

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА**



Педагогічний факультет

Кафедра педагогіки та освітнього менеджменту імені Богдана Ступарика

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА РОЗВИТОК КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)
Освітня програма «Професійна освіта. Цифрові технології»
Спеціалізація А5 Професійна освіта (за спеціалізаціями)
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Затверджено на засіданні кафедри педагогіки та
освітнього менеджменту імені Богдана Ступарика
Протокол № 09 від 21 січня 2026 р.

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Гейміфікація та розвиток креативного мислення
Викладач (-і)	Деренюк Мар'яна Петрівна – доктор філософії, асистент кафедри педагогіки та освітнього менеджменту
Контактний телефон викладача	097-809-66-26
Е-mail викладача	mariana.dereniuk@cnu.edu.ua
Формат дисципліни	Очний/заочний
Обсяг дисципліни	3 кредити ЄКТС, 90 год.
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/
Консультації	Очно/дистанційно (вівторок 14:00-16:00)
2. Опис навчальної дисципліни	
<p>Навчальна дисципліна «Гейміфікація та розвиток креативного мислення» спрямована на формування у здобувачів вищої освіти цілісного уявлення про теоретичні засади та практичні механізми впровадження гейміфікації в освітню й професійну діяльність, а також на розвиток креативного, критичного та дизайн-мислення як ключових компетентностей сучасного фахівця. Курс орієнтований на осмислення гри не лише як розважального феномену, а як ефективного інструменту мотивації, залучення, навчання та трансформації поведінкових моделей у різних сферах діяльності.</p> <p>У межах дисципліни розглядаються теоретико-методологічні основи гейміфікації, її відмінність від ігрового навчання та повноцінних ігор, психологічні механізми мотивації (внутрішньої та зовнішньої), принципи побудови ігрових механік і динамік, а також особливості формування креативного мислення в умовах цифрового суспільства. Значна увага приділяється аналізу сучасних моделей гейміфікації, зокрема підходам, що ґрунтуються на теорії самодетермінації, поведінковій економіці та дизайн-мисленні, а також питанням етичності, доцільності й ефективності використання ігрових елементів у професійному середовищі.</p> <p>Навчальна дисципліна передбачає вивчення таких ключових аспектів:</p> <ul style="list-style-type: none"> • теоретичні засади гейміфікації та її роль у сучасній освіті й професійній діяльності; • психологічні механізми мотивації та залучення в ігрових практиках; • ігрові механіки (бали, рівні, досягнення, рейтинги, виклики) та принципи їх проектування; • розвиток креативного мислення як складника професійної компетентності; • методи генерації ідей (мозковий штурм, SCAMPER, дизайн-мислення, сторітелінг тощо) • інтеграція гейміфікації в освітній процес і корпоративне навчання; • цифрові інструменти та платформи для створення гейміфікованого контенту; • оцінювання ефективності гейміфікованих практик та аналіз їх результативності. <p>Практичний компонент дисципліни передбачає розроблення власних гейміфікованих освітніх або професійних проєктів, створення сценаріїв ігрової взаємодії, моделювання мотиваційних систем, а також застосування технік розвитку креативності для вирішення професійних завдань. Здобувачі навчаються проектувати ігрові рішення відповідно до цільової аудиторії, формулювати творчі ідеї, працювати в команді, аналізувати результати впровадження гейміфікації та коригувати стратегії її використання.</p> <p>Дисципліна є актуальною в умовах цифровізації та трансформації освітнього й професійного середовища, коли підвищення мотивації, залучення та інноваційності стає стратегічним завданням розвитку фахівця. Її зміст сприяє підготовці конкурентоспроможних спеціалістів, здатних творчо мислити, генерувати нові ідеї та ефективно впроваджувати гейміфіковані підходи у власній професійній діяльності.</p>	
3. Мета та цілі навчальної дисципліни	
<p>Мета: формування у здобувачів вищої освіти цілісного уявлення про гейміфікацію як інноваційний інструмент підвищення мотивації, залучення та ефективності навчальної й професійної діяльності; розвиток креативного, критичного та дизайн-мислення, необхідних для проектування й упровадження гейміфікованих рішень у різних професійних контекстах;</p>	

формування здатності творчо розв'язувати професійні завдання із застосуванням ігрових механік і сучасних цифрових інструментів.

Цілі:

асвоєння теоретичних основ гейміфікації, її принципів, механік і моделей, а також розуміння її ролі у сучасному освітньому та професійному середовищі;

формування навичок проєктування гейміфікованих систем, включаючи визначення цільової аудиторії, постановку цілей, розроблення ігрових сценаріїв та мотиваційних механізмів;

розвиток умінь застосування методів і технік креативного мислення (мозковий штурм, дизайн-мислення, сторітелінг, метод фокальних об'єктів тощо) для генерації інноваційних ідей;

оволодіння інструментами створення гейміфікованого контенту та цифрових ресурсів для освітньої й професійної діяльності;

формування здатності аналізувати психологічні механізми мотивації (внутрішньої та зовнішньої) та застосовувати їх у процесі розроблення гейміфікованих рішень;

розвиток навичок командної роботи, креативної взаємодії та спільного проєктування інноваційних продуктів;

ознайомлення з етичними та правовими аспектами впровадження гейміфікації у професійному середовищі;

формування вмінь оцінювання ефективності гейміфікованих практик, аналізу результатів їх впровадження та коригування відповідно до поставлених цілей.

4. Програмні компетентності та результати навчання

Інтегральна компетентність – здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в професійній освіті, що передбачає застосування певних теорій і методів педагогічної науки та інших наук відповідно до спеціалізації і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Результатом вивчення дисципліни має бути сформованість таких компетентностей:

Загальні компетентності (ЗК):

ЗК 05. Здатність приймати обґрунтовані рішення.

ЗК 07. Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями.

ЗК 08. Здатність працювати в команді.

Спеціальні (фахові) компетентності (СК):

СК 15. Здатність спрямовувати здобувачів освіти на прогрес і досягнення.

СК 17. Здатність реалізовувати навчальні стратегії, засновані на конкретних критеріях для оцінювання навчальних досягнень.

Програмні результати навчання:

ПР 05. Володіти культурою мовлення, обирати оптимальну комунікаційну стратегію у спілкуванні з групами та окремими особами.

ПР 07. Аналізувати та оцінювати ризики, проблеми у професійній діяльності й обирати ефективні шляхи їх вирішення.

ПР 08. Самостійно планувати й організувати власну професійну діяльність і діяльність здобувачів освіти і підлеглих

5. Організація навчання

Обсяг навчальної дисципліни

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	12
семінарські заняття / практичні / лабораторні	18
самостійна робота	60

Ознаки навчальної дисципліни

Семестр	Спеціальність	Курс	Нормативний / вибірковий
2	A5 Професійна освіта (за спеціалізаціями)	4	Вибірковий

Тематика навчальної дисципліни

Тема	Кількість годин
------	-----------------

	лекції	заняття	сам. робота
<p>Тема 1. Теоретичні засади гейміфікації в освіті та професійній діяльності. Поняття гри, ігрової діяльності та гейміфікації: сутність і відмінності. Історія становлення гейміфікації як освітнього та професійного феномену. Гейміфікація, ігрове навчання (game-based learning) та серйозні ігри: порівняльний аналіз. Соціокультурні передумови поширення гейміфікації у цифровому суспільстві. Сфери застосування гейміфікації (освіта, бізнес, HR, маркетинг, державне управління).</p>	2		4
<p>Тема 2. Психологічні механізми мотивації та залучення в гейміфікації. Теорії мотивації та їх значення для гейміфікації. Внутрішня і зовнішня мотивація: баланс і взаємодія. Теорія самодетермінації (автономія, компетентність, причетність). Поведінкова економіка та механізми стимулювання активності. Поняття «поток» (flow) у процесі ігрової діяльності. Типологія гравців і врахування індивідуальних особливостей аудиторії. Емоційний інтелект і залученість у гейміфікованому середовищі.</p>	2		4
<p>Тема 3. Ігрові механіки та динаміки: принципи проектування. Базові ігрові механіки (бали, рівні, бейджі, рейтинги, досягнення). Ігрові динаміки (конкуренція, співпраця, виклики, винагороди). Сценарне проектування та сторітелінг у гейміфікації. Баланс складності та поступове ускладнення завдань. Система зворотного зв'язку та підкріплення. Дизайн користувацького досвіду (UX) у гейміфікованих середовищах. Типові помилки при створенні гейміфікованих систем.</p>	2		4
<p>Тема 4. Креативне мислення як професійна компетентність. Поняття креативності та творчого мислення у сучасній педагогіці. Креативність і інноваційність: взаємозв'язок понять. Бар'єри розвитку креативності та способи їх подолання. Методи генерації ідей (мозковий штурм, SCAMPER, синектика). Дизайн-мислення як інструмент вирішення професійних завдань. Роль уяви, асоціативного мислення та дивергентного підходу. Формування креативного освітнього середовища.</p>	2		4

Тема 5. Інтеграція гейміфікації в освітній і професійний простір. Моделі впровадження гейміфікації в освітній процес. Гейміфікація в корпоративному навчанні та управлінні персоналом. Цифрові інструменти для створення гейміфікованого контенту. Розроблення гейміфікованого освітнього проєкту: етапи та структура. Оцінювання результативності гейміфікованих практик. Моніторинг та корекція гейміфікованої системи.	2		4
Тема 6. Етичні, правові та соціальні аспекти гейміфікації. Етичні межі використання ігрових механік. Маніпулятивний потенціал гейміфікації та способи його уникнення. Конфіденційність і захист персональних даних у цифрових ігрових середовищах. Академічна доброчесність у гейміфікованому навчанні. Соціальна відповідальність розробника гейміфікованих систем. Інклюзивність і доступність гейміфікованих рішень.	2		4
Тема 1. Гейміфікація як освітня технологія.		2	4
Тема 2. Психологія мотивації в гейміфікації.		2	4
Тема 3. Ігрові механіки та динаміки.		2	4
Тема 4. Розвиток креативного мислення.		2	4
Тема 5. Ігрові методи розвитку креативності.		2	4
Тема 6. Дизайн освітнього ігрового досвіду.		2	4
Тема 7. Цифрові інструменти гейміфікації.		2	4
Тема 8. Гейміфікація оцінювання.		2	4
Тема 9. Проєктування гейміфікованого заняття.		2	4
ЗАГ:	12	18	60
6. Система оцінювання навчальної дисципліни			
Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	Оцінювання здійснюється за національною шкалою оцінювання на основі 100-бальної системи та системою ECTS. (Див. Положення про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника та Порядок організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника. . Форма підсумкового контролю – залік.		

Оцінювання здобувачів освіти здійснюється за накопичувальною системою. Розподіл балів є таким:

- практичні заняття – 50 балів (50%);
- тестування до практичних занять – 25 балів (25%);
- індивідуальний (творчий) проєкт – 25 балів (25%).

Максимальна кількість балів – 100.
Мінімальна кількість балів для позитивного зарахування дисципліни – 50 балів.

Обов'язковий мінімум для зарахування:

- не менше 25 балів за роботу на практичних заняттях;
- не менше 15 балів за тестування;
- не менше 10 балів за індивідуальний (творчий) проєкт.

Здобувач, який за підсумком усіх видів поточного контролю не набрав 50 балів, має право на повторне складання заліку (відомість №2) після ліквідації академічної заборгованості на консультаціях викладача.

Шкали оцінювання		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90-100	зараховано	A
80-89		B
70-79		C
60-69		D
50-59		E
26-49	не зараховано	FX
1-25		F

Вимоги до письмових робіт

Упродовж вивчення дисципліни здобувачі освіти виконують письмові роботи у формі тестових завдань та індивідуального (творчого) проєкту.

Тестування проводиться на платформі дистанційного навчання університету (<https://d-learn.pnu.edu.ua/>).

Тести спрямовані на перевірку:

- засвоєння теоретичного матеріалу;
- розуміння основних понять і категорій дисципліни;
- уміння застосовувати знання у практичних ситуаціях;
- сформованість аналітичного мислення.

Максимальна кількість балів за кожен тест – **100 балів**, які переводяться у підсумкову оцінку відповідно до коефіцієнта електронного журналу. Загальна вага тестування у структурі підсумкової оцінки становить **25 балів (25%)**.

Тест вважається складеним успішно за умови отримання не менше 60% правильних відповідей.

Індивідуальний (творчий) проєкт є обов'язковим видом письмової роботи та передбачає самостійне

	<p>опрацювання визначеної теми з елементами аналізу, узагальнення та практичного застосування матеріалу. Проєкт повинен відповідати таким вимогам:</p> <ul style="list-style-type: none"> • обсяг – 10–15 сторінок (без списку використаних джерел); • наявність чіткої структури (вступ, основна частина, висновки, список джерел); • використання актуальних наукових та навчально-методичних джерел; • дотримання академічної доброчесності; • належне технічне оформлення (шрифт, інтервал, поля, посилання). <p>До проєкту додається мультимедійна презентація. Максимальна оцінка – 25 балів.</p>
<p>Практичні заняття</p>	<p>Практичні заняття спрямовані на формування професійних умінь і навичок, розвиток аналітичного мислення та застосування теоретичних знань у практичній діяльності. Під час занять здобувачі:</p> <ul style="list-style-type: none"> • беруть участь в обговоренні питань теми; • виконують ситуаційні вправи та практичні кейси; • презентують результати роботи; • проходять поточне тестування; • застосовують інтерактивні та цифрові інструменти навчання. <p>Максимальна кількість балів за практичну роботу протягом семестру – 50 балів.</p>
<p>Вимоги до індивідуального завдання</p>	<p>Індивідуальний (творчий) проєкт виконується обсягом 10–15 сторінок (без урахування списку джерел) та включає: вступ; 3-4 розділи основної частини; висновки; список використаних джерел; додатки (за потреби). До проєкту додається презентація, підготовлена у PowerPoint, Google Slides або Canva. Максимальна оцінка – 25 балів. Критерії оцінювання: 23–25 балів – повне та логічне розкриття теми, самостійність, практична цінність, якісна презентація; 19–22 бали – достатній рівень розкриття теми з незначними недоліками; 15–18 балів – часткове розкриття теми, помилки в оформленні; 1–14 балів – формальний характер роботи або невідповідність вимогам.</p>
<p>Умови допуску до підсумкового контролю</p>	<p>До підсумкового контролю (заліку) допускаються здобувачі освіти, які виконали всі передбачені навчальною програмою види робіт та набрали мінімально необхідну кількість балів за результатами поточного контролю. 1. Обов’язкові умови допуску:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Виконання всіх видів навчальної діяльності, передбачених робочою програмою дисципліни (практичні заняття, тестування, індивідуальний (творчий) проєкт). 2. Набір не менше 50 балів за результатами поточного контролю. 3. Набір мінімально встановлених балів за кожним видом роботи: <ul style="list-style-type: none"> ○ не менше 25 балів – за практичні заняття; ○ не менше 15 балів – за тестування; ○ не менше 10 балів – за індивідуальний (творчий) проєкт. 4. Відсутність академічної заборгованості. 5. Відпрацювання всіх пропущених занять. <p>2. Порядок відпрацювання пропущених занять Пропущені заняття підлягають обов'язковому відпрацюванню незалежно від причин пропуску.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Пропущені заняття з поважних причин відпрацьовуються за індивідуальним графіком, погодженим із викладачем. • Пропущені заняття без поважних причин відпрацьовуються протягом двох тижнів після пропуску. • Формами відпрацювання можуть бути: усне опитування, виконання додаткового практичного завдання, проходження тестування або підготовка письмової роботи за темою заняття. <p>3. Умови направлення на додатковий контроль Здобувач освіти, який:</p> <ul style="list-style-type: none"> • не виконав усі передбачені види робіт у встановлений термін; • або набрав менше 50 балів за результатами поточного контролю; • або не ліквідував академічну заборгованість, направляється на додатковий контроль (талон №2). <p>У такому випадку здобувач зобов'язаний доопрацювати всі невиконані завдання, повторно пройти контрольні заходи та ліквідувати академічну заборгованість у терміни, визначені чинним Положенням про організацію освітнього процесу.</p> <p>4. Врахування результатів Усі відпрацьовані завдання та повторно отримані оцінки враховуються в загальній системі оцінювання знань та впливають на підсумковий результат з дисципліни.</p>
Підсумковий контроль	<p>Форма контролю – залік. Залікова (підсумкова) оцінка (макс. 100 балів) формується шляхом сумування балів, отриманих за всі види діяльності протягом семестру.</p>
7. Політика навчальної дисципліни	

Академічна доброчесність: Дотримання академічної доброчесності засновується на ряді положень та принципів академічної доброчесності, що регламентують діяльність здобувачів вищої освіти та науково-педагогічних працівників університету. Ознайомитися з «Положенням про запобігання академічному плагіату та іншим порушенням академічної доброчесності у навчальній та науково-дослідній роботі здобувачів освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника (Редакція 2)» можна за покликанням: <https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2024/02/34-05-polozhennia-pro-zapobihannia-akademichnomu-plahiatu.pdf>

Відвідування занять: Якщо здобувач пропустив практичне заняття, необхідно виконати всі практичні завдання, передбачені даним заняттям, пройти тестування та отримати відповідну оцінку. Лекційні заняття не відпрацьовуються, але знання лекційного матеріалу обов'язкове.

Здобувач вищої освіти, який не набрав 25% (сума балів за практичні заняття і самостійну роботу) до екзаменаційної роботи не допускається. У такому випадку до початку сесії здобувач може отримати допуск, відпрацювавши всі заняття і виконавши всі передбачувані види робіт, зокрема, виконання самостійної роботи, тестування у системі дистанційного навчання (<https://d-learn.pnu.edu.ua>). Студент, який не набрав мінімум 50 балів за курс, має право перездати екзамен на талоні №2, №3 відповідно до «Положення про порядок повторного вивчення навчальних дисциплін (кредитів ECTS) в умовах ECTS (Редакція 4)»

<https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/09/polozhennia-pro-povtorne-vyvchennia-dystsyplin-kredytiv-ects-v-umovakh-ects.pdf>

Лекції, тестові завдання, завдання для самостійної роботи, а також додаткові ресурси для засвоєння змісту курсу є доступними на сайті дистанційного навчання. Консультації щодо виконання самостійної роботи можна отримати щовівторка в аудиторії 510 (вул. Бандери, 1) або в режимі онлайн, за допомогою e-mail, viber, telegram, zoom.

Студент, який навчається за **індивідуальним графіком**, має опрацювати самостійно весь матеріал і виконати всі види контролю відповідно до «Положення про порядок навчання здобувачів вищої освіти за індивідуальним графіком у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника»

https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/05/02-07.44_2022-polozhennia-pro-poriadok-navchannia-zdobuvachiv-vyshchoi-osvity-za-individualnym-hrafikom-u-prykarpatskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-vasylia-stefanyka.pdf

Неформальна освіта: Порядок здобуття неформальної освіти та визнання її результатів регламентує «Положення про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти, в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (Редакція 3)» https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/05/02-07.33_2022-polozhennia-pro-vyznannia-rezultativ-navchannia-zdobutykh-shliakhom-neformalnoi-osvity-v-prykarpatskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-vasylia-stefanyka.pdf

Також здобувачі вищої освіти можуть самостійно на платформах Prometheus, Coursera, edEx, edEra, FutureLearn та інших опановувати матеріал для перезарахування результатів навчання.

8. Рекомендована література

Базова

1. Білик В., Костирко В. Інформаційні технології та системи: навчальний посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 232 с.
2. Використання QR-кодів в освітньому процесі. URL: http://zw.ciiit.zp.ua/index.php/Використання_QRкодів_в_освітньому_процесі
3. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-tadopovnena-realnist-yakoyu-mozhe-buty-suchasna-osvita/>
4. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні. Краків : Oficyna Wydawnicza AFM, 2018. 59 с.
5. Галацин К. О., Хом'як А. П. Інтерактивні технології формування комунікативної культури майбутніх фахівців на заняттях з англійської мови : навчальний посібник. Луцьк, 2019. 128 с.
6. Захарова О., Грузд А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. Кропивницький, 2017, № 32. С. 113–122

7. Переяславська С., Козуб Г. Гейміфікація у навчальному процесі: навч. посіб. ДЗ „Луган. нац. ун-т імені Тараса Шевченка”. Луганськ : ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”, 2021. 125 с.
8. Саєнко Н., Новікова Є. Потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВО. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Чернігів: НУЧК. 2019. Вип. 5 (161). С. 187-191.

Додаткова

1. Бабак А. Креативне мислення – ключова компетентність педагога ХХІ століття. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2021. Вип. 51. С. 18-23.
2. Бадер С. Нейрографіка як засіб розвитку креативного мислення майбутніх педагогів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Педагогічні науки. 2021. № 6(2). С. 19-29.
3. Бондар Т. Освітні інструменти для розвитку критичного і креативного мислення в умовах інформаційного суспільства. *Філософські обрії*. 2019. Вип. 42. С. 133-137.
4. Венчик О. Аналіз стану вивчення проблеми креативності та творчого потенціалу особистості. *Науковий вісник*. 2018. № 1. С. 14 – 24.
5. Вовчаста Н., Байрамова О., Чорна Г. Розвиток креативного мислення у здобувачів вищої освіти. *Український педагогічний журнал*. 2022. №1. С.87-97.
6. Ганаба С. Стратегії розвитку критичного та креативного мислення : навч. посібник. Хмельницький : Вид-во НАДПСУ, 2021. 128 с.
7. Грицюк Л. Методичні аспекти розвитку креативного мислення у проектуванні. *Вісник Національного університету «Львівська Політехніка»*. Архітектура. 2010. №674. С.27-31.
8. Дубасенюк О. Теоретичні і прикладні аспекти креативної освіти у вищій школі: монографія. Житиморир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. 2012. 284 с.
9. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iaj-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення 24.04.2024).
10. Лященко Т., Гришуніна М., Пічкур В. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Інформатизація вищої освіти*. 2018. Вип.18. с. 113-123.
11. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*. 2015. №2 (17). с. 275-278.
12. Макаренко Н. Розвиток креативного мислення майбутнього педагога як передумова результативної діяльності. *Актуальні проблеми психології в закладах освіти*. 2018. Вип. 8. С. 103-110.
13. Саган О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С.12-18.
14. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. С.250-260.
15. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.
16. Тріщук О., Фіголь Н. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3(65). С.72-79.
17. Шість кроків до гейміфікації навчання (з прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-kroktiv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>
18. Швай Р. Творчість, креативність та інновація як важливі поняття сучасної педагогіки. *Вісник Львів. ун-ту. Серія педагогічна*. 2009. Вип. 25. Ч.2. с.74-81.

Викладач:

доктор філософії,
асистент кафедри педагогіки та
освітнього менеджменту
імені Богдана Ступарика

Мар’яна ДЕРЕНЮК