

Гейміфікація в освітньому процесі майбутніх учителів фізичної культури

Тищенко Валерія Олексіївна¹, Верітов Олександр Ігорович¹

Опубліковано	Секція	УДК
29.10.2025	Освіта/Педагогіка	378.147:796.011.3

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.22704497>

Анотація. Стаття присвячена гейміфікації як інструменту організації освітнього процесу під час підготовки майбутніх учителів фізичної культури. Ідея проста: студенти сьогодні звикли до ігрового формату задовго до того, як сідають за парту у виші, тож лекція без зворотного зв'язку й змагального елементу програє навіть короткому тесту в смартфоні. У статті розглянуто, що саме мається на увазі під гейміфікацією — не розваги заради розваг, а перенесення окремих ігрових механік (бали, рівні, бейджі, рейтинги, квести) у звичайний навчальний процес. Проаналізовано, чому традиційна модель викладання дисциплін теоретико-методичного циклу — лекція, семінар, залік — рідко залишає студентів простір для самостійного вибору темпу й формату роботи, а це позначається на мотивації. Окремо розглянуто дослідження, які прямо стосуються підготовки педагогів фізичного виховання: там гейміфіковані заняття підвищували залученість студентів і, що важливіше, формували в них звичку самим використовувати ігрові прийоми на шкільному уроці. На основі цього в статті вибудовано модель, яка охоплює бально-рейтингове оцінювання, квести для засвоєння теорії, командні змагальні формати на практичних заняттях, систему бейджів професійного зростання та рефлексивний щоденник студента. Матеріал може бути корисним викладачам педагогічних і фізкультурних закладів вищої освіти, методистам, а також тим, хто розробляє навчальні програми з фізичного виховання.

Ключові слова: гейміфікація, ігрові технології, професійна підготовка, майбутні вчителі фізичної культури, навчальна мотивація, ігрові механіки.

Gamification in the Educational Process of Future Physical Education Teachers

Annotation. The article looks at gamification as a way to organize the educational process in the training of future physical education teachers. The idea is simple: today's students grew up with game-like formats long before they entered a lecture hall, so a lecture without feedback or a competitive element tends to lose out even to a short quiz on a phone. The article discusses what gamification actually means in this context — not entertainment for its own sake, but the transfer of specific game mechanics (points, levels, badges, ratings, quests) into an ordinary academic setting. It examines why the traditional way of teaching theoretical and methodological courses — a lecture, a seminar, a pass/fail exam — rarely leaves room for

¹ доктор наук з фізичного виховання і спорту, професор, професор кафедри теорії та методики фізичної культури і спорту, Запорізький національний університет, вул. Університетська, 33-А, м. Запоріжжя, Україна, orcid.org/0000-0002-9540-9612, valeri-znu@ukr.net

² доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри фізичної культури і спорту Запорізький національний університет, вул. Університетська, 66, Запоріжжя, Україна, orcid.org/0000-0002-3793-3010, kop230405@gmail.com

students to choose their own pace or format, and how this affects motivation. Particular attention is paid to studies dealing directly with the training of physical education teachers, where gamified classes increased student involvement and, more importantly, built the habit of using game-based methods later in school lessons. Based on this, a model is put together that includes point-rating assessment, quests for mastering theory, team-based competitive formats in practical classes, a badge system marking professional growth, and a reflective student journal. The material may be useful to instructors at pedagogical and sport-related higher education institutions, methodologists, and those developing physical education curricula.

Keywords: gamification, game-based technologies, professional training, pre-service physical education teachers, learning motivation, game mechanics.

Вступ

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Реформа фізкультурної освіти ставить перед закладами вищої освіти доволі конкретне завдання: випустити не просто людину, яка знає методику фізичного виховання, а фахівця, здатного зацікавити клас, що звик до динамічних форматів і миттєвого зворотного зв'язку. Проблема в тому, що саму підготовку такого фахівця часто організовують за старою схемою – лекція, конспект, залік, де ініціатива студента зведена до мінімуму [1].

Гейміфікація в такому контексті не данина моді, а спроба вирішити цілком практичне завдання: зробити навчальну діяльність студента впізнаваною для нього самого, оскільки саме в ігровій логіці – бали, рівні, прогрес, змагання – сучасна молодь звикла оцінювати власні досягнення [1; 8]. Ще у 2011 році Deterding зі співавторами описали гейміфікацію як перенесення елементів гри в неігровий контекст, і відтоді ця формула практично не змінилася, хоча підходи до застосування суттєво розширилися.

Для майбутнього вчителя фізичної культури тут є ще один шар: гейміфіковане заняття у виші – це водночас і спосіб навчання, і зразок методики, яку студент згодом перенесе на власний урок. Дослідження Flores-Aguilar та колег, проведене якраз серед студентів педагогічних програм фізичного виховання, показало: після участі в гейміфікованих заняттях студенти не лише активніше залучалися до роботи, а й почали інакше дивитися на власну майбутню практику – багато хто прямо казав, що «навчився більшого, бо був більше залучений» [3].

Утім, у масовій практиці підготовки педагогів фізкультурного профілю ігрові елементи з'являються радше випадково, ніж системно. Огляд Hamari, Koivisto та Sarsa свідчить, що ефекти гейміфікації доволі стійкі в різних освітніх контекстах [4], проте перенести цей досвід у конкретну дисципліну – скажімо, у методику фізичного виховання чи теорію і методику спортивного тренування – поки що радше виняток, ніж правило.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Не до кінця зрозуміло, як поєднати бально-рейтингове оцінювання, квестові завдання та змагальні формати в межах однієї дисципліни, не перетворивши заняття на розважальний захід. Так само мало вивчено, які інструменти дозволяють оцінити, чи справді зросла мотивація студента, а не лише його активність заради балів. Окремо стоїть питання: чи готові самі студенти, пройшовши через гейміфіковане навчання, потім свідомо застосовувати ці прийоми на шкільному уроці, чи це залишається досвідом «для себе».

Ці питання варто розглянути в межах сучасної моделі професійної підготовки фахівців фізичного виховання.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою даної статті є обґрунтувати модель гейміфікації освітнього процесу майбутніх учителів фізичної

культури, яка підвищує навчальну мотивацію студентів і водночас готує їх до самостійного використання ігрових технологій у школі.

Завдання статті:

1. Розглянути, як науковці тлумачать поняття «гейміфікація» стосовно вищої освіти.
2. Оцінити, які ігрові елементи й механіки здатні підвищити мотивацію студентів фізкультурних спеціальностей.
3. Показати слабкі місця традиційної організації занять, через які випускники приходять у школу без досвіду ігрової методики.
4. Побудувати модель гейміфікації для підготовки майбутніх учителів фізичної культури.
5. Дати викладачам конкретні орієнтири щодо впровадження ігрових технологій у навчальний процес.

Об'єкт дослідження: освітній процес професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури в закладах вищої освіти.

Предмет дослідження: гейміфікація як засіб підвищення навчальної мотивації та професійної готовності майбутніх учителів фізичної культури.

Результати

Наукові джерела сходяться в тому, що гейміфікація працює не завдяки самим ігровим атрибутам, а завдяки психологічним механізмам, які вони запускають, – почуттю прогресу, автономії, належності до групи [8]. Бал чи бейдж самі собою нічого не змінюють; ставлення студента до навчання змінює те, наскільки чесно й прозоро побудована система, у якій цей бал з'являється.

Тут варто розділити дві речі: гейміфікацію як загальний освітній тренд і гейміфікацію, вбудовану саме в підготовку педагогів фізичного виховання. Перше вивчено доволі широко [2; 4; 7], друге – значно менше.

З небагатьох прямих досліджень у цій царині показовим є вже згадане дослідження Flores-Aguilar і колег: студенти педагогічної програми фізичного виховання, пройшовши через гейміфіковані заняття, повідомляли не лише про вищу мотивацію, а й про зміну власного погляду на роль викладача – багато хто почав розуміти, що гру можна вписати в серйозний навчальний контекст, а не протиставляти їй [3]. Це напряму стосується того, з чим стикається випускник у школі: клас чекає не лекції, а взаємодії.

На практиці різниця відчутна вже на рівні окремого заняття. Студент, який сам розробляє й проводить квест для однокласників, тренує зовсім інші навички, ніж той, хто конспектує лекцію: йому доводиться продумати послідовність завдань, розрахувати час, зреагувати, якщо щось піде не за планом. Це та сама педагогічна імпровізація, яка знадобиться йому за кілька років на шкільному стадіоні.

Ландерс у своїй теорії гейміфікованого навчання наполягає на простій, але часто ігнорованій умові: ігровий елемент має бути прив'язаний до навчальної мети, а не додаватися поверх неї [6]. Нах зі співавторами, оглядаючи десятки досліджень з гейміфікації освіти, приходять до подібного висновку – там, де ігрову механіку підбирали під конкретне завдання курсу, ефект був стабільнішим, ніж там, де вона існувала «для настрою» [7].

Саме з цієї причини перелік ігрових елементів варто прив'язувати не до абстрактної «цікавості», а до конкретних освітніх завдань підготовки вчителя фізичної культури (табл.).

Таблиця

Гейміфікація освітнього процесу майбутніх учителів фізичної культури

Педагогічний елемент	Мета	Формат реалізації	Очікуваний ефект
Бально-рейтингова система	Підтримати регулярну навчальну активність	Бали за завдання, участь у заняттях, самостійну роботу	Прозоріше оцінювання, менше «штурмівщини» перед сесією
Квест-технології	Закріпити теоретико-методичний матеріал в ігровій формі	Ланцюжок завдань зі зростанням складності та підказками	Глибше засвоєння теми, більше самостійності
Командні змагальні формати практичних занять	Відпрацювати організацію змагальної діяльності	Студенти самі проводять міні-змагання чи естафету для групи	Розвинені організаторські й комунікативні навички
Бейджі та рівні професійного зростання	Зробити прогрес студента видимим	Бейджі за проведене заняття, розроблений конспект, участь у проєкті	Стійкіша мотивація, професійна ідентичність
Рефлексивний щоденник студента	Допомогти усвідомити власний розвиток	Короткі щотижневі записи про здобутки, труднощі, ігрові рішення	Розвинена педагогічна рефлексія

Кожен із цих елементів можна впровадити окремо, але разом вони складають те, що варто називати моделлю, а не набором прийомів.

1. Бально-рейтингова система оцінювання:

Приклад: за практичне завдання, активність на семінарі чи власноруч складений конспект заняття студент отримує бали, які підсумовуються в загальному рейтингу групи.

2. Квест-технології для засвоєння теоретичного матеріалу:

Приклад: студенти проходять серію завдань з історії фізичного виховання, поступово відкриваючи нові рівні складності.

3. Командні змагальні формати практичних занять:

Приклад: студенти самостійно готують і проводять спортивну естафету для однокласників, а потім розбирають, що вдалося, а що ні.

4. Бейджі та рівні професійного зростання:

Приклад: за перше самостійно проведене заняття студент отримує бейдж «Молодий методист», який фіксується в електронному портфоліо.

5. Рефлексивний щоденник студента:

Приклад запису: «Сьогодні вперше сама провела гейміфіковане заняття – перші п'ятнадцять хвилин ніхто не розумів правил, зате потім рейтинг команд зробив свою справу».

Разом ці п'ять елементів дають студенту не лише знання, а й особистий досвід участі в грі – те, без чого важко переконливо провести гру з чужого боку, перед класом.

Практика показує: студенти, які пройшли гейміфіковані курси, частіше беруть на себе ініціативу – пропонують власні формати заняття, а не чекають, поки викладач розпише завдання [3; 8]. Авторитет такого студента в групі зазвичай будується не на оцінках, а на тому, наскільки цікаво він уміє організувати процес для інших.

Окрему роль тут відіграє швидкість зворотного зв'язку. Коли бал чи рівень з'являється відразу після виконання завдання, а не через два тижні після сесії, студент бачить власний прогрес і може щось змінити в підготовці ще до підсумкового контролю [6].

Є й зворотний бік. Той, хто сам пройшов через гейміфіковане навчання, з більшою ймовірністю спробує щось подібне на своєму першому уроці – просто тому, що вже бачив, як це працює зсередини, а не лише читав про це в підручнику з методики.

При цьому масова практика підготовки педагогів фізичного виховання досі тримається переважно на лекції та заліку. Викладач подає матеріал, студент його відтворює, зворотний зв'язок – одна оцінка в кінці семестру [10]. Це не погана модель сама по собі, але вона нічого не каже студенту про те, як організувати живу групу дітей на уроці.

У більшості програм немає ні бально-рейтингового стимулювання, ні квестів, ні командних форматів – про це просто не заходить мова, коли курс і так щільно розписаний за темами.

Останні роки дослідники все частіше пишуть про наслідки такого підходу: формальне ставлення до занять, низьку залученість, а головне, випускника, який теоретично знає, що таке гра на уроці фізичної культури, але жодного разу сам через неї не проходив [2; 4]. А саме цей досвід, здається, і вирішує, чи стане ігровий прийом частиною реального уроку, чи залишиться пунктом у методичці.

Тож питання не в тому, чи потрібна гейміфікація підготовці вчителів фізичної культури, а в тому, як вписати її в курс так, щоб вона працювала на конкретну дисципліну, а не існувала окремо від неї.

Висновки

Аналіз наукових джерел і практики підготовки педагогів фізичного виховання дозволяє зробити кілька висновків. Гейміфікація дійсно підвищує мотивацію й залученість студентів, але працює вона там, де ігрові елементи прив'язані до конкретної навчальної мети, а не додані для розваги.

Традиційна модель підготовки – лекція, семінар, залік – тримається переважно на репродуктивному засвоєнні матеріалу і рідко залишає студенту простір для власної ініціативи.

Без ігрового досвіду під час навчання випускнику складніше перенести подібні прийоми на шкільний урок: він може знати теорію, але не мати особистого відчуття, як це працює в реальній групі.

Модель, описана в статті, – бально-рейтингове оцінювання, квести, командні змагальні формати, бейджі професійного зростання та рефлексивний щоденник – дає студенту саме такий досвід, а не лише перелік прийомів на майбутнє.

Викладачам варто впроваджувати ці елементи не всі одразу, а поступово, під конкретні теми курсу – так і студентам легше звикнути, і саму модель простіше скоригувати за результатами перших занять.

Перспективи подальших досліджень варто пов'язати з практичною апробацією описаної моделі на кількох дисциплінах теоретико-методичного циклу та з порівнянням того, як по-різному реагують на гейміфікацію студенти першого й випускного курсів.

Список використаних джерел

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York : ACM, 2011. P. 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
2. Dicheva D., Dichev C., Agre G., Angelova G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society. 2015. Vol. 18, No. 3. P. 75–88.
3. Flores-Aguilar G., Prat-Grau M., Fernández-Gavira J., Muñoz-Llerena A. “I Learned More Because I Became More Involved”: Teacher's and Students' Voice on Gamification in Physical Education Teacher Education. International Journal of Environmental Research and Public Health. 2023. Vol. 20, No. 4. Art. 3038. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph20043038>
4. 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. Waikoloa, 2014. P. 3025–3034. DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
5. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco : Pfeiffer, 2012. 336 p.
6. Landers R. N. Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. Simulation & Gaming. 2014. Vol. 45, No. 6. P. 752–768. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
7. Nah F. F.-H., Zeng Q., Telaprolu V. R., Ayyappa A. P., Eschenbrenner B. Gamification of Education: A Review of Literature. HCI in Business : Lecture Notes in Computer Science. Cham : Springer, 2014. Vol. 8527. P. 401–409. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39
8. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in Theory and Action: A Survey. International Journal of Human-Computer Studies. 2015. Vol. 74. P. 14–31. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
9. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia : Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
10. Кириленко В. В., Кириленко Н. М., Крижановський А. І. Застосування ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2023. Вип. 69. С. 43–55. DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2023-69-43-55>
11. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. Спецвипуск. С. 250–260. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>