СЕКЦІЯ 4. СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ

УДК [37.016:82-027.63]:37.091.64:794
DOI https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2025-111-16

НАСТІЛЬНІ ІГРИ ІЗ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ НА УРОКАХ У ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ

Мартинець Алла Михайлівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри світової літератури і порівняльного літературознавства
Карпатський національний університет імені Василя Стефаника
alla.martynec@pnu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-3734-2915

Девдюк Іванна Василівна,
доктор філологічних наук, професор,
професор кафедри світової літератури і порівняльного літературознавства
Карпатський національний університет імені Василя Стефаника
ivanna.devdiuk@pnu.edu.ua
orcid.org/0000-0003-3435-4694

Спатар Ірина Миколаївна,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри світової літератури і порівняльного літературознавства
Карпатський національний університет імені Василя Стефаника
iryna.spatar@pnu.edu.ua
orcid.org/0000-0001-7115-2739

У поданому матеріалі розглянуто настільні ігри як один із компонентів гейміфікації. Зосереджено увагу на перевагах настільних ігор, функціях, які вони виконують, основних принципах роботи з ними та методичних рекомендаціях щодо їхнього створення.

Метою дослідження став аналіз існуючих досліджень з окресленої проблеми, їх систематизація й напрацювання матеріалів до методичного кейсу «Настільні ігри із зарубіжної літератури» з пошуком шляхів впровадження їх в освітній процес.

Комплексний підхід у **виборі методів** дозволив проаналізувати й виокремити найефективніші з них щодо створення настільних ігор та шляхів їхнього введення в освітній процес.

У результаті дослідження було визначено переваги та слабкі сторони використання настільних ігор, які можуть стати важливими під час впровадження вчителями-словесниками цього інструменту в структуру уроку із зарубіжної літератури.

На основі здійснено дослідження зроблено **висновок** про доцільність упровадження в освітній процес настільних ігор на уроках зарубіжної літератури у закладах середньої освіти. Визначено, що важливим складником ефективності використання настільних ігор в освітньому процесі є обізнаність вчителів зарубіжної літератури з основними принципами підготовки та застосовування цього інструмента у структурі уроку.

Перспективи подальших досліджень цієї проблеми зумовлюють потребу формування повного портфоліо настільних ігор відповідно до чинної програми, їхньої апробації та створення методичних рекомендацій щодо впровадження в освітній процес.

Ключові слова: *гейміфікація, настільна гра, урок зарубіжної літератури, освітній процес, функції, принципи.*

BOARD GAMES IN WORLD LITERATURE AND THEIR USE IN LESSONS IN GENERAL EDUCATION INSTITUTIONS

Martynec Alla Mihaylivna,
PhD in Pedagogics), Assistant Professor,
Associate Professor at the Department of World Literature
and Comparative Literary Criticism,
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
alla.martynec@pnu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-3734-2915

Devdiuk Ivanna Vasylivna,
Doctor of Philology, Professor,
Professor at the Department of World Literature and Comparative Literary Studies
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
ivanna.devdiuk@pnu.edu.ua
orcid.org/0000-0003-3435-4694

Spatar Iryna Mykolayivna,
PhD, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of World Literature
and Comparative Literary Criticism
Vasyl Stefanyk Carpathian National University
iryna.spatar@pnu.edu.ua
orcid.org/0000-0001-7115-2739

The presented material examines board games as one of the components of gamification. The focus is placed on the advantages of board games, the functions they perform, the fundamental principles of working with them, and methodological recommendations for their development.

The aim of the study is to analyse existing materials on the outlined issue, to systematise them, and to develop content for the methodological casebook ***"Board Games for World Literature Lessons"***, including a search for effective ways to integrate such games into the educational process.

A comprehensive methodological approach enabled the analysis and identification of the most effective strategies for designing board games and incorporating them into the structure of world literature lessons.

As a result of the research, the advantages and limitations of using board games were identified; these findings may serve as reference points for literature teachers when implementing this tool in classroom practice.

Our study has led to the conclusion that the integration of board games into the educational process during world literature lessons in secondary schools is pedagogically justified. An essential factor in the effectiveness of this practice is teachers' awareness of the key principles for preparing and applying this tool within the lesson structure.

The prospects for further research on this issue necessitate the development of a comprehensive portfolio of board games in accordance with the current curriculum, their testing, and the creation of methodological recommendations for their implementation in the educational process.

Keywords: *gamification, board game, world literature lesson, educational process, functions, principles.*

Вступ. Сучасна освіта вимагає врахування цілого ряду особливих маркерів, сформованих сьогоденням. Вирішувати освітні виклики маємо у тісному зв'язку з реальністю, у якій живемо, а отже, використовувати такі сучасні технології та методичні інструменти, які є актуальними у національному освітньому просторі та забезпечують якісний рівень навчання. Важливе місце серед них відводиться гейміфікації в усіх її можливих проявах. Беручи до уваги факт, що шкільна освіта розвивається у рамках реформи шкільництва (НУШ), запровадженого МОНом, основою навчального процесу шкільної освіти є саме гейміфікація, яка сприяє застосуванню набутих знань у практичних ситуаціях й покликана приносити юним здобувачам освіти задоволення від навчання. Настільні ігри є одним із складників гейміфікаційних інструментів, що мають забезпечити сучасний освітній процес. З огляду на вище сказане, можемо стверджувати, що поняття «настільні ігри» та «гейміфікація» стрімко увійшли у професійне портфоліо освітян. Вчителі польської та зарубіжної літератури не стали винятком.

Теоретичне обґрунтування проблеми. Найрізноманітніші проблеми гейміфікації стали предметом досліджень у різних сферах науки та побуту Як зазначає Ткаченко О., поняття гейміфікації ввійшло у використання бізнес проектів завдячуючи грі MUD1 (Тка-

ченко, 2015). Згодом гейміфікація гейміфікація увійшла у життя більшості споживачів продуктів та послуг через пропозиції бонусів, додаткових послуг, реєстрацій тощо. На світовому рівні її популяризацію пов'язують з додатком Dodgeball, який сприяв спілкуванню та пошукові привабливих для користувачів локацій для проведення зустрічей. Питання гейміфікації у бізнес запитах досліджували Н. Пеллін (Zichermann, Cunningham, 2011), Ж. Хамарі (Hamari, 2019), М. Ласковські (Laskowski, 2011), Л. Сергеєва (Сергеєва, 2014) та інші. Сьогодні гейміфікація застосовується у сферах управління персоналом, взаємокомунікації з клієнтами, у збройних силах, системі охорони здоров'я тощо.

Особливо затребуваною гейміфікація стала у сфері освітні послуги. Найчастіше теоретики та практики пов'язують її з пошуком можливостей засвоювати інформацію та навчатися. Проблеми гейміфікації як інструмента, що надає освітні послуги, досліджували С. Бондаренко (Бондаренко, 2022), Г. Алєксєєва, Л. Горбатюк (Мошкова, Алєксєєва, Горбатюк, Кравченко, Кортез, 2024), Мартинець А. (Мартинець, Чередник, 2022) та інші. У наукових розвідках проаналізовано різноаспектні міркування європейських, американських та українських дослідників щодо гейміфікації, а також «зроблено ряд припущень та представлено результати експериментального спостереження щодо використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури в українській школі» (Мартинець, Чередник, 2022). У працях науковців та практиків досліджувалися такі проблеми, як: інтерес до навчання, спонукання до спільного пошуку вирішення проблем, індивідуальна та групова робота у системі гейміфікаційних запроваджень у освітній процес.

Якщо проаналізувати складники гейміфікації, що використовуються на уроках літератури, то вони будуть складати чималий список активностей. У їхньому переліку є і й настільні ігри, хоча такий вид гейміфікації на сьогодні залишається у полі зору невеликої кількості як освітян-науковців, так й вчителів-практиків. Причин для цього декілька. По-перше, інформації у педагогічних дослідженнях щодо такого виду ігрової діяльності доволі мало. По-друге, не сформовано чітких методичних рекомендацій щодо підготовки та впровадження настільних ігор в освітній процес. По-третє, жодне педагогічне портфоліо вчителів-практиків не містить повної системи настільних ігор відповідно до навчальних чинних програм літератури. І останнє, четверте, не проведено цілісних соціологічно-психологічних досліджень впливу та можливостей настільних ігор на шкільний соціум (учні, вчителі, батьки).

Водночас варто наголосити, що настільні ігри є важливим методичним інструментом як для офлайн, так і для онлайн навчання. Їхня історія доволі давня. Ретроспективний аналіз цього питання відсилає нас до далекого минулого. Вони виникли, як розрада і можливість цікавого часопроведення для представників елітних станів. І тільки з часом настільні ігри стали доступні широким масам населення (Geekach, 2019).

Сьогодні вони доступні усім охочим і забезпечують як розважальний, так і освітній сектори. Якщо аналізувати освітні завдання, то настільні ігри спроможні легко долати найскладніші завдання сучасного освітнього процесу.

Питаннями, пов'язаними з формуванням та використанням настільних ігор в освітньому процесі з акцентами як на дидактичних, так і психологічних особливостях в українському освітньому просторі займалися М. Жиленко та В. Заруцька (Заруцька, Жиленко, 2021), Н. Ляшок (Ляшок, 2018), С. Макоїд та А. Тарасенко (Тарасенко, Макоїд, 2018), А. Мартинець (Мартинець, Химин, 2021), О. Писарчук та О. Писарчук (Руденський, Писарчук, 2023), Д. Рега (Рега, 2025) та інші. Спираючись на дослідження колег з інонаціональних освітніх просторів та окремі експериментальні впровадження в українській освіті українські вчені описують історію розвитку настільних ігор, їхній рух від бізнесу до освіти, дискутують з приводу термінології «настільна гра» та «дидактична настільна друкована гра», доводять актуальність використання настільних ігор у освітній діяльності, акцентують на перевагах та ризиках під час впровадження їх у різновікових групах.

Метою дослідження став аналіз існуючих досліджень з окресленої проблеми, їх систематизація й напрацювання матеріалів до методичного кейсу «Настільні ігри із зарубіжної літератури» з пошуком шляхів впровадження їх у освітній процес.

Методологія та методи. Методологічним підґрунтям дослідження став комплексний підхід, вибудований на використанні різноманітних методичних прийомів, спрямованих на вирішення основних літературознавчих проблем: залучення до читання, розуміння та аналіз художніх текстів, розвиток критичного, логічного та творчого мислення, формування гуманістичного світогляду. Основними **методами дослідження** визначено аналіз й синтез, які забезпечили можливість оприлюднення раніше напрацьованих висновків у площині окресленої темою проблеми; експериментальне спостереження, що дозволило у співпраці з вчителями-практиками апробувати напрацьовані авторами матеріали.

У межах виробничої практики впродовж 3 років було проведено експеримент щодо використання на уроках зарубіжної літератури настільних ігор, у якому взяло участь більше 15 студентів 4 курсу. На підставі попередньо

здійсненого аналізу теоретичних розробок дослідженої проблеми та зроблених висновків здобувачі освіти підготували та успішно захищено дві бакалаврські роботи, підготували й опублікували низку статей та методичні рекомендації. Окрім цього, здобувачі освіти у співпраці з викладачами кафедри розробили блоки настільних ігор для різних національних літератур, що стало основою впровадження цих напрацювань у освітній процес підчас виробничої практики. Усе вище зазначене стало основою для написання цього матеріалу.

Виклад основного змісту. Досвід роботи з настільними іграми на рівні їхньої розробки та впровадження у навчальний процес здобувачами освіти підчас практик та після завершення навчання свідчить про якісні переваги цього методичного інструменту під час викладання літератури у порівнянні з іншими ігровими формами. Особливо ефективними кейси настільних ігор видаються у роботі з учнями основної школи. Серед переваг, які нам вдалося виокремити : *соціалізація* (настільні ігри сприяють комунікації та взаємодії), *формування лідерських якостей* (необхідність брати на себе відповідальність за здійснений вбір), *розвиток критичного та логічного мислення* (уміння оцінювати та визначати пріоритети у виборі рішень, шукати альтернативні можливості, усвідомлювати наслідки прийнятих рішень), *розвиток творчих задатків* (здатність генерувати творчі ідеї, розвивати уяву та емоційні реакції), зацікавлення навчанням (формування пізнавального інтересу, розвиток пам'яті).

На уроці зарубіжної літератури настільні ігри можуть реалізовувати низку функцій, зокрема: *виховну* (за допомогою ігор стимулюється й організовується навчальна діяльність школярів); *дидактичну* (сприяють оволодінню новими знаннями); *прогностичну* (допомагають сформувати певну поведінкову модель); *мислительну* (підсилюють розумову діяльність учасників освітнього процесу); *рефлексивну* (допомагають зняти психологічне напруження).

Вчитель-словесник може використовувати їх на різних етапах уроку з різною метою. Настільні ігри можуть мотивувати до читання, стати інструментом контролю знань, бути формою закріплення нового матеріалу та спонукати до творчості здобувачів освіти.

Особливе місце настільним іграм відводиться у системі дистанційного та змішаного навчання. Такі форми навчального процесу зменшують можливість живого спілкування учнів, що негативно впливає як на навчальний процес, так і на індивідуальні психологічні стани, зокрема на соціалізацію. Настільні ігри спонукають учнів шукати можливості у комунікуванні і здійсненні вибору через прийняття рішень навіть у таких формах навчання.

Для ефективного результату використання настільних ігор на уроках зарубіжної літератури вчителям варто знати основні принципи роботи з ними та усвідомлювати доцільність введення їх у структуру уроку. А це залежить від багатьох факторів, як наприклад: формат навчання, вік учнів, їхні індивідуальні особливості, тема уроку, твір, що читається тощо. Коротко охарактеризуємо основні з них.

По-перше, для кожного учасника настільної гри потрібно сформулювати конкретне завдання. Варто пам'ятати, що крім дидактичної функції на цьому етапі настільні ігри сприяють реалізації комунікативних, логічних, творчих функцій, що в цілому сприяє не тільки освітній меті, але забезпечує ще й соціалізацію здобувачів освіти.

По-друге, формат навчання, вибраний в силу об'єктивних обставин, у тому числі віддалене навчання чи змішана форма активізує використання усіх можливостей Інтернету, що у свою чергу активізує пізнавальні процеси, уяву, фантазію без чого неможливо сприймати художні тексти.

По-третє, настільні ігри сприяють перетворенню на уроках літератури процесу навчання у процес пригоди, що робить їх у рази цікавішими.

На нашу думку, доречними та обґрунтованими є міркування, зафіксовані у методичному посібникові «Настільні ігри на уроках літератури» : «…у час суцільної діджиталізації надважливими стають не знання, не інформація, а гуманність стосунків, свобода самовиявлення, утвердження іманентної індивідуальності, творча самореалізація особистості. З огляду на це змінюються основні вектори освітнього простору. Надважливими стають компетентності логічного, критичного та творчого мислення. Саме вони мають реалізовуватися Новою українською школою та Школою інтелекту…» (Мартинець, Хиимн, 2021).

Доцільність використання настільних ігор на уроках зарубіжної літератури, продемонструємо на прикладі формування методичних рекомендацій щодо їх створення. Основою для цього стануть матеріали, (які ми використовували для експериментальної роботи), розміщені на платформах «Освіторії» – неприбуткової громадської спілки, діяльність якої понад 10 років сприяє розвитку та реформуванню освіти в країні (Освіторія, 2025).

Варто пам'ятати, що настільна гра розробляється у кілька етапів. Однак зауважимо, що ці етапи роботи над настільною грою не можуть бути реалізованими тільки у пропонованій нами послідовності. Освітній процес динамічно розвивається, а отже, є релевантним щодо конкретного часу, місяця та обставин. Тому наводимо послідовність, яку апробували автори цього дослідження.

Перший етап – це вибір цільової аудиторії. Перед тим, як поміркувати над тим, якою буде гра, вчитель зосереджує увагу на вікові особливості гравців, їхніх інтересах та уподобаннях, зацікавленнях, визначає для себе тих, для кого буде цікавий такий вид роботи і хто стане найбільш активним учасником подальших вправлянь з предмета через настільні ігри. Ця інформація дозволить перейти до наступного етапу.

Другий етап спрямований на формування ідеї гри, визначення її теми, формулювання мети та завдань, вибір форми. Від цього етапу залежатиме співвіднесеність гри з навчальним матеріалом уроку.

Третій етап – це вибір виду гри (карткова, імітаційна тощо). Цей вибір напряму буде впливати на побудову сюжету, адже настільні ігри можуть розгортатися за одним чи кількома сценаріями.

Четвертий етап спрямований на формування сценарію/сценаріїв, розробки правил, визначення кількості гравців, їхньої співпраці (конфлікт, конкуренція, співробітництво), окреслення часу гри.

Останній етап – розробка прототипу гри, внесення поправок та створення остаточного фінального макету настільної гри.

У настільній грі участь може брати як по одному учаснику і тоді вона вважається одноосібною; так і по два учасника (парна); по 7-9 учасників на позиції і тоді це командна гра.

Для настільної, як і для будь-якої іншої гри, потрібен ведучий (модератор). Ним, як правило, є вчитель. Погоджуємося зі слушною думкою В. Заруцької та М. Жиленко «Його завданням є спостереження за процесом гри та його фіксація, консультування стосовно правил. слідкування за їх дотриманням та забезпеченням рівних умов участі. Модератор так само попереджує конфлікти,які можуть виникнути підчас гри. намагається вирішити їх та створити безпечну психологічну атмосферу, в які кожен може почувати себе захищено,затишно та відкрито, а по завершенню гри, допомагає обмінятися емоціями та підводить підсумки роботи у команді» (Заруцька, Жиленко, 2021: с. 48).

Настільні ігри на уроках зарубіжної літератури можуть мати найрізноманітніші форми та формати репрезентації ігрової дійсності. Як зауважує Д. Рега, розмірковуючи над творчістю Г. Х. Андерсена, настільні ігри розпочинаються зі «створення ігрового світу, який відображає атмосферу та місцевість із тієї чи іншої казки» [Рега, 2025: с 168]. Такі ж вимоги можна застосувати до будь-якого тексту, який читають учні на уроках зарубіжної літератури. Настільна гра допоможе учням зануритися у художній

світ тексту. Реалізація цього надзвичайно важливого фокусу уваги щодо тексту, залежатиме від емоційного складника гри. Розпочавши настільну гру, через квести, випробування, головоломки, занурюючись у географію, історію та культуру за посередництвом персонажів твору чи окремих символічних деталей, учні зможуть не тільки використати уже здобуті раніше знання, але ще здобути нові, раніше невідомі їм. Так, вивчаючи у 9 класі роман Віктора Гюго «Собор Паризької Богоматері», учні разом із Квазімодо можуть відвідати Собор і подивитися на нього очима героя, відвідавши усі найпотаємніші його місця, на які під час читання, як правило, увага школярів не звертають увагу.

Інший варіант настільної гри дасть змогу ближче познайомити школярів зі звичаями середньовічної Франції, або ж персонажами другого ряду, які є носіями певних звичаїв та обрядів. Варто зазначити, що ігрове полотно, яке буде декларувати сюжет гри, має його відображати. Це надзвичайно важливий аспект, адже візуальний аспект у настільній грі є обов'язковим навчальним компонентом фонового характеру, який покликаний ненав'язливо вводити здобувачів освіти у культуру певного народу конкретного історичного періоду.

У процесі підготовки гри вчителеві варто приділити особливу увагу механіці гри, тобто її організаційно-технічним аспектам, її специфіці на рівні тематично-проблемного спектра та ролей учасників. Як стверджує Д. Реги: «Це може бути рольовий геймплей, де гравці беруть на себе ролі персонажів казок із картами та/або кубиками. Можна також використовувати інтерактивні елементи, такі як головоломки або лабіринти, щоб поглибити імпресію… У грі можна використати механіки, які дозволять гравцям впливати на розвиток історії та змінювати кінцівку залежно від їхніх вчинків» [Рега, 2025 : с 166].

Прикладом цього може стати створена настільна гра за матеріалом казки-притчі «Маленький принц» Антуана де Сент-Екзюпері, яка, згідно з чинною програмою, вивчається у 8 класі. Учням не дуже легко у віці 14-15 років збагнути глибинний філософський підтекст твору. Посприяє цьому настільна гра, у якій здобувачі освіти відправляться у мандри лабіринтом різними планетами, отримають змогу впливати на розвиток історії, змінювати кінцівку залежно від зміни поведінки героїв. Робити це не просто, адже прийдеться реалізовувати логічні передбачення того, що може статися.

До прикладу, як зміниться фінал перебування на планеті, якщо поведінкова чи мисленнєва на діяльність П'яниці буде схожа на поведінку й мислення Лиса. Уява, фантазія, реальне знання тексту дозволить учням подивитися на твір зовсім з іншого боку. Твір зможе стати цікавим навіть для тих, хто не мав бажання читати текст.

Робота з художнім текстом відкриває для учнів безмежні можливості не тільки для навчання, але і для творчості та фантазії. На тлі ознайомлення з класичним текстом літератури, який учні опрацьовують у незвичний спосіб, формується його естетичне сприйняття. Новий методичний інструмент дозволяє репрезентувати класичний твір у дещо іншій формі, давши «нове життя» для рецепції та вивчення основних моральних цінностей, а також отримати життєві уроки для подальшого індивідуального досвіду. Настільна гра, вдало розроблена вчителем і доцільно використана на уроці літератури, сприятиме розвитку учнівської уяви, логічного та критичного мислення, соціальних навичок.

Результати й дискусії. У контексті існуючих напрацювань щодо досліджуваної проблеми виокремимо такі переваги настільних ігор: вони можуть захопити учнів, з огляду на геміфікаційний складник, що допоможе сформувати інтерес до літератури, не викликаючи напруження; стимулюють пізнавальну активність школярів; сприяють соціалізації учнів, налагоджуючи комунікацію навіть у доволі закритих учнівських групах.

До слабких сторін настільних ігор можемо віднести надмірну затребуваність часових, людських, технічних й фінансових ресурсів у підготовці якісного матеріалу; негнучкість процесу та результату, необхідність дотримуватися правил, які не можна змінювати під час проведення гри.

Висновок. . На основі здійснено дослідження є підстави стверджувати про важливість впровадження настільних ігор в освітній процес на уроках зарубіжної літератури у закладах середньої освіти. Важливим складником ефективності використання настільних ігор в освітньому процесі є обізнаність вчителів зарубіжної літератури з основними принципами підготовки та введення цього інструмента у структуру уроку.

Перспективи подальших досліджень цієї проблеми зумовлюють потребу формування повного портфоліо настільних ігор відповідно до чинної програми, їхньої апробації та створення методичних рекомендацій щодо впровадження в освітній процес.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бондаренко С. Гейміфікація як інструмент підвищення якості процесів в бізнесі та освіті. КНТУД, 2022. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/20194/1/PIONBUG_2022_P018-019.pdf (дата звернення: 15.07.2025)
2. Заруцька В., Жиленко М. Дидактичні настільні ігри як інструмент підвищення ефективності викладання у вищій школі. *«Молодий вчений».* № 4 (92), квітень, 2021 р. С. 46-49.
3. Історія настільних ігор. Найбільш значимі ігри XX століття. GEEKACH. 12 вересня 2019. URL: https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samye-znachimye-igry-khkh-veka/?srsltid=AfmBOop76baNCjlV5d3kw80mgLQw7e513XgDcljZknsb6eBg5jUgVaq (дата звернення: 8.06.2025).
4. Ляшок Н. Гейміфікація як сучасний та ефективний метод мотивації персоналу у XXI столітті. *Причорноморські економічні студії.* 2018. Вип.28(1). С. 134-137.
5. Мартинець А. Чередник Т. Гейміфікація як аспект євроосвіти та її застосування на уроках зарубіжної літератури. *Науковий часопис Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи.* Спецвипуск присвячений проблемам євроінтеграці. 2022. том 2. С. 31-34.
6. Мартинець А., Химин О. Настільні ігри на уроках літератури. Івано-Франківськ, 2021. 49 с. Електронне видання на CD-ROM
7. Мошкова Н., Алєксєєва Г., Горбатюк Л., Кравченко Н., Кортез Х І. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти. *Молодь і ринок.* № 4 (224), 2024. С. 82-87.
8. Освіторія. 2025. URL: https://osvitoria.org/ (дата звернення: 21.03.2021)
9. Рега Д. Можливості реалізації казок Ганса Христіана Андерсена у настільних іграх. Ганс Христіан Андерсен в науково-освітньому просторі України : колективна монографія / М. Барчук-Галик, Ю. Вишневецька, Г. Гич [та ін.]. Івано-Франківськ : Прикарпат. нац. ун-т ім. В. Стефаника, 2025. 195 с. С. 165-172.
10. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»,* Вип. 4, 2023. С. 109-118.
11. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. Theory and methods of educational management № 2(14), 2014. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf
12. Тарасенко А., Макоїд С. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей. *Молодий вчений.* № 11 (63) 2018 р. С. 266-271. URL: http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/11/64.pdf (дата звернення: 18.07.2025)
13. Ткаченко О. Гейміфікація в освіті: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук. Педагогіка. Вип.* 11. 2015. С. 303-309.
14. Як розробити настільну гру URL: https://osvitoria.media/experience/yak-rozrobyty-nastilnu-gru (дата звернення: 21.03.2021, 10.07.2025)
15. Hamari, J. (2019). Gamification. Blackwell Pub, In The Blackwell Encyclopedia of Sociology, Malden. pp. 1-3. https://doi.org/10.1002/ 9781405165518.wbeos1321 (дата звернення 28.09.2022)
16. Huotari K., Hamari J. Defining Gamification – A Service Marketing Perspective. MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. October 2012. Tampere, Finland, October 3-5. P. 17-22.
17. Laskowski, Maciej. Student projects as an addendum to university study path. *Актуальні проблеми економіки*. 2011. № 10. С. 447-451.
18. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011, 238 p.

REFERENCES:

1. Bondarenko S. (2022). Gamification as a tool for improving the quality of processes in business and education. KNTUD [In Ukrainian].
2. Zaruzka W., Zhylenko M. (2021). Didactic board games as a tool to increase the efficiency of teaching in higher education. [«Molodyj wchenyj»]. № 4 (92), kviten [In Ukrainian].
3. History board games. The most significant games of the 20th century. [GEEKACH]. 12 veresnya 2019 [In Ukrainian].
4. Lyashok N. (2018). Haemique as a modern and efficient method of staff motivation in the XXI century. [Prychornomorski ekonomichni studiyi]. Vyp. 28(1) [In Ukrainian].
5. Martynets A. Cherednyk T. (2022). T. Gamification as an aspect of European education and its application in lessons foreign literature. [Naukovyy chasopys Natsional′nyy pedahohichnyy universytet imeni M. P. Drahomanova. Seriya 5. Pedahohichni nauky: realiyi ta perspektyvy. Spetsvypusk prysvyachenyy problemam yevrointehratsii]. tom 2. DOI: https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.spec.2.06 [In Ukrainian].
6. Martynets A., Khymyn O. (2021). Board games in literature lesson. Ivano-Frankivsk. Elektronne vydannya na CD-ROM [in Ukrainian].
7. Moshkova N., Alieksiieva H., Horbatiuk L., Kravchenko N., Kortez Kh I. (2024). Gamification as one of the trends in morden education. DOI: https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.300147. [Molod i rynok]. № 4 [in Ukrainian].
8. Osvitoria. 2025. https://osvitoria.org/ in Ukrainian].
9. Reha D. (2025). Possibilities of implementing Hans Christian Andersen's fairy tales in board games. [Hans Khrystian Andersen v naukovo-osvitn′omu prostori Ukrayiny : kolektyvna monohrafiya / M. Barchuk-Halyk, Yu. Vyshnevetska, H. Hych [ta in.]]. Ivano-Frankivsk : Prykarpat. nats. un-t im. V. Stefanyka. [in Ukrainian].
10. Rudenskyy R., Pysarchuk O. (2023). Structure evolution of board games for preschool and primary school children in the European context. [Naukovyy visnyk Vinnyts′koyi akademiyi bezperervnoyi osvity. Seriya «Pedahohika. Psykholohiya»], Vyp. 4. DOI: https://doi.org/10.32782/academ-ped.psyh-2023-4.17 [in Ukrainian].
11. Serhieyeva L. (2014). Gamification: game mechanics for motivating adults. [Theory and methods of educational management] № 2(14) [in Ukrainian].
12. Tarasenko A., Makoid S. (2018). Educational board games designing technique. [Molodyy vchenyj]. № 11 (63) [in Ukrainian].
13. Tkachenko O. (2015). Gamification of education: farmland informal space. [Aktual′ni pytannya humanitarnykh nauk. Pedahohika]. Vyp. 11. [in Ukrainian].
14. How develop a board game. https://osvitoria.media/experience/yak-rozrobyty-nastilnu-gru/ [in Ukrainian].
15. Hamari, J. (2019). Gamification. Blackwell Pub, In The Blackwell Encyclopedia of Sociology, Malden. pp. 1-3. DOI: https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321 [in English].
16. Huotari K., Hamari J. Defining Gamification – a service marketing perspective. MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. October 2012. Tampere, Finland, October 3-5. P. 17-22. DOI:https://doi.org/10.1145/2393132.2393137[inEnglish].
17. Laskowski, M. Student projects as an addendum to university study path. Aktual′ni problemy ekonomiky. 2011. № 10. S. 447-451 [in English].
18. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011, 238 p. [in English].

Дата першого надходження рукопису до видання: 25.07.2025
Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 28.08.2025
Дата публікації: 30.09.2025