



”

Харківська А., Прокопенко А., Дмитренко К. Гейміфікація як технологія професійної соціалізації здобувачів вищої освіти у закладі вищої освіти. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2025. Том 13, № 10. С. 158-163. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i10-021>.

Kharkivska A., Prokopenko A., Dmytrenko K. Heimifikatsiia yak tekhnolohiia profesiinoi sotsializatsii здобувачів вищої освіти у закладі вищої освіти [Gamification as a technology of professional socialization of higher education students in a higher educational institution]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2025. Vol. 13, No 10. S. 158-163. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i10-021>.

УДК 378.147:004.9:316.6

DOI: 10.31110/2616-650X-vol13i10-021

Алла ХАРКІВСЬКА¹, Альона ПРОКОПЕНКО², Катерина ДМИТРЕНКО³¹⁻³ Муніципальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

Харківської обласної ради, Україна

¹ <https://orcid.org/0000-0003-4782-1079>

kharkivska_hgpa@ukr.net

² <https://orcid.org/0000-0002-3735-342X>

krav4enya.alena@ukr.net

³ <https://orcid.org/0000-0002-4880-8274>

dm_kat@ukr.net

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ ПРОФЕСІЙНОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті порушено проблему гейміфікації як сучасної педагогічної технології професійної соціалізації здобувачів вищої освіти, актуалізовану трансформаційними процесами у системі вищої освіти, цифровізацією освітнього середовища та зростанням вимог до готовності майбутніх фахівців до професійної діяльності. Аналіз науково-педагогічної та психологічної літератури засвідчив активне вивчення феномену гейміфікації в контексті мотивації навчання, однак недостатню представленість досліджень, спрямованих на розкриття її ролі у процесі професійної соціалізації здобувачів освіти. Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні гейміфікації як технології професійної соціалізації здобувачів вищої освіти та з'ясування психологічних механізмів її впливу на формування професійної ідентичності й самоефективності майбутніх фахівців. Розкрито сутність поняття «гейміфікація» та здійснено її демаркацію від суміжних освітніх підходів. Обґрунтовано, що професійна соціалізація в умовах гейміфікованого навчання реалізується через рольове моделювання, симуляційні сценарії та залучення студентів до квазіпрофесійної діяльності. Висвітлено психологічні засади ефективності гейміфікації, зокрема положення теорії самодетермінації, концепції «вузла ідентифікації» та ідеї самоефективності особистості. Проаналізовано галузеву специфіку застосування гейміфікації у підготовці фахівців різних напрямів, зокрема в медичній, юридичній, економічній та педагогічній освіті. З'ясовано, що гейміфіковані технології сприяють підвищенню навчальної мотивації, розвитку професійних компетентностей, формуванню відповідальності та готовності до прийняття професійних рішень. Водночас наголошено на необхідності методично виваженого використання гейміфікації з урахуванням можливих етичних ризиків. Перспективи подальших досліджень пов'язано з розробкою та апробацією авторських гейміфікованих освітніх курсів у закладах вищої освіти та емпіричним вивченням їхнього впливу на процес професійної соціалізації здобувачів освіти.

Ключові слова: гейміфікація; професійна соціалізація; вища освіта; професійна ідентичність; самоефективність; симуляційне навчання; мотивація; квазіпрофесійна діяльність.

Alla KHARKIVSKA¹, Alona PROKOPENKO², Kateryna DMYTRENKO³¹⁻³ Municipal establishment «Kharkiv Humanitarian-Pedagogical Academy»

of the Kharkiv Regional Council, Ukraine

¹ <https://orcid.org/0000-0003-4782-1079>

kharkivska_hgpa@ukr.net

² <https://orcid.org/0000-0002-3735-342X>

krav4enya.alena@ukr.net

³ <https://orcid.org/0000-0002-4880-8274>

dm_kat@ukr.net

GAMIFICATION AS A TECHNOLOGY OF PROFESSIONAL SOCIALIZATION OF HIGHER EDUCATION STUDENTS IN A HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTION

Abstract. The article raises the problem of gamification as a modern pedagogical technology of professional socialization of higher education students, updated by transformational processes in the higher education system, digitalization of the educational environment and increasing requirements for the readiness of future specialists for professional activity. Analysis of scientific, pedagogical and psychological literature has shown active study of the phenomenon of gamification in the context of learning motivation, but insufficient representation of research aimed at revealing its role in the process of professional socialization of education students. The purpose of the article is to theoretically substantiate gamification as a technology for professional socialization of higher education students and to clarify the psychological mechanisms of its influence on the formation of professional identity and self-efficacy of future specialists. The essence of the concept of “gamification” is revealed and its demarcation from related educational approaches is carried out. It is substantiated that professional socialization in the conditions of gamified learning is implemented through role modeling, simulation scenarios and involving

students in quasi-professional activities. The psychological principles of the effectiveness of gamification are highlighted, in particular, the provisions of the theory of self-determination, the concept of the "identification node" and the idea of personal self-efficacy. The industry specifics of the application of gamification in the training of specialists in various areas, in particular in medical, legal, economic and pedagogical education, are analyzed. It was found that gamified technologies contribute to increasing learning motivation, developing professional competencies, forming responsibility and readiness to make professional decisions. At the same time, the need for methodically balanced use of gamification, taking into account possible ethical risks, is emphasized. Prospects for further research are related to the development and testing of author's gamified educational courses in higher education institutions and empirical study of their impact on the process of professional socialization of education seekers.

Keywords: gamification; professional socialization; higher education; professional identity; self-efficacy; simulation learning; motivation; quasi-professional activity.

Постановка проблеми. Сучасна система вищої освіти перебуває в епіцентрі глобальних соціокультурних, технологічних та цивілізаційних трансформацій. Цифровізація суспільства, прискорення темпів науково-технічного прогресу, зміна ринку праці та зростання невизначеності професійних траєкторій зумовлюють необхідність переосмислення традиційних підходів до підготовки фахівців. Вища освіта дедалі більше орієнтується не лише на трансляцію знань, а й на формування здатності особистості діяти в складних, динамічних і непередбачуваних професійних ситуаціях.

У цьому контексті особливої актуальності набуває проблема професійної соціалізації здобувачів вищої освіти — складного багатовимірного процесу входження індивіда у професійне середовище, засвоєння його норм, цінностей, рольових моделей та формування стійкої професійної ідентичності. Недостатній рівень сформованості професійної ідентичності студентів призводить до фрагментарного засвоєння професійних ролей, зниження мотивації до майбутньої діяльності та труднощів адаптації на початкових етапах кар'єри. Зокрема, відповідно до сучасних досліджень: «незважаючи на такі загалом сприятливі оцінки, 59,3 % опитаних вважають, що дистанційне навчання є гіршим за очну форму, а продовжувати онлайн-навчання хотіли би лише 33,5 % респондентів» [11].

Традиційні педагогічні підходи, орієнтовані переважно на репродуктивне засвоєння навчального матеріалу, дедалі частіше демонструють свою обмеженість у вирішенні завдань професійної соціалізації. Особливо гостро ці проблеми виявляються в умовах дистанційного та змішаного навчання, коли скорочується обсяг «живої» професійної комунікації, ускладнюється передавання неформальних норм професійної культури та зменшується кількість ситуацій безпосередньої взаємодії з професійним середовищем.

За таких умов постає потреба у впровадженні освітніх технологій, здатних компенсувати дефіцит практико-орієнтованої взаємодії, створити умови для безпечного професійного експериментування та забезпечити поступовий перехід від навчальної діяльності до квазіпрофесійної. Однією з таких технологій є гейміфікація (gamification) — інноваційний підхід, що передбачає використання ігрових механік, елементів і логіки ігрового дизайну у неігровому освітньому контексті [1].

Гейміфікація дозволяє моделювати професійні ситуації у форматі, що є психологічно безпечним для студента, водночас достатньо наближеним до реальних умов майбутньої діяльності. Через рольове занурення, симуляцію професійних рішень, змагальні та кооперативні механіки відбувається активне формування професійних установок, моделей поведінки та відповідальності за прийняті рішення. Таким чином, гейміфіковане навчання стає простором «проживання» професійного досвіду ще на етапі навчання.

Особливої ваги набуває психологічний вимір гейміфікації. Ігрові механіки активізують внутрішню мотивацію, підтримують відчуття компетентності, автономії та соціальної включеності, що є ключовими передумовами становлення професійної ідентичності майбутнього фахівця. У цьому аспекті гейміфікація виходить за межі суто дидактичного інструменту та постає як технологія цілеспрямованого впливу на процеси професійної соціалізації.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю науково обґрунтованого аналізу гейміфікації не лише як засобу підвищення навчальної мотивації, а як системної педагогічної технології, здатної забезпечити інтеграцію когнітивного, мотиваційного та соціально-рольового компонентів професійної підготовки здобувачів вищої освіти. Саме такий підхід дозволяє розглядати гейміфікацію як ефективний інструмент професійної соціалізації в умовах сучасних освітніх та суспільних викликів.

Аналіз досліджень і публікацій. Феномен гейміфікації став предметом активних наукових дискусій. Про популярність окресленої теми зауважують, Й. Хамарі. Й. Койвісто, Г. Сарса, які у результаті проведених досліджень доходять висновку, що кількість опублікованих статей з цієї теми зростає, а також частота вживання терміна «гейміфікація» в заголовках статей зростає навіть швидше, ніж кількість загальних пошукових запитів [12]. М. Лі, С. Ма, Ю. Ші наголошують, що важливо розрізняти гейміфікацію та навчання на основі ігор, оскільки перше – більш широке поняття на позначення лише компонентів ігор у реальних ситуаціях, тоді як друге – повноцінні ігри для передачі навичок або знань [13]. Фундаментальні підходи до використання ігрових елементів у неігрових

системах відображені у працях К. Вербаха [1] та Г. Зікерманна [2], які розглядають гейміфікацію здебільшого як інструмент модифікації поведінки та підвищення мотивації. В українському освітньому просторі теоретико-методичні основи гейміфікації розробляли різні дослідники, проте їхні акценти відрізняються. Так, В. Антонов [3] аналізує інструментарій гейміфікації для професійної підготовки, зокрема рольові моделі та командну взаємодію, тоді як О. Ткаченко [4] виділяє широке та вузьке розуміння терміну, розглядаючи гейміфікацію як специфічну освітню технологію.

Окремі аспекти застосування ігрових технологій порівняно за галузевим спрямуванням також відрізняються: М. Корда та співавтори [6] досліджують симуляційне навчання у медичній освіті, тоді як Р. Райан і Е. Десі [8] фокусуються на психологічних механізмах впливу гри. Узагальнення різних підходів [1–10] свідчить, що, незалежно від контексту, гейміфікація є потужним чинником психологічної адаптації здобувачів до професійної діяльності. Разом із тим, у наукових розвідках не у повній мірі розкрито значення у формуванні професійної ідентичності й самоефективності майбутніх фахівців в освітньому середовищі закладу вищої освіти.

Мета статті – обґрунтувати гейміфікацію як ефективну педагогічну технологію професійної соціалізації здобувачів вищої освіти та розкрити значення у формуванні професійної ідентичності й самоефективності майбутніх фахівців в освітньому середовищі закладу вищої освіти.

Методами дослідження є аналіз науково-педагогічної, психологічної та спеціальної літератури з метою з'ясування теоретичних засад гейміфікації як освітньої технології та її ролі у процесі професійної соціалізації здобувачів вищої освіти; термінологічний аналіз і демаркація понять «гейміфікація», «ігрове навчання», «симуляційне навчання»; узагальнення та систематизація наукових підходів до формування професійної ідентичності та самоефективності; порівняльний аналіз гейміфікованих практик у різних галузях професійної підготовки з метою виявлення їхніх дидактичних можливостей та обмежень; логіко-структурний аналіз для обґрунтування методологічного алгоритму впровадження гейміфікації у закладах вищої освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація як освітня технологія набуває особливої актуальності в умовах трансформації вищої освіти, зумовленої цифровізацією, зміною освітніх форматів та зростанням ролі практико-орієнтованої підготовки фахівців. У сучасному освітньому просторі вона розглядається не лише як засіб підвищення мотивації здобувачів вищої освіти, а як комплексний інструмент формування професійних установок, моделей поведінки та соціальних ролей.

Згідно з підходом К. Вербаха, гейміфікація визначається як використання елементів ігрового дизайну та ігрових механік у неігрових контекстах [1]. У площині вищої освіти такий підхід постає формою організації навчальної діяльності, що сприяє трансформації зовнішньої мотивації у внутрішню та забезпечує активне залучення здобувачів освіти до освітнього процесу. Дослідники наголошують, що у вузькому розумінні гейміфікація реалізується через застосування PBL-тріади (points, badges, leaderboards), тоді як у широкому — передбачає створення цілісного ігрового середовища, інтегрованого в освітній процес [4].

Професійна соціалізація здобувачів вищої освіти в умовах гейміфікованого навчання відбувається шляхом занурення у квазіпрофесійну діяльність. За таких умов студент не обмежується засвоєнням теоретичного матеріалу, а діє від імені майбутнього фахівця, приймаючи рішення у змодельованих професійних ситуаціях. Такий формат сприяє інтеріоризації професійних норм, цінностей і стандартів діяльності ще до початку реальної трудової практики [9].

Результативність гейміфікації як технології професійної соціалізації зумовлена її психологічним підґрунтям. Одним із ключових теоретичних підходів є теорія самодетермінації (Self-Determination Theory), відповідно до якої ігрові механіки задовольняють базові психологічні потреби особистості в автономії, компетентності та соціальній пов'язаності [8]. Реалізація зазначених потреб створює умови для формування внутрішньої мотивації та активного включення здобувачів освіти у професійно орієнтовану діяльність.

Вагоме значення має концепція «вузла ідентифікації» (Nexus of Identification), яка пояснює формування професійної ідентичності у грі як точку перетину реальної ідентичності студента та віртуальної ідентичності професіонала [9]. Виконання професійних ролей у гейміфікованому середовищі надає можливість експериментувати з професійними діями без ризику реальних наслідків, що сприяє усвідомленню себе як суб'єкта майбутньої професійної діяльності.

Окреме місце у процесі професійної соціалізації посідає феномен самоефективності, обґрунтований А. Бандурою як віра особистості у власну здатність організовувати та реалізовувати діяльність, необхідну для досягнення поставлених цілей [7]. Успішне виконання професійно орієнтованих завдань у гейміфікованому середовищі підвищує рівень упевненості здобувачів освіти у власній професійній спроможності.

Впровадження гейміфікації у закладах вищої освіти потребує чіткого методологічного підходу, що передбачає визначення освітніх цілей, аналіз особливостей цільової аудиторії з урахуванням різних

типів мотивації, а також добір доцільних технічних і соціальних інструментів [5]. Застосування платформ дистанційного навчання, інтерактивних сервісів та командних форматів діяльності сприяє формуванню гнучкого й адаптивного освітнього середовища.

Галузева специфіка гейміфікації виявляється у різних напрямках професійної підготовки. У медичній освіті гейміфіковані підходи тісно пов'язані із симуляційним навчанням, що передбачає використання високореалістичних манекенів і віртуальних симуляторів для відпрацювання клінічних навичок без ризику для пацієнта [6]. Поряд із технічними вміннями гейміфікація сприяє опрацюванню складних етико-правових аспектів професійної діяльності та зниженню психологічних бар'єрів [10].

У юридичній освіті гейміфікація реалізується через мут-корті (moot courts) — симуляції судових процесів, у межах яких формуються навички аргументації, професійної комунікації та дотримання етичних стандартів. Додатково застосовуються рольові моделі антикорупційних розслідувань, що сприяють відпрацюванню прийняття рішень у ситуаціях конфлікту інтересів.

В економічній та педагогічній підготовці ефективними є ділові ігри та бізнес-симуляції, які дозволяють моделювати професійні ситуації у стислому часовому форматі та аналізувати наслідки прийнятих управлінських рішень. Для майбутніх педагогів гейміфікація сприяє розвитку цифрової компетентності, комунікативних умінь і навичок командної взаємодії, необхідних для діяльності в умовах сучасної школи [3].

Із урахуванням вищезазначеного, пропонуємо алгоритм реалізації гейміфікації у педагогічних закладах вищої освіти:

1. Визначення професійних ситуацій:
вибір реалістичних сценаріїв педагогічної підготовки;
формулювання цілей, які студенти мають досягти під час ігрової сесії.
2. Вибір ігрового формату (інтерактивні модулі з рольовими завданнями та командними вправами).
3. Моделювання та ігрова сесія:
створення стислих часових сценаріїв професійних ситуацій;
аналіз наслідків прийнятих рішень і колективне обговорення результатів.
4. Розвиток ключових компетентностей:
цифрова компетентність через використання сучасних технологій;
комунікативні уміння та командна взаємодія у процесі виконання завдань.
5. Оцінювання та рефлексія (підбиття підсумків, обговорення успіхів і помилок).
6. Коригування ігрового сценарію та методики відповідно до результатів.

Поряд із позитивними результатами гейміфікованого навчання, що проявляються у зростанні мотивації, залученості та згуртованості студентських груп [5; 8], виявляються й потенційні ризики. Серед них — можливість маніпулятивного впливу на поведінку здобувачів освіти, надмірна конкуренція, що може спричиняти емоційне напруження, а також спрощене сприйняття складних професійних проблем [2]. Указані обставини зумовлюють необхідність педагогічно виваженого використання гейміфікації в освітньому процесі.

Гейміфікація у закладах вищої освіти сформувалася як цілісна педагогічна технологія, спрямована на забезпечення професійної соціалізації здобувачів освіти. Застосування рольового моделювання, симуляційних сценаріїв і командної взаємодії створює умови для поступового формування професійної ідентичності та розвитку здатності діяти у змодельованих професійних ситуаціях. Значну роль у цьому процесі відіграє підвищення рівня самоефективності, що проявляється у зростанні впевненості здобувачів освіти у власних професійних можливостях і готовності до прийняття відповідальних рішень у майбутній діяльності.

Висновки. З'ясовано, що реалізація гейміфікації у закладах вищої освіти створює потенційні можливості для підвищення ефективності професійної підготовки здобувачів освіти. Спираючись на результати досліджень та власних наукових пошуків, встановлено, що поєднання ігрових технік, рольового моделювання та симуляційних форматів може сприяти активному залученню здобувачів до освітнього процесу та формуванню початкових елементів професійної ідентичності. Запропонований алгоритм гейміфікації для педагогічних закладів вищої освіти демонструє можливий поступовий перехід від навчальної діяльності до професійної та забезпечує адаптацію майбутніх фахівців до професійного середовища.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у розробці та апробації авторських освітніх курсів із використанням елементів гейміфікації у підготовці фахівців різних галузей, а також у вивченні впливу гейміфікованих технологій на довгострокове становлення професійної ідентичності та стійкість мотивації здобувачів вищої освіти.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела фінансування. Дослідження не отримувало зовнішнього фінансування.

Доступність даних. Це дослідження не передбачало використання окремих наборів даних.

Використання засобів штучного інтелекту (ШІ). Під час підготовки цієї роботи автори не використовували інструменти штучного інтелекту.

Список використаних джерел

1. Werbach K., Hunter D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
2. Zichermann G., Cunningham C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol : O'Reilly Media, 2011. 208 p.
3. Антонов В. М. Гейміфікація навчання як інноваційна педагогічна технологія. *Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія: Педагогічні науки*. 2020. № 146. С. 16–25.
4. Ткаченко О. М. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. № 11. С. 303–309.
5. Alekseeva G., Bondarenko T., Koval T. та ін. Game-based learning technologies in higher education institutions. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. Vol. 82. No. 2. P. 193–215. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/4089>
6. Корда М. М., Шульгай А. Г. Симуляційне навчання в додипломній та післядипломній підготовці лікарів. *Медична освіта*. 2023. № 1. С. 5–10.
7. Bandura A. *Self-efficacy: The Exercise of Control*. New York : W. H. Freeman, 1997. 604 p.
8. Ryan R. M., Deci E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*. 2000. Vol. 55. No. 1. P. 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
9. Gaydos M. J., Devane B. M. Designing for identity in game-based learning: Nexus of Identification. *International Journal of Game-Based Learning*. 2019. Vol. 9. No. 4. P. 1–15. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100101>
10. Razali H. Y. H. Gamifying Medical Ethics and Law Education: Enhancing Student Engagement, Knowledge Retention, and Motivation through Charades. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 2025. Vol. 14. No. 2. P. 1356–1366. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i2/20541>
11. Стрільчук Л. М., Радченко О. М., Ільницька, Л. А. Дистанційне навчання у медичному закладі вищої освіти: соціальні та статеві-вікові характеристики. *Медична освіта*. 2022. №. 3. С. 94–100. <https://doi.org/10.11603/m.2414-5998.2022.3.13422>
12. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2014). Waikoloa, HI, USA, 6–9 January 2014. P. 3025–3034. *IEEE Computer Society*, 2014. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
13. Li M., Ma S., Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>

References

1. Werbach K., Hunter D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
2. Zichermann G., Cunningham C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol : O'Reilly Media, 2011. 208 p.
3. Antonov, V. M. (2020). Heimifikatsiia navchannia yak innovatsiina pedahohichna tekhnolohiia [Gamification of learning as an innovative pedagogical technology]. *Naukovi zapysky Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M. P. Dragomanova. Serii: Pedahohichni nauky – Scientific Notes of the National Pedagogical University named after M. P. Dragomanov. Series: Pedagogical Sciences*. 146, 16–25 (in Ukrainian).
4. Tkachenko, O. M. (2015). Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalnyy prostir [Gamification of education: formal and informal space]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current issues of humanitarian sciences*. 11, 303–309 (in Ukrainian).
5. Alekseeva G., Bondarenko T., Koval T. та ін. Game-based learning technologies in higher education institutions. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. Vol. 82. No. 2. P. 193–215. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/4089>
6. Korda, M. M., & Shulhai, A. H. (2023). Symuliatsiine navchannia v dodyplomnii ta pislidyplomnii pidhotovtsi likariv [Simulation training in undergraduate and postgraduate medical education]. *Medychna osvita – Medical Education*. 1, 5–10 (in Ukrainian).
7. Bandura A. *Self-efficacy: The Exercise of Control*. New York : W. H. Freeman, 1997. 604 p.
8. Ryan R. M., Deci E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*. 2000. Vol. 55. No. 1. P. 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
9. Gaydos M. J., Devane B. M. Designing for identity in game-based learning: Nexus of Identification. *International Journal of Game-Based Learning*. 2019. Vol. 9. No. 4. P. 1–15. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100101>
10. Razali H. Y. H. Gamifying Medical Ethics and Law Education: Enhancing Student Engagement, Knowledge Retention, and Motivation through Charades. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 2025. Vol. 14. No. 2. P. 1356–1366. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i2/20541>

11. Strilchuk, L. M., Radchenko, O. M., & Ilnytska, L. A. (2022). Dystantsiine navchannia u medychnomu zakladi vyshchoi osvity: sotsialni ta statevo-vikovi kharakterystyky [Distance Learning in a Medical Higher Education Institution: Social and Gender-Age Characteristics]. *Medychna osvita – Medical Education* 2022. 3. 94–100. DOI: <https://doi.org/10.11603/m.2414-5998.2022.3.13422> (in Ukrainian).
12. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2014). Waikoloa, HI, USA, 6–9 January 2014. P. 3025–3034. *IEEE Computer Society*, 2014. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
13. Li M., Ma S., Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>

/ Матеріал надійшов до редакції: 27.10.2025 р. / Прийнято до друку: 05.12.2025 р. / Опубліковано: 30.12.2025 р. /

