

УДК 37.016:796]:[37.091.33:001.895]:373.091.2.014.3](045)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ В КОНТЕКСТІ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Віталій Лелека, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізичної культури та спорту, Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського.
ORCID: 0000-0001-5680-7784

E-mail: leleka9984@ukr.net

Ярослав Гузенко, магістрант, Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського.

ORCID: 0009-0009-3580-7211

E-mail: strannik12ya@gmail.com

У статті досліджуються особливості гейміфікації як інноваційного методу навчання фізичної культури в загальноосвітній школі. Визначено, що ігрові елементи мають здатність тривалий час утримувати увагу гравців. Тому зазначений метод має широкі перспективи використання в освітньому процесі, зокрема, в навчанні фізичної культури.

Проаналізовано, як використання гейміфікованих практик сприяє розвитку компетентностей, визначених концепцією Нової української школи. Розглянуто основні інструменти гейміфікації на уроках фізичної культури.

Ключові слова: інноваційні методи навчання; сучасні технології; гейміфікація; Нова українська школа; компетентність; фізична культура; мотивація; самореалізація; гра.

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE METHOD OF TEACHING PHYSICAL CULTURE IN THE CONTEXT OF NEW UKRAINIAN SCHOOL

Vitalii Leleka, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Physical Culture and Sports Department, V. Sukhomlynskyi Mykolaiv National University.

ORCID: 0000-0001-5680-7784

E-mail: leleka9984@ukr.net

Yaroslav Huzenko, Master's Student, V. Sukhomlynskyi Mykolaiv National University.

ORCID: 0009-0009-3580-7211

E-mail: strannik12ya@gmail.com

The article explores the features of gamification as an innovative method of teaching physical education in secondary schools. It is determined that the use of the game approach significantly increases the effectiveness of the educational process.

It has also been determined that game elements have the ability to hold the attention of players for a long time. Therefore, this method has broad prospects for use in the educational process, in particular, in teaching physical education. The game can be both a means and a form of self-control in learning. When applying the gamification method in teaching, the teacher uses various game strategies that

increase students' interest in learning and form long-term motivation.

The article analyzes how the use of gamified practices contributes to the development of competencies defined by the concept of the New ukrainian school, in particular, the competence of a healthy lifestyle. It is realized through physical education lessons and extracurricular forms of physical education.

Gamification of the learning process involves game design – visualization of educational material in a game style. This makes learning material more accessible, diverse, and interesting for students. Gamification of learning implies that the teacher introduces elements of computer games, social networks, and other digital media popular among students into the educational process. This helps to create a comfortable learning environment for students and increase their motivation.

The main tools of gamification in physical education lessons are considered. Particularly effective are the use of non-standard classes and equipment, the flipped classroom method, the use of various activities, team interaction, individual development, interactive method, and the use of modern technologies.

Keywords: *innovative teaching methods; modern technologies; gamification; New ukrainian school; competence; physical education; motivation; self-realization; game.*

Фізична культура – важлива складова сучасної освітньої програми, оскільки сприяє розвитку фізичного та ментального здоров'я учнів, їх пізнавальних процесів, соціальної адаптації та емоційного благополуччя. Водночас дослідники й освітяни-практики відзначають низьку мотивацію сучасних учнів загальноосвітніх шкіл до занять фізичною культурою. Результати досліджень свідчать про те, що сучасні школярі ведуть переважно малорухомий спосіб життя: більшість із них не відвідує спортивних секцій, не виконує ранкову гімнастику, не цікавиться рухливими іграми [1, с. 11].

Для вирішення цієї проблеми потрібні системні зміни у підходах до навчання фізичної культури в загальноосвітній школі. Зокрема, на це спрямована концепція Нової української школи (далі НУШ). Вона має на меті не тільки мотивувати дітей до занять фізичною культурою, а й розвивати компетентності, що дадуть учням можливість самореалізуватися в подальшому житті.

В цьому аспекті потребує адаптації традиційний урок фізичної культури: він повинен враховувати потреби сучасних школярів. Передусім потребують оновлення методи навчання: вчителі повинні враховувати технологічний розвиток і його вплив на нове покоління учнів, а отже – ширше використовувати інноваційні методи в організації навчального процесу.

Концепція НУШ неодноразово ставала об'єктом досліджень і обговорень серед науковців і практиків у галузі освіти. Реформа НУШ була впроваджена в 2018 року Міністерством освіти і науки України з метою модернізації і підвищення якості освіти в Україні. Зокрема, одною з цілей НУШ є створення інноваційної системи навчання, орієнтованої на учня.

Впровадження НУШ спричинило й дослідження методів навчання фізичної культури. Зокрема, цьому питанню присвячені дослідження Н. Москаленко, Н. Сорокаліт, О. Андрєєвої та багатьох інших дослідників.

Мета статті – визначити основні інноваційні методи навчання фізичної культури і проаналізувати перспективи їх застосування в контексті НУШ.

Інноваційні методи навчання з'являються постають в освітньому процесі як реакція на технологічний розвиток суспільства. В нових умовах вони виявляють високу ефективність у досягненні навчальних цілей.

Н. В. Москаленко зазначає, що поняття «інноваційний метод» означає не стільки

створення нового методу, скільки переосмислення вже наявних методів з урахуванням нових особливостей освітнього середовища [4]. Відповідно, в контексті НУШ критеріями для виокремлення інноваційних методів можна вважати: інтегрованість із сучасними технологіями, спрямованість на індивідуальний розвиток та мотивацію учнів, створення інклюзивного та інтерактивного навчального середовища.

Серед інноваційних методів найбільшого поширення в практиці навчання фізичній культурі в загальноосвітній школі набула гейміфікація. Цей метод означає використання ігрових елементів в неігрових контекстах. Традиційно ігри широко використовуються в педагогічній практиці, зокрема у навчанні фізичної культури. Водночас сам термін «гейміфікація» досі широко не розповсюджений.

Серед науковців поширена думка, що гейміфікація ефективна для підвищення мотивації учнів загальноосвітніх шкіл. Зокрема, таку думку відстоюють А. Безсмертний, А. Редькіна, Л. Вареніна та ін. Водночас, у сучасній освіті не розроблені системи, які б поєднували змагальний, ігровий та візуалізований підходи для активізації навчально-пізнавальної діяльності. Це обмежує використання гейміфікованих технологій у загальноосвітній школі.

Л. Вареніна пропонує використовувати ігрові технології для розвитку творчих здібностей учнів. Як показує практика, використання ігрового підходу суттєво підвищує ефективність навчального процесу. Дослідниця також зазначає, що гра може бути як засобом, так і формою самоконтролю в навчанні. Застосовуючи в навчанні метод гейміфікації, вчитель використовує різні ігрові стратегії, які підвищують інтерес учнів до навчання і формують довготривалу мотивацію [2, с. 172].

І. Бахметьєва зазначає, що гейміфікація навчального процесу передбачає ігровий дизайн – візуалізацію навчального матеріалу в ігровому стилі. Це робить навчальний матеріал більш доступним, різноманітним і цікавим для учнів. Гейміфікація навчання передбачає, що вчитель впроваджує в освітній процес елементи комп'ютерних ігор, соціальних мереж та інших цифрових медіа, популярних серед школярів. Це дозволяє створити комфортне навчальне середовище для учнів та підвищити їх мотивацію.

К. Вербах представляє гейміфіковані практики у вигляді комплексної структури, що складається із взаємопов'язаних елементів:

- ігрова динаміка – певна побудова та алгоритм використання сценаріїв, щоб постійно підтримувати інтерес гравця на високому рівні та забезпечувати його емоції (зворотний зв'язок – інформація про успіхи гравця, його досягнення);

- ігрова механіка – інформування або правила, які мають визначати поведінку гравця: колекціонування, накопичення ресурсів, виклик (мета для досягнення); співробітництво (виконання роботи над помилками, взаємодопомога при вирішенні задач); можливе використання елементів сценарію (іноді – складного сюжету з нелінійним розвитком), які характерні для ігрового процесу (це можуть бути нагороди, бали, унікальні статуси, тощо); можливий вплив на сценарій залежно від їх рішень та виконаних завдань;

- ігрова естетика – елементи, які нагадують гру (адаптаційні інструкції, аватарки, значки (бейджі), шкала прогресу, рівні, дошка лідерів, квести, команди, подарунки) та дозволяють створити таке ігрове враження, аби гравець відчував себе учасником подій, що сприяє емоційній залученості;

- соціальна взаємодія – використання технік, що забезпечують взаємодію

гравця та гри, або багатьох гравців між собою (наприклад, рольова спрямованість ігрового процесу) [7].

Головна перевага гейміфікації полягає в здатності ігрових елементів тривалий час утримувати увагу гравців. Тому зазначений метод має широкі перспективи використання в освітньому процесі, зокрема, в навчанні фізичної культури.

В зарубіжній практиці навчання фізичної культури сформувались провідні інструменти гейміфікації. Зокрема, Р. Ферраз виділяє серед них такі [6, с. 35]:

1. Системи балів і турнірні таблиці. Вони мотивують учнів до досягнення цілей і викликають здорову конкуренцію. Бали можна нараховувати за виконання завдань або досягнення певних проміжних цілей. Таблиці лідерів відображають прогрес і рейтинг окремих учнів або команд.

2. Квести та місії. Проведення позакласних заходів у вигляді квестів або місій може створити занурює учнів у ігрове середовище, яке викликає у них більший інтерес, ніж традиційні навчальні завдання. Учня можна запропонувати послідовність завдань, виконуючи які, вони отримуючи винагороду або переходять на новий рівень гри. Такий підхід до проведення уроків або позакласних заходів значно посилює залученість учнів.

3. Віртуальна винагорода. Пропонуючи винагороду (наприклад, віртуальну валюту, яку можна використовувати в межах школи), можна стимулювати учнів до більш активної участі в навчальній діяльності. Винагороду учні можуть отримувати за виконання завдань, перемоги в шкільних змаганнях тощо.

4. Система рівнів. Сукупність навчальних завдань можна організувати у вигляді системи рівнів. Відстежуючи власний прогрес, учні отримують відчуття досягнення та майстерності. Просуваючись по рівнях, вони отримують доступ до нових завдань, контенту чи винагород, що мотивує їх продовжувати навчання і розвиватися.

5. Елементи співпраці та змагань. Вони сприяють командній роботі та зацікавленню учнів. Вони можуть працювати разом у командах над вирішенням проблем або змагатися один з одним в освітніх іграх чи виконанню завдань. Це заохочує взаємодію, співпрацю і здорову конкуренцію між учнями. Вони можуть оцінювати свій прогрес, визначити сфери, які потребують вдосконалення, і відповідно скоригувати свої навчальні стратегії. Відстеження успішності, наприклад, за допомогою індикаторів прогресу або візуального представлення досягнень, може додатково мотивувати учнів прагнути до подальшого розвитку.

6. Сторітелінг – подання навчального матеріалу за допомогою популярних сюжетів, персонажей тощо. Це може зробити навчальний матеріал більш близьким для учнів, а тому він краще запам'ятовується.

7. Застосування цифрових сервісів і мобільних додатків. Ці платформи можуть пропонувати віртуальну симуляцію, інтерактивні завдання або відстежувати прогрес учнів у їх виконанні. В багатьох мобільних додатках використовуються нагороди і рівні для підвищення мотивації та зацікавлення учнів.

8. Змагання і челенджі. Їх учні можуть виконувати індивідуально або в командах. Такі змагання можуть бути спрямовані на встановлення особистих рекордів, відстеження прогресу, отримання нагород після досягнення поставлених цілей тощо.

Розвиток технічних засобів приводить до того, що в якості інструментів гейміфікації все частіше використовують інструменти доповненої (AR) і віртуальної реальності (VR). Вчителі можуть впроваджувати ці технології, щоб урізноманітнити

заняття з фізичної культури. Учні можуть відпрацьовувати навички у віртуальному середовищі або брати участь в інтерактивних іграх, які поєднують фізичні вправи з елементами віртуальної реальності.

Цифрові інструменти (наприклад, фітнес-трекери, датчики тощо) використовуються в навчальному процесі як інструмент зворотного зв'язку. Вони дозволяють відстежувати прогрес у виконанні завдань та інші показники, важливі в окремих навчальних ситуаціях. Зокрема, з такою метою можна використовувати пристрої, що вимірюють частоту пульсу, кількість кроків, точність рухів тощо.

Гейміфікація дозволяє дітям вчитися в інтерактивному середовищі, де вони можуть тренуватися, робити помилки та виправляти їх. Це активний стиль навчання, який не викликає втоми.

Оновлений Державний стандарт базової середньої освіти передбачає, що учні повинні володіти ключовими компетентностями, зокрема, компетентністю щодо здорового способу життя. Вона реалізується через уроки фізичної культури та позаурочні форми фізичного виховання, які розвивають уміння свідомо ставитися до власного здоров'я та здоров'я інших, організовувати гру чи інший вид рухової діяльності, спілкуватися в різних ситуаціях фізкультурно-спортивної діяльності.

Для формування зазначених компетентностей перспективним є використання елементів гейміфікації на уроках фізичної культури та в позакласній роботі. Завдяки цьому вчитель може створити активне освітнє середовище, забезпечити різні форми інтегрованого навчання та контролювати формування компетентностей у учнів різних вікових груп відповідно до Концепції НУШ, Державного стандарту базової середньої освіти та методик компетентнісного навчання.

Форми реалізації принципів гейміфікації на уроках фізичної культури і в позакласній роботі залежать від конкретних освітніх цілей. Це можуть бути квести, турніри та змагання, флешмоби та руханки, челенджи, естафети, ігри, тощо. Зокрема, автори посібника «Методичний путівник Нової української школи: фізична культура» пропонують такі форми роботи: онлайн-турніри, кіберспортивні змагання, що передбачають окрім віртуальної обов'язкову реальну рухову активність учнів, види активностей з використанням спеціального обладнання (скелелазіння, лазертаг тощо). [3, с. 25].

Дослідники зазначають, що використання принципів гейміфікації з використанням онлайн-інструментів на уроках фізкультури дає ряд переваг: дозволяє впроваджувати велику кількість спортивних ігор, має широку сферу застосування у фізкультурно-оздоровчій і спортивно-масовій роботі, дозволяє організувати дистанційне і змішане навчання учнів тощо.

Експерименти з впровадження інноваційних методів та елементів гейміфікації на уроках фізичної культури показали підвищення рівня мотивації та самореалізації учнів. Особливо ефективними виявилися такі методи, як: ігрові, гейміфікація, використання нестандартних занять та обладнання, метод перевернутого класу, використання різноманітних активностей, командна взаємодія, індивідуальний розвиток, інтерактивний метод, використання сучасних технологій. Учні проявили більшу зацікавленість до нових форм навчання на уроках. У порівнянні з традиційними підходами, метод гейміфікації дійсно покращив показники внутрішньої та зовнішньої мотивації

здобувачів освіти до занять та збільшив рівень реалізації їх можливостей.

Оновлення форм, методів, засобів навчання в загальноосвітній школі, зокрема, в навчанні фізичної культури, має використовувати нетрадиційні організаційні та методичні підходи, що мають застосовуватися в комплексі для підвищення результативності. В цьому аспекті високу ефективність виявляють принципи гейміфікації, оскільки вони враховують інтереси учнів, а отже, навчання, побудоване за такими принципами, викликає у них інтерес. Використання гейміфікованих форм навчання дозволяє навчати учнів фізичній культурі в різноманітних контекстах, а отже і формувати компетентності, передбачені концепцією Нової української школи.

Впровадження гейміфікації у шкільні уроки фізичної культури в контексті НУШ відкриває широкі перспективи для формування здорового та фізично розвиненого покоління. Поєднуючи ігрові елементи з принципами компетентнісного підходу та учень-центрованого навчання, гейміфікація трансформує традиційні уроки фізкультури на захопливі рухові активності. Це мотивує учнів до активної участі, розвиває ключові компетентності, фізичні якості та сприяє глибшому засвоєнню знань про здоровий спосіб життя.

Перспективи подальших розвідок включають адаптацію гейміфікованих програм до різних вікових груп та рівнів фізичної підготовки, аналіз впливу ігрових механік на рухову активність та спортивні досягнення учнів, а також дослідження довготривалої ефективності такого підходу для закріплення звички до регулярних занять фізичною культурою та формування культури здоров'я, з урахуванням національних традицій та цінностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева О. Головач І., Хрипко І. Формування мотивації учнів молодшого шкільного віку до оздоровчої рекреаційної рухової активності. *Фізична культура, спорт та здоров'я нації*. Житомир, 2016. С. 11–15.
2. Прокоф'єва Л. А. Тітова Г. В. Гейміфікація як метод формування стійкої мотивації до занять фізичною культурою. *Сучасні методи та форми організації освітнього процесу у закладах вищої освіти*: зб. матеріалів Всеукр. наук.-метод. конф. Одеса: Університет Ушинського, 2022. С. 172–177.
3. Методичний путівник Нової української школи: фізична культура: зб. метод. матеріалів / Качан О. А., Кудрявець Д. С., Вольвак М. О.; за заг. ред. Качана О. А. Краматорськ: Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2021. 62 с.
4. Москаленко Н. В., Сорокаліт Н. С., Турчик І. Х. Ключові компетентності у фізичному вихованні школярів в рамках реформи «Нова українська школа». *Науковий часопис ім. М. П. Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)*. Київ, 2020. С. 364–371.
5. Сорокаліт Н. С. Готовність учителів фізичної культури до реалізації основних положень Нової української школи у фізичному вихованні. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2021. № 2. С. 137–146.
6. Ferraz R., Ribeiro, D., Alves A. R. et al. Using Gamification in Teaching Physical Education: A survey review. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*. 2024. Issue 20(1). P. 31–44. DOI: 10.26773/MJSSM.240304
7. Verbakh V. Gamification. URL: <https://gameit.tech/tag/kevin-verbakh/>

REFERENCES

1. Andreieva, O., Holovach, I., Khrypko, I. (2016). Formuvannia motyvatsii uchniv molodshoho shkil'noho viku do ozdorovchoi rekreatsinyoi rukhovoi aktyvnosti. *Fizychna kultura, sport ta zdorovyia natsii*. Kyiv, 11–15 [in Ukrainian].

2. Prokofieva, L., Titova, H. (2022). Heymifikatsiia yak metod formuvannia stiykoi motyvatsii do zaniat`fizychnoyu kulturoyu. *Suchasni metody ta formy orhanizatsii osvithoiho protsesu u zakladah vyshchoyi osvity: Proceedings of the Scientific and Metodical Conference*. Odesa, 172–177 [in Ukrainian].
3. *Metodychnyi putivnyk Novoyi ukrains`koyi shkoly: fizychna kul`tura* (2021). Kramatorsk [in Ukrainian].
4. Moskalenko, N., Sorokolit, N., Turchyk, I. (2020). Kliuchovi kompetentnosti u fizychnomu vykhovanni shkolariv v ramkakh reformy “Nova ukrains`ka shkola”. *Naukovyi chasopys im. M. P. Drahomanova*. Kyiv, 354–371 [in Ukrainian].
5. Sorokolit, N. (2021). Hotovnist` uchyteliv fizychnoyi kul`tury do realizatsiyi osnovnykh polozhen` Novoyi ukrains`koyi shkoly u fizychnomu vykhovanni. *Sportyvnyi visnyk Prydniprovyia*, 2, 137–146 [in Ukrainian].
6. Ferraz, R., Ribeiro, D., Alves, A.R. et al. (2024). Using Gamification in Teaching Physical Education: A survey review. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*, 20(1), 31–44. DOI: <https://doi.org/10.26773/mjssm.240304> [in Ukrainian].
7. Verbakh, V. Gamification. URL: <https://gameit.tech/tag/kevin-verbakh/> [in Ukrainian].