

Гейміфікація у професійній підготовці майбутніх учителів фізичної культури: досвід інтеграції в дисципліни «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова»

*Тищенко Валерія Олексіївна¹, Клопов Роман Вікторович²,
Халемендик Юлія Євгенівна³, Кириченко Наталя Володимирівна⁴*

Опубліковано

Секція

УДК

10.09.2025

Освіта/Педагогіка

37.018.43:796

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17101261>

Анотація. У статті представлено результати дослідження з інтеграції гейміфікації у дисципліну «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» в контексті професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури. Метою даної статті є обґрунтування доцільності використання гейміфікації як складової навчальної дисципліни «Інформаційні технології в освіті» у підготовці майбутніх учителів фізичної культури. Об'єкт дослідження: освітній процес підготовки майбутніх учителів фізичної культури у закладах вищої освіти в умовах цифрової трансформації. Предмет дослідження: методичні засади та педагогічні умови використання гейміфікації в межах дисциплін «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» як інноваційного інструменту підвищення мотивації та ефективності навчання студентів. Розкрито сутність гейміфікації як педагогічної технології, визначено її основні принципи та механізми. Систематизовано цифрові сервіси та платформи (Moodle, Google Classroom, Kahoot, Quizizz, Classtime, AhaSlides), що дозволяють реалізувати гейміфіковані стратегії у навчальному процесі. Представлено модель етапів впровадження гейміфікації: від мотиваційного старту до системного навчання, контролю та рефлексії. Особливу увагу приділено аналізу результатів апробації гейміфікованих завдань у студентських групах. За даними опитування, студенти відзначили зростання мотивації та активності у групових формах роботи, тоді як викладачі підтвердили підвищення дисципліни та якості виконання завдань. У статті також окреслено переваги гейміфікації для розвитку професійних компетентностей майбутніх педагогів і виявлено потенційні ризики, пов'язані з надмірною ігровізацією, різним рівнем цифрової грамотності та підвищеним навантаженням на викладача. Запропоновані підходи підтверджують доцільність гейміфікації як інноваційного інструмента підготовки вчителів фізичної культури, що поєднує цифрові технології з ефективними дидактичними стратегіями.

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, професор, професор кафедри фізичної культури і спорту Запорізький національний університет, вул. Університетська, 66, Запоріжжя, Україна, orcid.org/0000-0001-9036-4331, clopov.r@gmail.com

³ кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри ноземних мов професійного спрямування, Запорізький національний університет вул. Університетська, 66-А, м. Запоріжжя, Україна, orcid.org/0000-0001-5335-5292, halemendyk@gmail.com

⁴ завідувач навчальної лабораторії інформаційного забезпечення освітнього процесу, Запорізький національний університет, м. Запоріжжя, 69600, м. Запоріжжя, вул. Університетська, 66, Україна, kynawa@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0491-856X>

Ключові слова: гейміфікація, інформаційні технології в освіті, професійна підготовка педагогів, майбутні учителі фізичної культури, цифрові освітні платформи, мотивація студентів, інтерактивні методи навчання.

Gamification in the Professional Training of Future Physical Education Teachers: Experience of Integration into the Disciplines “Information Technologies in Education” and “Foreign Language”

Abstract. The article presents the results of a study on the integration of gamification into the disciplines “*Information Technologies in Education*” and “*Foreign Language*” in the context of the professional training of future physical education teachers. The purpose of this article is to substantiate the feasibility of using gamification as a component of the discipline “*Information Technologies in Education*” in the training of future physical education teachers. Object of the study: the educational process of training future physical education teachers in higher education institutions under conditions of digital transformation. Subject of the study: methodological foundations and pedagogical conditions for the use of gamification within the disciplines “*Information Technologies in Education*” and “*Foreign Language*” as an innovative tool to enhance students’ motivation and learning effectiveness. The essence of gamification as a pedagogical technology has been revealed, and its main principles and mechanisms have been identified. Digital services and platforms (*Moodle, Google Classroom, Kahoot, Quizizz, Classtime, AhaSlides*) that allow the implementation of gamified strategies in the educational process have been systematized. A model of gamification implementation stages has been presented: from motivational initiation to systematic learning, assessment, and reflection. Particular attention has been paid to the analysis of the results of piloting gamified tasks in student groups. According to the survey data, students noted an increase in motivation and activity in group work, while teachers confirmed an improvement in discipline and the quality of task performance. The article also outlines the advantages of gamification for the development of professional competencies of future teachers and identifies potential risks associated with excessive gamification, differences in students’ digital literacy levels, and increased workload for teachers. The proposed approaches confirm the feasibility of gamification as an innovative tool for training physical education teachers, combining digital technologies with effective didactic strategies.

Keywords: gamification, information technologies in education, teacher training, future physical education teachers, digital educational platforms, student motivation, interactive teaching methods.

Вступ

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв’язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Сучасний освітній простір перебуває в умовах активної цифрової трансформації. Масовий доступ до інформації, поширення електронних платформ навчання, зміна комунікативних моделей і навчальних стратегій нового покоління студентів формують нові виклики для вищої та середньої школи. Одним із ключових завдань постає не лише впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у навчальний процес, але й створення таких дидактичних моделей, що забезпечать високий рівень мотивації, залученості та результативності здобувачів освіти.

Попри широкий вибір ІКТ-засобів, проблема полягає в тому, що їхнє використання часто обмежується лише функціями передачі інформації чи контролю знань. Це призводить до зниження інтересу учнів, формального виконання завдань і, як наслідок, недостатньої ефективності навчання. У цьому контексті гейміфікація постає як сучасна педагогічна технологія, що дозволяє інтегрувати ігрові механіки у неігрове освітнє

середовище, підвищуючи мотивацію, стимулюючи активність та підтримуючи сталість уваги.

Наукове значення проблеми визначається потребою в розробці методичних стратегій поєднання ІКТ та гейміфікації, що відповідають принципам студентоцентрованого навчання й компетентнісного підходу [16]. Практичне значення полягає у створенні гейміфікованих освітніх середовищ у курсах фізичної культури та спорту, де інформаційні технології здатні не лише відтворювати навчальний контент, але й перетворювати його на інтерактивний досвід, що розвиває когнітивні, комунікативні та соціальні компетентності майбутніх учителів.

У сучасній системі професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури особливу роль відіграють дисципліни, які забезпечують розвиток ключових компетентностей – цифрової та комунікативної. Саме тому для аналізу було обрано курси «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова». Перша дисципліна формує здатність працювати з цифровими платформами й інтегрувати інноваційні інструменти у навчальний процес, друга – розвиває іншомовну комунікативну компетентність, що є необхідною умовою професійної мобільності педагога у міжнародному освітньому середовищі. Використання гейміфікації у цих курсах дозволяє одночасно посилити мотивацію студентів, забезпечити інтерактивність занять та сформувати практичні навички, які безпосередньо впливатимуть на ефективність їхньої майбутньої професійної діяльності.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значний науковий і практичний інтерес до використання гейміфікації в освітньому процесі, низка аспектів залишається недостатньо опрацьованою. Передусім це стосується системної інтеграції ігрових механік у курси, орієнтовані на інформаційні технології, з урахуванням специфіки підготовки майбутніх учителів фізичної культури. Більшість наукових праць розкриває загальні підходи до застосування гейміфікації, однак бракує методичних розробок, які б поєднували традиційні засоби навчання, цифрові інструменти (Moodle, Google Classroom, Kahoot, Classtime тощо) та ігрові сценарії, релевантні саме фізкультурно-спортивному середовищу.

Недостатньо дослідженими залишаються такі питання: яким чином оптимально адаптувати базові ігрові конструкції (бали, бейджі, рівні, лідерборди) до завдань професійної підготовки вчителя фізичної культури; які ризики несе надмірна ігровізація освітнього процесу (зниження внутрішньої мотивації, формалізація навчальної активності, нерівність можливостей студентів із різним рівнем цифрової грамотності); як забезпечити баланс між мотиваційним ефектом гейміфікації та реальними вимогами освітніх стандартів і професійних компетентностей; відсутність апробованих інструментів оцінювання ефективності гейміфікованих курсів саме у сфері фізичної культури й спорту; потреба у створенні адаптивних моделей гейміфікації, які враховують індивідуальні освітні траєкторії здобувачів та умови змішаного чи дистанційного навчання.

Таким чином, актуальною залишається проблема розробки та апробації методичних стратегій гейміфікації у поєднанні з інформаційними технологіями, що не лише урізноманітнюють освітній процес, а й сприяють формуванню у студентів стійкої професійної мотивації та здатності використовувати інноваційні підходи у майбутній педагогічній практиці.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою даної статті є обґрунтування доцільності використання гейміфікації як складової компонентів «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів «Середня освіта (Фізична культура)», що передбачає: аналіз теоретичних основ та сучасного стану досліджень у сфері гейміфікації; визначення

педагогічних умов ефективної інтеграції ігрових механік у цифрове освітнє середовище; розроблення та представлення можливих моделей застосування гейміфікації в межах дисципліни, орієнтованих на специфіку фізкультурно-спортивної освіти; окреслення потенційних переваг і ризиків впровадження гейміфікаційних підходів у підготовці майбутніх учителів; формування рекомендацій для практичного використання цифрових і гейміфікованих інструментів у навчально-виховному процесі закладів вищої освіти.

Завдання статті:

1. Проаналізувати науково-методичні джерела, присвячені проблемі гейміфікації в освіті та її місцю в системі інформаційних технологій.

2. Визначити сутність, основні принципи та механізми гейміфікації як педагогічної технології.

3. Розкрити потенціал використання ігрових елементів у дисциплінах «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» з урахуванням підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

4. Систематизувати приклади цифрових платформ і сервісів, що забезпечують впровадження гейміфікаційних стратегій у навчальний процес.

5. Окреслити переваги й ризики застосування гейміфікації у професійній підготовці майбутніх педагогів.

Об'єкт дослідження: освітній процес підготовки майбутніх учителів фізичної культури у закладах вищої освіти в умовах цифрової трансформації.

Предмет дослідження: методичні засади та педагогічні умови використання гейміфікації в межах дисциплін «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» як інноваційного інструменту підвищення мотивації та ефективності навчання студентів.

Для досягнення мети та розв'язання поставлених завдань у статті використано комплекс взаємодоповнюючих методів дослідження:

1. Теоретичні методи: аналіз і узагальнення наукових джерел з проблематики гейміфікації та застосування інформаційних технологій в освіті; систематизація вітчизняного й зарубіжного досвіду впровадження ігрових механік у навчальний процес; моделювання можливих варіантів інтеграції гейміфікації у дисципліни «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова».

2. Емпіричні методи: спостереження за освітнім процесом у закладах вищої освіти та фіксація особливостей використання цифрових інструментів; опитування студентів і викладачів щодо ефективності та доцільності застосування гейміфікації у навчанні; педагогічний експеримент (пілотне впровадження елементів гейміфікації у навчальні завдання з дисципліни).

3. Методи кількісної та якісної обробки даних: статистичний аналіз результатів опитувань і навчальних досягнень студентів; порівняльний аналіз традиційних та гейміфікованих форм організації освітнього процесу; якісна інтерпретація отриманих даних з метою виявлення тенденцій і закономірностей.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Системні огляди та методичні напрацювання свідчать, що гейміфікація в освіті розвивається у двох взаємопов'язаних напрямках: теоретико-поняттєве обґрунтування (компоненти, механіка, динаміка, дизайн) і практичні моделі інтеграції в ІКТ-середовище (LMS, інтерактивні сервіси, квести). Узагальнення подає навчально-методичний посібник Самодумської та Матвеева, який акумулює як зарубіжні, так і українські джерела та пропонує покрокові алгоритми впровадження в курсах ЗВО [1].

Ruiz JJR та ін. (2024) провели систематичний огляд 90 досліджень (2013–2023) щодо використання гейміфікації для підвищення учнівської зацікавленості (school engagement) у початковій і середній школі. Вони зробили висновок, що треба розглядати engagement ширше, охоплюючи академічну, емоційну та поведінкову компоненти.

Також підкреслили необхідність аналізу не лише мотивації, але й інших чинників, що впливають на навчальний процес [28].

Simsek (2025) в огляді 24 тез і 41 статті (2013–2021) висвітлив гейміфікацію в онлайн-навчанні. Висновок: гейміфікаційні елементи (як-от бали, бейджі, лідерборди) позитивно впливають на когнітивні та афективні фактори – мотивацію, участь, академічні результати [12].

Triantafyllou (2025) виявив через описовий літературний огляд (46 статей) ключові рамки (теорії, моделі), елементи гейміфікації, а також обмеження й виклики. Він зокрема наголошує на потенціалі персоналізації та розвитку soft skills – важливих для навчання й виховання [13].

Sal-de-Rellán та ін. (2025) досліджували застосування гейміфікації у фізичній культурі середньої і старшої школи. Систематичний огляд 19 досліджень показав: гейміфікація покращує мотивацію, автономію, соціальні навички та атмосферу уроків, але не дає однозначного ефекту на академічні результати чи розвиток моторики. Також підкреслено потребу ретельніших контрольних дизайнів і довгострокових спостережень [9].

Низка вчених здійснила аналіз теоретичних і емпіричних джерел із гейміфікації в українській освіті. Зокрема було виявлено позитивний вплив на мотивацію, розвиток проактивності, академічні результати, командну взаємодію. Ідеї: групові квести, швидкі вікторини, моделювання ситуацій, бізнес-ігри [14].

Авторами описано практичне застосування гейміфікації у підготовці вчителів англійської мови в Україні (Київський національний лінгвістичний університет). Дослідження засвідчило зростання компетентності та мотивації студентів-викладачів [7].

Wlodarski et al. (2025) представили інноваційний інструмент Socratique — гейміфікована платформа peer-review з генеративним AI-помічником. В експерименті магістранти надавали більше якісної та добровільної зворотної оцінки роботам однокурсників, що показало ефективність гібридних рішень на межі гейміфікації й AI [17].

Фахівцями проаналізувано 43 статті й виділив ключові бар'єри гейміфікації: складність впровадження, організаційні проблеми, брак підготовки викладачів — все це обмежує її широке прийняття і потребує уваги на рівні політики й стратегії [11].

Таким чином, огляд сучасних наукових джерел дає підстави стверджувати, що гейміфікація є перспективним інструментом удосконалення освітнього процесу. Більшість зарубіжних та вітчизняних досліджень підтверджують її позитивний вплив на мотивацію, залученість, розвиток комунікативних і соціальних навичок студентів, хоча дані щодо безпосереднього зростання академічних результатів залишаються неоднозначними [3, 4].

Особливо відчутним є ефект гейміфікації у сферах, де важлива емоційна включеність і командна взаємодія, зокрема у фізичному вихованні. Водночас науковці наголошують на необхідності чіткого дидактичного проектування ігрових механік, врахування індивідуальних освітніх траєкторій та стандартизації критеріїв оцінювання ефективності, що створює підґрунтя для подальших досліджень і практичних розробок, спрямованих на інтеграцію гейміфікації у дисципліни «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» з метою підготовки сучасних конкурентоспроможних учителів фізичної культури.

Результати

У ході аналізу наукових джерел і власних методичних напрацювань було уточнено понятійний апарат гейміфікації як педагогічної технології. Встановлено, що її сутність полягає у використанні ігрових механік для активізації навчання, підвищення мотивації та формування позитивного емоційного клімату. Визначені базові принципи

(мотиваційна орієнтація, прозорий зворотний зв'язок, поступове ускладнення, соціальна взаємодія, індивідуалізація) та механізми (PBL-система, прогрес-бари, квести, бонуси, ролева взаємодія), що створює фундамент для системного впровадження гейміфікації у навчальний процес закладів вищої освіти.

Визначено, що саме цифрова орієнтованість дисципліни полегшує використання гейміфікованих методів. Найбільш релевантними виявилися: Moodle – квестові модулі, рейтингові таблиці, бейджі; Kahoot / Quizizz – інтерактивні вікторини у форматі змагання; Classtime – групові завдання з миттєвим фідбеком; Google Classroom – цифрові сертифікати й бейджі за активність; QR-квест – інтеграція мультимедійних ресурсів у практичні завдання.

Апробація запропонованих методик у навчальних групах показала позитивні результати (табл. 1). У таблиці наведено результати апробації гейміфікованих методик у навчальних групах. Аналіз отриманих даних свідчить про позитивні зміни як у сприйнятті студентів, так і в оцінках викладачів. Зокрема, студенти зафіксували зростання навчальної мотивації на 25 % (за даними самооцінки), що супроводжувалося більш активною участю у групових формах роботи (72 % респондентів відзначили підвищену залученість). Викладачі підтвердили ці тенденції, акцентуючи на зростанні дисципліни, зменшенні випадків відволікання та запізнь.

Таблиця 1

Результати апробації гейміфікованих методик у навчальних групах
(n = 48 студентів, 4 викладачі)

Показник	Результати опитування студентів	Оцінки викладачів
Рівень навчальної мотивації	Зростання на 25 % за шкалою самооцінки	Підвищення активності на заняттях
Залученість у групову роботу	72 % студентів відзначили підвищення	Покращення командної взаємодії
Дисципліна під час занять	68 % студентів вважають заняття більш організованими	Викладачі відзначили зменшення відволікань та запізнь
Якість виконання завдань	64 % студентів повідомили про кращу концентрацію	Покращення якості підготовлених завдань (\approx +15 % балів у середньому)

Особливо показовими є зміни у якості виконання навчальних завдань: понад 60 % студентів повідомили про кращу концентрацію, тоді як викладачі зафіксували підвищення середніх балів приблизно на 15 % у порівнянні з попередніми результатами. Таким чином, представлені у таблиці дані демонструють, що гейміфіковані інструменти можуть стати дієвим чинником підвищення ефективності освітнього процесу, впливаючи одночасно на мотиваційну, поведінкову та результативну складові навчальної діяльності.

Отримані результати апробації гейміфікованих методик підтверджують загальні тенденції, описані у сучасних наукових працях. Зростання навчальної мотивації та підвищення залученості студентів узгоджується з висновками Li (2023) [6] та Zeng (2024) [15], які у своїх метааналізах показали, що саме ці параметри найчутливіше реагують на впровадження ігрових механік у навчання. Підвищення дисципліни та покращення якості виконання завдань збігається з результатами досліджень у сфері фізичного виховання [2, 9], де гейміфікація сприяла формуванню більш організованої поведінки та позитивного емоційного клімату на заняттях.

Водночас варто зауважити, що наші дані демонструють більш виражене зростання мотивації, ніж у середніх результатах міжнародних метааналізів, що може пояснюватися контекстом дисципліни «Інформаційні технології в освіті» [5]. Її цифрова спрямованість створює сприятливе середовище для інтеграції гейміфікації, що забезпечує швидкий зворотний зв'язок та можливість персоналізації завдань. Разом із тим, обмеження дослідження (невелика вибірка, короткий термін апробації) узгоджуються з викликами, які виділяють Seaborn & Fels (2015), потребою у довготривалих експериментах та стандартизованих індикаторах оцінювання ефективності [10].

Разом із тим виявлено ризики: різний рівень цифрової грамотності студентів може ускладнювати включення в ігрові сценарії; існує небезпека зниження внутрішньої мотивації при надмірному акценті на зовнішніх винагородах; гейміфіковані завдання потребують значних часових ресурсів викладача на підготовку.

Систематизація показує, що платформи можна умовно розділити на три групи (табл. 2):

1 група. Повноцінні LMS (Moodle, Google Classroom, Edmodo) – забезпечують комплексне управління курсом і дають змогу інтегрувати гейміфікацію в навчальний процес системно.

2 група. Ігрові квізи й тести (Kahoot, Quizizz, Mentimeter) – орієнтовані на швидкий фідбек і підвищення емоційної залученості.

3 група. Інтерактивні середовища для співпраці (Classtime, AhaSlides) – підходять для формування командних навичок та оцінки колективних результатів.

Рекомендації щодо використання цифрових сервісів для гейміфікації у курсі «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» для базового курсу та системного навчання такі:

- Рекомендується використовувати Moodle або Google Classroom, оскільки вони дозволяють створювати цілісні гейміфіковані освітні середовища.

- Доцільно інтегрувати квестові модулі, рейтингові таблиці, бейджі за активність, прогрес-бари, що забезпечить довготривалу мотивацію та контроль освітніх результатів.

Для активізації уваги та мотивації під час занять:

- Найефективнішими є Kahoot і Quizizz, які дозволяють організовувати змагальні вікторини, перевірку знань у реальному часі, формувати дух здорової конкуренції.

- Їх варто застосовувати як «криголами», інструмент закріплення матеріалу чи підсумкові етапи занять.

Для розвитку командної взаємодії:

- Рекомендовано використовувати Classtime та AhaSlides, які дозволяють об'єднувати студентів у групи, ставити колективні цілі, відслідковувати динаміку співпраці.

- Означене особливо корисно для підготовки майбутніх учителів фізичної культури, оскільки розвиває навички роботи в команді та вміння організовувати учнівські групи.

Для прикладів адаптивного та мобільного навчання:

- Duolingo for Schools як приклад персоналізації й щоденної практики, пояснюючи студентам принцип «щоденних навчальних звичок».

- Визначене корисно як демонстраційний кейс, що може бути перенесений у фізкультурно-спортивний контекст (щоденні завдання, трекінг активності тощо).

Отже, спираючись на дані Таблиці 2, можна зробити висновок, що для дисципліни «Інформаційні технології в освіті» доцільно застосовувати комбінований підхід: використовувати LMS-платформи (Moodle, Google Classroom) для системної організації навчального процесу та ігрові квізи (Kahoot, Quizizz) для підвищення динаміки занять,

доповнюючи їх інтерактивними середовищами (Classtime, AhaSlides) з метою розвитку командних компетентностей.

Для дисципліни «Іноземна мова» оптимально залучати такі інструменти: Duolingo for Schools, Quizlet, Wordwall, мовні вікторини у Kahoot, а також рольові ігри з цифровою підтримкою (чат-боти, інтерактивні діалоги), що сприяють формуванню комунікативних умінь та міжкультурної компетентності студентів.

Таблиця 2

Цифрові платформи та сервіси для впровадження гейміфікаційних стратегій

Платформа / сервіс	Основні можливості	Приклади гейміфікованих елементів	Потенціал для майбутніх учителів фізичної культури
Moodle	LMS із широкими можливостями для курсів	Квестові модулі, бейджі, рейтинги, прогрес-бари	Створення інтерактивних курсів, моделювання ігрових сценаріїв для уроків
Google Classroom	Хмарна платформа для управління завданнями	Бейджі за активність, додаткові бали, «цифрові сертифікати»	Швидка організація командної роботи, можливість дистанційного оцінювання
Kahoot	Інтерактивні вікторини в режимі реального часу	Змагальні квізи, лідерборди, таймінг	Використання під час лекцій/практик для підвищення емоційної залученості
Quizizz	Онлайн-вікторини з адаптивними питаннями	Індивідуальні та командні рейтинги, бонусні бали	Формування навичок самоконтролю, проведення тематичних ігор
Classtime	Платформа для інтерактивних завдань	Колективні цілі, миттєвий фідбек, прогрес-графіки	Розвиток співпраці, оцінка командних результатів
Edmodo	Соціально-орієнтована LMS	«Нагороди» (Awards), бали за виконання завдань	Стимулювання постійної участі, створення «освітніх спільнот»
Mentimeter / AhaSlides	Інтерактивні презентації та опитування	Живі квізи, миттєві рейтинги аудиторії	Актуалізація знань на початку заняття, елемент «криголаму»
Duolingo for Schools	Адаптовані вправи з іноземних мов	Рівні, щоденні завдання, streak-бонуси	Приклад для демонстрації принципу «щоденної практики» у будь-якій дисципліні
Quizlet	Створення наборів карток, вправ для тренування лексики, граматики та термінології	«Match» (швидкісні ігри на відповідність), «Learn» (прогресивне навчання з рівнями), рейтинги за швидкість виконання	Засвоєння спортивної та педагогічної термінології англійською/іншою мовою; формування навички роботи з цифровими інструментами для створення власних навчальних ресурсів
Wordwall	Різноманітні інтерактивні вправи	Бейджі за виконання завдань, змагання в	Розвиток комунікативних умінь, тренування

Платформа / сервіс	Основні можливості	Приклади гейміфікованих елементів	Потенціал для майбутніх учителів фізичної культури
	у форматі ігор: кросворди, «випадаючі списки», «колесо фортуни», «відгадай слово»	реальному часі, індивідуальні та групові результати	спортивної лексики; можливість адаптації вправ для уроків фізичної культури (наприклад, правила ігор, терміни з методики тренування)

Отже, узагальнена модель інтеграції гейміфікації у курс «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» для підготовки майбутніх учителів фізичної культури складається з чотирьох послідовних етапів. Візуалізована логіка (етапи → сервіси → результати):

1. Етап «Введення» → які сервіси застосовуються (Kahoot, Quizizz) → який результат очікується (мотивація, інтерес, емоційне включення) (Введення → Kahoot, Quizizz → мотивація).

2. Етап «Навчання» → основні сервіси (Moodle, Classroom) → результат (системне опрацювання матеріалу, контроль прогресу) (Навчання → Moodle, Classroom → системне опрацювання).

3. Етап «Контроль» → сервіси (Classtime, Quizizz) → результат (перевірка знань, командна співпраця) (Контроль → Classtime, Quizizz → перевірка та співпраця).

4. Етап «Рефлексія» → сервіси (AhaSlides, Mentimeter) → результат (самооцінка, зворотний зв'язок, підсумки) (Рефлексія → AhaSlides, Mentimeter → самооцінка та зворотний зв'язок).

1. Введення (мотиваційний старт) (завдання: викликати інтерес, створити позитивний емоційний фон, мотивувати студентів)

- Використання *Kahoot / Quizizz* для швидкої діагностики початкового рівня знань та «криголамів», для коротких інтерактивних вікторин.

- Студенти отримують перші бейджі за участь, формується рейтинг активності.

2. Навчання (основний етап опрацювання матеріалу) (завдання: послідовне і системне вивчення матеріалу з елементами гри)

- У *Moodle* або *Google Classroom* створюються квестові модулі, що включають завдання різної складності.

- Встановлюються рейтинги, прогрес-бари та рівні, які демонструють рух студента від базових до складніших тем, що забезпечує структуру курсу.

- Інтегруються мультимедійні ресурси (відео, інтерактивні презентації, QR-завдання).

3. Закріплення та контроль знань (завдання: оцінити рівень засвоєння матеріалу, підтримати командну динаміку)

- Використання *Classtime* для перевірки знань і групової співпраці та інтерактивних завдань, які дають змогу об'єднати студентів у команди.

- Система миттєвого фідбеку підкріплює навчальні результати.

- Повторні тести у *Kahoot / Quizizz* застосовуються для моніторингу прогресу.

4. Рефлексія та оцінювання (зворотний зв'язок і самооцінка) (завдання: сформулювати усвідомлення досягнень, підкреслити успіхи, дати студентам можливість оцінити власний досвід)

- У *Moodle* формується рейтинговий список, що враховує бали, бейджі, бонуси.

- Використовуються інструменти *AhaSlides* чи *Mentimeter* для збору вражень і самооцінки студентів.

- Студенти отримують цифрові сертифікати чи бейджі за підсумками курсу (наприклад, «Digital Innovator», «Gamification Master»).

Застосування гейміфікації у професійній підготовці майбутніх педагогів має як очевидні переваги, так і певні ризики, які необхідно враховувати при розробці навчальних курсів. До ключових переваг належить передусім зростання навчальної мотивації та залученості студентів. Ігрові елементи викликають інтерес до освітнього процесу, створюють позитивний емоційний фон та сприяють формуванню внутрішньої мотивації. Водночас гейміфікація забезпечує розвиток професійних компетентностей: завдяки інтеграції у дисципліни інформаційного спрямування студенти вдосконалюють цифрову грамотність, креативність та навички використання інноваційних методів у майбутній педагогічній діяльності. Важливою перевагою є й розвиток соціальних та комунікативних умінь. Командні завдання, групові рейтинги й кооперативні квести стимулюють співпрацю та взаємодопомогу, що особливо цінно для вчителів фізичної культури. Додатково гейміфікація сприяє підвищенню дисципліни та організованості: чіткі правила, система заохочень і візуалізація прогресу структурують навчальну діяльність. У низці досліджень відзначається також зростання результативності навчання: адаптивні квести, вікторини та рейтингові системи забезпечують краще закріплення знань і підвищують якість виконання завдань.

Разом із тим гейміфікація не позбавлена ризиків. Надмірна ігровізація може зумовлювати зниження внутрішньої мотивації, коли студенти починають працювати винятково заради зовнішніх винагород. Неоднорідний рівень цифрової компетентності здобувачів іноді створює додаткові труднощі, спричиняючи нерівні умови в академічних групах. Існує небезпека формалізації навчальної активності: завдання можуть сприйматися лише як «гра заради гри», без глибокого засвоєння змісту. Значним викликом є також підвищене навантаження на викладача, адже підготовка якісних гейміфікованих матеріалів потребує часу, методичних ресурсів та високого рівня цифрових навичок. Окремо варто відзначити психологічні ризики: надмірна конкуренція, яку можуть провокувати рейтингові системи, здатна негативно впливати на студентів з нижчим рівнем успішності або низькою самооцінкою.

Таким чином, переваги гейміфікації переконливо свідчать про доцільність її інтеграції в освітній процес, однак ефективність цього інструмента можлива лише за умови зваженого підходу, балансу між ігровими та дидактичними елементами, а також врахування індивідуальних особливостей і потреб майбутніх педагогів.

Впровадження гейміфікації у навчальні курси потребує продуманого методичного забезпечення, яке гарантуватиме не лише зовнішню привабливість занять, а й їхню дидактичну ефективність. Передусім доцільно розглядати гейміфікацію як інструмент підсилення освітнього процесу, а не як самоціль, що означає, що ігрові механіки мають підпорядковуватися навчальним цілям і сприяти їх досягненню.

По-перше, необхідно обирати такі ігрові елементи, які відповідають змісту курсу. Для дисциплін «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова» найбільш ефективними виявляються квестові завдання, рейтинги активності, бейджі за досягнення, а також інтерактивні вікторини у режимі реального часу. Вони органічно поєднуються з цифровими сервісами, що вже використовуються у навчанні.

По-друге, важливо дотримуватися принципу поступового ускладнення. Навчальні завдання варто структурувати за рівнями складності, щоб студенти могли бачити власний прогрес і відчувати досягнення. Прогрес-бари та цифрові відзнаки допомагають у цьому, але їхня кількість має бути оптимальною, аби уникати перевантаження.

По-третє, доцільно застосовувати гейміфікацію для розвитку соціальних компетентностей. Групові завдання, командні рейтинги та колективні цілі сприяють

формуванню вмінь співпраці, що є невід'ємною складовою професійної діяльності вчителя фізичної культури.

По-четверте, викладач має враховувати рівень цифрової компетентності студентів. Необхідно надавати інструкції та допомогу тим, хто відчуває труднощі з використанням платформ, аби уникнути бар'єрів у навчанні.

По-п'яте, важливо передбачати систему рефлексії та оцінювання. Використання інструментів для зворотного зв'язку (Mentimeter, AhaSlides) дозволяє студентам аналізувати власні досягнення, а викладачам – коригувати методику з урахуванням відгуків.

Таким чином, методична інтеграція гейміфікації повинна поєднувати інноваційні цифрові інструменти з чітким педагогічним дизайном. Лише за таких умов гейміфікація стане дієвим засобом формування професійної мотивації, розвитку цифрових та комунікативних компетентностей майбутніх педагогів.

Висновки

Проведене дослідження дозволило системно розкрити сутність, принципи й механізми гейміфікації та показати її потенціал у межах дисципліни «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова». На основі аналізу наукових джерел та апробації гейміфікованих завдань у студентських групах можна сформулювати такі висновки:

1. Гейміфікація є ефективною педагогічною технологією, яка підвищує мотивацію, залученість і результативність навчання, особливо у поєднанні з цифровими освітніми платформами.

2. Основними принципами її успішного застосування є мотиваційна орієнтація, поступове ускладнення завдань, прозорий зворотний зв'язок, соціальна взаємодія та індивідуалізація навчального процесу.

3. У дисципліні «Інформаційні технології в освіті» найбільш перспективними виявилися сервіси Moodle, Google Classroom, Kahoot, Quizizz, Classtime та AhaSlides, які дозволяють реалізувати як індивідуальні, так і командні форми гейміфікації. Для «Іноземної мови» – Duolingo for Schools, Quizlet, Wordwall, Kahoot (мовні вікторини).

4. Гейміфікація в обох дисциплінах сприяє розвитку цифрової компетентності (через ІТ) та мовленнєвої комунікативної компетентності (через іноземну мову), що разом формує сучасний професійний профіль майбутнього педагога.

5. Апробація методик показала зростання мотивації студентів (у середньому на 25 % за даними самооцінки), підвищення залученості у групові форми роботи, покращення дисципліни та якісне виконання навчальних завдань.

6. Переваги гейміфікації полягають у розвитку цифрових та комунікативних компетентностей майбутніх педагогів, створенні позитивного освітнього клімату й підвищенні навчальної активності.

7. Ризики застосування пов'язані з можливим зниженням внутрішньої мотивації при надмірній ігровізації, різним рівнем цифрової грамотності студентів, підвищеним навантаженням на викладача та потенційним загостренням конкуренції.

8. Для ефективною інтеграції гейміфікації необхідно дотримуватися балансу між ігровими та дидактичними елементами, враховувати індивідуальні траєкторії студентів та впроваджувати системи зворотного зв'язку й рефлексії.

Викладачам доцільно комбінувати LMS-платформи для системного контролю та ігрові квізи для мотивації, а також інтегрувати групові інструменти співпраці з метою формування командних компетентностей, що забезпечить комплексне використання гейміфікації як складової професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

Перспективи подальших досліджень можуть бути спрямовані на вивчення можливостей персоналізованої гейміфікації, яка враховуватиме індивідуальні освітні траєкторії здобувачів та їхній рівень цифрової компетентності. Перспективним є й

аналіз впливу гейміфікації на формування soft skills (комунікація, командна робота, креативність, критичне мислення), які становлять важливу складову професійної діяльності вчителя фізичної культури.

Окремої уваги потребує дослідження ефективності використання гібридних моделей, що поєднують елементи гейміфікації з технологіями доповненої та віртуальної реальності, а також інтеграції з платформами штучного інтелекту, що відкриває нові горизонти для створення адаптивного й інклюзивного освітнього середовища, яке здатне максимально враховувати індивідуальні потреби здобувачів освіти.

Список використаних джерел

1. *Гейміфікація: методика застосування в освіті*: авчально-методичний посібник для студентів спеціальностей: А1 Освітні науки, А4 Середня освіта (за предметними спеціальностями) / За заг. ред. проф. О.Л. Самодумської. Запоріжжя: ТОВ «ПРОФІ ПРИНТ», 2025. 244 с.
2. Arufe-Giráldez, V., et al. (2022). Gamification in Physical Education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
3. Folomieieva, N., et al. (2024). Gamification in the educational process of higher education institutions. *Amazonia Investiga*, 13(73), 331–343.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
5. Khoshnoodifar, M., et al. (2023). Effectiveness of gamification in enhancing learning and engagement: A meta-analytical perspective. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(19), 4–22. (Open-access summary)
6. Li, M. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool for teaching and learning: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
7. Matviienko, O., Kuzmina, S., & Yanishevskaya, Z. (2023). Gamified English language learning in Ukraine: critical divide between tradition and innovation. *Arab World English Journal (AWEJ)*. 9. 161-172. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call9.11>
8. Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024, December). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1466926). Frontiers Media SA.
9. Sal-de-Rellán, A., et al. (2025). Gamification and motivation in adolescents: Systematic review in Physical Education. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1575104>
10. Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
11. Sambo, K. U., Shishah, W., & Isiaku, L. (2025). Barriers to gamification adoption in education: A systematic review of cultural, technological, and institutional challenges in developing countries. *Information Development*, 02666669251331268.
12. Simsek, E., & Yilmaz, T. K. (2025). A systematic review of the effects of gamification in online learning environments on learning outcomes. *Open Praxis*, 17(1), 166-183.
13. Triantafyllou, S.A., Georgiadis, C. & Sapounidis, T. Gamification in education and training: A literature review. *Int Rev Educ* 71, 483–517 (2025). <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
14. Tymoshenko N., Osypenko O., Smolinska O., Ilina O. (2024). Integrating gamification and gaming technologies into Ukrainian education: Transforming the learning experience. *Multidisciplinary Science Journal*. 1. 1-6. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2024ss0725>

15. Zeng, J., et al. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
16. Zvarych, I., Kalaur, S. M., Prymachenko, N. M., Romashchenko, I. V., & Romanyshyna, O. Ia. (2019). Gamification as a tool for stimulating educational activity of students of HEIs of Ukraine and the US. *European Journal of Educational Research*, 8(3), 875–891. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.3.875>
17. Wlodarski, R., Sousa, L. D. S., & Pensky, A. C. (2025). Level Up Peer Review in Education: Investigating genAI-driven Gamification system and its influence on Peer Feedback Effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2504.02962*.