semiotic analysis of digital educational games with religious themes for children» [12] проведено семіотичний аналіз 4 турецьких цифрових освітніх ігор із релігійною тематикою для дітей («Path of Heaven», «Power of Religion», «Hereafter Quiz», «Treasure Island»), що довело їхню ефективність для релігійної соціалізації через перетворення абстрактних релігійних понять на практичні ігрові дії. В [13] зазначено, що компанією TruPlay були розроблені інтерактивні ігри, відео і комікси з біблійним змістом.

Вищенаведений аналіз використання інтерактивних мультимедійних технологій та ігрових

форм у релігійній освіті дітей засвідчує їхній значний дидактичний потенціал у формуванні мотивації, емоційної залученості та розуміння біблійних наративів. Однак, ефективність цифрових навчальних ігор суттєво залежить від способу їх інтеграції у мультимедійне навчальне видання, яка, найчастіше, реалізується через доступ (за посиланням, вбудованим кодом) до інтерактивних програмних модулів, створених онлайн-сервісами (як-от H5P, WordWall тощо), або за рахунок власних навчальних ігрових елементів, реалізованих у мультимедійному ресурсі [14]. Ізольоване ж застосування ігрових елементів або фрагментарних цифрових активностей не забезпечує цілісності сприйняття навчального матеріалу та не завжди відповідає віковим і когнітивним особливостям дитячої аудиторії.

Саме тому актуалізується потреба у реалізації цілісних мультимедійних ресурсів, що об'єднують ігрову взаємодію з продуманою багатокомпонентною структурою подання вмісту, наративною логікою та педагогічно виваженим дизайном [2, 15–18]. Такий підхід створює умови для системного засвоєння релігійного контенту відповідно до принципів цифрової освіти та дитиноцентризму [4, 5, 11]. Зазначимо, що для різних предметних областей (програмування, дизайн, кольорознавство, догляд за рослинами та ін.) розроблені багатокомпонентні мультимедійні ресурси з різними видами медіаконтенту і інтерактивними елементами (завданнями, відеосимуляціями, тестами тощо), що підвищують ефективність навчання за рахунок гейміфікації та емоційного залучення [2, 3, 19–23]. Однак в українському релігійному контексті бракує аналогічних багатокомпонентних мультимедійних ресурсів, що зумовлює актуальність їх створення.

Постановка завдання. Мета статті полягає у розробці інтерактивного мультимедійного видання «Різдвяна історія» як засобу ігрового навчання у дитячій релігійній освіті для дітей 5–12 років, що поєднує біблійний наратив з мультимодальним контентом, ігровими елементами та персоналізованим інтерфейсом.

Виклад основного матеріалу. Концепція створення ІМВ «Різдвяна історія» ґрунтується на поєднанні біблійного наративу про народження Ісуса з інтерактивними цифровими елементами для дітей 5–12 років, поєднуючи освіту, гру та духовне виховання в єдиному мультимедійному виданні. Вона спирається на гейміфікацію як засіб підвищення мотивації, де пасивний контент (текст, аудіо, відео) доповнюється інтерактивними

елементами (завданнями, іграми, тестами) для акцентування уваги дитячої аудиторії.

На основі аналізу інтересів, потреб, мотивації тощо цільової дитячої аудиторії даної вікової групи був сформований образ (портрет) потенційного користувача, як дитини цифрового покоління, яка прагне до кліпового подання контенту (швидке перемикання між екранами, звукові підказки, миттєва реакція видання на дії – бали, схвалення тощо), віддає перевагу візуально насиченому інтерактивному контенту, сприймає навчання через гру та короткі епізодичні взаємодії, а також потребує безпечного (без жорсткого змагання чи покарання за помилки) та емоційно підтримувального середовища для засвоєння релігійних знань. Такі діти цікавляться історіями, казками і мультфільмами про Різдво та полюють ігрові завдання «на кмітливість». Базові знання про християнські свята діти отримують від батьків, вчителів, служителів церкви, прагнучі зрозуміти «що насправді сталося в ту саму ніч». В процесі навчання вони потребують простих пояснень біблійних понять, опори на візуальні образи та приклади з повсякденного життя.

Це визначило ідею побудови ІМВ «Різдвяна історія», як захопливої інтерактивної цифрової подорожі, де навчання відбувається «непомітно» через гру та емоційне переживання сюжету.

В основу подання навчального контенту було закладено такі підходи:

1) наративно-епізодична структура подання контенту, за якого біблійна історія Різдва структурується у вигляді логічно пов'язаних епізодів: Сповідання Марії, Сповідання Йосипа, Подорож до Віфлеєму, Народження Ісуса, Пастухи, Волхви приносять дари, Радість Різдва. Кожен епізод поєднує візуальні ілюстрації, текстовий супровід, авторське озвучування, що відповідає когнітивним особливостям дітей і запобігає перевантаженню їх уваги;

2) на кожному слайді подається лише одна завершена ідея (інформаційний блок). Такий підхід забезпечує зручність сприйняття інформації дитиною, підтримує логічну послідовність викладу та сприяє структуризації матеріалу;

3) навчальний контент реалізується у мультимодальному форматі, поєднуючи текст, зображення, аудіо, анімацію та відео для залучення візуального і вербального каналів обробки інформації та максимізації засвоєння матеріалу дітьми 5–12 років;

4) реалізація інтерактивності відбувається через активну взаємодію дитини з контентом:

ігрові завдання, навчальні відеосимуляції, тестові запитання, галерею та глосарій, що забезпечують не лише сприйняття інформації, а і її практичне засвоєння. Дитина отримує можливість самостійно керувати навігацією, запускати мультимедійні елементи, перевіряти знання та брати участь у навчальних іграх, що формує ефект діалогу між дитиною та ІМВ, підвищує мотивацію та робить процес навчання захопливим і результативним. Всі інтерактивні елементи не є «окремими вставками», а мають чіткий дидактичний зв'язок з тематичним контентом: допомагають підтримати інтерес, закріпити факти, перевірити розуміння;

5) ігрове навчання реалізується через інтеграцію освітнього контенту в ігрові механіки в трьох інтерактивних іграх, які закладаються до структурно-елементного складу ІМВ. Ігри поєднують сюжетні елементи біблійної історії з практичними завданнями, що стимулюють активну участь дитини. Ігрові завдання доповнюються відеосимуляціями (поробка), тестами та додатковими матеріалами (розмальовки), що створює комплексне середовище, де навчання відбувається через дію, вибір і взаємодію між дитиною та ІМВ. Такий підхід активізує розвиток креативного мислення, формує мотивацію, підтримує інтерес і сприяє глибшому засвоєнню духовних та освітніх цінностей;

б) для активізації осмислення побаченого і почутого застосовується дидактичне подання матеріалу у формі запитань до дитини, підкреслення морально-духовних цінностей (довіра, любов тощо) та короткої рефлексії.

ІМВ «Різдвяна історія» містить такі розділи: «Історія Різдва», «Онлайн ігри», «Матеріали» (відеосимуляції для здійснення поробки та матеріали для розмальовки), «Цікаві факти», «Довідка» (інструкція користувача), «Інше» (глосарій, мінімальні системні вимоги тощо). Кожен розділ розкриває відповідні питання: від теоретичного ознайомлення з біблійною історією до інтерактивної практичної діяльності і допоміжної інформації для дітей. Практична реалізація створення ІМВ здійснена засобами середовища Adobe Captivate. Обсяг ІМК складає 41 сторінку.

Інтерфейс ІМВ має простий та інтуїтивно зрозумілий дизайн: забезпечено іконографічну відповідність кнопок і піктограм, збережено сталі позиції елементів керування, навігація побудована на основі зрозумілих візуальних метафор. Додатково передбачено елементи керування озвучуванням і музичним супроводом, а також можливість швидкого повернення до головного меню. На рис. 1 подано приклади вигляду окремих кнопок ІМВ.

Кольорова палітра ІМВ формує атмосферу свята і затишку, що досягається поєднанням глибоких та теплих відтінків (рис. 2).

Дана палітра поєднує яскраві стимулюючі кольори, які привертають увагу та викликають позитивні емоції, із більш спокійними і заземлюючими відтінками, що створюють відчуття безпеки і комфорту. Такий баланс дозволяє одночасно підтримувати інтерес дітей і формувати комфортне візуальне середовище для навчання.

Шрифтову пару для ІМВ «Різдвяна історія» сформовано з урахуванням балансу між виразністю та читабельністю. Шрифт Adigiana Extreme використовується для заголовків, оскільки має декоративний і казковий стиль, що добре передає атмосферу Різдва. Оригінальні форми літер спрямовані на привертання уваги дітей і створення ефекту чарівної історії. Для підзаголовків обрано шрифт Montserrat у напівжирному накресленні. Він легко читається та формує чітку візуальну ієрархію, гармонійно контрастуючи з декоративним заголовковим шрифтом. Основний текст відтворюється Montserrat у звичному накресленні. Він має високу читабельність для дітей 5–12 років, зменшує втомлюваність під час читання і добре підходить як для друкованих матеріалів, так і для екранів. Використання Montserrat для підзаголовків і тексту забезпечує стилістичну єдність. Комбінація Adigiana Extreme та Montserrat поєднує емоційність і простоту. Декоративний шрифт створює святковий, казковий настрій, тоді як Montserrat забезпечує комфортне сприйняття тексту.

Після запуску ІМВ «Різдвяна історія» дитині пропонується представитися і познайомитися

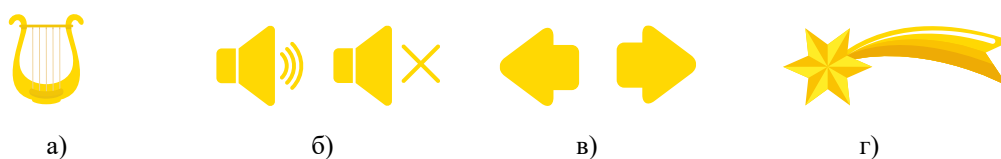


Рис. 1 Приклади кнопок: а) активізація озвучування, б) вмикання/вимикання музики; в) навігаційне переміщення; г) повернення до головного меню



Рис. 2. Обрані кольори для відтворення інтерфейсу ІМВ «Різдвяна історія»

з персонажем-провідником – Ясиком (рис. 3), який супроводжує дитину протягом усієї роботи з ІМВ: на початку історії, під час пояснень або переходів між розділами, допомагає орієнтуватися в інтерфейсі та надає аудіопідказки та аудіопоради.

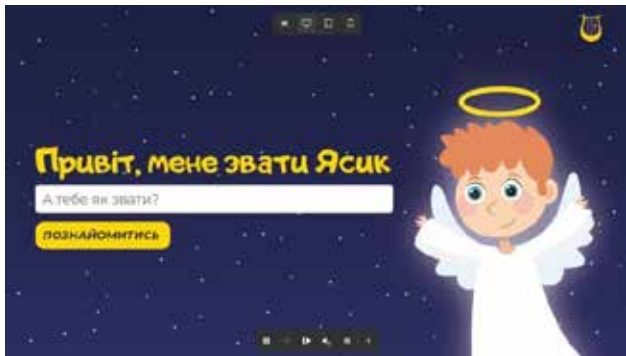


Рис. 3. Вигляд головного екрану ІМВ «Різдвяна історія»

Персонаж-провідник Ясик виконує функцію посередника між навчальним контентом і користувачем, допомагаючи орієнтуватися в сюжеті, пояснюючи події та ненав'язливо спрямовуючи увагу на ключові смислові акценти Різдвяної історії. Завдяки цьому навчальний матеріал подається не абстрактно, а через персоніфіковану взаємодію, що знижує психологічну дистанцію між дитиною та релігійним змістом. Образ Ясика адаптований до вікових особливостей цільової аудиторії: він дружній, доброзичливий, емоційно нейтральний і не повчає, а радше запрошує до спільного пізнання. Така форма персоналізації

сприяє підвищенню мотивації, емоційній залученості та формуванню довіри до навчального середовища. Наявність голосового супроводу дозволяє сприймати Ясика не лише як візуальний образ, а як «живого» співрозмовника, що супроводжує користувача у процесі проходження Різдвяної історії. Озвучення полегшує сприйняття навчального контенту, підтримує увагу та сприяє кращому розумінню змісту, особливо на початкових етапах навчання. Отже, голос Ясика виконує функцію аудіального навігаційного та дидактичного засобу, що робить взаємодію з мультимедійним виданням більш доступною, емоційно насиченою та педагогічно ефективною.

Введення дитиною власного імені у полі головного екрану ІМВ забезпечує персоналізовану взаємодію з навчальним контентом, за якої звернення до дитини відбувається у формі індивідуального діалогу. Така можливість підвищує рівень емоційної залученості та мотивації до навчання, оскільки дитина відчуває себе безпосереднім учасником подій Різдвяної історії, а не стороннім спостерігачем. Крім того, персоналізоване звернення сприяє формуванню відчуття значущості власного досвіду дитини в межах освітнього простору, що позитивно впливає на увагу, інтерес та стійкість пізнавальної активності під час взаємодії з ІМВ.

Після введення ім'я та знайомства з персонажем-провідником Ясиком, дитина отримує доступ до вмісту ІМВ «Різдвяна історія» для ознайомлення з біблійною історією народження Ісуса (рис. 4), ігрової взаємодії (є три гри), опанування мистецтва створення поробки (на основі активною і пасивною відеосимуляцій), роботи з галереєю розмальовок, тестування тощо.

Організація змісту дозволяє дитині самостійно обирати траєкторію навчання, поєднувати освітні



Рис. 4. Приклад типової сторінки ІМВ (епізод «Сповідання Марії»)

та ігрові активності, а також отримувати довідкову інформацію у зручному форматі. Таким чином, зміст виступає інтерактивним навігаційним центром, що забезпечує доступність, різноманітність і логічну послідовність подання навчального матеріалу.

Важливою складовою ІМВ є система ігрової взаємодії, у якій ігри виступають логічним продовженням сюжету та прив'язані до епізодів історії. Завдяки цьому дитина не лише сприймає інформацію, а і активно взаємодіє з нею, закріплюючи знання через практичну діяльність.

В рамках ІМВ було розроблено три цифрові освітні гри, що надають змогу формувати активні сценарії залучення та взаємодії в межах ІМВ:

1) інтерактивна гра на розташування подій у вірній послідовності, реалізована засобами Adobe Captivate на основі використання ігрової механіки «Drag and drop» (рис. 5);



Рис. 5. Приклад реалізації гри № 1 (вірна послідовність)

2) інтерактивна гра на встановлення смислових пар, створена засобами онлайн-платформи Wordwall, як елемент навчального простору ІМВ (рис. 6);

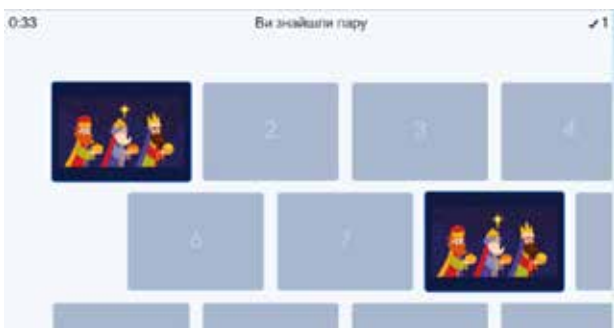


Рис. 6. Приклад реалізації гри № 2 (смислові пари)

3) інтерактивна гра за сюжетом Різдва «Цікаві факти про Різдво», розроблена засобами онлайн-платформи Genially на основі шаблону Pixel

Challenge, що містить піксельовану картинку, яку гравець може поступово відкривати під час проходження гри. Дана гра поєднує навчання та розвагу, розвиває критичне мислення. Гра розроблена як короткий інтерактивний блок з 10 тверджень, побудований на запитаннях про різдвяні традиції, символи та події біблійної історії. У межах гри дитині поетапно пропонуються твердження (запитання) з двома варіантами відповіді («Правда» або «Неправда»). Після відповіді дитина отримує миттєвий зворотний зв'язок (підтвердження або м'яка підказка) з заохочувальною візуально-звуковою реакцією (зорі, звук, репліки). Такий формат поєднує повторення основних фактів із елементами гри, підтримує інтерес і допомагає ненав'язливо закріпити інформацію, отриману в основних розділах ІМВ. Доступ до гри здійснюється через кнопку, розташовану на слайді з інструкцією (рис. 7), яка містить згенероване після публікації гри посилання на онлайн-платформу Genially.

Наведені ігрові елементи ІМВ спрямовані на закріплення ключових смислових моментів біблійного сюжету, розвиток уваги, пам'яті та формування асоціативних зв'язків між подіями історії.

Підтримка ігрової інтерактивності здійснюється, також, навчальними відеосимуляціями двох видів (для поробки) та галереєю розмальовок, забезпечуючи багатоканальне сприйняття інформації.

Розроблено активну та пасивну відеосимуляції виготовлення різдвяної поробки, які доповнюють одна одну і забезпечують як інтерактивне відпрацювання дій дитиною, так і спостереження за цілісним алгоритмом роботи. Активна відеосимуляція моделює створення поробки: дитина взаємодіє з елементами на слайді, послідовно натискаючи на визначені інтерактивні області, що відповідають окремим матеріалам та інструментам, і таким чином самостійно відтворює правильний порядок виконання дій. Відеосимуляція побудована на покроковій взаємодії з кнопками та активними областями, що дозволяє зберегти навчальний ефект.

Для кожної інтерактивної області налаштовано переходи між етапами та візуальні параметри (кольори підсвітки), що дає змогу користувачу чітко розуміти, на який об'єкт він натискає і який крок виконує. Користувач послідовно взаємодіє з кожним предметом, отримуючи покрокове уявлення про процес виготовлення поробки (рис. 8).

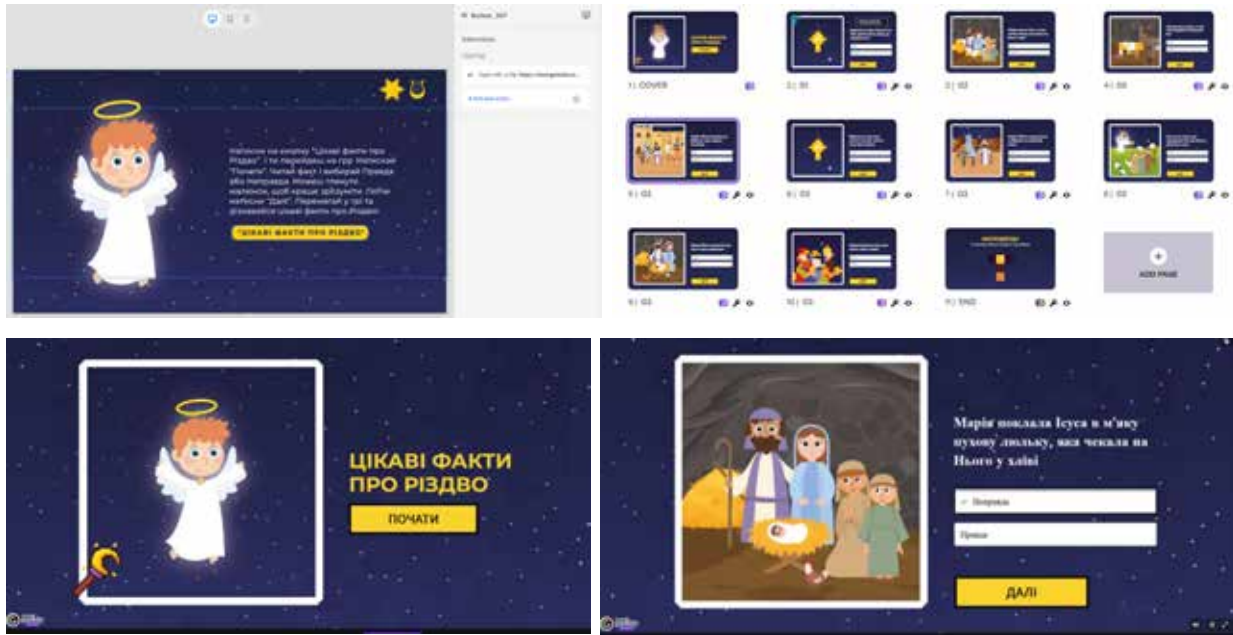


Рис. 7. Приклад реалізації гри № 3 (цікаві факти про Різдво)

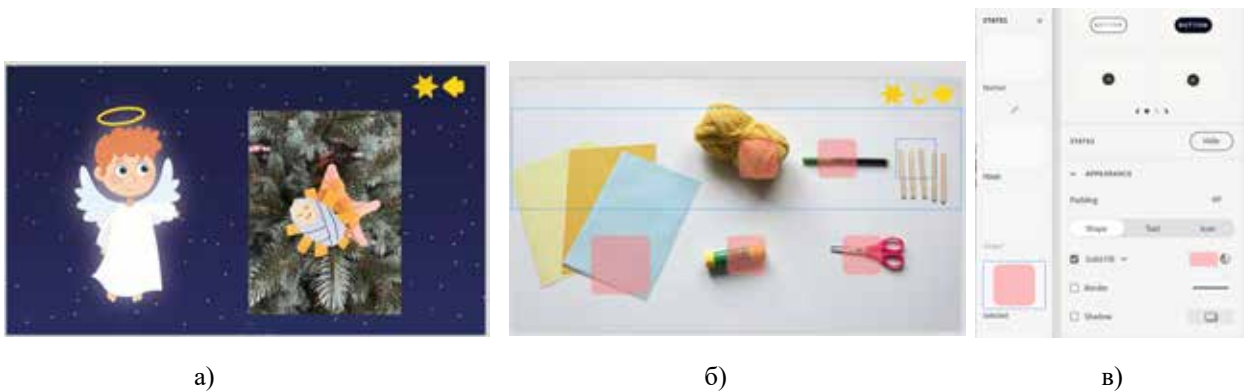


Рис. 8. Активна відеосимуляція: а) вигляд поробки, яку треба створити; б) фонове зображення з інтерактивними зонами для вибору матеріалів; в) фрагмент налаштування інтерактивних областей (колір підсвітк)

Паралельно з активною симуляцією розроблено пасивну симуляцію, яка виконує роль відеоінструкції всього процесу – від вибору матеріалів до отримання готового виробу. Відео було знято та змонтовано засобами програми InShot, розміщено на YouTube (з метою оптимізації швидкодії ІМВ) та вбудовано у ІМВ через посилання на окремому слайді.

Поєднання активної (інтерактивної) та пасивної (демонстраційної) відеосимуляцій забезпечує як самостійну практичну взаємодію дитини з навчальним матеріалом, так і можливість перегляду цілісного алгоритму дій, підвищуючи ефективність засвоєння змісту в межах ІМВ «Різдвяна історія».

В розділі «Матеріали» було створено галерею з розмальовками (рис. 9), зміст яких відповідає

ключовим епізодам біблійної різдвяної історії, що дозволяє дитині не лише переглянути зображення, а й завантажити обрані файли для подальшого розфарбовування.

Така діяльність сприяє глибшому емоційному залученню до сюжету, поєднує візуальне і моторне опрацювання змісту та підтримує розвиток дрібної моторики, уваги і творчої уяви дитини у контексті релігійної освіти.

Одним з важливих інтерактивних елементів були тестові завдання, як інструменти перевірки засвоєння матеріалу. Для цього створено блок із 20 тестових запитань різних типів (зокрема, Multiple Choice, Short Answer, True/False та Sequence), що охоплюють ключові епізоди біблійної історії та супроводжуються варіантами відповідей. Кожне завдання передбачало миттє-

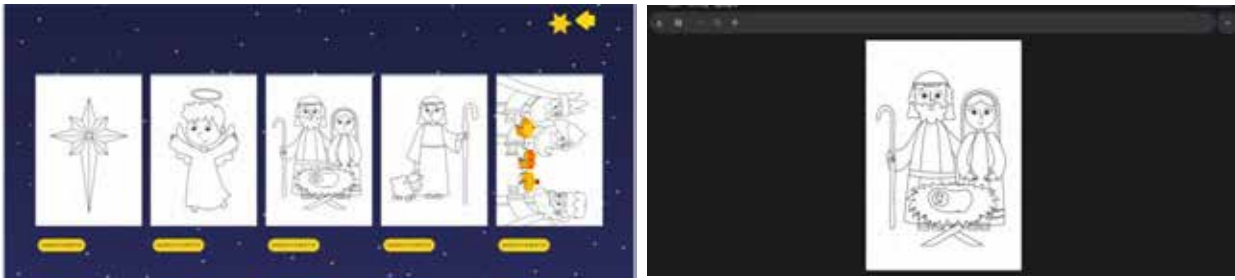


Рис. 9. Приклад реалізації галереї розмальовок

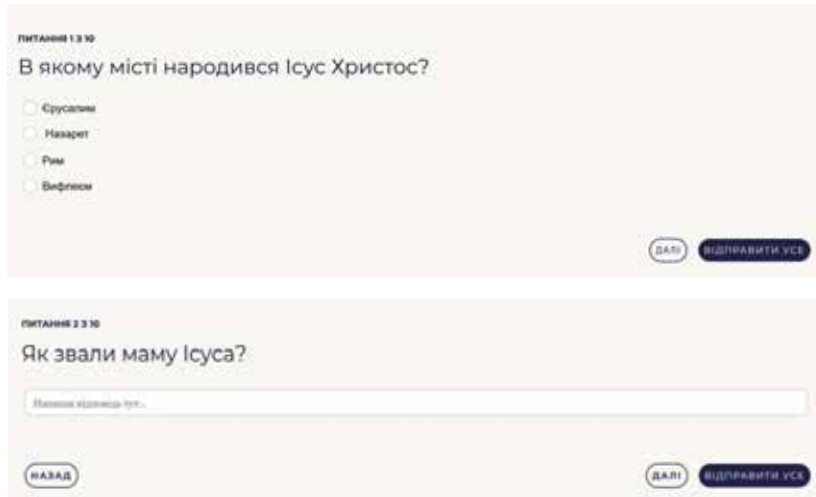


Рис. 10. Приклад реалізації деяких типів тестових запитань

вий зворотний зв'язок: після вибору відповіді дитина отримує повідомлення про правильність чи помилку, що формує мотивацію до повторного проходження та самоконтролю. Тестові завдання побудовані у доступній формі, з використанням зрозумілих формулювань і візуальних елементів, що відповідають віковим особливостям дітей 5–12 років. Такий підхід дозволяє не лише оцінити рівень знань, а й закріпити навчальний матеріал, поєднуючи процес перевірки з елементами гри та інтерактивності. На рис. 10 подано приклад реалізації деяких з типів тестових запитань.

Елемент «Глосарій» представлений як інтерактивний словник ключових термінів і понять, що зустрічаються у ІМВ. Він забезпечує доступність навчального матеріалу для дітей, пояснює складні слова у простій формі та сприяє кращому розумінню біблійної історії і супутніх культурних елементів.

Довідка у ІМВ «Різдвяна історія» виконує функцію інструкції користувача. Вона містить пояснення щодо навігації, використання інтерактивних елементів, керування озвучуванням та музичним супроводом, а також опис системних вимог. Це забезпечує зручність роботи з мульти-

медійним виданням і допомагає дитині швидко орієнтуватися в його структурі.

Після завершення розроблення всіх складових ІМВ було проведено його тестування, у ході якого виявлені помилки були оперативно усунені. Наприклад, під час технічної перевірки з'ясувалося, що одна з навігаційних кнопок працювала некоректно (замість переходу вперед вона повертала на попередній слайд); у налаштуванні кнопки завантаження однієї з розмальовок не було задано стан для показу, через що елемент не відображався; у блоці «Drag and Drop» кнопка у стані Success та Last Attempt були неналаштовані, що спричиняло некоректну роботу інтерактивної гри № 1. Всі знайдені помилки було виправлено до здійснення апробації мультимедійного видання.

Розроблене ІМВ «Різдвяна історія» було апробовано дітьми віком 5–12 років (17 дітей, 20.12.2026 р.) в рамках організованого освітньо-виховного заходу, спрямованого на повторення біблійної історії Різдва, який відбувся у церкві «Світло Євангелії» (рис. 11).

Спілкування з дітьми під час апробації показало високий рівень засвоєння знань. Дітям сподобалось взаємодіяти з персонажем-провідником

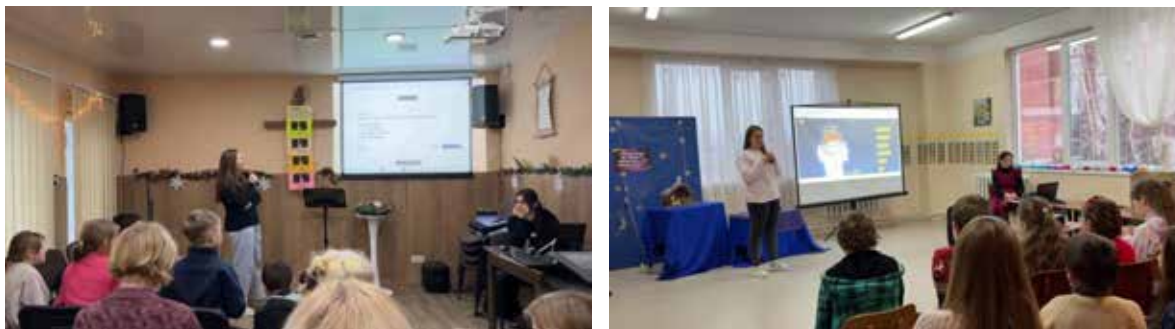


Рис. 11. Апробація ІМВ «Різдвяна історія» (проводить Бутенко Кристина)

Ясином, вони впевнено орієнтувались в змісті ІМВ, легко сприймали матеріал, правильно виконували завдання, з великою зацікавленістю проходили навчальні ігри та інтерактивні тести. Це свідчить, що ІМВ «Різдвяна історія» стало ефективним засобом ігрового навчання у дитячій релігійній освіті.

Висновки. У статті наведено особливості розроблення ІМВ «Різдвяна історія» як засобу ігрового навчання у дитячій релігійній освіті, що поєднує біблійний наратив із сучасними цифровими технологіями та відповідає потребам дітей 5–12 років. ІМВ має наративно-епізодичну структуру, поєднує мультимодальний контент (текст, зображення, аудіо, анімацію, відео) та інтерактивні елементи (ігри, тести, відеосимуляції, галерею розмальовок, глосарій). Це забезпечує активну участь дитини у навчальному процесі та сприяє кращому засвоєнню духовно-моральних смислів Різдвяної історії. Мотивацію підсилюють

персоналізація (введення імені дитини, наявність персонажа-провідника), продуманий інтерфейс і візуальний стиль, а також ігрові механіки з дидактичним зв'язком до змісту. Практична реалізація засобами середовища Adobe Captivate та зовнішніми онлайн-платформами (Wordwall, Genially) продемонстрували можливості створення багатокomпонентного інтерактивного мультимедійного видання, що може бути використане у недільних школах, на уроках християнської етики, в сімейному навчанні.

Апробація ІМВ «Різдвяна історія» засвідчила високий рівень зацікавленості дітей, активну взаємодію з контентом, правильне виконання ігрових і тестових завдань, що свідчить про ефективність застосування гейміфікації, наративного підходу та персоналізації навчання.

Перспективами подальших досліджень є розширення змісту ІМВ на інші біблійні сюжети та адаптація матеріалів до різних вікових груп.

Список літератури:

1. Zheng Y., Zhang J., Li Y., Wu X., Ding R., Luo X., Liu P., Huang J. Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*. 2024. Vol. 10, Iss. 1, e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>.
2. Khoroshevska I., Filipchuk A., Khoroshevskiy O. Key features in developing the «C# QUICK LEARNING» multimedia training complex. *Information Technologies and Learning Tools*. 2025. Vol. 108, no. 4. P. 193–217. <https://doi.org/10.33407/itlt.v108i4.5980>.
3. Бондар І. О., Грабова А. С. Специфіка здійснення процесу розробки мультимедійного видання «Графічний дизайн». *Молодий вчений*. 2017. № 9(49). С. 437–445.
4. Pintakhari B., Siahaan V. H., Laga Nguru D. A. The role of interactive multimedia on children's character development and religiosity. *Interdisciplinary Social Studies*. 2022. Vol. 1, no. 5. P. 496–507. <https://doi.org/10.55324/iss.v1i5.119>.
5. Wajdi M. F., Salsabila U. H., Prabowo R., Restiyanti A. F. The use of interactive multimedia on students' Islamic religious education learning motivation. *Interdisciplinary Social Studies*. 2021. Vol. 1, no. 3. P. 267–272. <https://doi.org/10.55324/iss.v1i3.44>.
6. Fakhruddin A., Nasrudin E., Supriadi U., Faqihuddin A. Development of Interactive Visual Novel Learning Media Based on Android Applications in Islamic Religious Education Subjects. In *Proceedings of the 4th International Conference on Humanities Education, Law, and Social Science (ICHELS 2024)*. 2024. P. 464–473. <https://doi.org/10.5220/0013409900004654>.
7. Інноваційні методи вивчення Біблії: інтерактивні книги для дітей у Bible Shop. URL: <https://dnaop.com/article/cat6/2988/> (дата звернення: 22.01.2026).

8. Навчання за програмою «Медіаслужіння». URL: <https://www.baptyst.com/navchannya-za-programoyu-mediasluzhinnya/> (дата звернення: 21.01.2026).
9. Khoroshevska I., Khoroshevskiy O. Digital training games as components of multimedia educational resource. *Information Technologies and Learning Tools*. 2025. Vol. 105, no. 1. P. 52–72. <https://doi.org/10.33407/itlt.v105i1.5862>.
10. Li Y., Chen D., Deng X. The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. 2024. *PLoS One*, 19(1):e0294350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>.
11. Papakostas, C. Faith in Frames: Constructing a Digital Game-Based Learning Framework for Religious Education. *Teaching Theology & Religion*. 2024. Vol. 27, Iss. 4. P. 137–154. <https://doi.org/10.1111/teth.12685>.
12. Aygül, H. H., Gürbüz, G. A semiotic analysis of digital educational games with religious themes for children. *Journal of Qualitative Research in Education*. 2021. Iss. 25, P. 51–75. <https://doi.org/10.14689/enad.25.3>.
13. Новаторські підходи до вивчення Біблії: як ігри, комікси та відео допомагають молодому поколінню. URL: <https://sobor.com.ua/news/bibliya-21> (дата звернення: 19.01.2026).
14. Khoroshevska I. O. Analysis of the implementation of digital games in multimedia educational resources. *Scientific World Journal*. 2025. Iss. 34, Part 04. P. 89–97. <https://doi.org/10.30888/2663-5712.2025-34-04-052>.
15. Deineko Z., Sotnik S., Lyashenko V. Multimedia Systems in Education. *International Journal of Academic Information Systems Research (IJASIR)*. 2022. Vol. 6, Iss. 7. P. 23–28.
16. Хорошевська І. О. Структура представлення інформації в технічному завданні на створення мультимедійних дидактичних навчальних комплексів. *Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Технічні науки*. 2018. Том 29 (68). № 5. С. 85–93.
17. Clark R. C., Mayer R. E. *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, 5th Edition. New York: Wiley, 2023. 512 p.
18. Ramlatchan, M. Multimedia Learning Theory and Instructional Message Design. In M. Ramlatchan & C. Kohler (Eds.), *Instructional Message Design: Theory, Research, and Practice*. 2022. Vol. 2. Kindle Direct Publishing. URL: https://digitalcommons.odu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=instructional_message_design_vol2 (дата звернення: 20.01.2026).
19. Sumual, S. D. M., Lumarow, H. R., Tuerah, P. E. A., Dondokambey, C. J. H., Paat, W. R. L., & Manumpil, Y. B. Development of Multimedia-Based Learning Media for Multimedia Courses. *IJITE*. 2024. Vol. 3, no. 3. P. 1–10. <https://doi.org/10.62711/ijite.v3i3.186>.
20. Хорошевська І. О., Глебов В. О. Економіко-математичне підґрунтя розробки мультимедійного навчального видання «Теорія кольору». *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*: монографія / В.П. Ткаченко, О.В. Вовк, І.Б. Чеботарьова та ін. Харків, 2021. С. 136–149. URL: <https://pmw.nure.ua/files/47.pdf> (дата звернення: 18.01.2026).
21. Daryanes F., Darmadi D., Fikri K., Sayuti I., Rusandi M. A., Situmorang D. D. B. The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*. 2023. Vol. 9, Iss. 4, e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
22. Khoroshevska I., Khoroshevskiy O., Hrabovskiy Y., Lukyanova V., Zhytlova I. Development of a multimedia training course for user self-development. 2024. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*. Vol. 2, no. 2 (128). P. 48–63. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2024.302884>
23. Leny Heliawati, Linda Lidiawati, Indarini Dwi Pursitasari. Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *IJERE*. 2022. Vol. 11, no. 3. P. 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>

**Khoroshevska I.O., Butenko K.V. INTERACTIVE MULTIMEDIA PUBLICATION
«CHRISTMAS STORY» AS A MEANS OF GAME-BASED LEARNING
IN CHILDREN'S RELIGIOUS EDUCATION**

The article discusses the specifics of developing the interactive multimedia publication "Christmas Story" as a game-based learning tool for children's religious education. The relevance of the study is determined by the need to update the forms and methods of presenting religious educational content for children aged 5–12, in the context of the growing influence of digital technologies and the reorientation of children towards multimedia and game formats for interacting with information. The article focuses on the limited effectiveness of traditional textual approaches to presenting biblical stories and the need to supplement them with interactive tools that foster emotional engagement and deepen understanding of spiritual and moral values.

The paper presents the concept of creating the publication and defines its structural and didactic features. The presentation is organised according to a narrative-episodic structure, where each episode of the biblical story is presented as a complete information block with text, illustrations, voice-over and animation. The

educational content is multimodal, combining text, images, audio, video, and interactive elements to engage multiple channels of perception and enhance learning quality.

Special attention is paid to personalising the learning process: the child enters their own name and interacts with a guide character that navigates and provides explanations, accompanying the user with voice prompts. This reduces psychological distance, increases motivation and promotes emotional engagement. Game-based learning is implemented through three interactive games that use drag-and-drop mechanics, establish meaningful pairs, and involve pixel image discovery. Additionally, there are colouring pages and crafts that combine educational and entertainment aspects. Test tasks are integrated as tools for checking and consolidating knowledge, providing instant feedback, and maintaining motivation.

The interactive multimedia publication was implemented using Adobe Captivate. The results of the approbation demonstrated children's interest, active engagement with the edition's content, and correct completion of the proposed tasks.

The article's materials can serve as a source of information when developing multimedia resources for children on religious topics.

Keywords: *interactive multimedia publication, game-based learning, children's religious education, personalisation, interactivity, Adobe Captivate.*

Дата першого надходження статті до видання: 25.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 08.04.2026