

Від гри до читання: гейміфікація на уроках зарубіжної літератури в НУШ *



Ідеться про важливість використання ігрових практик та механізмів у Новій українській школі. Обґрунтовано актуальність гейміфікації як сучасного тренду та доцільність його застосування на уроках зарубіжної літератури. Акцентовано увагу на відмінностях між звичайною грою та навчальною.

Особлива увага приділяється підвищенню мотивації, яка є основою гейміфікації і допомагає вчителю подати, закріпити та перевірити матеріал, а учневі – із цікавістю його засвоїти, що сприяє формуванню читацької компетентності через інтерактивні форми роботи.

Детально проаналізовано основні ігрові платформи та онлайн-сервіси, які є найефективнішими щодо використання на уроках літератури.

Ключові слова: гейміфікація, ігрові технології, інтерактивність, мотивація учнів, індивідуалізація навчання.

Svitlana Stepaniuk. From Game to Reading: Gamification in Foreign Literature Lessons at NUS.

The article discusses the importance of using game-based practices and mechanisms in the New Ukrainian School. The relevance of gamification as a modern trend and the feasibility of its application in foreign literature lessons are substantiated. Attention is focused on the differences between ordinary games and educational ones.

Special attention is paid to increasing motivation, which is the basis of gamification and helps the teacher present, consolidate, and check the material, and the student learn it with interest, which contributes to the formation of reading competence through interactive forms of work.

The main gaming platforms and online services that are most effective for use in literature lessons are analyzed in detail.

Keywords: gamification, game technologies, interactivity, student motivation, individualization of learning.

Постановка проблеми. В умовах реалізації Нової української школи особливої актуальності набуває проблема формування в учнів стійкої мотивації до читання художньої літератури та розвитку читацької компетентності. Попри значний освітній потенціал зарубіжної літератури, гостро відчутно зниження інтересу учнів до читання, що зумовлено цифровими розвагами та переважанням візуального контенту в інформаційному середовищі школярів. Сучасні підлітки особливі: зазвичай часто демонструють можливості «кліпового» мислення, справляючись із величезним потоком інформації, поринають у віртуальний світ, який вважають значно цікавішим за реальний.

У зв'язку з цим постає необхідність пошуку ефективних педагогічних ідей та технологій, здатних поєднати навчальний зміст із сучасними формами взаємодії учнів. Учителі змушені вдаватися до пошуку нових форм, методів та підходів до навчання. Одним із них є гейміфікація, яка дозволяє трансформувати традиційний урок зарубіжної літератури в інтерактивний простір, де навчальна діяльність набуває рис гри, що підвищує залученість, інтерес і активність

здобувачів освіти. Здавна відомо, що базова потреба будь-якої дитини – гра. Вона не тільки джерело радості, а й засіб навчання.

Отже, виникає проблема пошуку ефективних шляхів інтеграції гейміфікації в уроки зарубіжної літератури як засобу переходу «від гри до читання», що сприятиме підвищенню мотивації учнів та розвитку їхньої читацької культури в контексті НУШ. У зарубіжній літературі вона дозволяє поєднати навчання та розваги, створюючи умови для активного залучення школярів, розвитку творчого мислення та емоційного сприйняття літературного твору. Вона передбачає створення умов, у яких учні активно взаємодіють з матеріалом, отримують миттєвий зворотний зв'язок і заохочення за досягнення.

Таким чином, якими б привабливими й затребуваними не видавалися нині інноваційні цифрові технології, бо саме на них вибудовано навчання в онлайн-форматі, – пальму першості в налагодженні стосунків, донесенні інформації, закріпленні знань та контрольній перевірці засвоєного матеріалу продовжують утримувати ігрові

* При написанні статті використано ChatGPT для генерування визначень згаданих онлайн-платформ.

методики. І це можна пояснити, адже, попри усю серйозність поставлених завдань щодо здобуття знань, навчатися легше через гру, яка стирає грані, як вікові, так і соціальні.

Мета статті – проаналізувати можливості використання елементів гейміфікації на уроках зарубіжної літератури та донесення до широкого кола зацікавлених осіб інформації щодо можливостей її використання в освітньому процесі.

Аналіз основних досліджень і публікацій.

Вивченням питання гейміфікації в освітньому процесі займається чимало вітчизняних учених. Генезис гейміфікації та її впровадження в системі загальної середньої освіти досліджувала Світлана Доценко, а Світлана Золотухіна аналізувала сучасні вектори розвитку гейміфікації в контексті Нової української школи. Дослідженням практичного впровадження гейміфікації займалися Євген Горбенко, який вивчав інструменти гейміфікації та їх роль у формуванні інформаційної культури учнів, а Сергій Толочко, Людмила Маценко – розглядали гейміфікацію як інструмент виховання та формування компетентностей. Гейміфікацію як засіб розвитку медіаграмотності та критичного мислення в мовно-літературній освітній галузі досліджували Інна Лукіяничук і Валентина Коваль. В контексті НУШ вивчають гейміфікацію як ефективний інструмент підвищення мотивації та активізації пізнавальної діяльності учнів Володимир та Олександра Шарани. Над питанням гейміфікації як тренду сучасної освіти працювали науковці Наталія Мошкова, Ганна Алексеєва, Лариса Горбатюк, Наталія Кравченко та ін.

Українські дослідники гейміфікації працюють у кількох ключових напрямках:

- теоретичні засади;
- методика впровадження в освітній процес;
- галузеві дослідження;
- НУШ і цифровізація освіти.

Це свідчить, що в Україні формується цілісна наукова школа дослідження гейміфікації, яка активно інтегрується у світовий науковий статус.

Виклад основного матеріалу. Сучасна школа функціонує в умовах швидких суспільних змін, активного розвитку цифрових технологій та зростання інформаційних потоків. Сучасний урок у Новій українській школі – це не просто передача знань, а формування компетентностей, необхідних для успішного життя в сучасному світі.

Сучасний урок – це витвір мистецтва, в якому присутні і краса, і натхнення думки, і радість пошуків, створені спільними зусиллями учня та учителя. Це час інтенсивного духовного спілкування педагога з вихованцями.

Урок – це мистецтво, а дійство на ньому більш цікаве, ніж якийсь спектакль. Хороший урок – це і зав'язка, і кульмінація, і розв'язка, і текст, і підтекст.

Сьогодні вчитель – це режисер, а урок – це інтерактивна вистава, квест, гра. Ми живемо в час, коли мотивація учня – це не розкіш, а необхідність.

У зв'язку з цим перед учителем постає завдання пошуку нових ефективних підходів до організації освітнього процесу, які б сприяли підвищенню мотивації учнів до навчання, розвитку їхньої пізнавальної активності та формуванню ключових компетентностей. Зарубіжна література традиційно вважається складним предметом через велику кількість художніх текстів, історико-культурний контекст та необхідність глибокого аналізу. Таким чином, особливо актуальною ця проблема є на уроках літератури, де важливо не лише ознайомити учнів із художніми текстами, а й сформувати в них інтерес до читання, вміння аналізувати твори, висловлювати власні думки та емоційно переживати прочитане.

Одним із сучасних педагогічних інструментів, що сприяє активізації навчальної діяльності учнів, є гейміфікація. Використання елементів гри в освітньому процесі дозволяє зробити навчання більш динамічним, цікавим та наближеним до потреб сучасних школярів. Завдяки застосуванню ігрових механік – балів, рівнів, змагань, квестів, рольових завдань – учні активно залучаються до навчального процесу, що сприяє кращому засвоєнню літературного матеріалу та розвитку критичного мислення.

Що ж таке гейміфікація?

Гейміфікація (від англ. *game* – гра) – це використання у навчальному процесі ігрових елементів, механік та принципів у неігровому контексті, аби зацікавити учнів. В освіті це означає застосування інструментів гри для підвищення мотивації, залученості та ефективності освітнього процесу.

Гейміфікація відрізняється від простої гри: звичайна гра просто розважає, гейміфікація – вирішує певні завдання в освітньому процесі. А ще:

– у гри є переможці та переможені, гейміфікація – не розділяє на «перших» і «других», а підвищує мотивацію до навчання;

– у гри єдині правила, що не піддаються змінам, гейміфікація – адаптує правила під конкретні завдання [7].

На відміну від навчання на основі ігор, де знання здобуваються безпосередньо через ігровий процес, гейміфікація інтегрує ігрові елементи у структуру традиційного навчання для підвищення його ефективності.

Основа гейміфікації – не повноцінна гра у звичному для нас розумінні, а використання ігрових елементів у неігрових контекстах для покращення результатів навчання.

Гейміфікація в навчальному процесі сучасної школи – це застосування інструментів гри для підвищення мотивації, залученості та ефективності освітнього процесу, це коли вчителі не перетворюють урок на гру, а застосовують ігрові елементи: квести, бали, змагання, рівні.

Гейміфікація в освітньому процесі дає змогу вчителю: організувати самостійну роботу учнів та полегшити перевірку їх знань; розвивати критичне мислення, креативність і просторову уяву; підвищити самомотивацію; дати можливість учням навчатися в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, робити помилки і виправляти їх; створювати позитивну та захопливу атмосферу під час уроку; збільшувати рівень участі у навчальних активностях; допомагати мотивувати дітей і залучати їх до навчання [4].

З прийомами гейміфікації людина стикається доволі часто, як у моменти навчальної чи будь-якої іншої діяльності, так і під час відпочинку та рефлексії. В освіті без їх використання утримати увагу сучасного учня просто неможливо, зовсім не випадково «Нова українська школа» робить акцент на обов'язковому використанні ігрових практик в освітньому процесі.

Навіть застосування під час навчального процесу окремих прийомів гейміфікації дозволяє вчителю попри обов'язковість формування компетенцій, передбачуваних навчальними програмами, зосереджувати увагу на становленні вкрай важливих моментів, серед яких – емоційний фон, гнучкість у міркуваннях, які допомагають досягати результату, реалізуватися як в індивідуальному, так і командному форматі роботи, не втратити мотивації у здобутті знань. Усе це в комплексі покликане формувати та розвивати креативне та критичне мислення, без яких подальший розвиток сучасного учня просто неможливий [2].

Учитель не тільки подає навчальний матеріал, який є частиною процесу гейміфікації, він через гру заохочує учнів до прийняття рішень, пошуку шляхів вирішення проблеми, мотивує до активної діяльності, вчить не боятися труднощів, навчатися через власні чи чужі помилки, що видається надважливим у майбутньому становленні дитини як особистості [2].

Тож як же гейміфікація на уроці підвищує ефективність навчання здобувачів освіти?

Дослідження Арне Мея, доктора Регенсбурзького університету, показали, що буквально за декілька тижнів гейміфікація активує ділянки мозку. Спочатку наукова група досліджувала ефективність навчання за допомогою звичайних текстів і підручників. Згодом ці ж теми викладали учням в ігровій формі. І саме матеріали у другому варіанті краще засвоювали діти [7].

Цікаво подати можна усі теми на заняттях зарубіжної літератури. Наприклад, адаптувати будь-яку тему на основі роботи відомого застосунку *Duolingo*. Головна героїня – зелена сова, супроводжує користувачів програми протягом усієї маршрутної карти. Успішність виконання завдань фіксується в рейтинговій таблиці [7]. Використання таких ігрових технологій на уроках літератури відкриває широкі

можливості для розвитку інтересу до читання та глибшого осмислення художніх творів. Гра допомагає оживити літературних героїв, занурити здобувачів освіти в атмосферу епохи, зробити сюжет більш динамічним і близьким. Увесь процес вибудований так, щоб не втрачалось бажання дійти до кінця.

Рольові ігри передбачають перевтілення учнів у персонажів твору та відтворення ключових сцен. Наприклад, сцени з «Гамлета» Шекспіра чи «Великого Гетсбі» Фіцджеральда можна розіграти з урахуванням внутрішніх конфліктів героїв, глибше розуміти психологію персонажів тощо [6].

Підвищенню мотивації та зацікавленості учнів, формуванню їх творчих і комунікативних навичок, поглибленому розумінню культурного й історичного контексту творів сприяють практичні приклади гейміфікації такі, як: сюжетна гра «Вибір героя», де учні обирають персонажа твору та приймають рішення за нього у різних сюжетних ситуаціях; квест «Таємниці літератури» – виконання серії завдань (пошук цитат, складання портретів героїв, відгадування алегорій) з балами за правильні відповіді; конкурс «Мій альтернативний фінал», де учні створюють власні закінчення творів та захищають їх перед класом; командні вікторини: учні змагаються в командах, відповідаючи на запитання з історико-культурного контексту творів.

Завдяки інтерактивним завданням, квестам і вікторинам учні не просто читають текст, а й активно взаємодіють із ним: аналізують, обговорюють, порівнюють, висловлюють власну думку. Це сприяє розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та мовленнєвої активності. Крім того, ігрові формати особливо ефективні для роботи з дітьми різного рівня підготовки – вони зменшують страх перед помилкою та створюють атмосферу підтримки, взаємодопомоги й зацікавлення [3].

Українська освіта уже кілька років перебуває у важкому становищі, зумовленому спочатку ковідною пандемією, а пізніше війною. Відповідно виникла потреба у різних форматах та формах навчання: офлайн, онлайн, змішане та дистанційне тощо. Зважаючи, що ми живемо в умовах активного розвитку цифрових технологій та зростання інформаційних потоків, перед педагогом постає завдання пошуку нових ефективних підходів до організації освітнього процесу, які б сприяли підвищенню мотивації учнів до навчання, розвитку їхньої пізнавальної активності та формуванню ключових компетентностей. Надзвичайно актуальною ця проблема є на уроках зарубіжної літератури, де важливо не лише ознайомити учнів із художніми текстами, а й сформувати в них інтерес до читання, уміння аналізувати твори, висловлювати власні думки та емоційно переживати прочитане.

Для донесення інформації до здобувачів освіти й отримання зворотного зв'язку в офлайн-форматі та в непростому онлайн-форматі вчитель звертається до усіх можливих інноваційних форм навчання, враховуючи те, що сучасні учні – це діти цифрової епохи, які народилися в XXI столітті, відрізняються кліповим мисленням, високою технічною грамотністю та потребою в інтерактивному навчанні. Вони активні, соціальні, сприймають інформацію візуально, прагнуть самореалізації та критично ставляться до традиційних методів викладання.

Сучасні діти є цифровими аборигенами, а сучасні технології – невід'ємною частиною їхнього життя (інтернет, гаджети, соцмережі), що впливає на швидкість засвоєння інформації. Нове покоління краще сприймає короткі, яскраві та динамічні дані, аніж традиційні тривалі лекції. Вони потребують взаємодії, роботи в групах, творчих завдань та інтерактивних технологій, ставлять комфортну атмосферу вище за суворі оцінки.

На сьогодні найбільш затребуваними та ефективними на різних етапах уроку є ігрові методики з використанням інноваційних цифрових технологій (інтерактивні платформи, сервіси, інструменти...). Саме такі елементи гейміфікації на уроках зарубіжної літератури можуть сформувати мотивацію в навчанні для усіх типів школярів (візуалів, аудіалів, дигіталів, кінестетиків). Важливим є те, що увага акцентується не на самому процесі, а на результаті пошуку, до якого приходять один учень або команда [2].

Сьогодні є чимало популярних онлайн-ресурсів для гейміфікації на уроках зарубіжної літератури (рис. 1).

Для створення командних ігор для учнів дуже зручною є платформа *Classtime*, якою може скористатися як учитель, так і учень, адже, скориставшись вебквестом як формою виконання

завдання під час навчання в середній школі, школяр може сам створити вебквест на задану тему уже в старшій школі. Гра допомагає оживити літературних героїв, занурити дитину в атмосферу певної епохи чи літературного періоду, зробити сюжет більш динамічним і близьким.

Classtime – це помічник учителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією рівня розуміння та прогресу всього класу в живому часі.

Classtime – це інноваційна українська онлайн-платформа для швидкого оцінювання знань та проведення навчальних тестів, яка дозволяє вчителям у реальному часі відстежувати прогрес кожного учня. Вона допомагає автоматизувати перевірку завдань, пропонуючи 10 типів питань, командні ігри та інтеграцію з *Google Classroom*. Це найсучасніша платформа для навчання та зворотного зв'язку.

Classtime, заснована у 2016 році, є компанією з програмного забезпечення для освіти, яка має офіси в Швейцарії, Україні та США.

Classtime – це платформа підсумкового та формувального оцінювання для вчителів, яка доповнює навчання миттєвим відображенням розуміння прогресу кожного учня. *Classtime* забезпечує залученість та участь учнів у процесі, є доступною і простою у використанні для вчителів і учнів, економить час і сили та забезпечує прозорість прогресу під час уроку, як онлайн, так і в класі. Ця платформа дозволяє створювати як власні авторські тести, так і користуватися готовими; є автоматична перевірка, аналітика прогресу в реальному часі, експорт результатів. Доступна можливість командних ігор, де учні вирішують спільну проблему, відповідаючи на питання зі своїх пристроїв. Після 2022 року українським учителям надано повний безкоштовний доступ до преміумфункцій. Зручність цієї платформи у тому,



Рисунок 1. Онлайн-ресурси для гейміфікації на уроках зарубіжної літератури

Методичні публікації

що не вимагає обов'язкової реєстрації учнів (вхід за кодом сесії) та працює на будь-яких пристроях.

Використання ігрових технологій на уроках зарубіжної літератури відкриває широкі можливості для розвитку інтересу до читання та глибшого осмислення художніх творів. Гра допомагає оживити літературних героїв, занурити здобувачів освіти в атмосферу епохи, зробити сюжет більш динамічним і близьким. Завдяки інтерактивним завданням, квестам і вікторинам учні не просто читають текст, а активно взаємодіють із ним: аналізують, обговорюють, порівнюють, висловлюють власну думку. Це сприяє розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та мовленнєвої активності. Крім того, ігрові формати особливо ефективні для роботи зі здобувачами освіти різного рівня підготовки.

Популярною ігровою навчальною платформою є *Kahoot!* Вона дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей. *Kahoot!* – це порівняно новий сервіс для створення онлайн вікторин, тестів і опитувань [8].

Онлайн-сервіс *Kahoot!* також дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей. Такі ігрові форми роботи можуть бути застосовані у навчанні для перевірки знань учнів [4]. *Kahoot!* – це універсальний інструмент, який можна використовувати для різних методів навчання як під час онлайн-, так і офлайн-уроків зарубіжної літератури (рис. 2).

Перевагами цього онлайн-сервісу є:

- базовий безкоштовний доступ дозволяє створювати вікторини (Quiz) з вибором відповідей та запитання «правильно-неправильно»;



Рисунок 2. Приклад. Навчальний кахут за казкою, створений учителькою І. Коновалець

- можливість створювати ігри (учасники приєднуються до гри за допомогою коду на сайті *kahoot.it*, бачачи питання на спільному екрані, а відповідаючи зі своїх смартфонів, що додає елемент змагання);
- можна додавати зображення та відео до питань для кращого сприйняття;
- після завершення гри вчитель отримує детальні результати.

Quizizz – це популярна безкоштовна освітня онлайн-платформа для створення інтерактивних вікторин, флеш-карток, тестів, опитувань та презентацій. Вона орієнтована на ігрові методи навчання, дозволяючи вчителям проводити оцінювання знань у реальному часі або задавати їх як домашнє завдання.

Платформа дуже зручна і проста у використанні. Учні можуть користуватися сервісом як у класі, так і вдома. Не обов'язково їм заводити акаунт та реєструватися, щоб пройти вікторину. Вчитель може знайти готову вікторину та скористуватися нею. Учні можуть грати

Приклад:

Тема: "О. Генрі. «Останній листок»"

Квіз: 6 питань – сюжет, портретні характеристики, ідея твору.

<https://wayground.com/admin/quiz/686c0cd05c4cff02ffdb6c1>

Рисунок 3. Приклад гри для вивчення новели О. Генрі «Останній листок», створений учителькою Т. Коцюбою

разом або окремо. Вікторину можна пройти у вигляді гри або у вигляді виконання простого тесту (рис. 3).

Genially – це онлайн-сервіс для створення презентацій, інтерактивних зображень, карт, звітів, інфографік, вікторин, плакатів, відео, стрічок часу, ігор та віртуальних посібників... Окрім того, сервіс містить понад тисячу різноманітних шаблонів, за допомогою яких можна швидко і без зайвих зусиль створювати інтерактивний контент. Є як безкоштовна, так і платна версії. У базовій версії цілком достатньо шаблонів для створення цікавих робіт (рис. 4). За допомогою *Genially* можна створювати анімації, зробити свої презентації інтерактивними.



Рисунок 4. Командні ігри на онлайн-дошці Gynzy

Учителі-філологи люблять використовувати на роках популярну онлайн-платформу *Wordwall* для створення інтерактивних вправ, анаграм, ігор, вікторин, завдань на відповідність, кросвордів, які можна відтворювати на комп'ютерах, планшетах, смартфонах або інтерактивних дошках (рис. 5).

Gimkit – це інтерактивна освітня платформа та гра-вікторина, створена для залучення школярів до навчання

через гейміфікацію. Замість балів учні заробляють віртуальні гроші за правильні відповіді, які можна витратити на покращення гри. Можна використовувати зароблену валюту для купівлі підсилювачів та ігрових предметів.

Gimkit є додатком – ігровим шоу для використання з учнями в класі і поза класом. Учителі можуть створювати класи, запрошувати учнів і починати створювати та ділитися гральними квізами, відомими як «kits». Важливим є те, що після завершення ігор *Gimkit* автоматично оцінює відповіді школярів та надає вчителям детальні звіти про успішність усього класу й окремих учнів [5].

Ігри *Gimkit* підтримують як індивідуальний, так і командний режими та підвищують зацікавленість учнів (рис. 6).

Classcraft – це популярна освітня платформа та рольова онлайн-гра (RPG), що використовує методи гейміфікації для підвищення мотивації, покращення дисципліни, стимулювання взаємодії учнів під час навчання, перетворює клас у командну гру. Школярі створюють аватари (мага, воїна, цілителя), кожен з яких має свої особливі здібності: воїну можна їсти на уроці, мага – отримувати додаткові хвилини на іспиті, а цілителя – слухати iPod під час контрольної. Є безліч пунктів, за які вчитель може штрафувати учнів. Усі дії учня впливають на його «здоров'я», «призи» та «досвід». Вчитель у цьому додатку виконує роль *dungeon master'a*, тобто він є Майстром гри і здатний сам розподіляти очки досвіду та деякі інші бонуси між учнями.



Рисунок 5. Приклади розробки вікторин на платформі Wordwall

Методичні публікації

Classcraft є актуальною і дуже простою у застосуванні саме на уроках зарубіжної літератури. Ця платформа дозволяє вибудовувати сюжетну лінію уроків, де кожна тема чи твір перетворюється на «місію». Успішне виконання завдань дає учням досвід, віртуальні нагороди й допомагає просуватися в сюжеті.

Отже, ця онлайн-система, що дозволяє перетворити нудні та рутинні уроки на гру, яка здатна весело, комфортно і без примусу навчати дітей.

Висновки. Гейміфікація – це надзвичайно потужний інструмент, який змінює підходи до навчання. Вона допомагає перетворити навчальний

процес на захопливу діяльність, у якій учні взаємодіють, шукають рішення та працюють у команді як онлайн, так і офлайн. Сприяє мотивації та залученості до здобуття знань, на отримання результату роботи та соціальну взаємодію з однолітками, а ігрові елементи перетворюють пасивне навчання на активну гру, де учень прагне досягти мети. Миттєвий зворотний зв'язок дозволяє їм вчитися на помилках та виправляти їх.

Отож, гейміфікація в освітньому середовищі потрібна не для розваг, а для підвищення ефективності освітнього процесу, активізації пізнавальної діяльності, чого завжди не вистачає традиційним формам роботи на уроках.

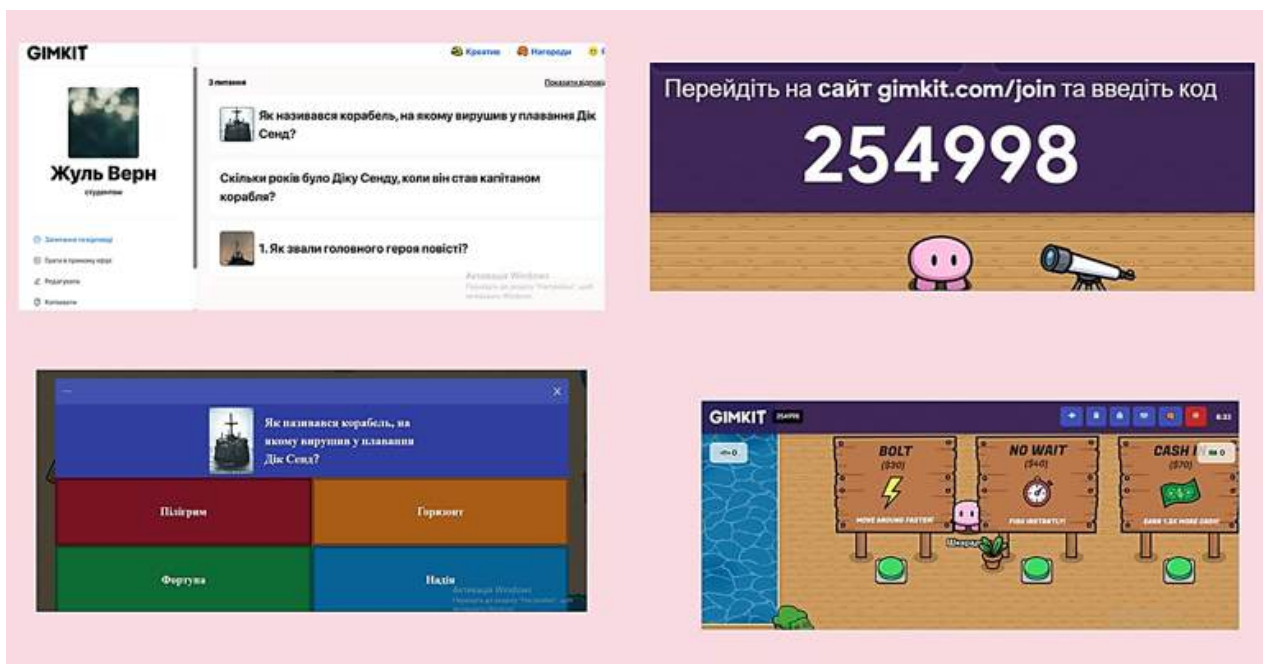


Рисунок 6. Приклад гри Gimkit для вивчення твору Жуль Верна «П'ятнадцятирічний капітан», створений учителькою Т. Коцюбою

Використані джерела

1. Використання гейміфікації на різних етапах уроку для предметів філологічного циклу. *Вебінар*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pKD4hBdOWKq>
2. Мартинець А. М., Чередник Т. П. Гейміфікація як аспект евроосвіти та її застосування на уроках зарубіжної літератури. URL: https://chasopys.ps.npu.kiev.ua/archive/spec_2022/part_2/6.pdf
3. Муляр О. П., Талашко О. А. Гейміфікація + інтеграція = уроки, що надихають. *Освіта 4.0: фестиваль цифрових новацій* : зб. ст. фестивалю освітніх інновацій (05 червня 2025 р., м. Луцьк) / упоряд. Н. А. Поліщук. Луцьк : Волинський ІППО, 2025. 88 с. С. 58–61. URL: <https://vippp.org.ua/files/conference/—175887206325858.pdf>
4. Мошкова Н., Алексєєва Г., Горбатюк Л., Кравченко Н., Кортес Х. І. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти. *Молодь і ринок*. 2024. № 4 (224). С. 82–87. URL: <http://mir.dspu.edu.ua/issue/view/17974/10925>
5. Освітня платформа ВЧИМО. Онлайн-сервіси. URL: <https://vchymo.com/app/application/Gimkit>
6. Урок як гра: гейміфікація у зарубіжній літературі. URL: <https://naurok.com.ua/publikacija-na-temu-urok-yak-gra-504074.html>
7. Що таке гейміфікація і як вона змінює навчання? URL: <https://school.study.ua/shho-take-gejmifikacziya-i-yak-vona-zminyuje-navchannya/>
8. Kahoot! – онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=h8cbgfnzyjo>