



УДК 378

[https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)-1058-1070](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36)-1058-1070)

**Арістова Наталія Олександрівна** доктор педагогічних наук, професор, завідувач відділу міжнародних зв'язків та наукової співпраці, Інститут педагогіки НАПН України, вул. Січових Стрільців, 52-Д, м. Київ, 04053, тел.: (044) 481-37-10, <https://orcid.org/0000-0002-0943-8039>

**Махович Інна Анатоліївна** старший викладач кафедри філології та перекладу, Київський національний університет технологій та дизайну, вулиця Мала Шияновська, 2, м. Київ, 01011, тел.: (044)256-29-75, аспірант, Інститут педагогіки НАПН України, вулиця Січових Стрільців, 52-Д, м. Київ, 04053, тел.: (044) 481-37-10, <https://orcid.org/0000-0002-9804-9085>

## РОЗУМІННЯ ЗМІСТУ І СУТНОСТІ ПОНЯТТЯ «ГЕЙМІФІКАЦІЯ» У НАУКОВОМУ ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОСТОРІ УКРАЇНИ

**Анотація.** У статті здійснено теоретичний аналіз наукової педагогічної літератури задля узагальнення підходів українських учених до розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація». З'ясовано, що гейміфікацію розглядають як ігрофікацію; форму організації освітньої діяльності, метод або засіб навчання; інструмент, спрямований на формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців; упровадження в підготовку майбутніх фахівців ігор з освітньою метою; спосіб організації освітнього процесу, який вирізняється певним педагогічним потенціалом; концепцію, яка використовує елементи гри задля досягнення різноманітних освітніх цілей; спосіб модернізації системи викладання за врахування цифровізації освіти тощо. Українські науковці переконані, що застосування гейміфікації забезпечує створення сприятливого інтерактивного освітнього середовища, спрямованого на ефективне формування міцних теоретичних знань, практичних умінь і навичок, посилення в здобувачів вищої освіти мотивації й пізнавального інтересу, надає можливість візуалізувати освітній матеріал. Визначено також переваги і недоліки застосування гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти. До основних переваг застосування гейміфікації відносять можливість активізації пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти, посилення мотивації навчання, формування позитивного ставлення до освітньої діяльності. Серед недоліків гейміфікації виокремлюють недостатній рівень матеріально-технічної бази закладів вищої освіти, недостатньо високий рівень цифрової компетентності науково-педагогічних і педагогічних працівників, наявність значної кількості інтернет-платформ, які розроблені



англійською мовою, наявність методологічних і методичних недоліків щодо реалізації принципів гейміфікації. Зазначимо, що аналіз науково-педагогічної літератури надає всі підстави розглядати гейміфікацію як таку форму організації освітньої (навчально-пізнавальної) діяльності, в основу використання якої покладено провідні принципи імітаційно-ігрового підходу, котрий сприяє перетворенню студентів на активних учасників освітнього процесу.

**Ключові слова:** гейміфікація, заклад вищої освіти, здобувачі вищої освіти, імітаційно-ігровий підхід, імітаційно-ігрова технологія, гра.

**Aristova Nataliia Oleksandrivna** Doctor of Pedagogical Sciences, Full Professor, Head of International Relations and Scientific Cooperation Department, Institute of Pedagogy of NAES of Ukraine, 52-D Sichovykh Striltziv St., Kyiv, 04053, tel.: (044)481-37-10, <https://orcid.org/0000-0002-0943-8039>

**Makhovych Inna Anatoliyivna** Senior Lecturer of Department of Philology and Translation, Kyiv National University of Technologies and Design, 2 Mala Shyanovska St., Kyiv, 01011, tel.: (044)256-29-75, Postgraduate student of Didactics Department, Institute of Pedagogy of NAES of Ukraine, 52-D Sichovykh Striltziv St., Kyiv, 04053, tel.: (044)481-37-10, <https://orcid.org/0000-0002-9804-9085>

## UNDERSTANDING CONTENT AND ESSENCE OF CONCEPT OF “GAMIFICATION” IN UKRAINIAN SCIENTIFIC PEDAGOGICAL SPACE

**Abstract.** The authors carry out a theoretical analysis of scientific pedagogical literature in order to generalise the approaches of Ukrainian scientists to understanding the content and essence of the concept of “gamification”. It is found out that gamification is considered to be a form of organisation of educational activities, a method or a means of learning; a tool aimed at forming active professional behaviour of future specialists; introduction of games for educational purposes into the process of future specialists training; a way of organising the educational process, which is distinguished by a certain pedagogical potential; a concept that uses elements of the game in order to achieve various educational goals, etc. Ukrainian scientists are convinced that the use of gamification ensures the creation of a favourable interactive educational environment aimed at effective formation of strong theoretical knowledge, practical skills and skills, strengthening motivation and cognitive interest in higher education applicants, provides an opportunity to visualise educational material. The advantages and disadvantages of the use of gamification in the educational process of higher education institutions are also defined. The main advantages of the use of gamification include the possibility of activating the cognitive activity of higher education applicants, strengthening the motivation for training, and the formation of a positive attitude



towards educational activities. Among the disadvantages of gamification are the insufficient level of the material and technical base of higher education institutions, the insufficiently high level of digital competence of scientific-pedagogical and pedagogical staff, the presence of a significant number of Internet platforms developed in English, the presence of methodological and methodical shortcomings regarding the implementation of the principles of gamification. We should note that the analysis of scientific and pedagogical literature provides all grounds to identify gamification as a form of organisation of educational (educational and cognitive) activity, the use of which is based on the guiding principles of the simulation-game approach, which contributes to the transformation of students into active participants in the educational process.

**Keywords:** gamification, higher education institutions, higher education applicant, simulation-game approach, simulation-game technology, game.

**Постановка проблеми.** Необхідність формування в здобувачів вищої освіти різних спеціальностей (у тому числі й комп'ютерних) ключових компетентностей для навчання впродовж життя зумовлює пошук інноваційних підходів, технологій, форм організації, методів і засобів навчання. На думку сучасних українських учених, саме застосування гейміфікації надає змогу індивідуалізувати освітній процес відповідно до інтересів і потреб здобувачів вищої освіти, максимально активізувати їхню освітню діяльність на заняттях з різних навчальних дисциплін, ефективно вплинути на мотиваційну сферу, сформувати в них теоретичні знання, практичні вміння і навички, необхідні для їхньої майбутньої професійної діяльності. Маємо зазначити, що в сучасній українській педагогічній літературі є різні підходи до визначення поняття «гейміфікація», що пояснюється відмінностями в розумінні сутності цього педагогічного явища. Більш того, вважаємо, що відсутність уніфікованого визначення призводить до застосування різних стратегій упровадження гейміфікації в освітній процес закладів вищої освіти. Отже, узагальнення підходів сучасних українських учених до розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» може стати однією з необхідних умов успішної реалізації провідних принципів імітаційно-ігрового підходу в освітньому процесі закладів вищої освіти.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання, пов'язані із застосуванням гейміфікації в підготовці студентів різних спеціальностей, розглянуто в наукових працях В. Бугаєва, К. Галацин, Л. Зеленської, К. Ковінько, О. Макаревича, С. Переяславської, К. Рум'янцевої, О. Смагіної, Л. Сергеевої. Певні аспекти застосування інтерактивних технологій і методів навчання (у тому числі й ігрових) в освітньому процесі закладів освіти різного рівня досліджено в працях Ю. Бистрової, Н. Волкової, О. Жукової, О. Малихіна, Л. Морської, І. Шмиголь. Проблему організації освітнього процесу в закладах вищої освіти на засадах імітаційно-ігрового підходу вивчали Л. Бурман, М. Вієвська,



Л. Вікторова, К. Вішневська, О. Гавриленко, О. Добротвор, Л. Кондрашова, В. Морозов, Л. Савченко, С. Сапожніков, О. Середя, С. Щербина. Проте, наявність розмаїття підходів до розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» у науковій педагогічній літературі зумовлює потребу в їх узагальненні.

**Мета статті** – узагальнити підходи сучасних українських учених до розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» на основі теоретичного аналізу наукової педагогічної літератури.

**Виклад основного матеріалу.** Теоретичний аналіз наукової педагогічної літератури показує, що на думку багатьох українських учених, застосування гейміфікації в підготовці здобувачів вищої освіти сприяє створенню інтерактивного освітнього середовища, спрямованого на ефективне формування професійно важливих знань, умінь і навичок, забезпечує візуалізацію освітнього матеріалу, впливає на посилення в здобувачів вищої освіти мотивації й пізнавального інтересу [1; 11; 5; 17].

Л. Сергеева наголошує на тому, що застосування гейміфікації в освітньому процесі впливає на «формування певних навичок або поведінки; для більшої візуалізації та підкреслення таких дій і навичок, які важко продемонструвати за допомогою традиційних методик; щоб захопити учасників, створити своєрідне змагання між ними; щоб учасники самі могли спостерігати за своїм прогресом» [15]. Л. Сергеева визначає три форми вияву гейміфікації, а саме: змагання, гра без переможця й естетика [15]. Проте, не можемо погодитися із поглядом дослідниці щодо розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація». Так, учена, яка вважає, що на відміну від конкретної гри, гейміфікація лише підвищує інтерес і заохочує суб'єктів навчання, розглядає гейміфікацію як сукупність технік для залучення до активної взаємодії.

У статті «Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти» С. Переяславська й О. Смагіна узагальнюють підходи до визначення поняття «гейміфікація», надають власне визначення досліджуваного ними педагогічного феномена, а також виокремлюють основні структурні компоненти гейміфікації [14]. На глибоке переконання дослідниць, гейміфікація, яка на сьогодні є одним із ключових трендів освіти, є «... інтеграцією елементів гри та ігрового мислення в діяльності, відмінної від гри» [14, с. 251]. С. Переяславська й О. Смагіна також зазначають, що гейміфікація може виступати як форма організації освітньої діяльності, метод або засіб навчання. До переваг гейміфікації С. Переяславська й О. Смагіна відносять активізацію пізнавальної діяльності суб'єктів навчання, підвищення рівня їхньої мотивації, можливість залучити їх до активної взаємодії тощо. У свою чергу, серед основних причин, які ускладнюють організацію освітньої діяльності на засадах принципу гейміфікації в закладах освіти різного рівня в Україні, дослідниці виокремлюють недостатньо високу технологічну оснащеність





закладів освіти, недостатньо високий рівень цифрової компетентності науково-педагогічних і педагогічних працівників, наявність значної кількості інтернет-платформ, які розроблені англійською мовою, наявність методологічних і методичних недоліків щодо реалізації принципів гейміфікації [14].

О. Макаревич надає наступне визначення поняттю «гейміфікація», а саме: «застосування ігрових механік характерних для відеоігор у програмних інструментах для неігрових сфер з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їхньої зацікавленості у вирішенні прикладних завдань, використання продуктів, послуг» [11, с. 275]. До переваг застосування гейміфікації в освітньому процесі закладів вищої освіти О. Макаревич відносить її мотиваційні властивості, котрі сприяють посиленню пізнавального інтересу здобувачів освіти, підвищенню рівня їхньої пізнавальної активності, а також формуванню в них позитивного ставлення до освітньої діяльності [11].

Під гейміфікацією В. Бугаєва розуміє «інструмент, який сприяє створенню умов для формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі, оскільки цей процес припускає зміну поведінки людини і спрямовує її відповідно до певних освітніх цілей» [2, с. 134].

Розглянемо позицію Л. Констанкевич, М. Радкевич та Т. Лехіцького щодо розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» [9]. Учені наголошують на тому, що гейміфікація є успішним способом організації освітнього процесу, який вирізняється певним педагогічним потенціалом, оскільки надає можливість підвищити рівень пізнавальної активності суб'єктів навчання під час вивчення освітнього матеріалу, а також ефективно впливає на засвоєння нових знань і набуття вмінь і навичок. Під гейміфікацією науковці розглядають «упровадження ігор, наукових технік та ігрових практик з освітньою метою» [9, с. 50], а під грою – «певну систему, учасники якої вирішують деяку проблемну ситуацію, дотримуючись заданих правил» [9, с. 50]. До безперечних переваг гейміфікації згадані вчені відносять можливість багаторазового повторення певного освітнього матеріалу в різних формах і за допомогою різних методів і прийомів [9, с. 50], що забезпечує міцне засвоєння теоретичних знань й ефективне оволодіння практичними вміннями й навичками. Л. Констанкевич, М. Радкевич та Т. Лехіцький також зазначають, що на сучасному етапі імплементація ігрових технологій і методів навчання в освітній процес закладів освіти пов'язана із застосуванням цифрових інструментів і сервісів [9]. Недоліками організації освітньої діяльності на основі принципу гейміфікації, на думку вчених, є «нерозуміння цілей і завдань освітнього процесу; невміння впроваджувати ігрові механіки; наявність дефіциту в комунікації під час освітнього процесу; необхідність удосконалення підготовки вчителів за використання інформаційних технологій та засобів навчання; наявність часових витрат, пов'язаних із розробкою та впровадженням ігрової діяльності» [9, с. 50].



За К. Мехед, гейміфікація є «одним із способів модернізації системи викладання з урахуванням діджиталізації освіти» [12, с. 21]. К. Мехед стверджує, що в працях багатьох сучасних учених можна знайти ідею щодо універсальності гейміфікації. Проте, учений переконаний, що освітню діяльність на засадах гейміфікації не слід організовувати без виявлення індивідуально-психологічних особливостей здобувачів освіти.

Схожу думку висловлюють і Л. Височан, Є. Бохонько та І. Гончарова, які вважають, що «гейміфікація не є універсальним рішенням для всіх навчальних ситуацій» [3, с. 53], а її застосуванню має передувати визначення потреб, мотивів та інтересів здобувачів вищої освіти. Поділяємо думку, яку висловлюють Л. Височан, Є. Бохонько та І. Гончарова стосовно того, що глобальна діджиталізація зумовлює впровадження в освітній процес розмаїття інноваційно-комунікаційних технологій (у тому числі й гейміфікації) [3]. Під гейміфікацією вчені розуміють «технологію, що передбачає використання процесів, пов'язаних із використанням ігрової техніки в навчанні» [3, с. 53]. Науковці відносять гейміфікацію до тих інноваційних технологій, які відповідають вимогам сучасного цифрового суспільства.

Н. Симоненко, яка досліджує проблему посилення мотивації та пізнавального інтересу студентів закладів вищої освіти засобами гейміфікації, трактує гейміфікацію як «концепцію, яка використовує елементи гри з метою досягнення різноманітних цілей, включаючи залучення, мотивацію та підвищення успішності навчання» [16, с. 88–89].

В. Мороз та А. Терещенко вважають, що гейміфікація «передбачає інтеграцію ігрової компоненти в традиційне навчання задля активізації зацікавленості, упровадження творчого, неординарного підходу до вивчення академічних дисциплін» [13, с. 103]. А такі базові види заохочення, як рейтинги, бали, бейджи, нагороди, турнірні таблиці, діаграми прогресу, сприяють підвищенню рівня мотивації здобувачів освіти та їхньої залученості до навчання. Під гейміфікацією В. Мороз та А. Терещенко розглядають «один із інструментів дистанційного освітнього процесу сучасного університету, за допомогою якого можна згуртувати колектив академічної групи і підвищити ефективність освітнього процесу кожного окремого здобувача вищої освіти» [13, с. 107].

У контексті нашого дослідження науковий інтерес становить погляд О. Тарнопольського, С. Кожушко та М. Кабанової щодо розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» [17]. Вони акцентують увагу на тому, що деякі вчені пов'язують гейміфікацію саме із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій. Проте, у статті «Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі» учені доводять, що «немає жодних підстав стверджувати, що без інформаційних технологій гейміфікація неможлива» [17, с. 107]. О. Тарнопольський, С. Кожушко та М. Кабанова надають номенклатуру видів ігор, які викладачі закладів вищої освіти застосовують на заняттях з іноземних





Л. Ярошук переконана, що модернізація змісту вищої освіти має бути спрямована на створення сприятливих умов для всебічного і гармонійного розвитку здобувачів вищої освіти, індивідуалізацію та диференціацію навчання, а також на упровадження особистісно орієнтованих педагогічних технологій (у тому числі й імітаційно-ігрових) в освітню діяльність здобувачів вищої освіти [20, с. 173]. Учена вказує на те, що основні принципи імітаційно-ігрового підходу максимально наближені до реального освітнього процесу, а сам імітаційно-ігровий підхід є моделлю і дієвим механізмом самоорганізації і самонавчання здобувачів вищої освіти у процесі імітаційно-ігрової діяльності [20].

Схожу думку щодо дидактичного потенціалу імітаційно-ігрового моделювання в підготовці майбутніх фахівців висловлюють С. Щербина, М. Ліпатова й О. Гавриленко [19]. Учені вважають, що на сьогодні імітаційно-ігровий підхід є одним із провідних в активізації й усебічному розвитку творчого потенціалу здобувачів вищої освіти. На думку дослідниць, імітаційно-ігрове моделювання є важливим методом формування й розвитку здібностей і професійно важливих якостей здобувачів вищої освіти, системи соціальних цінностей і ціннісних орієнтацій, професійного мислення тощо [19].

Як стверджує В. Ковальчук, застосування ігрових методів навчання (дидактичні ігри, комунікаційні ігри, ділові ігри, рольові ігри) сприяють формуванню й розвитку в студентів мотивів професійної діяльності та цілісного уявлення про майбутню професійну діяльність, професійного мислення, умінь і навичок колективного обговорення певних проблем і знаходження оптимальних рішень для їх розв'язання, особистих і професійно важливих якостей, умінь і навичок [7].

Н. Кравець та О. Гречановська, які вивчають питання, пов'язані із застосуванням інноваційних форм і методів організації освітнього процесу в закладах вищої освіти України, розглядають таке поняття, як «ігрові технології навчання» [10]. Під ігровими технологіями навчання вчені розуміють особливий метод навчання, котрий передбачає ефективне засвоєння освітнього матеріалу, забезпечує взаємодію між усіма суб'єктами навчання та сприяє досягненню визначеного освітнього результату. Як зазначають дослідниці, в освітньому процесі закладу вищої освіти ігрова діяльність виконує різні функції, а саме: мотиваційну, комунікаційну, розвивальну, діагностувальну, корекційну тощо. Дуже слушною видається думка Н. Кравець та О. Гречановської стосовно того, що ігрові технології навчання, які включають розмаїття ігрових методів і прийомів організації освітнього процесу, зокрема, ігри-вправи, ігри у формі дискусії, ігрові ситуації, рольові та/або ділові ігри, комп'ютерні ігри (у тому числі й комп'ютерні ділові ігри) тощо [10, с. 3].

І. Тимофеева та В. Трубачова ототожнюють гейміфікацію із ігрофікацією й зазначають, що гейміфікація/ігрофікація є одним із сучасних методів





електронного навчання. Вони також додають, що гейміфікація є «процесом використання ігрової естетики, динаміки та механіки в неігрових контекстах» [18, с. 90].

Досліджуючи проблему вдосконалення іншомовної підготовки здобувачів вищої освіти, Л. Зеленська та К. Ковінько доходять висновку, що застосування методу гейміфікації на заняттях з англійської мови надає змогу ефективно формувати в них не лише мовні (говоріння, читання, письмо, слухання), а й гнучкі навички (навички роботи в команді, навички комунікації й кооперації), підвищувати рівень володіння англійською мовою шляхом урахування їхніх індивідуально-типологічних та індивідуально-психологічних особливостей, оптимізувати освітню діяльність відповідно до рівня володіння англійською мовою здобувачів вищої освіти й створити міцне підґрунтя для активізації їхнього пізнавального інтересу [6]. Оскільки Л. Зеленська та К. Ковінько вважають, що гейміфікація є ефективним засобом формування соціально-комунікаційної компетентності, вони виокремлюють групові й індивідуальні ігрові методи навчання англійської мови. Під індивідуальними ігровими методами навчання англійської мови Л. Зеленська та К. Ковінько розуміють «способи організації навчання студентів в індивідуальному навчальному режимі з використанням додатків (англ. apps) для смартфонів для навчання англійської мови» [6, с. 26]. Ефективними додатками для індивідуалізації навчання англійської мови на заняттях з англійської мови, на думку дослідниць, є Lingvaleo, English LioDuo, Lingvist, EnglishDom та Ewa. До групових ігрових методів навчання вони відносять такі способи організації навчання англійської мови, до яких можуть бути залучені всі студенти, які навчаються в групі, а саме: кооперативні (групові) ігри, написання групових есеїв, застосування роздаткового матеріалу зі словами або темами для спілкування, ігри, пов'язані з удосконаленням вимови [6].

Застосування гейміфікації на заняттях з англійської мови, у свою чергу, надає студентам змогу усвідомити потребу між англійською мовою і майбутньою професійною діяльністю, а також важливість вільного володіння англійською мовою для особистого і професійного розвитку [4]. Науковий інтерес для нашого дослідження також становить визначення поняття «гейміфікація в процесі навчання англійської мови майбутніх інженерів», яке було сформульоване К. Галацин. Дослідниця вважає, що гейміфікація, яку застосовують на заняттях з англійської мови в майбутніх інженерів є «методом оптимізації процесу формування в майбутніх фахівців технічних спеціальностей англійської компетентності через застосування ігрових елементів» [4, с. 248].

**Висновки.** Теоретичний аналіз наукової педагогічної літератури надав нам змогу узагальнити підходи українських учених до розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація». У ході аналізу з'ясовано, що гейміфікацію здебільшого розглядають як ігрофікацію; форму організації освітньої



діяльності, метод або засіб навчання; інструмент, спрямований на формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців; упровадження в підготовку майбутніх фахівців ігор з освітньою метою; спосіб організації освітнього процесу, який вирізняється певним педагогічним потенціалом; концепцію, яка використовує елементи гри задля досягнення різноманітних освітніх цілей; спосіб модернізації системи викладання за врахування діджиталізації освіти та ін. У контексті виконуваного дослідження гейміфікація є такою формою організації освітньої (навчально-пізнавальної) діяльності, в основу використання якої покладено провідні принципи імітаційно-ігрового підходу. Реалізація зазначених принципів надає змогу перетворити студентів із пасивних спостерігачів на активних учасників освітнього процесу.

### Література:

1. Арістова Н. О., Махович І.А. *Гейміфікація як засіб підвищення мотивації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей* / Світ дидактики: дидактика в сучасному світі: зб. матеріалів II Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (22-23 листопада 2022 р., м. Київ). Київ: «Видавництво Людмила», 2023. С. 201–204.
2. Бугаєва В. Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі. *Educational Challenges*. 2018. № 0(56), 129–135. URL: <http://journals.hnpu.edu.ua/index.php/pedagogy/article/view/298>. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.577567>
3. Височан Л. М., Бохонько Є. О., Гончарова І. П. Гейміфікація як ефективний інструмент навчання для майбутніх педагогів. *Інноваційна педагогіка*. 2023. Вип. 58. Т. 1. С. 52–55. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/58.1.9>
4. Галацин К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2020. Вип. 27. Том 1. С. 246–251. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/27.203426>
5. Жерновникова О. А., Перетяга Л. Є., Ковтун А. В., Кордубан М. В., Наливайко О. О., Наливайко Н. А. Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2020. № 75(1), С. 170–185. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036>
6. Зеленська Л. Д., Ковінько К. В. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2019. Вип. 52. С. 21–35. DOI: [10.34142/2312-1548.2019.52.02](https://doi.org/10.34142/2312-1548.2019.52.02)
7. Ковальчук В. Гра як важливий засіб професійного становлення майбутніх учителів. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2009. Вип. 82(1). С. 162–166.
8. Кондрашова Л. В. Імітаційно-ігровий підхід як основа технології підготовки майбутніх педагогів до творчої діяльності [Електронний ресурс]. 2001. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/6307/3/3.pdf>
9. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. № 3(111). С. 47–51. DOI: [0.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51](https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51)
10. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ [Електронний ресурс]. 2013. URL: <https://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/17640/2013.pdf>
11. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*. 2015. № 2(17). С. 275–278.



12. Мехед К. М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки.* 2020. № 7 (163). С. 19–22.

13. Мороз В. М., Терещенко А. А. Гейміфікація як інноваційний інструмент дистанційного освітнього процесу сучасного університету. Розвиток сучасного українського суспільства у соціологічному вимірі: Матеріали ІХ міжнар. наук.-практ. конф. 25 листопада 2022 р. Харків: НТУ «ХПІ», 2023. С. 102–108.

14. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *New Pedagogical Approaches in STEAM Education : Electronic Scientific Professional Journal – Open Educational E-Environment of Modern University II, special edition.* 2019. Pp. 250–260. URL: <https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/handle/123456789/6423>

15. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу [Електронний ресурс]. *Теорія та методика управління освітою.* 2014. № 2(14). URL: <https://goo.gl/yANJjm>

16. Симоненко Н. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації та пізнавального інтересу студентів у процесі навчання іноземних мов / Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства: матеріали одинадцятої Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників (Суми, 25–26 квітня 2024 р.) / уклад. М. М. Набок. Суми : Сумський державний університет, 2024. С. 88–93.

17. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови.* 2018. № 3(95). С. 15–22.

18. Тимофеева І. Б., Трубачова В. Я. Gamification – один із сучасних методів електронного навчання / АПРІТ – 2021: збірник тез ІІІ Всеукраїнської конференції молодих учених (24 листопада 2021, м. Маріуполь), 2021. С. 90–91.

19. Щербина С., Ліпатова М., Гавриленко О. Імітаційно-ігрове моделювання майбутньої професійної діяльності студентів на заняттях з іноземної мови. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки.* 2022. Вип. 206. С. 241–247.

20. Ярошук Л. Технологічні підходи щодо організації навчального процесу у ВНЗ. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи.* 2009. Вип. 31. С. 168–173.

### References:

1. Aristova N. O., Makhovych I. A. (2023). Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia motyvatsii navchannia studentiv kompiuternykh spetsialnostei [Gamification as a means of increasing the motivation of computer science students] / *Svit dydaktyky: dydaktyka v suchasnomu sviti: zb. materialiv II Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi internet-konferentsii (22-23 lystopada 2022 r., m. Kyiv).* Kyiv: «Vydavnytstvo Liudmyla». S. 201–204 [in Ukrainian].

2. Buhaieva V. (2018). Heimifikatsiia yak sposib formuvannia aktyvnoi profesiinoi povedinky maibutnykh fakhivtsiv IT haluzi [Gamification as a way to form active professional behavior of future IT specialists]. *Educational Challenges*, 0(56), 129–135. URL: <http://journals.hnpu.edu.ua/index.php/pedagogy/article/view/298> [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.577567>

3. Vysochan L. M., Bokhonko Ye. O., Honcharova I. P. (2023). Heimifikatsiia yak efektyvnyi instrument navchannia dlia maibutnykh pedahohiv [Gamification as an effective learning tool for future teachers]. *Innovatsiina pedahohika. Vyp. 58. T. 1. S. 52–55* [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/58.1.9>

4. Halatsyn K. (2020). Heimifikatsiia yak metod optymizatsii vykladannia anhliiskoi movy studentam tekhnichnykh spetsialnostei [Gamification as a method of optimizing the teaching of English to students of technical specialties]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyt'skoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka. Vyp. 27. Tom 1. S. 246–251* [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/27.203426>





5. Zhernovnykova O. A., Peretiaha L. Ye., Kovtun A. V., Korduban M. V., Nalyvaiko O. O., Nalyvaiko N. A. (2020). Tekhnolohiia formuvannia tsyfrovoyi kompetentnosti maibutnikh uchyteliv zasobamy heimifikatsii [Technology of formation of digital competence of future teachers by means of gamification]. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, № 75(1), S. 170–185 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036>
6. Zelenska L. D., Kovinko K. V. (2019). Heimifikatsiia yak metod navchannia здобувачив vyshchoi osvity anhliiskoi movy [Gamification as a Method of Teaching English to Higher Education Students]. *Zasoby navchalnoi ta naukovo-doslidnoi roboty*. Vyp. 52. S. 21–35 [in Ukrainian]. DOI: 10.34142/2312-1548.2019.52.02
7. Kovalchuk V. (2009). Hra yak vazhlyvyi zasib profesiinoho stanovlennia maibutnikh uchyteliv [The game as an important means of professional development of future teachers]. *Naukovi zapysky. Seriiia «Pedahohichni nauky»*. Vyp. 82(1). S. 162–166 [in Ukrainian].
8. Kondrashova L. V. (2001). Imitatsiino-ihrovyi pidkhdid yak osnova tekhnolohii pidhotovky maibutnikh pedahohiv do tvorchoi diialnosti [Imitation and game approach as a basis of technology for training future teachers for creative activity]. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/6307/3/3.pdf> [in Ukrainian].
9. Konstankevych L., Padkevych M., Lekhitskyi T. (2022). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi pidkhdid v osvitnomu protsesi [Gamification as an innovative approach in the educational process]. *Nova pedahohichna dumka*. № 3(111). S. 47–51 [in Ukrainian]. DOI: 0.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51
10. Kravets N. M., Hrechanovska O. V. (2013). Ihrovi tekhnolohii navchannia yak odna z innovatsiinykh form navchalno-vykhovnoho protsesu VNZ [Game Technologies of Teaching as One of the Innovative Forms of the Educational Process of Higher Education Institutions]. URL: <https://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/17640/2013.pdf> [in Ukrainian].
11. Makarevych O. O. (2015). Heimifikatsiia yak nevidiemnyi chynnyk pidvyshchennia efektyvnosti elementiv dystantsiinoho navchannia [Gamification as an integral factor in increasing the effectiveness of distance learning elements]. *Molodyi vchenyi*. № 2(17). S. 275–278 [in Ukrainian].
12. Mekhed K. M. (2020). Heimifikatsiia navchannia yak innovatsiinyi zasib realizatsii kompetentnisnoho pidkhdodu u zakladakh vyshchoi osvity [Gamification of learning as an innovative means of implementing the competence approach in higher education institutions]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu «Chernihivskiy kolehium» imeni T. H. Shevchenka. Seriiia: Pedahohichni nauky*. № 7 (163). S. 19–22 [in Ukrainian].
13. Moroz V. M., Tereshchenko A. A. Heimifikatsiia yak innovatsiinyi instrument dystantsiinoho osvitnoho protsesu suchasnoho universytetu [Gamification as an innovative tool of the distance educational process of a modern university]. *Rozvytok suchasnoho ukrainskoho suspilstva u sotsiologichnomu vymiri: Materialy IKh mizhnar. nauk.-prakt. konf. 25 lystopada 2022 r. Kharkiv: NTU «KhPI», 2023. S. 102–108* [in Ukrainian].
14. Pereiaslavskaya S. O., Smahina O. O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchiznianoї osvity [Gamification as a modern direction of domestic education]. *New Pedagogical Approaches in STEAM Education : Electronic Scientific Professional Journal – Open Educational E-Environment of Modern University II, special edition*. Rr. 250–260. URL: <https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/handle/123456789/6423> [in Ukrainian].
15. Serheieva L. (2014). Heimifikatsiia: ihrovi mekhaniky dlia motyvatsii personalu [Gamification: game mechanics for staff motivativation]. *Teoriia ta metodyka upravlinnia osvitoiu*. № 2(14). URL: <https://goo.gl/yANJjm> [in Ukrainian]
16. Symonenko N. Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia motyvatsii ta piznavalnoho interesu studentiv u protsesi navchannia inozemnykh mov [Gamification as a means of increasing motivation and cognitive interest of students in the process of learning foreign languages] / *Sotsialno-humanitarni aspekty rozvytku suchasnoho suspilstva: materialy odyadtsiatoi Vseukrainskoi naukovoї konferentsii studentiv, aspirantiv, vykladachiv ta spivrobotnykiv (Sumy, 25–26 kvitnia 2024 r.) / uklad. M. M. Nabok. Sumy : Sumskyi derzhavnyi universytet, 2024. S. 88–93* [in Ukrainian].





17. Tarnopolskyi O. B., Kozhushko S. P., Kabanova M. R. (2018). Heimifikatsiia v navchanni inozemnykh mov u vyshchii shkoli [Gamification in foreign language learning in higher education]. Inozemni movy. № 3(95). S. 15–22 [in Ukrainian].

18. Tymofieieva I. B., Trubachova V. Ya. (2021). Gamification – odyz iz suchasnykh metodiv elektronnoho navchannia [Gamification – one of the modern methods of e-learning] / APRIT – 2021: zbirnyk tez III Vseukrainskoi konferentsii molodykh uchenykh (24 lystopada 2021, m. Mariupol). S. 90–91 [in Ukrainian].

19. Shcherbyna S., Lipatova M., Havrylenko O. (2022). Imitatsiino-ihrove modeliuвання maibutnoi profesiinoi diialnosti studentiv na zaniattiakh z inozemnoi movy [Simulation and game modeling of students' future professional activity in foreign language classes]. Naukovi zapysky. Seriia: Pedahohichni nauky. Vyp. 206. S. 241–247 [in Ukrainian].

20. Iaroshchuk L. (2009). Tekhnolohichni pidkhody shchodo orhanizatsii navchalnoho protsesu u VNZ [Technological approaches to the organization of the educational process in universities]. Psykhologo-pedahohichni problemy silskoi shkoly. Vyp. 31. S. 168–173 [in Ukrainian].