

УДК 378.011.3-051:[37.091.33-027:791.228

DOI <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2026.19.363599>

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9376-176X>

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-4040-562X>

## РОЗВИТОК АНІМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ЗАСОБАМИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ

**Оксана Корносенко,**

докторка педагогічних наук, професорка,  
професорка кафедри теорії й методики фізичного виховання,  
адаптивної та масової фізичної культури;

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка;

**Оксана Даниско,**

докторка педагогічних наук, професорка,  
професорка кафедри теорії й методики фізичного виховання,  
адаптивної та масової фізичної культури;

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

*У статті обґрунтовано сутність та структуру анімаційної компетентності майбутнього вчителя як інтегративного особистісно-професійного утворення, що забезпечує ефективну організацію змістовного дозвілля учнів у контексті концепції «Нової української школи» та вимог чинного Професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти». Метою роботи є обґрунтування змісту компонентів анімаційної компетентності та розробка етапної методики впровадження квест-технологій як інструменту симуляції анімаційної діяльності у закладах вищої освіти. Проаналізовано ключові функції анімаційної діяльності педагога (методичну, регулюючу, соціально-гуманістичну) та виокремлено компоненти анімаційної компетентності педагога: креативно-діяльнісний, організаційно-управлінський та психолого-емоційний. Доведено, що квест-технологія є ефективним симулятором анімаційної практики, що дозволяє майбутнім фахівцям пройти шлях від безпосереднього учасника до співавтора та модератора ігрових програм. Запропоновано трирівневу модель залучення студентів до квестів, яка сприяє трансформації теоретичних знань у стійкі професійні вміння: імпровізацію, організацію групової динаміки та моделювання емоційно комфортного освітнього середовища. Окреслено роль нормативних, вибіркових дисциплін та професійно-практичної підготовки у формуванні педагогічної майстерності й методичної підготовленості педагога-аніматора. Підкреслено, що синергія теоретичної підготовки та інтенсивної практичної діяльності є вирішальною умовою формування вчителя, здатного перетворити навчальний процес на цілісну та захопливу анімаційну подію.*

**Ключові слова:** анімаційна компетентність, професійна підготовка, педагог-аніматор, квест-технології, ігрова діяльність, рекреація.

**Постановка проблеми.** Сучасна парадигма освіти в умовах реалізації концепції «Нової української школи» вимагає кардинального перегляду функціонального профілю педагога. Відповідно до чинного Професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (2024 р.), педагог має виконувати не лише функцію передавання знань, а й організатора освітнього середовища, здатного створювати емоційно безпечні та сприятливі умови для розвитку учнів. У цьому контексті особливого значення набуває анімаційна компетентність як інтегративне особистісно-професійне утворення, що забезпечує здатність фахівця до організації змістовного дозвілля, рекреації та соціалізації учнів через ігрові

технології. Місце анімаційної компетентності в системі підготовки майбутніх педагогів визначається її здатністю об'єднувати ключові трудові функції стандарту: методичну, що передбачає впровадження інноваційних ігрових моделей навчання; психологічну, спрямовану на емоційну підтримку та управління групою взаємодією; соціально-гуманістичну, що є основою для створення атмосфери довіри та партнерства. Одним із найбільш перспективних інструментів її формування у закладах вищої освіти є квест-технології.

**Аналіз джерел і публікацій.** Аналіз наукового доробку свідчить про багатогранність підходів до визначення сутності та функцій анімаційної діяльності в сучасному освітньому просторі. Зокрема, теоретичне підґрунтя спортивно-оздоровчої анімації ґрунтовно досліджено А. Віндюком (Віндюк, 2020), який класифікує її види та функції, висвітлюючи специфіку організації рекреаційних заходів. Паралельно з цим, І. Агеєва (Агеєва, 2012) розкриває потенціал анімаційних програм у туристичній галузі як засобу підвищення якості обслуговування, а Б. Лой (Лой, 2021) деталізує особливості використання анімаційних технологій саме у програмах молодіжного туризму, що є важливим для розуміння механізмів залучення юнацтва до активного дозвілля. Соціально-педагогічний аспект анімації, як засобу підтримки та адаптації дітей вимушених переселенців, висвітлено у праці Ю. Жданович (Жданович, 2016), що підкреслює гуманістичний потенціал аніматора в умовах сучасних викликів.

Теоретико-методологічні засади впровадження квестів у навчальний процес ґрунтовно розкрито у працях І. Сокол (Сокол, 2014), де авторкою запропоновано розгорнуту класифікацію квестів, що стала основою для подальшого моделювання ігрових освітніх середовищ у закладах вищої освіти. Дослідниця А. Кобобел (Кобобел, 2022) обґрунтовує квест-технологію як інноваційну форму організації дозвілля для дітей із особливими освітніми потребами, що підкреслює універсальність цього інструменту в роботі сучасного вчителя-аніматора.

Особливу групу досліджень становлять роботи, присвячені професійній підготовці фахівців: так, А. Голенкова (Голенкова, 2024) формулює конкретні вимоги до формування готовності майбутніх учителів фізичної культури до анімаційної діяльності, а А. Ткачов та Н. Ткачова (Ткачов, & Ткачова, 2026) обґрунтовують таку готовність як невід'ємний складник загальної професійної компетентності педагога. Практичні аспекти підготовки, зокрема застосування оздоровчо-анімаційних технологій для організації рекреаційної діяльності школярів, розглядають О. Школа та О. Фоменко (Школа, & Фоменко, 2026), наголошуючи на важливості інтеграції ігрових методик в освітній процес.

У контексті зарубіжного наукового дискурсу анімаційна компетентність переформується з концепцією емпіричного навчання (англ. *experiential learning*) (Kolb, Boyatzis, Mainemelis, 2001), відповідно до якої знання здобуваються через трансформацію безпосереднього досвіду в ігровій формі. Західні дослідники також розглядають ігрову взаємодію як частину інноваційної стратегії *edutainment*, що поєднує освіту (*education*) та розваги (*entertainment*) для підвищення пізнавальної мотивації учнів. Зокрема, аналіз зарубіжних практик (Feiyue, 2022; Zaric, Roeske, Lukarov, & Schroeder, 2021) свідчить, що успішний педагог-аніimator має володіти навичками гейміфікації, тобто вміти впроваджувати ігрові технології в неігрові освітні контексти для стимулювання соціальної активності школярів.

Разом з тим, попри наявність ґрунтовних праць, у яких квест-технологія висвітлюється як ефективна інтерактивна модель навчання, питання її використання саме як інструменту розвитку анімаційної компетентності майбутніх вчителів у контексті професійної підготовки потребує подальшого уточнення та систематизації. Зокрема, поглибленого вивчення та деталізації вимагає безпосередній зв'язок між впровадженням квест-технологій у навчальний процес та формуванням специфічних анімаційних якостей майбутнього вчителя, що дозволить ефективно інтегрувати ігрові методики у спортивно-рекреаційну діяльність.

**Метою** статті є обґрунтування змісту компонентів анімаційної компетентності педагогів та розробка етапної методики впровадження квест-технологій як інструменту симуляції анімаційної діяльності у закладах вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасні трансформації в системі загальної середньої освіти вимагають від педагога виходу за межі традиційної передачі знань. У контексті реалізації концепції «Нової української школи» особливого значення набуває здатність вчителя моделювати освітній процес як живий, динамічний простір взаємодії, де навчання невіддільне від емоційного розвантаження та соціального гартування. Саме тому анімаційна компетентність стає не додатковою, а базовою характеристикою професійного профілю вчителя, забезпечуючи перехід від авторитарної педагогіки до педагогіки партнерства та гри.

Згідно з актуальним Професійним стандартом «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (*Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти», 2024*), компетентності, які прямо чи опосередковано стосуються анімаційної діяльності (організації дозвілля, ігрової взаємодії та соціалізації), інтегровані в кілька ключових трудових функцій. Основу анімаційної компетентності сучасного педагога складають такі функції: по-перше, це методична, яка відповідає за безпосереднє використання ігрових та активних методів навчання й виховання, зокрема здатність добирати доцільні форми, методи та засоби виховання для різних вікових груп, впроваджувати інноваційні та особистісно зорієнтовані технології, розвивати комунікативні навички через гру, що є ядром анімації, та застосовувати творчий підхід при розробці вправ із урахуванням інтересів учнів. По-друге, регулююча функція підкреслює, що анімаційна діяльність неможлива без глибокого розуміння емоційного стану групи, тому вона передбачає здатність до психоемоційної підтримки, стимулювання соціалізації через розуміння індивідуальних особливостей дітей та формування їхньої позитивної самооцінки через активну участь у заходах. По-третє, соціально-гуманістична функція виступає фундаментом для створення атмосфери драйву та довіри, включаючи здатність будувати безпечне середовище, вільне від цькування, утверджувати цінності гуманізму власним прикладом та налагоджувати конструктивну взаємодію між усіма учасниками. Крім того, Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти» визначає нові ролі вчителя як наставника та модератора, що фактично є анімаційними за своєю суттю, оскільки передбачають трансформацію від простого донесення інформації до підтримки ініціативності учнів та об'єднання спільнот для спільної творчості. Таким чином, анімаційна компетентність у Професійному стандарті представлена як здатність вчителя професійно поєднувати методики активного навчання (квести, ігри) з психологічною підтримкою та створенням емоційно сприятливого середовища для розвитку особистості (*Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти», 2024*).

На основі аналізу провідних наукових праць визначено, що анімаційна компетентність майбутнього вчителя є інтегративним особистісно-професійним утворенням. Вона характеризує готовність педагога до проєктування та реалізації змістовного дозвілля учнів, спрямованого на їхнє оздоровлення, рекреацію та соціалізацію через синтез активної рухової діяльності, ігрових технологій та художньої творчості.

Спираючись на аналіз наукових досліджень та вимоги, закріплені в Професійному стандарті «Вчитель закладу загальної середньої освіти», у структурі анімаційної компетентності педагога доцільно виділити взаємопов'язані компоненти, які забезпечують цілісність професійної діяльності:

– креативно-діяльнісний компонент базується на методичній функції й передбачає здатність вчителя виходити за межі стандартних сценаріїв. Здатність до педагогічної імпровізації та швидкої адаптації сценарію під реакцію аудиторії; вміння «перевтілюватися» (змінювати соціальні ролі: від наставника до ігрового персонажа чи модератора); навички розробки авторського ігрового контенту (квестів, сторітелінгу, дидактичних ігор), що стимулюють пізнавальний інтерес та творчість учнів;

– організаційно-управлінський компонент відповідає за здатність до модерації та створення безпечного середовища. Тут анімація виступає інструментом керування колективом. Вміння керувати груповою динамікою (ефективний розподіл ролей у групах, зняття емоційної напруги); здатність трансформувати освітній простір у «майданчик для

взаємодії»; навички тайм-менеджменту в ігрових ситуаціях та вміння підтримувати баланс між розвагою і досягненням освітніх цілей (Ткачов, & Ткачова, 2026);

– психолого-емоційний компонент базується на соціально-гуманістичній функції, виступаючи концептуальним ядром анімаційної діяльності. Важливою складовою є здатність до діагностики психоемоційного стану через моніторинг вербальних та невербальних сигналів учнів, що дозволяє педагогу оперативно здійснювати корекцію навчально-ігрового процесу. Цей компонент охоплює вміння конструювати педагогічні ситуації успіху для кожної дитини, що стимулює процеси соціалізації, зміцнює впевненість у собі та сприяє розвитку позитивної «Я-концепції» через активну участь у заходах (Жданович, 2016).

Ці компоненти дозволяють вчителю не просто проводити заходи, а створювати цілісний виховний простір, де гра стає природним механізмом розвитку особистості.

Квест-технологія в сучасній освіті розглядається як складна інтерактивна модель, що базується на розв'язанні проблемних завдань із чітко визначеним сюжетом, елементами рольової гри та пошуку інформації чи об'єктів у реальному або віртуальному просторі. Для розвитку анімаційної компетентності вчителів квест-технології є унікальним інструментом, оскільки вони дозволяють педагогу пройти шлях від активного учасника гри до її організатора, розвиваючи при цьому ключові компоненти професійної майстерності. Зокрема, у контексті креативно-діяльнісного компонента квест стимулює вчителя до педагогічної імпровізації та оволодіння навичками перевтілення, адже будь-який квест потребує занурення в ігрову атмосферу. Щодо організаційно-управлінського компонента, то під час квесту педагог навчається тонкощам організатора. Він не диктує умови, а моделює ситуації вибору, керує групою динамікою та вчиться ефективно розподіляти ролі в команді для досягнення спільної мети. Психолого-емоційний компонент розвивається через створення ситуацій емоційного піднесення, що є сутністю анімації, де вчитель навчається зчитувати реакції учнів і оперативно адаптувати складність завдань під їхній стан. Окрім того, розробка квестів сприяє вдосконаленню анімаційної компетентності, оскільки вимагає інтеграції QR-кодів, платформ гейміфікації та мультимедійного контенту, що робить освітній продукт конкурентоспроможним і цікавим для сучасного покоління. Квест-технологія виступає ефективним симулятором реальної анімаційної діяльності, що дозволяє майбутнім педагогам опановувати складні механізми ігрової взаємодії. Таким чином, застосування квест-технологій у підготовці вчителів перетворює навчання на динамічний процес рекреації та соціалізації, де ігрові методики стають природним інструментом для розвитку ініціативності, критичного мислення та емоційного інтелекту як самого педагога, так і його вихованців.

Розвиток анімаційної компетентності майбутнього вчителя – це багатогранний процес, що реалізується через інтеграцію теоретичних знань із психології, педагогіки та мистецтва з інтенсивною практичною підготовкою.

У ході професійної підготовки розроблено та запропоновано три послідовні етапи залучення здобувачів до квестів, які забезпечують поетапний розвиток анімаційної компетентності. На першому етапі здобувач є учасником, беручи участь у професійно орієнтованих іграх, як-от «Таємниці олімпійського руху» або «Маршрут інклюзії», що дає змогу особисто відчувати вплив ігрової легенди, динаміку виконання завдань та механізми занурення в ігрову атмосферу. На другому етапі реалізується роль студента як співавтора, під час якого майбутні вчителі самостійно розробляють ігрові сценарії, формують концептуальну «легенду», добирають реквізит та вибудовують логістику переміщення між станціями. Третій етап передбачає роль студента як модератора, що полягає у безпосередньому проведенні квесту для однолітків або учнів під час педагогічної практики, де відшліфовується майстерність організації, навички оперативного реагування та підтримки емоційного драйву гри.

Такий трирівневий підхід трансформує теоретичні знання у стійку анімаційну компетентність, забезпечуючи низку переваг. По-перше, сюжетність квесту вчить студента створювати «легенду» як концептуальну основу анімаційної програми, що дозволяє

утримувати увагу аудиторії протягом усього заходу. По-друге, командна спрямованість технології розвиває здатність організовувати конструктивну взаємодію в мікрогрупах, моделюючи процеси соціалізації та лідерства в ігровому середовищі. По-третє, притаманна квестам непередбачуваність формує у майбутнього фахівця психологічну готовність до імпровізації, що є критично важливим для аніматора в моменти, коли реальна ситуація виходить за межі заздалегідь підготовленого сценарію і потребує швидкої корекції дій. Таким чином, інтеграція квестів у навчання перетворює теоретичну підготовку на практичний досвід керування емоціями та груповою динамікою, гарантуючи високу якість майбутньої рекреаційно-виховної діяльності педагога.

Структура програми розвитку компетентності педагога-аніматора охоплює три блоки дисциплін, що закладають фундамент педагогічного артистизму, комунікації (ораторського мистецтва) та методичної майстерності.

Перший блок становлять нормативні дисципліни, що формують теоретичний фундамент професії. До них належать «Педагогіка», «Психологія», «Педагогічна майстерність», де студенти опановують теорію гри, класифікацію анімаційних програм і методику організації рекреаційних заходів. Цей цикл забезпечує розуміння групової динаміки, емоційних станів учнів та механізмів подолання конфліктів у неформальному освітньому середовищі.

Другий блок – це вибіркові дисципліни, що поглиблюють спеціалізацію та відпрацьовують прикладні навички. Особливе місце тут посідають спеціальні курси як-от «Організація анімаційних заходів», «Педагогічна анімація», «Рухливі ігри та методика їх навчання», «Основи ораторської майстерності». У межах цих дисциплін майбутні вчителі формують навички перевтілення, володіння голосом, мімікою та жестикуляцією, необхідні для створення переконливої ігрової легенди. Також ці курси навчають проєктувати квести, ігри-подорожі та інтерактивні вікторини, інтегруючи їх з освітніми цілями. Важливим доповненням є курс «Цифрові технології в освіті», спрямований на гейміфікацію навчання за допомогою мобільних додатків та онлайн-платформ.

Вирішальну роль відіграє третій блок – практична підготовка, що охоплює навчальні та виробничі практики. Навчально-виховна практика у літніх оздоровчих таборах виступає головним «полігоном» для аніматора, де студент цілодобово занурений у середовище організації дитячого дозвілля, опановуючи ролі лідера, ігротехніка та організатора. Додатковим ефективним ресурсом є волонтерська діяльність у молодіжних центрах та участь у студентському самоврядуванні, що дозволяють відпрацювати навички імпровізації в реальних умовах. У підсумку, лише синергія теоретичних курсів, що надають професійні знання та тривалих практик, що формують вміння, дозволяє підготувати викладача, здатного перетворити навчальний процес на захопливу анімаційну подію.

**Висновки.** Підсумовуючи результати дослідження анімаційної компетентності майбутнього вчителя в контексті сучасних освітніх трансформацій, можна зробити такі висновки. Анімаційна компетентність визначена як складне інтегративне особистісно-професійне утворення, що є базовою характеристикою сучасного вчителя. В умовах реалізації концепції «Нової української школи» та відповідно до Професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти», ця компетентність трансформує роль учителя з передавача знань в організатора та модератора, здатного ефективно поєднувати навчання з рекреацією та соціалізацією учнів. Доведено, що анімаційна компетентність має багатокомпонентну структуру, яка включає: креативно-діяльнісний, організаційно-управлінський, психолого-емоційний компоненти. Така структура дозволяє вчителю комплексно впливати на розвиток особистості дитини через гру та творчість. Встановлено, що квест-технологія виступає універсальним симулятором анімаційної діяльності. Її впровадження у процес підготовки студентів за трирівневою моделлю й забезпечує поетапне опанування навичок режисури, сценаристики та групової модерації. Квести

розвивають критично важливі для аніматора якості: готовність до імпровізації, вміння працювати в команді та здатність створювати цілісну ігрову легенду. Розвиток анімаційної компетентності є результатом інтеграції теоретичного навчання та інтенсивної практичної діяльності, що дозволяє сформувати фахівця, здатного моделювати сучасний, емоційно комфортний освітній простір.

## ЛІТЕРАТУРА

- Агеєва, І. С. (2012). Можливості використання анімаційних програм в туризмі. *Молодий учений*, 6, 123-125. Взято з <https://infotour.in.ua/ageeva.htm>
- Віндюк А. В. (2020) Спортивно-оздоровча анімація: види, функції, особливості організації. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, 190, 15-19. DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2020-1-190-15-19>
- Голенкова, А. (2024). Вимоги щодо формування готовності майбутніх учителів фізичної культури до анімаційної спортивної діяльності. В кн. *Психолого-педагогічні проблеми вищої і середньої освіти в умовах сучасних викликів: теорія і практика: матеріали VIII Міжнар. наук.-практ. конф.* (с. 258-262). Харків: Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди. Взято з <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/14844>
- Жданович, Ю. М. (2016). Педагогічна анімація як засіб соціально-педагогічної підтримки дітей вимушених переселенців. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*, 1, 119-125. Взято з [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/708543/2016\\_1\\_23.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/708543/2016_1_23.pdf)
- Кобобел, А. (2022). Квест-технологія як інноваційна форма організації дозвілєвої діяльності дітей із особливими освітніми потребами. *Ukrainian professional education = Українська професійна освіта*, 11, 157-168. DOI: <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2022.11.275579>
- Лой, Б. І. (2021). Особливості використання анімаційних технологій в програмах з молодіжного туризму. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 15: науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)*, 5К (134), 219-222. Взято з <https://enpuirb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/24de619c-e84f-43c6-950f-beecb9cab395/content>
- Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти».* (2024). Наказ Міністерства освіти і науки України № 1225. Взято з [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/93546/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/93546/)
- Сокол, І. М. (2014). Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 36, 369-374. Взято з [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_36\\_55](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_36_55)
- Ткачов, А. С., & Ткачова, Н. О. (2026). Готовність до анімаційної спортивної діяльності як важливий складник професійної компетентності майбутніх учителів фізичної культури. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 26. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18526681>
- Школа, О. М., & Фоменко, О. В. (2026). Застосування оздоровчо-анімаційних технологій у підготовці майбутніх учителів фізичної культури до організації рекреаційної діяльності школярів. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 27. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18778576>
- Feiyue, Z. (2022). Edutainment methods in the learning process: Quickly, fun and satisfying. *International Journal of Environment, Engineering and Education*, 4(1), 19-26. DOI: <https://doi.org/10.55151/ijeedu.v4i1.41>
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2001). Experiential learning theory: Previous research and new directions. In R. J. Sternberg, & L. Zhang (Eds.), *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles*. Routledge. DOI <https://doi.org/10.4324/9781410605986>
- Zaric, N., Roepke, R., Lukarov, V., & Schroeder, U. (2021). Gamified Learning Theory: The Moderating role of learners' learning tendencies. *International Journal of Serious Games*, 8(3), 71-91. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i3.438>

## REFERENCES

- Ahieieva, I. S. (2012). Mozhyvosti vykorystannia animatsiinykh prohram v turyzmi [Possibilities of using animation programs in tourism]. *Molodyi uchenyi* [Young scientist], 6, 123-125. Retrieved from <https://infotour.in.ua/ageeva.htm> [in Ukrainian].
- Vindiuk A. V. (2020) Sportyvno-ozdorovcha animatsiia: vydy, funktsii, osoblyvosti orhanizatsii [Sports and recreational animation: types, functions, features of the organization]. *Naukovi zapysky. Serii: Pedahohichni nauky* [Scientific notes. Series: Pedagogical Sciences], 190, 15-19. DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2020-1-190-15-19> [in Ukrainian].
- Holenkova, A. (2024). Vymohy shchodo formuvannia hotovnosti maibutnikh uchyteliv fizychnoi kultury do animatsiinoi sportyvnoi diialnosti [Requirements for the formation of the readiness of future teachers of physical culture for animation sports activities]. In *Psykhologo-pedahohichni problemy vyshchoi i serednoi osvity v umovakh suchasnykh vyklykiv: teoriia i praktyka* [Psychological and pedagogical problems of higher and secondary education in the conditions of modern challenges: theory and practice]: materialy VIII Mizhnar. nauk.-prakt. konf. (pp. 258-262). Kharkiv: Kharkivskiy natsionalnyi pedahohichnyi universytet imeni H. S. Skovorody. Retrieved from <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/14844> [in Ukrainian].
- Zhdanovych, Yu. M. (2016). Pedahohichna animatsiia yak zasib sotsialno-pedahohichnoi pidtrymky ditei vymushenykh pereselentsiv [Pedagogical animation as a means of social and pedagogical support for children of internally displaced persons]. *Naukovi zapysky NDU im. M. Hoholia. Psykhologo-pedahohichni nauky* [Scientific notes of NDU im. N. Gogol. Psychological and pedagogical sciences], 1, 119-125. Retrieved from [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/708543/2016\\_1\\_23.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/708543/2016_1_23.pdf) [in Ukrainian].
- Kobobel, A. (2022). Kvest-tekhnologiiia yak innovatsiina forma orhanizatsii dozvillievoi diialnosti ditei iz osoblyvymy osvitnimy potrebamy [Quest technology as an innovative form of organizing leisure activities for children with special educational needs]. *Ukrainian professional education = Ukrainska profesiina osvita*, 11, 157-168. DOI: <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2022.11.275579> [in Ukrainian].
- Loi, B. I. (2021). Osoblyvosti vykorystannia animatsiinykh tekhnolohii v prohramakh z molodizhnoho turyzmu [Features of the use of animation technologies in youth tourism programs]. *Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M. P. Drahomanova. Serii 15: naukovo-pedahohichni problemy fizychnoi kultury (fizychna kultura i sport)* [Scientific journal of the National Pedagogical University named after M. P. Drahomanov. Series 15: scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports)], 5K (134), 219-222. Retrieved from <https://enpurb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/24de619c-e84f-43c6-950f-beecb9cab395/content> [in Ukrainian].
- Pro zatverdzhennia profesiinoho standartu «Vchytel zakladu zahalnoi serednoi osvity»* [On the approval of the professional standard "Teacher of the institution of general secondary education"]. (2024). Nakaz Ministerstva osvity i nauky Ukrainy No 1225. Retrieved from [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/93546/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/93546/) [in Ukrainian].
- Sokol, I. M. (2014). Klasyfikatsiia kvestiv [Classification of quests]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh* [Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools], 36, 369-374. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_36\\_55](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_36_55) [in Ukrainian].
- Tkachov, A. S., & Tkachova, N. O. (2026). Hotovnist do animatsiinoi sportyvnoi diialnosti yak vazhlyvyi skladnyk profesiinoi kompetentnosti maibutnikh uchyteliv fizychnoi kultury [Readiness for animation sports activities as an important component of the professional competence of future physical education teachers]. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky* [Pedagogical Academy: scientific notes], 26. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18526681> [in Ukrainian].
- Shkola, O. M., & Fomenko, O. V. (2026). Zastosuvannia ozdorovcho-animatsiinykh tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnikh uchyteliv fizychnoi kultury do orhanizatsii rekreatsiinoi diialnosti

shkoliariv [Application of health and animation technologies in the preparation of future teachers of physical culture to the organization of recreational activities of schoolchildren]. *Pedahohichna Akademiia: naukovy zapysky* [Pedagogical Academy: scientific notes], 27. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18778576> [in Ukrainian].

Feiyue, Z. (2022). Edutainment methods in the learning process: Quickly, fun and satisfying. *International Journal of Environment, Engineering and Education*, 4 (1), 19-26. DOI: <https://doi.org/10.55151/ijeedu.v4i1.41>

Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2001). Experiential learning theory: Previous research and new directions. In R. J. Sternberg, & L. Zhang (Eds.), *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles*. Routledge. DOI <https://doi.org/10.4324/9781410605986>

Zaric, N., Roepke, R., Lukarov, V., & Schroeder, U. (2021). Gamified Learning Theory: The Moderating role of learners' learning tendencies. *International Journal of Serious Games*, 8(3), 71-91. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i3.438>

## DEVELOPING ANIMATION SKILLS IN FUTURE TEACHERS USING QUEST TECHNOLOGIES

***Oksana Kornoshenko,***

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,  
Professor in the Department of Theory and Methods of Physical Education,  
Adaptive and Mass Physical Culture;  
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University;

***Oksana Danisko,***

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,  
Professor, Department of Theory and Methods of Physical Education,  
Adaptive and Mass Physical Culture;  
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University

*This article examines the essence and structure of animation competence for future teachers as an integrative personal and professional development process that ensures the effective organization of meaningful leisure activities for students within the context of the «New Ukrainian School» concept and the requirements of the current Professional Standard for «Teachers of General Secondary Education Institutions». The aim of this work is to substantiate the content of the components of animation competence and to develop a phased methodology for the implementation of quest technologies as a tool for simulating animation activities in higher education institutions. The key functions of a teacher's facilitation activities (methodological, regulatory, and socio-humanistic) have been analyzed, and the components of a teacher's facilitation competence have been identified: creative-activity-based, organizational-managerial, and psychological-emotional. It has been demonstrated that quest technology is an effective simulator of animation practice, allowing future specialists to progress from direct participants to co-authors and moderators of game programs. A three-level model for engaging students in quests is proposed, which facilitates the transformation of theoretical knowledge into sustainable professional skills: improvisation, organization of group dynamics, and the creation of an emotionally comfortable educational environment. The role of core and elective courses, as well as professional and practical training, in developing the pedagogical skills and methodological competence of an animation teacher is outlined. It is emphasized that the synergy between theoretical training and intensive practical activity is a crucial factor in developing a teacher capable of transforming the educational process into a cohesive and engaging animation event.*

**Keywords:** animation competence, professional training, teacher-animator, quest technologies, game-based activities, recreatio.

Надійшла до редакції 10.02.2026 р.