

УДК 373:37.018.1:159.922.7:796.4

DOI <https://doi.org/10.32689/maup.psych.2025.3.3>**Олена ДАНИЛІНА**

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри міжнародної журналістики, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
ORCID: 0000-0002-2649-8818

Вікторія КОЗУМЛЯК

магістр з обліку і аудиту, директор компанії Lord of Boards, ігропрактик, консультант з використання настільних ігор у освітньо-виховному процесі
ORCID: 0009-0004-0510-1932

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ТА СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО ДОЗВІЛЛЯ ДІТЕЙ

Мета статті полягає у науковому обґрунтуванні можливостей гейміфікації навчального процесу через застосування настільних ігор як інструмента формування інтелектуального дозвілля дітей та аналізі їхнього впливу на психо-емоційний стан учнів. Методологія дослідження базується на комплексному аналізі вітчизняних і міжнародних наукових джерел, узагальненні педагогічного досвіду, а також емпіричних даних, отриманих під час реалізації масштабного освітньо-виховного проєкту ГО «Батьківська спілка» спільно з ТОВ «Лорд оф Бордз» за підтримки уряду Японії та ЮНЕСКО, у якому взяли участь понад 160 000 дітей віком 7–17 років. Наукова новизна полягає у комплексному підході до впровадження гейміфікації як засобу одночасного розвитку когнітивних, комунікативних, соціальних та емоційних компетентностей у поєднанні з культурно-просвітницькими завданнями. Представлено практичні приклади адаптації ігрових механік та компонентів настільних ігор («Мандрівки віхами історії», «Качконіс», «Бориц») до освітніх цілей, а також наведено дані опитувань батьків, педагогів та дітей, які підтверджують позитивний вплив ігрових практик на інтерес до навчання, розвиток навичок співпраці, зниження тривожності та покращення емоційного фону. Висновки свідчать, що системне використання настільних ігор у навчально-виховному процесі сприяє формуванню мотивації, пізнавальної активності та соціальної взаємодії, а також створює умови для збереження психічного здоров'я і гармонійного розвитку особистості в умовах сучасних освітніх викликів.

Ключові слова: гейміфікація, настільні ігри, інтелектуальне дозвілля, психоемоційний стан, освітній процес, ігрові механіки.

Olena Danylina, Victoriia Kozumliak. INTEGRATING GAMIFICATION INTO THE LEARNING PROCESS: ENHANCING INTELLECTUAL LEISURE AND PSYCHO-EMOTIONAL WELL-BEING OF CHILDREN

The purpose of this article is to provide a scientific rationale for the potential of gamification in the learning process through the use of board games as a tool for developing children's intellectual leisure, as well as to analyze their impact on students' psycho-emotional state. The research methodology is based on a comprehensive analysis of national and international scientific sources, generalization of pedagogical experience, and empirical data obtained during the implementation of a large-scale educational project by the NGO Batkivska Spilka in cooperation with Lord of Boards LLC with the support of the Government of Japan and UNESCO, which involved more than 160,000 children aged 7–17. The scientific novelty lies in the integrated approach to gamification as a means of simultaneously developing cognitive, communicative, social, and emotional competencies combined with cultural and educational objectives. Practical examples are presented of adapting game mechanics and components of board games (Journeys Through Milestones of History, Platypus, Borscht) to educational goals, as well as survey data from parents, teachers, and children confirming the positive impact of game-based practices on learning interest, teamwork skills, reduced anxiety, and improved emotional well-being. The findings indicate that systematic use of board games in the educational process enhances motivation, cognitive activity, and social interaction, while creating conditions for preserving mental health and fostering the harmonious development of the individual in today's educational environment.

Key words: gamification, board games, intellectual leisure, psycho-emotional state, educational process, game mechanics.

Вступ. Сучасні освітні реалії потребують пошуку інноваційних методів, здатних поєднувати навчання та розвиток особистості з цікавими, емоційно насиченими формами. Одним із таких підходів є гейміфікація – інтеграція ігрових механік в освітній процес, яка стимулює внутрішню мотивацію, розвиває критичне мислення, креативність та комунікативні навички; є дієвим інструментом не лише для засвоєння знань, а й для збереження психоемоційного благополуччя дітей, що особливо актуально в умовах сучасних викликів.

Аналіз вітчизняних наукових джерел свідчить про значну увагу вчених до проблеми класифікації та ефективності ігрових методів у навчанні. Так О. Барнінець [1] виокремлює імітаційні та неімітаційні ігри як основні форми, що активізують пізнавальну діяльність учнів; О. Сударик [10] пропонує розширену класифікацію, додаючи уроки-змагання, КВК, екскурсії, олімпіади; Н. Онищенко [9] підкреслює перспективність гейміфікації у вищій освіті; інші дослідження [4; 6] демонструють потенціал настільних

ігор для розвитку когнітивних та соціальних компетентностей.

Міжнародні дослідження підтверджують ефективність гейміфікації: позитивний вплив на залученість учнів, покращення запам'ятовування й вирішення проблем [15]; підвищення академічних результатів, мотивації й рівня залученості при гейміфікованому навчанні порівняно з традиційним [13]. Крім того, дослідження систематично показують, що настільні ігри сприяють розвитку емоційної компетентності у дітей – зокрема, покращують соціальну взаємодію, знижують прояви проблемної поведінки та підтримують емоційне благополуччя [12].

Проте недостатньо досліджено вплив системного застосування ігрових практик на психоемоційний стан дітей у комплексі з формуванням інтелектуального дозвілля.

Метою статті є обґрунтування можливостей гейміфікації навчального процесу через застосування настільних ігор як інструмента інтелектуального дозвілля, а також аналіз результатів їхнього впливу на психоемоційний стан дітей у межах масштабного освітньо-виховного проєкту, реалізованого ГО «Батьківська спілка» у співпраці з ТОВ «Лорд оф Бордз» за підтримки уряду Японії та ЮНЕСКО [11]. Протягом червня-серпня 2024 року в ньому взяли участь понад 160 000 дітей віком від 7 до 17 років. Для проєкту було обрано 13 настільних ігор, зокрема «Мандрівки віхами історії», «Качконіс» та «Борщ», адаптованих до освітніх цілей і спрямованих на розвиток критичного мислення, комунікативних навичок, культурної ідентичності та позитивного емоційного фону.

Впровадження ігрових практик в освітній процес є актуальним напрямом сучасної педагогіки, спрямованим на підвищення мотивації та ефективності навчання. Різні підходи до інтеграції ігрових елементів у навчання базуються на певних принципах, які забезпечують успішність їх застосування.

Ігрові практики є важливим компонентом освітнього процесу, сприяючи активізації пізнавальної діяльності та розвитку ключових компетентностей учнів. Українські науковці пропонують різні підходи до класифікації ігрових методів навчання, враховуючи їхні особливості та педагогічну ефективність.

Науковиця Олена Барнінець у своїй роботі аналізує існуючі класифікації ігрових методів на уроках історії з погляду компетентнісного підходу. Вона зазначає, що ігрові методи можуть бути класифіковані за різними критеріями, такими як цілі навчання, форми організації та рівень активності учнів [1, с. 16]. На

підставі аналізу дидактичних ігор дослідниця виявила, що визначальним елементом виду гри є імітація (перенесення на себе якогось образу): «Наявність або відсутність рольової ознаки стає вихідною для створення зовнішньої оболонки ігрового процесу, що веде до поділу ігор на імітаційні (або рольові) та неімітаційні» [1, с. 16].

Також варто пам'ятати, що не кожний нетрадиційний вид роботи можна назвати грою, оскільки він має відповідати її умовам: вільна розвивальна діяльність, яка відбувається за бажанням учнів заради задоволення від процесу діяльності, творчий, імпровізаційний, активний характер, емоційне піднесення, суперництво, конкурентність, наявність прямих і непрямих правил [1, с. 18].

Такий підхід до класифікації ігрових технологій у психолого-педагогічній літературі частково підтримує О. Сударик, додаючи до рольових та імітаційних ігор такі форми ігрового навчання, як урок-мандрівка, урок-КВК, урок-змагання; урок-конкурс, а також екскурсії, олімпіади, КВК, змагання, в яких присутні елементи гри [10, с. 93].

Ігрові практики активно використовуються не лише в середній, а й у вищій школі. Палітра типів ігрових практик тут значно ширша: це ділові ігри (відтворення предметної та соціальної специфіки певної діяльності), рольові ігри (розігрування певних життєвих ролей), ток-шоу-технології (структуровані дискусії, в яких беруть участь всі учасники), ігри-вправи (розгляд різних ситуацій) [9, с. 263].

У навчанні майбутніх журналістів ключову роль відіграють медіаігри, які сприяють «формуванню всебічно розвиненої особистості, здатної критично мислити, творчо підходити до розв'язання проблем, ефективно спілкуватися та адаптуватися до змінних умов сучасного інформаційного суспільства» [7, с. 11].

Отже, класифікація ігрових практик в освітньому процесі є багатовимірною та залежить від мети навчання, змісту матеріалу та вікових особливостей учнів. Різноманітність підходів до класифікації свідчить про гнучкість і адаптивність ігрових методів у сучасній педагогіці.

Використання гейміфікації в освіті має певні переваги й недоліки. До переваг відносять такі моменти:

- насамперед гра – веселощі й відпочинок;
- через гру легко сприймається нова інформація;
- гра дозволяє легко перейти до активного креативного процесу, генерації ідей;
- елемент азарту та змагання, що присутній у грі, дозволяє привернути та утримувати увагу аудиторії;

- аудиторія усвідомлює, що відбувається саме ігровий процес, отожд, відсутнє будь-яке психологічне навантаження та тиск зовнішніх факторів;

- адаптація до реального життя: психолог Карл Гроос у «теорії інстинктивності» стверджував, що у дітей через гру виробляються механізми адаптації, тренуються органи руху і чуттів, розвивається спостережливість і увага, це є своєрідна підготовка до боротьби за життя [3];

- мотивація: психолог та лінгвіст Карл Бюлер у теорії функціонального задоволення розглядав задоволення, що отримується безпосередньо від ігрового процесу, як головну мотивацію для діяльності [3];

- гра розвиває комунікативні навички;
- можливість бути на рівних всім учасникам ігрового процесу (не порушуючи субординацію) шляхом свідомого прийняття обмеження свободи дій гравцями заради отримання насолоди та задоволення від гри;

- командна робота з об'єднання спільних зусиль заради досягнення мети гри.

Звісно, використання гейміфікації має й певні недоліки:

- зниження рівня відповідальності через сприйняття гри як розваги, а не інструменту навчання;

- несерйозність;

- складність застосування (не зрозумілі / складні правила, незнання методики використання, невдало підібрані ігри тощо);

- супротив аудиторії внаслідок психолого-педагогічних та індивідуальних особливостей дитини;

- найголовніше, на нашу думку, гра в освітньому процесі не є самоціллю.

Виходячи з розгляду двох полярних підходів до використання гейміфікації в освіті доходимо висновку про те, що окремі названі позиції можуть бути як перевагою, так і недоліком. І тут на перший план виходить майстерність педагога у підборі ігор та методик застосування, що найкраще відповідають тематиці та допомагають вирішити поставлені завдання.

Через гру педагог може:

- поступово впливати на характер дітей;
- корегувати їхню поведінку;
- розвивати та покращувати конкретні навички та вміння;

- відмічати ті чи інші закономірності;
- здійснювати психосоціальну підтримку дітей відповідно до віку й емоційного стану;

- забезпечувати стабільність та збереження психічного здоров'я.

Задля отримання позитивних результатів педагог першочергово має:

- проаналізувати ситуацію й емоційний стан дітей;

- вибудувати відповідно до потреб план і зміст ігрових активностей;

- проводити різноманітні ігри, в тому числі й використовувати настільні, регулярно;

- досконало засвоїти й швидко та коротко пояснювати правила гри;

- мати ігровий досвід в цілому і зокрема у ті настільні ігри, що використовуються;

- експериментувати з іграми, міксувати їх та використовувати окремі компоненти, ігрові механіки для власної мети й потреб дітей, відповідно до віку й емоційного стану.

Серед представників навчальних закладів країн Балтії було проведено дослідження [15] щодо використання настільних ігор в навчальному процесі. 99% респондентів прийшли до думки, що не існує конкретного переліку настільних ігор, які необхідно використовувати, гра може бути адаптована до індивідуальних потреб кожної дитини, її емоційного стану та ситуації.

Навички та вміння, які розвиваються під час гри у настільні ігри (згідно з даними цього дослідження):

- логічне мислення (27%), у тому числі математичні навички;

- комунікативні навички, мовні навички, навички читання та спілкування (23%);

- творче мислення, навички генерування ідей, фантазію та уяву (14%);

- навички роботи в команді та співпраці (10%);

- тренують увагу і терпіння дітей (7%);

- вміння не просто приймати свою поразку і перемогу іншого (4%), але й вчитися і робити висновки з поразки;

- розвивають стратегічне та концептуальне мислення (4%), коли дитина під час гри ставить перед собою головну мету і має продумати всі кроки та дії для її досягнення [12].

Викладені теоретичні твердження було практично підтверджено під час реалізації проєкту протягом червня-серпня 2024 року. У реалізації проєкту взяли участь 160 000 дітей різних вікових груп (7–10 років, 11–13 років, 14–17 років) [1]. Проєкт реалізований ГО Батьківська спілка у співпраці з ТОВ «ЛОРД ОФ БОРДЗ» завдяки уряду Японії, яким було запроваджено ініціативу щодо підтримки України та виділено фінансування ЮНЕСКО для здійснення її реалізації. Деталі реалізації проєкту ми вже оприлюднили в публікаціях [4; 5].

Для реалізації проєкту було застосовано 13 настільних ігор, серед яких виділимо “Мандрівки віхами історії”, “Качконіс”, “Борщ”.

Настільна гра “Мандрівки віхами історії” дає можливість поринути у справжню подорож крізь часи – триденну історичну екскурсію, де машина часу перенесе вас на тисячі років назад, і ви переживете найвизначніші й найвеличніші події минулого людства.

Гра “Мандрівки віхами історії” спрямована на: розширення світогляду дитини та сприйняття себе через призму минулого, знайомство з історією людства через конкретні знакові історичні події, відкриття та ситуації, які мали неабиякий вплив на формування і розвиток цивілізації; сприяє розвитку аналітичного мислення; спонукає до аналізу та будовування причинно-наслідкових зв’язків, вміння зважувати наявні ресурси та доступні можливості.

Компонентне наповнення, дизайн та кольорова гама, їх взаємозв’язок в поєднанні з тактильною складовою спеціально розроблені з метою активації різних ділянок головного мозку задля розвитку стратегічного та тактичного планування з пошуком нестандартних ідей та рішень, стимуляції креативного мислення.

Для гейміфікації навчального процесу пропонуємо застосовувати окремі ігрові механіки та компоненти настільної гри, їх міксування та нетипові рішення в освітньо-виховному процесі. Наприклад, використовувати карти історичних подій з гри можна так:

- викласти події у хронологічній послідовності,
- усі можливі варіанти сортування: зібрати усі події, що стосуються конкретної країни; події, що належать до конкретного часового проміжку,
- здійснити аналіз та виявлення причинно-наслідкових зв’язків стосовно конкретної події чи комбінації подій,
- “переписати” конкретну подію чи комбінацію подій з метою досягнення поставленої мети,
- пофантазувати про можливий розвиток подій у випадку зміни порядку (дат) знакових винаходів.

Гра “Качконіс” – це кооперативна настільна гра для групи до 8 учасників; складається з декількох сотень карток з іменниками та прикметниками. Внаслідок кількості компонентів і великої кількості можливих комбінацій варіативність гри тримається на високому рівні.

У правилах запропоновано декілька ігрових режимів.

Гра “Качконіс” тренує вміння працювати в команді; сприяє підвищенню рівня емпатії, розумінню схожості та відмінностей осо-

бистого емпіричного досвіду, сприйняття світу та кожного окремого предмету, явища; сприяє покращенню комунікативних навичок, формуванню вміння аналізувати аудиторію, поведінку кожного окремо і відповідно чітко й коректно доносити інформацію згідно з поставленою метою; формує вміння стисло і чітко доносити свою думку одним словом (в поєднанні з вже наявними фактами); тренує креативність, нестандартний підхід, гнучкість мислення; створює сприятливі умови для об’єднання дітей різного віку (середнього та старшого шкільного віку) та світогляду, з різними умовами формування та становлення особистості, розвиває лідерські якості.

Для гейміфікації навчального процесу пропонуємо застосовувати окремі ігрові механіки та компоненти настільної гри, їх міксування та нетипові рішення в освітньо-виховному процесі. Наприклад, таким чином:

- використання карток для вивчення та вдосконалення мови й розвитку комунікативних навичок;
- розповісти згідно з завданням (творчий підхід, уява);
- створити історію за заданим алгоритмом/визначеним жанром;
- презентація твору (самопрезентація, навички виступів).

Про практичний досвід використання гри в освітньому процесі детально розписано у блозі [6].

Настільна гра “Борщ” українського розробника й видавця спрямована на дослідження культурної історії України разом з будованням стратегій у грі, пропонує змагання у приготуванні борщу, збираючи інгредієнти та використовуючи кулінарні стратегії. Гра розрахована на компанію до 7 осіб і пропонує унікальні рецепти цієї страви з різних регіонів України (книга рецептів теж входить у комплект гри) та додатки, що роблять кожну партію неповторною.

Гра “Борщ” навчає аналізувати, планувати, будувати власну стратегію, зважувати ризики та майбутню вигоду; спонукає до дослідження кулінарної історії рідної України, особливостей національної кухні; спонукає до практичного застосування отриманої інформації в родинному колі, що сприяє покращенню емоційного стану та зміцнення психічного здоров’я та психосоціального благополуччя дітей; сприяє формуванню усвідомленої громадянської позиції, адже без знання власної історії та культурних особливостей регіонів рідної країни неможливо бути свідомим громадянином; дає можливість віднайти внутрішні опори та своє місце у суспільстві;

поповнює багаж знань та спонукає до глибшого дослідження і пізнання своїх культурних традицій та історії; потребує активної взаємодії гравців; тренує гнучкість та адаптивність; стимулює пошук нестандартних рішень за обмеженості ресурсу та творчий підхід.

Для гейміфікації навчального процесу пропонуємо застосовувати окремі ігрові механіки та компоненти настільної гри, їх міксування та нетипові рішення в освітньо-виховному процесі. Наприклад, використовувати карти рецептів з гри «Борщ» пропонуємо так:

- знайти додаткову інформацію про конкретний борщ, регіон, його особливості (спонукання до дослідження, навичка пошуку інформації, поповнює багаж знань та спонукає до глибшого дослідження і пізнання своїх культурних традицій та історії),
- здійснити аналіз та виявити причинно-наслідкові зв'язки щодо географічних особливостей використання певних інгредієнтів у борщі, інших стравах,
- намалювати/зобразити/описати конкретний борщ (творчий підхід, уява),
- презентація витвору або ж знайденої інформації (навички самопрезентації, навички виступів),
- влаштувати день окремого борщу/регіону через його кулінарні особливості (спонукає до практичного застосування отриманої інформації в родинному колі, креативність, нестандартний підхід),
- знайти схожі/протилежні смаки в інших стравах (досвід, спостережливість, креативність, увага, логічне мислення),
- пофантазувати про можливий розвиток подій у випадку зміни складу конкретної страви (вилучити/додати інгредієнт),
- командні дебати – чий борщ смачніший (лідерські якості, комунікативні навички, аргументація думки, прийняття спільних рішень, робота в команді).

Згідно з результатами опитування гра «Борщ» стала найпопулярнішою з-поміж 13 ігор, які залучалися до реалізації проєкту – 59,3% респондентів згадали її в інтерв'ю. В цілому, результати опитування учасників проєкту (дітей, їхніх батьків та вчителів) засвідчили позитивний вплив ігор на дітей. Настільні ігри були визнані ефективним інструментом для розвитку дітей, що підкреслює їх значення в освітніх програмах. Усі батьки та педагоги під час інтерв'ювання підтвердили, що практика настільних ігор позитивно впливає на різні аспекти розвитку дитини. Для самих дітей така активність була цікавою, викликала інтерес навіть у більш пасивних учасників.

Окрім безпосереднього позитивного впливу на стан і навички дитини, настільні ігри дають можливість педагогу налагодити контакт з дітьми та вести активне спостереження за їхньою поведінкою. Також ця активність є корисною як альтернатива фізичному дозвіллю під час тривоги або негоди. Найбільше настільні ігри стимулюють комунікацію – знайомство між дітьми відбувається простіше, активно розвиваються соціальні та поведінкові навички. Усі цільові групи (діти, батьки та педагоги) помітили позитивний вплив ігор на емоційний стан – участь в іграх покращує настрій, відволікає від переживань, вчить керувати своїми емоціями. Така практика активно залучає когнітивні навички дитини, а саме її увагу, пам'ять та мислення. Деякі батьки в результаті ігор помічали підвищений інтерес дитини до навчання, а педагоги в процесі відмітили багату уяву та креативність дітей.

Висновки. Проведене дослідження підтвердило, що гейміфікація навчального процесу, зокрема через використання настільних ігор, є ефективним засобом не лише підвищення навчальної мотивації, а й формування інтелектуального дозвілля дітей. Вона сприяє розвитку широкого спектра компетентностей – від когнітивних і комунікативних до соціальних та емоційних – у поєднанні з культурно-просвітницькими завданнями.

Емпіричні результати масштабного освітньо-виховного проєкту, реалізованого ГО «Батьківська спілка» спільно з ТОВ «Лорд оф Бордз» за підтримки уряду Японії та ЮНЕСКО, свідчать про позитивний вплив ігрових практик на емоційний стан дітей, зниження рівня тривожності, стимулювання інтересу до навчання та розвиток навичок співпраці. Особливу цінність має той факт, що настільні ігри, адаптовані до навчальних завдань, одночасно виконують роль інструмента соціалізації, культурної інтеграції та емоційної підтримки.

Досвід використання ігор «Мандрівки віхами історії», «Качконіс» та «Борщ» показав, що при грамотній методичній адаптації окремі ігрові механіки можуть бути ефективно інтегровані у різні предметні галузі, сприяючи глибшому засвоєнню навчального матеріалу та формуванню критичного мислення. Крім того, впровадження гейміфікації дозволяє педагогам створювати емоційно безпечне середовище, що підтримує дітей у кризових умовах та під час соціальних викликів.

Отримані результати підкреслюють необхідність подальшого розвитку та наукового обґрунтування методик гейміфікації, роз-

ширення спектра настільних ігор у навчальному процесі та адаптації їх до вікових, культурних і психоемоційних особливостей дітей. Перспективним напрямом є поєднання гейміфікації з цифровими техноло-

гіями, що дозволить збільшити залученість учнів, підвищити ефективність освітніх програм та забезпечити комплексний підхід до формування гармонійно розвиненої особистості.

Література:

1. Барнінець О. Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2011. № 3. С. 14–20.
2. ГРА. *Словник UA*. URL: <https://slovyk.ua/index.php?sword=%D0%B3%D1%80%D0%B0> (дата звернення: 10.04.2025).
3. ГРА. *Велика українська енциклопедія*. URL: <https://vue.gov.ua/%D0%93%D1%80%D0%B0> (дата звернення: 10.04.2025).
4. Даниліна О. В., Козумляк В. Г. Вплив настільних ігор на психоемоційний стан дитини. У: *Морально-етичний і творчий складник як основа професійного зростання майбутніх журналістів, педагогів, психологів та богословів*: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (07 листопада 2024 р., Буча). Буча, 2024. С. 122–125. URL: <https://drive.google.com/file/d/11lZAol5TO9DK9oxKN3wqDd82trBlK4JS/view> (дата звернення: 03.03.2025).
5. Даниліна О. В., Козумляк В. Г. Щасливі діти – майбутнє країни. *Вечірній Київ*. 2024. Грудень. № 3. С. 34.
6. Даниліна О. Гра у навчанні: з досвіду практичного застосування у вивченні мови. Частина 1. URL: <https://lordofboards.com.ua/hra-u-navchanni-z-dosvidu-praktychnoho-zastosuvannia-u-vyvchenni-movy-chastyna-1/> (дата звернення: 03.03.2025).
7. Даниліна О. В. Медіагра у навчанні. *Proceeding of the scientific and pedagogical internship*. Wrocław, Republic of Poland, February 5 – March 17, 2024. P. 8–12.
8. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/14039/1/Karabin_Gameification_educational.pdf (дата звернення: 19.04.2025).
9. Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук. Педагогіка*. 2021. Вип. 35, т. 4. С. 260–267. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39> (дата звернення: 19.04.2025).
1. Сударик О. С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. У: *Формування сучасної науки: методика та практика*: матеріали І Міжнар. студент. наук. конф. (т. 2, 29 жовтня 2021 р., Кам'янець-Подільський). Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С. 91–94.
2. Україна: 160 000 дітей отримали підтримку ментального здоров'я в літніх таборах від ЮНЕСКО. URL: <https://www.unesco.org/uk/articles/ukrayina-160-000-ditey-otrymaly-pidtrymku-mentalnoho-zdorovya-v-litnikh-taborakh-vid-yunesko> (дата звернення: 02.03.2025).
3. Cès P., Dufflos M., Tricard E., Jhean-Larose S., Giraudeau C. Playing board games to increase emotional competencies in school-age children and older people: A systematic review. *Leisure Sciences*. 2024. <https://doi.org/10.1080/01490400.2024.2373415>
4. Lampropoulos G., Sidiropoulos A. Impact of gamification on students' learning outcomes and academic performance: A longitudinal study comparing online, traditional, and gamified learning. *Education Sciences*, 2024. 14(4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
5. Strode A. A board game as a teaching tool in a pedagogically psychological perspective. In *11th International Conference on Education and New Learning Technologies*. 2019. (pp. 5437–5444). Rezekne Academy of Technologies.
6. Wulan D., Nainggolan D., Hidayat Y., Rohman T., Fiyul A. Exploring the benefits and challenges of gamification in enhancing student learning outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*, 2024. 2(7), 1657–1674. <https://doi.org/10.59613/global.v2i7.238>

Дата надходження статті: 01.09.2025

Дата прийняття статті: 20.10.2025

Опубліковано: 28.11.2025