



УДК 373.091.33:[004.9:793.7]

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1\(19\)-863-875](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-1(19)-863-875)

Загородній Сергій Петрович кандидат педагогічних наук, проректор з науково-педагогічної роботи і міжнародних питань, доцент кафедри педагогіки, професійної освіти та управління освітніми закладами, Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, вул. Острозького, 32, м. Вінниця, 21000, тел.: (063)313-02-80, <https://orcid.org/0000-0003-0922-1259>.

Нагорняк Світлана Василівна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки, професійної освіти та управління освітніми закладами, Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, вул. Острозького, 32, м. Вінниця, 21000, тел.: (097)251-74-57, <https://orcid.org/0000-0002-5311-3303>.

Ставнича Наталя Олександрівна доктор філософії (PhD), провідний фахівець відділу освітніх інновацій освітній хаб «NotBox», Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, вул. Острозького, 32, м. Вінниця, 21000, тел.: (098)058-77-53, <https://orcid.org/0000-0002-3015-5834>.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ: ВІД ТЕОРІЇ ДО ПРАКТИЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ

Анотація. У статті розглядається використання гейміфікації як методу навчання у процесі вивчення дисципліни «Громадянська освіта». Досліджуються теоретичні та практичні аспекти гейміфікації та її потенційний вплив на підвищення ефективності навчання.

Висвітлюються основні підходи до гейміфікації, враховуючи психологічні аспекти мотивації здобувачів освіти. Розглядаються методи ефективного використання освітніх ігор для стимулювання зацікавленості та активності здобувачів освіти у процесі вивчення дисципліни «Громадянської освіти».

Аналізуються приклади використання освітніх ігор, завдань та віртуальних інструментів для досягнення конкретних навчальних цілей з громадянської освіти. Охарактеризовано методологію створення ігор, наведено їх приклади та практичне значення, а також онлайн-сервіси для створення освітнього середовища гейміфікації. Наведено приклади



застосування освітніх ігор в освітньому середовищі як засіб актуалізації знань здобувачів освіти. Зазначено, що впровадження вільних дебатів, як виду гейміфікації, допомагає здобувачам освіти засвоїти матеріал швидше та легше, розвинути здатність до критичного мислення, навички доведення власної думки та роботи в команді. Описано вплив візуалізації освітнього процесу на якість засвоєння матеріалізм здобувачами освіти.

Проаналізовано законодавче підґрунтя формування освітнього контенту дисципліни «Громадянська освіта» та описано методологію гейміфікації описаної навчальної дисципліни. Спроектовано алгоритми створення освітніх ігор та приклади практичної реалізації наведених алгоритмів. Запропоновано теми для обговорення за технологією «вільні дебати» та наведено приклади гемплеїв окреслених тем.

У статті охарактеризовано гейміфікацію освітнього процесу як інструменту для створення віртуальних світів, в яких здобувачі освіти можуть практикувати свої навички та розвивати фахові компетенції з дисципліни «Громадянська освіта».

Ключові слова: Гейміфікація, громадянська освіта, вільні дебати, освітні ігри.

Zahorodnii Serhii Petrovych Ph. D. in Pedagogy, Vice-Rector for Scientific and Pedagogical Work and International Affairs, Associate Professor of the Department of Pedagogy, Vocational Education and Management of Educational Institutions, Vinnytsia Mykhailo Kotsyubynsky State Pedagogical University, St. Ostrozhskogo, 32, Vinnytsia, 21000, tel.: (063)313-02-80, <https://orcid.org/0000-0003-0922-1259>.

Nahorniak Svitlana Vasylivna Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Pedagogy, professional education and management of educational institutions, Vinnytsia Mykhailo Kotsyubynsky State Pedagogical University, St. Ostrozhskogo, 32, Vinnytsia, 21000, tel.: (097)251-74-57, <https://orcid.org/0000-0002-5311-3303>.

Stavnycha Natalia Oleksandrivna Ph. D. in Pedagogy, Leading Specialist of the Department of Educational Innovations, "NotBox" educational hub, Vinnytsia Mykhailo Kotsyubynsky State Pedagogical University, St. Ostrozhskogo, 32, Vinnytsia, 21000, tel.: (098)058-77-53, <https://orcid.org/0000-0002-3015-5834>.

GAMIFICATION IN CIVIC EDUCATION LESSONS: FROM THEORY TO PRACTICAL IMPLEMENTATION

Abstract. The article discusses the use of gamification as a teaching method in the process of studying the discipline of Civic Education. The



theoretical and practical aspects of gamification and its potential impact on improving learning efficiency are explored.

The main approaches to gamification are highlighted, taking into account the psychological aspects of motivation of students. The methods of effective use of educational games to stimulate the interest and activity of students in the process of studying the discipline of "Civic Education" are considered.

Examples of the use of educational games, tasks and virtual tools to achieve specific learning objectives in civic education are analysed. The methodology of creating games is described, their examples and practical significance are given, as well as online services for creating an educational environment of gamification. Examples of the use of educational games in the educational environment as a means of updating the knowledge of students are given. It is noted that the introduction of free debates as a type of gamification helps students to learn the material faster and easier, develop the ability to think critically, skills to prove their own opinion and work in a team. The author describes the impact of visualisation of the educational process on the quality of learning by students.

The article analyses the legislative basis for the formation of educational content of the discipline "Civic Education" and describes the methodology of gamification of the described discipline. The algorithms for creating educational games and examples of practical implementation of these algorithms are designed. Topics for discussion using the "free debate" technology are proposed and examples of gameplays on the outlined topics are given.

The article describes the gamification of the educational process as a tool for creating virtual worlds in which students can practice their skills and develop professional competencies in the discipline of Civic Education.

Keywords: Gamification, civic education, free debate, educational games.

Постановка проблеми. Повномасштабне вторгнення рф в Україні внесло свої корективи у всі сфери життя, у тому числі в концепцію патріотичного виховання. Перед педагогічними працівниками зараз постає надважливе завдання – виховати і зберегти у здобувачів освіти шанобливе ставлення до роду, родини, Батьківщини, народних традицій та звичаїв. В умовах війни та утвердження незалежності й територіальної цілісності України важливим є виховання у здобувачів освіти почуття гордості за свою державу, формування національної свідомості та готовності бути її гідним громадянином.



Цікаво та ефективно поставлені завдання можна виконати, використовуючи інноваційні методики викладання. Однією із таких методик є гейміфікація – використання ігрових елементів як засобів навчання.

Впровадження гейміфікації в освітній процес питання не нове і вже широко застосовується педагогами в закладах загальної середньої освіти, фахової передвищої та вищої освіти. Пов'язано це із тим, що, як відомо, мозок людини сприймає інформацію завдяки 5 органам чуття: зору, слуху, дотику, смаку та нюху. Дослідження показують, що при слуховому сприйнятті, тобто при читанні лекцій лектором, сприймається та засвоюється 15% інформації. При зоровому сприйнятті – 25%. Якщо ж поєднувати зорові і слухові техніки подачі інформації, то відсоток сприйняття зростає до 65%. До того ж потрібно брати до уваги і дослідження фізіологів, які показали, що 80% інформації люди отримують саме через зоровий аналізатор [6, с. 89].

Якісна освітня візуалізація має бути побудована на принципах доступності, вдалих аналогій та наочності: ілюстрацій, відео, аудіо матеріалів, майндмепінгу, методів абстракції та чітких аналогій, освітніх ігор. За допомогою впровадження перелічених інструментів в освітній процес інформація стає цікавішою та легше сприймається здобувачами освіти. Як наслідок – запам'ятовування складного матеріалу відбувається швидше і якісніше.

Європейська інтеграція ставить перед вітчизняною системою освіти нові виклики. Сучасні освітні тенденції спрямовані на збільшення інформаційного навантаження на здобувачів освіти. Технології візуалізації освітнього матеріалу спрямовані допомогти не тільки здобувачам освіти засвоїти матеріали, що вивчаються. Використання означених технологій допоможуть педагогам сформуванню якісного та цікавого освітнього контенту, який буде актуальний та ефективний у використанні та впровадженні в традиційній і дистанційній формі навчання [4, с. 90].

Гейміфікація освітнього процесу, як один із ефективних способів візуалізації, створює сприятливе середовище для утворення креативного простору обміну думками, надійного запам'ятовування нового матеріалу, креативного підходу до вирішення окреслених освітніх проблем, розвитку критичного мислення та втілення в життя нових ідей здобувачів освіти. А ще це чудовий інструмент для формування особистої думки та механізм навчання переконанню у правоті власних ідей.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні засади впровадження гейміфікації в освітній процес висвітлено у психолого-



педагогічних працях науковців: В. Беспалька, Н. Матяш, Ю. Машбиць, О. Полат, М. Савчин, Г. Селевко, та ін; педагогічні методики використання інформаційних технологій в освітньому процесі висвітлено в роботах С. Гончаренка, Р. Гуревича, Ю. Дорошенка, М. Жалдака, І. Зязюна, Ю. Рамського, М. Шкіля й ін.

Мета статті – полягає в характеристиці основ методології впровадження освітніх ігор (гейміфікації) в освітній процес та її вплив на ефективність навчання; аналізі та методах створення геймплею для освітніх ігор з дисципліни «громадянська освіта».

Виклад основного матеріалу. Ігри люблять усі. Інтеграція освітніх ігор в освітнє середовище – гейміфікація трансформує процес навчання в цікаву інтерактивну розвагу, що має на мені досягнення сталих освітніх цілей та якісного засвоєння матеріалу. Саме тому педагоги все частіше застосовують гейміфікацію освітнього простору.

Закон України «Про освіту» визначає, що метою освіти є «всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей, формування цінностей і необхідних для успішної самореалізації компетентностей, виховання відповідальних громадян, які здатні до свідомого суспільного вибору та спрямування своєї діяльності на користь іншим людям і суспільству, збагачення на цій основі інтелектуального, економічного, творчого, культурного потенціалу Українського народу, підвищення освітнього рівня громадян задля забезпечення сталого розвитку України та її європейського вибору» [1].

Відповідно до положень Концепції розвитку громадянської освіти в Україні виховний процес повинен бути невід’ємною складовою всього освітнього процесу та орієнтуватися на духовні цінності українського народу (національна самосвідомість, ідентичність, самобутність, гідність, соборність, воля), загальнолюдські цінності, зокрема морально-етичні (гідність, чесність, справедливість, повага до інституту сім’ї, турбота, повага до життя, повага до себе та інших людей) та соціально-політичні (свобода, демократія, культурне різноманіття, повага до рідної мови та культури, патріотизм, шанобливе ставлення до довкілля, повага до закону, солідарність, відповідальність) [2].

Враховуючи охарактеризовані переваги та взявши за основу законодавче підґрунтя формування якісного середовища для вивчення дисципліни «Громадянська освіта», розглянемо методологію впровадження в освітній процес методу гейміфікації. Для цього варто розглянути процес створення освітніх ігор. Розглянемо алгоритм створення гри в таблиці 1.



Таблиця 1.

Алгоритм створення освітньої гри

Визначення цілей і завдань гри	Які цілі і завдання ви хочете досягти за допомогою гри? Які навички ви хочете розвинути у здобувачів освіти?
Визначення цільової аудиторії	Для якої вікової створюється група? Якого рівня підготовки? Які інтереси і потреби у цієї аудиторії?
Аналіз предметної області	Що саме ви хочете вивчити? Які ключові поняття і терміни потрібно закріпити?
Вибір формату гри	Квест Головоломка Гра на рольові ігри Вікторина Симуляція Вікторина Кросворд Флеш-карти Дебати Онлайн-гра Настільні ігри
Розробка сюжету і геймплею	Сюжет повинен бути захоплюючим і цікавим для аудиторії. Геймплей повинен бути простим у розумінні, але складним у засвоєнні.
Розробка графічних елементів і звуку	Створення якісної візуалізації гри з продуманими графічними елементами та звуком.
Тестування гри	Тестування на цільовій аудиторії допоможе виявити недоліки і внести необхідні корективи.
Впровадження гри	Впровадження гри відбувається за допомогою онлайн-платформ, освітніх програм або інших каналів.
Оцінка ефективності гри	Для оцінки можна використовувати різні методи, наприклад: Тестування знань здобувачів освіти. Анкети та опитування. Відгуки здобувачів освіти.
Вдосконалення гри	Підвищення ефективності гри за результатами аналізу.

Інноваційні процеси в системі освіти засвідчують якісно новий етап взаємодії й розвитку науково-педагогічної та педагогічної творчості і процесів застосування її результатів [5, с. 160]. Створення освітньої гри за запропонованим алгоритмом передбачає використання освітніх планів та навчальних програм, затверджених Міністерством освіти України. Беручи за основу навчальну програму для закладів загальної середньої освіти з дисципліни «Громадянська освіта» (інтегрований



курс), 10 клас, рівень стандарту, затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 03 серпня 2022 року № 698. Наведемо приклад створення освітньої гри на тему: «Права людини та права дитини в умовах збройного конфлікту». Розглянемо приклад сценарію освітньої гри, створеної за допомогою онлайн-сервісу Wordwall в таблиці 2.

Таблиця 2.

Освітня гра з флеш картками на тему «Права людини та права дитини в умовах збройного конфлікту»

Права людини та права дитини в умовах збройного конфлікту	
Мета гри:	Усвідомлення важливості дотримання прав людини та прав дитини в умовах збройного конфлікту, визначення їхні основні положень та розвиток компетентностей захисту прав людини та дитини у критичних ситуаціях
Правила гри:	Флеш-карти поділені на категорії: «Права людини», «Права дитини», «Міжнародне гуманітарне право». Кожна картка містить сценарій або випадок збройного конфлікту. Завдання гравців визначити, які права порушені та як відновити порушене право. Гравці обговорюють юридичні аспекти, пов'язані з кожною ситуацією.
Приклади флеш-карток	 Спроекувати флеш-картки можна за допомогою сервісу Wordwall, що створює інтерактивні та друковані матеріали онлайн за допомогою шаблонів.
Рефлексія	Гравці грають роль захисників прав людини і формують стратегії захисту прав людини та дитини в умовах збройного конфлікту.



Перевагами створення освітніх ігор та дидактичних матеріалів за допомогою онлайн сервісів є швидкість у роботі, зручність у використанні та доступність ігор на усіх пристроях, що мають доступ до інтернету: на комп'ютері, планшеті, телефоні або інтерактивній дошці.

Створивши ігрову вправу, здобувачам освіти потрібно надіслати покликання або qr код. Таким чином, завдання легко персоніфікувати. Завдяки цьому, відстежується результат роботи кожного здобувача освіти.

Освітні ігри варто використовувати як тренажер при повторенні матеріалу, завдання для мозкового штурму на інтерактивній дошці чи як домашні завдання [3].

Урізноманітнити процес вивчення дисципліни Громадянська освіта можна шляхом впровадження в освітній процес гри «вільні дебати». Шляхом продуктивної дискусії на задану тему доцільно опрацьовувати спірні питання держаного управління, функціонування громадянського суспільства та міжнародно-правових інститутів. Вільні дебати – інтелектуальна гра, що розвиває у здобувачів освіти навички критичного мислення, ораторського мистецтва, вміння доводити власну думку та працювати в команді.

Методологія впровадження освітньої гри вільні дебати в освітній процес під час вивчення дисципліни Громадянська освіта включає в себе роботу на онлайн-платформах (Deatabase, The Debate League, The Debate Hub, Debate Mate), використання мультимедійних засобів та візуалізації матеріалів для створення інтерактивного середовища опрацювання проблемних питань та безпосереднього навчання дебатовати та безпосереднього створення освітньої гри вільні дебати з прописаним сценарієм та структурованими правилами ведення дискусії. Підвищити ефективність гри вільні дебати можна за рахунок залучення в освітній процес експертів з проблемних питань, відвідування судових засідань та участі в дебатних турнірах.

Існує багато варіантів впровадження гри вільні дебати в освітній процес: групові дебати, класичні дебати Карла Поппера, дебати за форматом Британський парламентарій, гра-дискусія «експертів» з проблемного питання та інші. Розглянемо найбільш поширені. Для знайомства здобувачів освіти з дебатною майстерністю доцільно розпочати дискусію з проблемних питань з огляду суперечливих думок експертів. Для цього створюємо сценарій гри з обраною тематикою, та призначаємо здобувачів освіти на ролі експертів. Для прикладу розглянемо тему «Чи повинна держава контролювати ЗМІ?». У ролі «експертів» розглянемо журналіста та політика. Відповідно, політик аргументує чому держава має контролювати роботу ЗМІ, а журналіст наводить аргументи проти такого втручання у роботу ЗМІ. Розглянемо сценарій запропонованої гри в таблиці 3.



Таблиця 3.

Сценарій освітньої гри на тему «Чи повинна держава контролювати ЗМІ?»

Чи повинна держава контролювати ЗМІ?	
Учасники	Ведучий Журналіст: Захисник свободи ЗМІ Політик: Прихильник державного контролю ЗМІ Глядачі
Сценарій гри	<i>Ведучий:</i> Доброго дня, шановні глядачі. Сьогодні ми поговоримо про те, чи повинна держава контролювати ЗМІ. <i>Журналіст:</i> Я вважаю, що держава не повинна контролювати ЗМІ. Свобода ЗМІ є основою демократичного суспільства. Вона дозволяє людям отримувати інформацію та формувати власні думки. Ось деякі аргументи на користь свободи ЗМІ: Свобода ЗМІ сприяє прозорості уряду. Свобода ЗМІ сприяє свободі слова. Свобода ЗМІ сприяє інформованості громадян. <i>Політик:</i> Я не погоджуюся. Я вважаю, що держава повинна контролювати ЗМІ, щоб захистити громадський порядок і безпеку. Ось деякі аргументи на користь державного контролю ЗМІ: Державний контроль ЗМІ може запобігти поширенню дезінформації та пропаганди. Державний контроль ЗМІ може захистити дітей від шкоди. Державний контроль ЗМІ може забезпечити, щоб ЗМІ відображали інтереси всіх громадян. <i>Ведучий:</i> Дякую за ваші виступи. Тепер перейдемо до дебатів. <i>Журналіст:</i> Я вважаю, що аргументи про те, що державний контроль ЗМІ необхідний для запобігання поширенню дезінформації та пропаганди, є перебільшеними. ЗМІ вже мають власні системи для перевірки фактів і запобігання поширенню фейкових новин. Крім того, державне регулювання ЗМІ може призвести до того, що уряд зможе використовувати ЗМІ для пропаганди власної ідеології. <i>Політик:</i> Я погоджуюся, що державне регулювання ЗМІ не є панацеєю. Однак я вважаю, що це необхідний інструмент для захисту громадського порядку і безпеки. Крім того, державне регулювання ЗМІ може бути обмеженим, щоб не допускати цензури.



	<i>Ведучий:</i> Дякую за ваші аргументи. Тепер перейдемо до питань від глядачів. <i>Глядач:</i> Ви обидва згадали про дезінформацію. Як держава може запобігти поширенню дезінформації в Інтернеті? <i>Журналіст:</i> Держава може зробити кілька речей, щоб запобігти поширенню дезінформації в Інтернеті. Вона може інвестувати в освіту громадян про те, як розпізнавати дезінформацію. Вона також може працювати з технологічними компаніями, щоб розробити ефективніші способи боротьби з дезінформацією. <i>Політик:</i> Держава також може регулювати контент, який поширюється в Інтернеті. Однак це є складним завданням, оскільки Інтернет є глобальною мережею. <i>Ведучий:</i> Дякую за відповіді. Ось ще одне питання. Чи є державне регулювання ЗМІ ефективним у країнах, де воно існує? <i>Журналіст:</i> Це залежить від конкретного випадку. У деяких країнах державне регулювання ЗМІ було ефективним у запобіганні поширенню дезінформації та пропаганди. Однак у інших країнах державне регулювання ЗМІ призвело до цензури та обмеження свободи слова. <i>Політик:</i> Я вважаю, що державне регулювання ЗМІ може бути ефективним, якщо воно проводиться справедливо та прозоро. <i>Ведучий:</i> Дякую, що приєдналися до нас сьогодні. Це були цікаві дебати.
--	---

Класичний формат дебатів (формат Карла Поппера) - це тип дебатів, у якому беруть участь дві команди, кожна з яких складається з двох учасників. Часто їх ще називають ціннісними дебатами, які покликані відобразити різні точки зору на спірні питання історії, релігії, культури, сімейного та суспільного устрою. Наразі, формат К. Поппера вважають класичним. Його використовують з метою навчання гравців – початківців, школярів або студентів першокурсників, адже він є найм'якшим форматом командних дебатів. Команда «за» виступає на користь певної позиції, а команда «проти» виступає проти цієї позиції. Дебати проводяться за певними правилами, які допомагають забезпечити справедливий та ефективний процес обговорення. Розглянемо правила проведення дебатів за форматом Карла Поппера в таблиці 4.



Таблиця 4.

**Правила проведення дебатів за форматом Карла Поппера на
тему «Чи повинна держава контролювати ЗМІ?»**

Тема дебатів:	Чи повинна держава контролювати ЗМІ?
Команди:	Команда «за» та команда «проти»
Учасники команди:	3 учасники від кожної з команд: 2 спікери та аналітик
Правила гри	Спікери по черзі, починаючи із команди «за» проводять перехресну аргументацію своєї позиції. Перший спікер команди «за» вводить дефініцію проблемного питання. На виступ кожного учасника відводиться 3 хвилини. На перехресні запитання додатково надається час – 1 хв. За часом слідкує таймкіпер. Аналітики команд здійснюють аналіз виступу свої команди та команди противника, зазначають слабкі сторони в аргументації опонентів.
Приклади аргументації	Команда ствердження: Дефініція: Засоби масової інформації (ЗМІ) - різновид медіа, орієнтований на одночасне передавання інформації великим групам людей. Держава повинна контролювати ЗМІ. Свобода ЗМІ є важливою цінністю, але вона не є абсолютним правом. Держава має право контролювати ЗМІ, щоб захистити громадський порядок і безпеку. Команда заперечення: Держава не повинна контролювати ЗМІ. Свобода ЗМІ є основою демократичного суспільства. Державі не слід втручатися в роботу ЗМІ, навіть якщо це для захисту громадського порядку і безпеки.
Суддівство	Судді оцінюють виступи учасників, а також їхню здатність дотримуватися правил дебатів.

Висновки. Гейміфікація дисципліни Громадянська освіта - це ефективний підхід до викладання що допоможе:



Розвинути критичне мислення та навички практичного вирішення проблемних питань.

Навчитися об'єктивно оцінювати інформацію та аргументи.

Розвивати вміння співпрацювати з іншими та ефективно впроваджувати свої ідеї.

Гейміфікація використовується для створення віртуальних світів, в яких здобувачі освіти можуть практикувати свої навички з основ дисципліни «Громадянська освіта». До прикладу, здобувачі освіти можуть взяти участь у симуляції виборів або попрацювати над вирішенням екологічної проблеми. Ще одним ефективним створенням здобуття предметних компетентностей являється такий вид гейміфікації, як вільні дебати. Вони допомагають здобувачам освіти навчитися висловлювати свої ідеї та слухати думки інших; розвинути вміння критично мислити та аргументувати свої позиції; сприяють вихованню толерантності та поваги до різних думок. І гейміфікація, і вільні дебати можуть бути використані в різних освітніх контекстах: при традиційному навчанні очно, в дистанційному форматі або в комбінації цих двох підходів.

Література:

1. Закон України Про освіту : прийнятий 5 вересня 2017 р. № 2145-VIII // Відомості Верховної Ради України. - 2017. - № 38–39. - С. 380.
2. Розпорядження Кабінету Міністрів України «Про схвалення Концепції розвитку громадянської освіти в Україні» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/710-2018-%D1%80>.
3. Анна Ляшенко Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами) / [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikacii%D1%97-navchannya>
4. Загородній С.П. Компетентнісний підхід у процесі неперервної освіти педагогів в умовах європейської інтеграції України / Загородній, С.П.; Іванічкіна, Н.П // Науковий часопис національного педагогічного університету імені м. П. Драгоманова. - 2022. - С. 88 – 93.
5. Нагорняк С.В. Інноваційні тенденції розвитку сучасної педагогічної освіти / Нагорняк С.В. // Наукові інновації та передові технології. - 2022. - С. 159-166.
6. Ставнича, Н.О. Використання майндмепінгу як засобу візуалізації у процесі викладання дисципліни «Міжнародне право» / Ставнича, Н.О. // Педагогіка безпеки. – 2023. С 88–93.

References:

1. Zakon Ukrainy Pro osvitu [The Law of Ukraine "On Education"] : pryiniaty 5 veresnia 2017 r. № 2145-VIII // Vidomosti Verkhovnoi Rady Ukrainy. - 2017. - № 38–39. - S. 380. [in Ukrainian].
2. Rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy «Pro skhvalennia Kontseptsii rozvytku hromadianskoi osvity v Ukraini» [Decree of the Cabinet of Ministers of Ukraine "On Approval of the Concept of Development of Civic Education in Ukraine"] (n.d.). zakon.rada.gov.ua. Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/710-2018-%D1%80>. [in Ukrainian].



3. Anna Liashenko Shist krokiv do heimifikatsii navchannia (iz prykladamy) [Six steps to gamification of learning (with examples)] - Retrieved from <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>. [in Ukrainian].

4. Zahorodnii, S.P. (2022). Kompetentnisnyi pidkhid u protsesi neperervnoi osvity pedahohiv v umovakh yevropeiskoi intehratsii Ukrainy [A competent approach in the process of continuous education of teachers in the conditions of the European integration of Ukraine]. *Naukovyi chasopys natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni m. P. Drahomanova. - Scientific journal of P. Drahomanov National Pedagogical University*, 88 – 93 [in Ukrainian].

5. Nahorniak S.V. (2022). Innovatsiini tendentsii rozvytku suchasnoi pedahohichnoi osvity [Innovative trends in the development of modern pedagogical education]. *Naukovi innovatsii ta peredovi tekhnologii. - Scientific innovations and advanced technologies*, 159-166 [in Ukrainian].

6. Stavnycha, N.O. (2023). Vykorystannia maindmeppinhu yak zasobu vizualizatsii u protsesi vykladannia dystsypliny «mizhnarodne pravo» [The use of mind mapping as a means of visualization in the process of teaching the discipline «International Law»]. *Pedahohika bezpeky. – Security pedagogy*, 88–93. [in Ukrainian].