



ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА НАВЧАННЯ

УДК 37.018.43:004.4'42:005.963

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.15501944>

**Гейміфікація як інструмент мотивації до самостійного професійного
розвитку майбутніх педагогів**

Чернова Тетяна Юріївна,

кандидат педагогічних наук, доцент, кафедра технологічної освіти,
Український державний університет імені Михайла Драгоманова, Україна,
<https://orcid.org/0000-0002-7303-1831>

Ольшевський Андрій Олександрович,

аспірант кафедри технологічної освіти,
Український державний університет імені Михайла Драгоманова, Україна,
<https://orcid.org/0009-0003-8912-8915>

Іванов Валентин Олександрович,

аспірант кафедри технологічної освіти,
Український державний університет імені Михайла Драгоманова, Україна,
<https://orcid.org/0009-0006-0750-1563>

Прийнято: 13.05.2025 | Опубліковано: 24.05.2025

Анотація. Для створення сучасного освітнього середовища широко використовуються на практиці ігрові елементи та механіки, стимулювання командної роботи та покращення когнітивної діяльності. **Метою статті є**



дослідження гейміфікації як інноваційного педагогічного підходу, який сприяє активізації самостійної діяльності майбутніх педагогів, формуванню їхньої мотивації до професійного розвитку, а також визначення ключових умов ефективної інтеграції ігрових елементів в освітній процес закладів вищої педагогічної освіти. **Методи.** Для досягнення поставленої мети використано теоретичний аналіз наукової літератури, який дозволив окреслити основні підходи до розуміння гейміфікації та її місця в освітньому процесі. Метод порівняльного аналізу застосовано для виявлення переваг і недоліків використання ігрових освітніх технологій. За **результатами дослідження** визначено основні принципи гейміфікації, що забезпечують ефективність навчання у професійній підготовці майбутніх педагогів: автономність вибору завдань, наявність зворотного зв'язку, стимулювання соціальної взаємодії через командні завдання, застосування елементів наративності. Проаналізовано можливості таких цифрових платформ як Kahoot!, Scratch, Alice, MinecraftEdu та WorldofClasscraft у контексті розвитку ключових професійних компетентностей студентів – цифрової грамотності, комунікативних навичок, критичного, творчого та проєктного мислення. Виокремлено основні ігрові елементи (бали, значки, квести, прогрес-бари), які формують мотивуюче освітнє середовище, спонукають до ініціативності та відповідального ставлення до навчання. Наведено приклади успішної інтеграції гейміфікації у навчальні курси. **Висновки.** Ігрові освітні технології є ефективним засобом підвищення мотивації майбутніх педагогів до самостійного професійного розвитку, оскільки створюють динамічне, захоплююче та безпечне середовище, яке сприяє розвитку індивідуальної активності, творчості, здатності до самостійного прийняття рішень і командної роботи. Ігрові елементи не лише стимулюють інтерес до навчання, а й формують навички самоаналізу, визначення професійних цілей та побудови



власної освітньої траєкторії. Отже, гейміфікація посідає важливе місце у процесі модернізації вищої педагогічної освіти, водночас сприяючи формуванню готовності студентів до викликів професійної діяльності та підтримуючи процес постійного самовдосконалення.

***Ключові слова:** мотивація, професійний розвиток, педагогічна освіта, цифрові платформи, ігрові методи*

Gamification as an instrument for motivating autonomous professional development of prospective educators

Tatiana Chernova,

Candidate of Pedagogical Sciences, Docent, Department of technological education, Mykhailo Drahomanov Ukrainian State University, Ukraine,
<https://orcid.org/0000-0002-7303-1831>

Andriy Olshevsky,

Graduate student of the Department of Technological Education,
Mykhailo Drahomanov Ukrainian State University, Ukraine,
<http://orcid.org/0009-0003-8912-8915>

Valentin Ivanov,

Graduate student of the Department of Technological Education,
Mykhailo Drahomanov Ukrainian State University, Ukraine,
<http://orcid.org/0009-0006-0750-1563>

***Abstract.** Game elements, mechanics and approaches are widely used in practice to create the resulting light medium, stimulate team work and cognitive*



activity. **Objective.** The aim of this exposition is to scrutinize gamification as an innovative pedagogical stratagem that galvanizes the self-directed endeavors of future educators, fosters their zeal for professional advancement, and delineates the cardinal conditions for the efficacious integration of gamified elements into the educational continuum of higher pedagogical institutions. **Methods.** To attain the stipulated objective, a theoretical dissection of scholarly literature was employed, which delineated the principal paradigms of gamification and its locus within the educational sphere. The method of comparative analysis facilitated the discernment of the merits and demerits of deploying gamification technologies. **Results.** The discourse elucidates the foundational tenets of gamification that underpin its efficacy in the professional grooming of nascent educators: autonomy in task selection, provision of feedback, stimulation of social interplay through collaborative quests, and the infusion of narrative elements. The potentialities of digital platforms such as Kahoot!, Scratch, Alice, MinecraftEdu, and WorldofClasscraft were appraised in the context of cultivating pivotal professional competencies among students—digital literacy, critical cogitation, communicative prowess, and capacities for creative and project-based reasoning. Key ludic elements (points, badges, quests, progress bars) were identified as architects of a motivating educational ethos, inciting initiative and conscientious engagement with learning. Exemplars of triumphant gamification integration into academic curricula are adduced. **Conclusions.** Gamification stands as a potent catalyst for elevating the motivation of future pedagogues toward self-reliant professional growth, as it engenders a dynamic, enthralling, and secure milieu conducive to the flourishing of individual agency, creativity, autonomous decision-making, and collaborative synergy. Ludic elements not only kindle an ardor for learning but also cultivate aptitudes for self-reflection, the articulation of professional aspirations, and the construction of personalized educational trajectories. Ergo, gamification occupies



a pivotal niche in the modernization of higher pedagogical education, bolstering students' preparedness for the exigencies of professional practice and nurturing a culture of perpetual self-refinement.

***Keywords:** motivation, professional development, pedagogical education, digital platforms, ludic methodologies*

Постановка проблеми. Трансформація освітнього простору під впливом інформаційних технологій висуває нові вимоги до підготовки педагогів та вимагає оновлення підходів до формування їхніх професійних компетентностей. Одним із ключових викликів є низький рівень мотивації студентів педагогічних вишів до самостійного професійного розвитку. Звичні методи навчання часто не спонукають до прояву ініціативи майбутніх учителів, відтак студенти здебільшого ставляться до навчання формально, виконуючи лише обов'язкові завдання, без прагнення самостійно розширювати знання чи вдосконалювати професійні вміння. Проблема ускладнюється тим, що сучасні реалії потребують від викладачів як глибоких знань у фаховій галузі, так і навичок адаптуватися до змін, працювати з цифровими технологіями, мислити критично та мати творчий підхід. Однак, мотивація до самостійного опанування цих навичок у студентів є недостатньою через брак інтерактивних і стимулюючих методів в освітньому процесі. Гейміфікація як одна з прогресивних методик пропонує інтеграцію ігрових елементів (таких як бали, рейтинги, квести, віртуальні нагороди) у навчальну діяльність, що може значно підвищити інтерес студентів, сприяти їхній активності та формувати стійку мотивацію до професійного зростання [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. За останні роки дослідження ігрових технологій в освітньому процесі набуло значного поширення в



українському та закордонному науковому просторі, відображаючи зростаючий інтерес до інноваційних підходів у навчанні [2]. У своїй праці О. Цуранова, Ю. Татаринцева, Т. Бившева, О. Погода, О. Пушкар [3] зазначають, що впровадження елементів гейміфікації — зокрема, системи балів, рейтингів, відзнак і віртуальних винагород — сприяє більш активному залученню майбутніх учителів до навчального процесу. Науковці L. Jaramillo-Mediavilla, A. Basantes-Andrade, M. Cabezas-González, S. Casillas-Martín [4] поглиблюють цей аналіз, підкреслюючи, що ефективність гейміфікації залежить від її відповідності внутрішнім мотиваційним потребам студентів, таким як автономія, компетентність і соціальна взаємодія. За результатами їх дослідження доведено, що освітні ігрові моделі, які враховують ці фактори, сприяють не лише короткостроковій мотивації, але й формуванню стійкого інтересу до навчання.

Л. Височан, Є. Бохонько, І. Гончарова [5] у своїх публікаціях аналізують можливості використання гейміфікації у національному освітньому середовищі, зокрема, у підготовці педагогів. Вони наголошують на важливості врахування культурних і соціальних особливостей студентів при розробці гейміфікованих систем. Водночас Л. Михайлова, І. Семенишина, І. Краснощок, С. Ступеньков [6] досліджують вплив гейміфікації на становлення професійних навичок майбутніх педагогів, підкреслюючи, що ігрові елементи сприяють розвитку креативності та ініціативності.

Науковці Є. Крюкова, О. Америкідзе [7] досліджують ігрові технології як складову інтерактивного освітнього середовища, побудованого на принципах активної участі та діяльнісного підходу.

За цим напрямом працювали також інші науковці, такі як Л. Констанкевич, М. Радкевич, Т. Лехіцький [8], які у своїх роботах проаналізували ефективність гейміфікованих платформ (MinecraftEdu,



Kahoot!, WorldofClasscraft), розкриваючи можливості цифрових технологій як засобів реалізації індивідуальної освітньої траєкторії здобувача освіти.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми.

Незважаючи на зростаючий науковий і практичний інтерес до проблематики гейміфікації в освітньому процесі, низка аспектів залишається недостатньо розробленою, що гальмує її ефективно впровадження саме у контексті підготовки майбутніх педагогів. По-перше, у переважній більшості досліджень гейміфікація розглядається як інструмент стимулювання поточної навчальної активності студентів, що безпосередньо не пов'язана з довгостроковими цілями професійного саморозвитку. По-друге, залишається не до кінця дослідженою ефективність різних ігрових механік саме у процесі самостійної діяльності студентів, а не лише під час очного чи дистанційного заняття. По-третє, практично не враховується вплив гейміфікаційних технологій на формування метакогнітивних умінь майбутніх педагогів: планування, оцінювання своїх дій, корекція помилок, усвідомлення власних освітніх потреб тощо. Ці уміння є ключовими для успішного самостійного професійного розвитку, але їхній взаємозв'язок з ігровим середовищем потребує цілеспрямованого емпіричного вивчення. Вирішення цих питань відкриває нові перспективи для розробки ефективних дидактичних підходів, які підвищують якість підготовки педагогічних кадрів в умовах цифрової трансформації освіти.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета статті – аналіз потенціалу гейміфікації як ефективного інструменту формування внутрішньої мотивації до самостійного професійного розвитку майбутніх педагогів.

Завдання статті:



1. Визначити ключові принципи та елементи гейміфікації, які сприяють підвищенню мотивації студентів до самостійного навчання.
2. Проаналізувати сучасні підходи до використання ігрових технологій в освіті, зокрема, в контексті підготовки педагогів.
3. Дослідити можливості застосування гейміфікованих стратегій для формування навичок самостійного професійного розвитку майбутніх учителів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Один із пріоритетних векторів модернізації освітнього процесу у закладах вищої освіти, особливо педагогічного спрямування, є пошук ефективних інструментів, що стимулюють мотивацію студентів до індивідуальної навчальної та професійної практики. У цьому контексті гейміфікація постає як інноваційний підхід, що дає змогу активізувати пізнавальну діяльність, формувати внутрішню мотивацію й забезпечувати розвиток автономії в освітньому середовищі [9, с. 14].

Вона ґрунтується на принципах, які сприяють внутрішній мотивації студентів, таких як надання автономії у виборі завдань, що дозволяє їм відчувати контроль над навчанням, і забезпечує чіткий зворотній зв'язок через бали, рівні чи нагороди, що підкріплює відчуття компетентності. Важливу роль відіграє соціальна взаємодія, реалізована через командні завдання чи рейтинги, які створюють атмосферу співпраці та здорової конкуренції. Додавання наративності, наприклад, через сюжетні лінії, де студенти виконують ролі дослідників чи наставників, робить навчання більш захопливим і осмисленим. Основними елементами гейміфікації є бали, які накопичуються за виконання завдань, значки, що відзначають досягнення, квести, які стимулюють творчий підхід, та прогрес-бари, що візуалізують поступ у навчанні. Ці інструменти, за умови їх правильного застосування,



створюють мотивуюче середовище, яке спонукає студентів до ініціативності та самостійності.

Гейміфікація розглядається як інтеграція ігрових практик у позаігрові сфери діяльності, з метою активації залучення та досягнення конкретних практичних результатів [10, с. 1351]. Йдеться не про створення повноцінного ігрового середовища, а про включення окремих ігрових компонентів, адаптованих до освітніх завдань, що забезпечує необхідну варіативність та функціональну гнучкість процесу.

Беручи до уваги, що внутрішня мотивація та пізнавальна зацікавленість є визначальними чинниками результативності освітнього процесу, ефективно впровадження ігрових технологій потребує дотримання певних педагогічно обґрунтованих принципів. Насамперед, нормативно-організаційна складова гейміфікованого навчання має передбачати чіткість і сталість правил, визначених у межах конкретного освітнього курсу, що дозволяє уникнути додаткових труднощів у їхньому сприйнятті й засвоєнні. Змістове наповнення освітнього контенту повинне відповідати логіці ігрової динаміки – послідовне досягнення проміжних цілей, отримання заохочення та просування до наступного рівня складності. Водночас дієве застосування елементів гри передбачає використання доступних цифрових платформ, орієнтованих на потреби здобувачів освіти, однак вирішальним залишається високий рівень освітнього контенту.

Перевагою гейміфікації є її здатність трансформувати мотиваційні механізми у цифровому форматі, що є особливо актуальним для сучасного покоління, яке формувалося у середовищі тотальної цифровізації та звикло до виконання повсякденних завдань із використанням гаджетів. Окрім того, цифровий формат дозволяє залучати широке коло здобувачів освіти за умов мінімальних ресурсних витрат. Водночас ефективна організація навчання з



використанням гейміфікованих підходів вимагає урахування індивідуальних освітніх потреб та внутрішніх ресурсів кожного здобувача освіти [10, с. 1352].

Особливу увагу слід приділяти підготовці педагогічних кадрів до практичного застосування ігрових моделей в освітньому процесі. Підготовка спеціалістів у цьому аспекті має передбачати формування комплексу ключових компетентностей, серед яких: розуміння актуальних проблем гейміфікації в системі освіти, здатність транслювати наукові підходи у педагогічну діяльність, а також володіння навичками розроблення проєктних освітніх завдань, із використанням ігрових елементів. Результативність впровадження гейміфікації багато в чому залежить від чіткого окреслення цілей навчання, коректного добору відповідних ігрових механік та врахування специфіки цільової аудиторії. До ефективних інструментів цього підходу, що застосовуються в освітньому процесі підготовки майбутніх вчителів, можна виокремити інтерактивні завдання, навчальні симуляції, групові проєкти, створення авторських навчальних продуктів тощо.

Крім того, одним із ключових чинників успішної реалізації гейміфікаційних підходів є цифрова компетентність педагогів. Сучасні освітні реалії вимагають від викладачів володіння інформаційно-комунікаційними технологіями, включаючи освітні платформи, мобільні застосунки, сервіси для створення інтерактивних завдань та навчальні ігри. Освітняни мають не лише вміло користуватися вже наявними цифровими ресурсами, а й активно розробляти власні інноваційні рішення, що відповідають вимогам сучасного освітнього середовища.

У процесі підготовки майбутніх педагогів важливою складовою є знайомство студентів з рефлексивними методами, які передбачають усвідомлення накопиченого досвіду, здатність детально оцінювати власний розвиток, аналізувати й осмислювати свої дії та вчинки інших осіб. Наприклад,



це: здобуття знань, умінь і компетентностей, а також навичок самопізнання, самооцінки та формування позитивного «Я-образу». Отже, застосування рефлексивних технологій у процесі професійної підготовки педагогів дозволяє не тільки сформувати нові уявлення про себе, а й сприяє глибокому осмисленню власних мотивацій, життєвих цілей, цінностей та установок. Це, у свою чергу, допомагає ефективно будувати шляхи для особистісного й професійного розвитку на основі об'єктивної самооцінки, коригувати свої стратегії, а також розвивати здатність до творчого підходу у навчанні. Враховуючи вищезазначене, можна стверджувати, що гейміфікація виступає потужним інструментом не лише для покращення мотивації студентів, а й для стимулювання їхнього професійного саморозвитку.

Отже, застосування ігрових елементів в освітньому процесі створює умови для глибшої рефлексії, даючи можливість студентам визначити власні цілі й професійні орієнтири, а також пройти через процес самовдосконалення, взаємодіючи з іншими учасниками через різні ігрові механізми, досягнення й рівні. Викладач в цьому процесі є не лише як носієм знань, а й фасилітатором, який створює атмосферу співпраці та взаємодії, орієнтуючись на потреби й індивідуальні характеристики кожного студента. У такому підході особистість студента - центральний елемент навчання, а основними принципами є повага до індивідуальності, толерантність і гуманізм [11, с. 175].

Застосування гейміфікації дозволяє також створити сприятливе середовище для розвитку творчих здібностей студентів, а також їхньої ігротехнічної компетентності, що є умовою для ефективного виконання професійних обов'язків у майбутньому.

Ще одним ефективним педагогічним інструментом є метод рольових ігор, який дозволяє майбутнім педагогам активно залучатися до освітнього процесу, застосовувати вже набуті знання та навички, а також формувати нові.



У ході рольових ігор студенти зіштовхуються з реальними педагогічними ситуаціями, де їм потрібно використовувати власний досвід, а також оперативно реагувати на нові умови. Це дозволяє не тільки розвивати мовні та комунікативні навички, але й практикувати педагогічні стратегії, що є важливим аспектом у підготовці до професійної діяльності [12, с. 88]. Також рольові ігри забезпечують динамічне середовище, яке надає можливість здобувачам освіти активно взаємодіяти, змагатися та досягати поставлених цілей й водночас підтримує їхню внутрішню мотивацію. Вони постійно отримують зворотний зв'язок, що допомагає коригувати їхню діяльність та стимулює до подальшого розвитку. Важливо, що в процесі таких ігор майбутні педагоги не тільки практикують конкретні педагогічні навички, а й розвивають здатність до самоконтролю, рефлексії та критичного мислення, що є важливими аспектами професійного зростання.

Застосування рольових ігор у навчанні дозволяє студентам більш глибоко осмислювати свої дії, вивчаючи різні педагогічні стратегії, а також застосовувати інноваційні підходи у вирішенні освітніх проблем. Це створює умови для розвитку професійної та методологічної компетентності, що, в свою чергу, сприяє не лише покращенню якості їх підготовки, а й зміцненню їх мотивації до подальшого навчання та розвитку в професії.

Використання платформ, таких як Alice, Scratch, Kahoot!, MinecraftEdu, WorldofClasscraft має значний потенціал для інтеграції ігрових елементів в освітній процес, що стимулює активну участь студентів у вирішенні завдань та розвитку їхніх професійних компетенцій. Інтерактивність цих платформ сприяє не тільки закріпленню знань, а й формуванню навичок критичного мислення, що є ключовим для майбутньої педагогічної діяльності.

Платформа Alice дозволяє студентам розвивати навички програмування та логічного мислення, створюючи інтерактивні анімації та історії. Це сприяє



формуванню вміння працювати з цифровими технологіями, що є невід'ємною частиною сучасного освітнього процесу. Завдяки можливості створювати власні проєкти студенти набувають досвіду у розв'язанні завдань, що потребують творчого підходу.

Використання платформи Scratch для створення ігор та анімацій сприяє розвитку навичок алгоритмізації й програмування, водночас надаючи майбутнім педагогам можливість опанувати інтерактивні та інноваційні методи навчання й здобути досвід роботи з учнями в умовах цифрового освітнього середовища.

Kahoot! пропонує інтерфейс для створення тестів та вікторин, що стимулює активне залучення студентів до освітнього процесу, створюючи умови для зворотного зв'язку у реальному часі. Це дає можливість майбутнім педагогам не лише тестувати свої знання, а й формувати уміння ефективно оцінювати і коригувати освітній процес.

MinecraftEdu дозволяє майбутнім педагогам вивчати та застосовувати інноваційні методи навчання, створюючи моделі реальних ситуацій та задач, які учні повинні вирішувати у рамках віртуального середовища. WorldofClasscraft є платформою для організації рольових ігор, що мотивує студентів до досягнення освітніх цілей через виконання завдань і отримання нагород. Використання цієї платформи сприяє розвитку таких важливих професійних компетенцій як лідерство, командна робота та відповідальність [13, с. 253].

Нижче наведено добірку популярних сервісів і платформ, що інтегрують ігрові елементи в освітній процес (табл. 1).

Надзвичайно важливим аспектом впровадження інноваційних освітніх технологій є те, що гейміфікація підтримує мотивацію професійного зростання. Ігрові елементи у навчанні створюють стимул до більш глибокого



вивчення матеріалу, оскільки процес навчання стає не тільки корисним, але й захоплюючим [14, с. 306]. Використання віртуальних платформ, цифрових інструментів і симуляцій дає можливість студентам самостійно створювати та адаптувати навчальні матеріали, що є важливим етапом у розвитку їх цифрової компетентності.

Таблиця 1

Гейміфіковані сервіси як інструменти професійного розвитку майбутніх педагогів

Сервіс / Платформа	Опис	Посилання
CodeSchool	Інструмент для вивчення програмування з ігровими елементами	http://codeschool.uzhnu.edu.ua/
Motion Math Games	Додатки та ігри з математики для мобільних пристроїв	https://motionmathgames.com/
Spongelab	Платформа для персоналізованого навчання природничих наук	https://www.spongelab.com/landing
Kahoot!	Онлайн-інструмент для створення інтерактивних навчальних вікторин	https://kahoot.com/
Zombie-Based Learning	Сервіс із географії з використанням зомбі-тематики	http://zombiebased.com/
World of Classcraft	Освітня рольова онлайн-гра з елементами проектного навчання	https://www.classcraft.com/
Duolingo	Платформа для вивчення іноземних мов через інтерактивні вправи	https://uk.duolingo.com

Джерело: [11-14]

Таким чином, інтерактивне та ігрове навчання дозволяє студентам побудувати зв'язок між теоретичними знаннями та реальними педагогічними ситуаціями, що допомагає їм краще підготуватися до реальних викликів, з якими вони зіштовхуються у професійній діяльності. Водночас гейміфікація сприяє розвитку таких навичок як рефлексія та критичне осмислення власної



педагогічної практики, що є важливими для професійного самовдосконалення [15, с. 8].

Висновки. Гейміфікація є ефективним засобом для підвищення якості освітнього процесу, зокрема, у підготовці педагогів, завдяки своїй здатності зміцнювати мотивацію, активізувати пізнавальну діяльність і сприяти розвитку автономії студентів. Вона інтегрує ігрові механіки, такі як бали, значки, квести, прогрес-бари, а також наративність і соціальну взаємодію, створюючи навчальне середовище, що стимулює ініціативність, самостійність і творчий підхід. Ефективність подібних педагогічних технік підтверджується їхньою здатністю трансформувати мотиваційні механізми у цифровому форматі, що відповідає потребам сучасного покоління.

Успішне впровадження ігрових методик вимагає чітких правил, якісного освітнього контенту, адаптованого до ігрової динаміки, і використання цифрових платформ, таких як Kahoot!, Scratch, MinecraftEdu чи WorldofClasscraft, які сприяють розвитку професійних компетентностей. Особлива увага має приділятися підготовці педагогів до використання інноваційних технологій, що передбачає формування цифрової компетентності, навичок розроблення інтерактивних завдань і розуміння принципів гейміфікації.

Гейміфікація сприяє розвитку комунікативних навичок, рефлексії та творчих здібностей студентів, а також формує професійну культуру, готовність до адаптації в умовах мінливого освітнього середовища. Рольові ігри та інтерактивні завдання дозволяють майбутнім вчителям практикувати педагогічні стратегії в симульованих ситуаціях, розвиваючи здатність до самоконтролю й аналізу. Отже, застосування елементів гри в педагогічній освіті не лише підвищує інтерес до навчання, а й забезпечує всебічний



розвиток професійно важливих якостей, необхідних для успішної реалізації в сучасному освітньому середовищі.

Список використаних джерел

1. 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. С. 19-22. DOI: <http://10.5281/zenodo.3758978>.
2. Касьянов Д. В. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях. *Scientific Notes Of Junior Academy Of Sciences Of Ukraine*. 2024. № 2 (30). С. 119-127. DOI: <https://doi.org/10.51707/2618-0529-2024-30-12>.
3. Цуранова О., Татаринцева Ю., Бившева Т., Погода О., Пушкар О. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2022. № 4. С. 159-164. DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25>.
4. Jaramillo-Mediavilla L., Basantes-Andrade A., Cabezas-González M., Casillas-Martín S. Impact of gamification on motivation and academic performance: a systematic review. *Education Sciences*. 2024. Vol. 14, № 6. 639. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>.
5. Височан Л. М., Бохонько Є. О., Гончарова І. П. Гейміфікація як ефективний інструмент навчання для майбутніх педагогів. *Інноваційна педагогіка*. 2023. Т. 1, Вип. 58. С. 52-55. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/58.1.9/>
6. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних



працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Академічні візії*. 2023. №18. С. 1-8. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7795391>

7. Крюкова Є. С., Америкідзе О. С. Гейміфікація навчання. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67(2). С. 51-55. DOI: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.67-2.10>.

8. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. №111(3). С. 47-51. DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51>.

9. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. № 100. С. 12-18. DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>.

10. Патлайчук О., Прокоф'єв Є., Товстоган В. Гейміфікація та проектне навчання як інструменти підвищення мотивації та ефективності професійної підготовки майбутніх фахівців. *Наукові інновації та передові технології. Серія Педагогіка*. 2025. № 3(43). С. 1347-1357. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-3\(43\)-1347-1357](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-3(43)-1347-1357).

11. Сущенко Л. Упровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектор розвитку інноваційного потенціалу особистості. *Вища освіта України*. 2024. № 1. С. 168-177. DOI: [https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2024.1\(92\).21](https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2024.1(92).21).

12. Мірошник І. В. Гейміфікація процесу професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи. *Наукові записки ВДПУ імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*. 2021. № 65. С. 86-91. DOI: <https://doi.org/10.31652/2415-7872-2020-65-86-91>.

13. Переяславська С., Смахіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-*



середовище сучасного університету». 2019. № 1. С. 250–260. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>.

14. Литвин А., Опольська А. Інноваційні методи та підходи до формування професійної культури кваліфікованих робітників під час професійної підготовки. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2025. № 218. С. 304-309. DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2025-1-218-304-309>.

15. Дудаш О. С. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх педагогів. *Педагогічна академія: наукові записки*. 2024. № 13. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14554780>.