

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ЗДОРОВ'Я, ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ
КАФЕДРА ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І ПЕДАГОГІКИ СПОРТУ

Логвінов Євгеній Віталійович

студент групи ФВм-1-24-1.4д

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ЯК ЗАСІБ
АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ МАЙБУТНІХ
ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ**

кваліфікаційна робота

здобувача вищої освіти

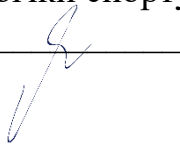
другого (магістерського) рівня

зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт

«ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ»

Завідувач кафедри фізичного
виховання і педагогіки спорту

Олена Тімашева



Протокол засідання кафедри №17
«14» листопада 2025 р.

Науковий керівник:

Лоліта Денисова,
доктор педагогічних наук,
професор

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1	8
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ	8
1.1. Сутність поняття «гейміфікація» та його місце в освітньому процесі...	8
1.2. Теоретичні основи гейміфікації: психологічний та педагогічний аспект	10
1.3. Основні ігрові механіки та інструменти гейміфікації.....	12
1.4. Зарубіжний досвід використання гейміфікації в освіті.....	15
1.5. Вітчизняні практики впровадження гейміфікації	17
Висновки до розділу 1	19
РОЗДІЛ 2	21
МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	21
2.1. Методи дослідження	21
2.1.1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Internet, нормативних документів, електронних ресурсів.	22
2.1.2. Соціологічні дослідження (анкетування).....	22
2.1.3. Метод експертних оцінок	23
2.1.4. Методи математичної статистики.....	24
2.2. Організація дослідження	25
РОЗДІЛ 3	27
ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ.....	27
3.1. Теоретичне обґрунтування та аналіз потенціалу гейміфікації як передумови експериментального дослідження.....	27
-3.2. Модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту.....	31
Висновки до розділу 3	47
ВИСНОВКИ.....	51
У магістерській роботі здійснено комплексне дослідження проблеми гейміфікації освітнього процесу як засобу активізації навчальної мотивації майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту. Науково обґрунтовано актуальність використання ігрових технологій у вищій освіті та доведено доцільність їх інтеграції у професійну підготовку майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту.....	51

- У процесі теоретичного аналізу уточнено зміст поняття «гейміфікація» як педагогічної технології, що ґрунтується на використанні елементів ігрового дизайну (бали, рівні, рейтинги, бейджі, квести, наративні сценарії) у неігровому освітньому середовищі. Встановлено, що гейміфікація ефективно поєднує мотиваційний, когнітивний та діяльнісний компоненти навчання, сприяє формуванню внутрішньої мотивації студентів, підвищенню залученості та розвитку навчальної автономії. 51
- Проаналізовано зарубіжний та вітчизняний досвід впровадження гейміфікації у практику вищої освіти. Виявлено, що найбільш результативними є моделі, які поєднують цифрові платформи (Kahoot, Quizizz, Moodle, Classcraft) із командними форматами роботи, рольовими іграми та навчальними квестами. Водночас визначено низку проблем, що ускладнюють широке впровадження гейміфікації в Україні: нерівномірний рівень цифрової компетентності викладачів, обмеженість матеріально-технічної бази та недостатня кількість методичних рекомендацій. 51
- У ході експериментальної частини роботи було розроблено та апробовано авторську модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. Модель включала цільовий, змістовий, технологічний, організаційний та оцінювально-рефлексивний компоненти, що забезпечували системне використання ігрових механік у навчальному процесі протягом 12-тижневого формувального експерименту. 51
- Результати педагогічного експерименту підтвердили ефективність запропонованої моделі щодо навчальної мотивації та успішності студентів. У експериментальній групі частка студентів із високим рівнем внутрішньої навчальної мотивації зросла з 25,0 % до 55,0 %, а кількість студентів із низьким рівнем мотивації зменшилася до 10,0 %. У контрольній групі зміни були мінімальними — з 22,2 % до 27,8 %. 52
- Щодо успішності, оцінювання теоретичних знань за допомогою тестів показало такі результати: у контрольній групі середній бал склав 80, 75, 76 та 74 за серією модульних тестів, у експериментальній групі — 85, 79, 80 та 81. Різниця в середніх показниках становила від 4 % до 7 %, що свідчить про позитивний вплив гейміфікації на якість опанування навчального матеріалу, практичних навичок та креативності студентів. 52
- Проведений експертний аналіз підтвердив доцільність використання гейміфікації у професійній підготовці майбутніх фахівців сфери фізичної культури і спорту. Експерти відзначили позитивний вплив ігрових технологій на формування професійних компетентностей, розвиток командної взаємодії, лідерства та креативного мислення. 52
- Узагальнення результатів дослідження дозволило підтвердити висунуту гіпотезу про те, що впровадження гейміфікації в освітній процес сприяє істотному підвищенню рівня навчальної мотивації та успішності студентів, а також покращенню формування професійних компетентностей. Гейміфікація

розглядається як ефективний інструмент модернізації сучасної вищої освіти, що забезпечує формування конкурентоспроможного, мотивованого та інноваційно орієнтованого фахівця.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	53
ДОДАТКИ	58

ВСТУП

Сучасна система вищої освіти функціонує в умовах інтенсивної цифровізації, зростання вимог до професійної мобільності та креативності

майбутніх фахівців, що актуалізує пошук інноваційних освітніх технологій. Однією з таких технологій є гейміфікація, яка передбачає застосування ігрових механік у неігровому навчальному середовищі та сприяє активізації внутрішньої мотивації, підвищенню залученості студентів і формуванню важливих професійних компетентностей. Посилення інтересу до гейміфікації зумовлено її здатністю інтегрувати емоційно-мотиваційні, когнітивні та діяльнісні механізми навчання, що робить її ефективним інструментом модернізації освітнього процесу у підготовці педагогічних кадрів.

Незважаючи на зростаючу кількість досліджень, питання практичного впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх педагогів потребує подальшого наукового обґрунтування, зокрема щодо її впливу на мотиваційну сферу, рівень професійних компетентностей і розвиток творчих здібностей студентів. Це визначило актуальність проведеного дослідження, спрямованого на експериментальну перевірку ефективності гейміфікованої освітньої моделі та виявлення її потенціалу в удосконаленні змісту і технологій навчання у закладі вищої освіти.

З одного боку, це створює певні виклики – необхідність адаптації зарубіжного досвіду до національної освітньої системи, підготовки педагогів до роботи з новими інструментами, зміни традиційних підходів до оцінювання. З іншого боку, відкриває широкі можливості для формування конкурентоспроможної освітньої моделі, що відповідатиме вимогам сучасного суспільства та ринку праці. Таким чином, дослідження впливу гейміфікації на навчальну мотивацію студентів в умовах вищої освіти України є надзвичайно актуальним і має значний науково-практичний потенціал.

Мета роботи є дослідження є наукове обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності гейміфікації як інноваційної педагогічної технології у підвищенні мотивації, формуванні професійних компетентностей і розвитку творчих здібностей майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати теоретичні та методологічні підходи до визначення сутності поняття «гейміфікація» та його місця в освітньому процесі.
2. Визначити психологічні та педагогічні чинники впливу гейміфікації на формування навчальної мотивації студентів.
3. Дослідити вітчизняний та зарубіжний досвід використання гейміфікації в освіті.
4. Розробити модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.
5. Провести емпіричне дослідження впливу гейміфікації освітнього процесу на навчальну активність і мотивацію студентів.

Об'єкт дослідження – процес професійної підготовки студентів педагогічних університетів.

Предмет дослідження – вплив використання гейміфікації на процес професійної підготовки та рівень навчальної мотивації майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту.

Методи дослідження охоплюють комплекс теоретичних, емпіричних і статистичних підходів, що забезпечили всебічне та об'єктивне вивчення феномену гейміфікації у вищій освіті. Теоретичні методи аналізу, синтезу, узагальнення та порівняння застосовувалися для опрацювання наукових джерел, визначення концептуального апарату та побудови теоретичного підґрунтя дослідження. Емпіричні методи – анкетування, опитування, педагогічне спостереження, аналіз динаміки навчальних результатів – дали змогу визначити рівень мотивації студентів та оцінити ефективність впроваджених гейміфікаційних інструментів. Статистичні методи кількісної та якісної обробки даних забезпечили достовірність і наукову обґрунтованість отриманих висновків.

У роботі отримано результати, що мають **наукову новизну** і розширюють уявлення про гейміфікацію як сучасну педагогічну технологію у вищій школі.

Розроблено та експериментально перевірено цілісну модель впровадження гейміфікації у процес фахової підготовки, яка структурно поєднує змістові, технологічні та оцінювальні компоненти для підвищення навчальної мотивації та формування професійних компетентностей майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту. Розроблено науково обґрунтовані практичні рекомендації щодо інтеграції гейміфікаційних механік у навчальний процес закладів вищої освіти з урахуванням психолого-педагогічних особливостей студентської молоді.

Практичне значення дослідження полягає у можливості безпосереднього використання його результатів у вдосконаленні змісту, форм і методів освітнього процесу. Розроблена програма гейміфікації може бути адаптована у викладанні дисциплін різного спрямування, слугуючи ефективним засобом підвищення навчальної мотивації, розвитку професійних умінь та формування soft skills майбутніх фахівців. Матеріали дослідження можуть бути використані при створенні й модернізації електронних освітніх платформ, підготовці навчально-методичних комплексів, організації внутрішньої системи забезпечення якості освіти, а також у програмах підвищення кваліфікації викладачів.

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків до розділів, практичних рекомендацій, загальних висновків, списку використаних джерел із 50 найменувань, 2 додатків, містить 1 рисунок, 5 таблиць. Загальний обсяг магістерської роботи складає 62 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ

1.1. Сутність поняття «гейміфікація» та його місце в освітньому процесі

Термін «гейміфікація» (від англ. gamification) сформувався на початку 2000-х років на тлі розвитку цифрових технологій, інформатизації суспільства та пошуку інноваційних механізмів активізації навчальної діяльності. Його поява була зумовлена потребою підвищити мотивацію користувачів у різних сферах – від маркетингу й менеджменту до освіти й професійної підготовки. У загальному визначенні гейміфікація розглядається як процес інтеграції ігрових принципів, механік і логіки гри в неігрові контексти з метою стимулювання мотивації, залученості та ефективності діяльності [31, с. 42].

Класичне наукове трактування поняття запропонували С. Детередінг, Д. Діксон, Р. Халід і Л. Наке, які визначили гейміфікацію як «використання ігрових елементів і дизайну ігор у неігрових середовищах» [32, с. 10]. Подібної позиції дотримуються Г. Зіхерманн та К. Каннінгем, підкреслюючи, що гейміфікація – це спосіб створення більш привабливого досвіду для користувача за рахунок застосування ігрового мислення [43, с. 27]. Сучасні підходи акцентують на значенні осмисленого педагогічного дизайну – ігрові елементи мають бути не декоративною частиною, а структурним компонентом освітнього середовища [35, с. 225].

У педагогіці гейміфікація не ототожнюється з грою. Її сутність полягає у перенесенні окремих ігрових характеристик – балів, рівнів, рейтингів, сюжетів, ролей, винагород – у навчальний процес. Такий підхід змінює емоційно-мотиваційний фон навчання, підсилює інтерес, формує атмосферу змагання та досягнення [5, с. 47]. О. П. Мельник зазначає, що гейміфікація виконує функцію «мотиваційного підсилювача», активізуючи емоційні та

когнітивні механізми навчання [17, с. 14]. Дослідження В. В. Ковальчука демонструють, що застосування ігрових механік суттєво підвищує рівень внутрішньої мотивації студентів і сприяє формуванню стійкої навчальної активності [12, с. 36].

Ігрові елементи базуються на психологічних закономірностях діяльності – прагненні до досягнення, самореалізації, визнання та соціальної взаємодії. У цьому контексті гейміфікація створює умови, за яких навчання стає емоційно насиченим, викликає інтерес і стимулює довготривалу пізнавальну активність. Наукові праці Дж. Гі, Дж. Гамарі та інших підтверджують, що залучення ігрових компонентів сприяє розвитку критичного мислення, здатності аналізувати складні ситуації та глибше засвоювати навчальний матеріал [33, с. 112; 37, с. 3027].

Особливу важливість гейміфікація набуває у професійній підготовці майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. Їхня діяльність природно пов'язана зі змаганням, командною взаємодією та прагненням до результату, що робить ігрові механіки органічною частиною професійного навчання. Гейміфіковане середовище моделює динаміку спортивної діяльності – наявність етапів, рівнів, системи балів, ролей, рейтингу – і сприяє формуванню таких якостей, як цілеспрямованість, відповідальність, здатність працювати в команді [25, с. 63]. Н. В. Кузьміна підкреслює, що якісна професійна підготовка майбутнього педагога потребує активних методів, здатних поєднати інтелектуальну та емоційно-вольову сферу, що повністю відповідає природі гейміфікованого навчання [15, с. 118].

У сучасній вищій освіті гейміфікація інтегрується у ширший контекст цифровізації, компетентнісного підходу та інноваційних освітніх технологій. Вона сприяє створенню такого середовища, у якому навчання поєднує пізнавальний інтерес, емоційну залученість і практичну спрямованість. Це робить освітній процес більш продуктивним, динамічним та таким, що відповідає потребам студентів поколінь Z та Alpha.

Таким чином, гейміфікація виступає сучасною технологією навчання, що інтегрує механіки гри, психологічні моделі мотивації та цифрові інструменти, забезпечуючи підвищення ефективності освітнього процесу та створюючи умови для формування професійно важливих компетентностей майбутніх фахівців.

1.2. Теоретичні основи гейміфікації: психологічний та педагогічний аспект

Гейміфікація спирається на комплекс теоретичних підходів, що пояснюють механізми її впливу на мотивацію, поведінкові реакції та пізнавальну активність студентів. У науковій літературі її розглядають як міждисциплінарне явище, що поєднує психологію, педагогіку, когнітивні науки та цифрові технології [5, с. 18]. З позицій сучасної педагогіки гейміфікація постає не лише технічним інструментом, а цілісною мотиваційно-діяльнісною моделлю, у якій ігрові механіки використовуються для формування внутрішньої навчальної мотивації та підсилення залученості студентів [17, с. 14]. У цьому контексті вона інтегрується в ширші концепції особистісно орієнтованого та компетентнісного навчання, характерні для освітнього простору XXI століття [24, с. 39].

Однією з ключових теоретичних основ є теорія самодетермінації Е. Десі та Р. Раяна, яка пояснює природу внутрішньої мотивації через задоволення базових психологічних потреб: автономії, компетентності та соціальної пов'язаності. Ідеї цієї теорії активно розвиваються у працях дослідників освітньої мотивації, серед яких О. В. Касьянова підкреслює, що сучасне навчальне середовище має створювати умови для розвитку відчуття власної ефективності та успіху студента [10, с. 54]. Гейміфіковані системи навчання відповідають цим вимогам: можливість вибору завдань формує автономію, миттєвий зворотний зв'язок і бали – компетентність, а квестові та командні

формати завдань забезпечують соціальну взаємодію та відчуття підтримки колективу [36, с. 72].

З позицій біхевіоризму гейміфікація розглядається як ефективний механізм позитивного підкріплення. За М. Ф. Фіцула, повторювана діяльність, що супроводжується позитивними емоціями й зовнішніми стимулами, поступово переходить у стійкі навчальні звички [26, с. 128]. Ігрові елементи – бали, бейджі, рейтинги, винагороди – виступають саме такими стимулами, закріплюючи бажані форми навчальної активності. Зарубіжні дослідники (зокрема Дж. Гамарі та Дж. Койвісто) показали, що системи нагород можуть збільшувати залученість студентів до 40–50 %, особливо при довготривалому навчанні [37, с. 3030].

Важливими є й положення конструктивістської педагогіки (Ж. Піаже, Л. Виготський), згідно з якими знання вибудовуються через активну діяльність суб'єкта. У цьому аспекті гейміфікація забезпечує створення ситуацій, у яких студент виступає активним учасником навчального процесу, самостійно знаходить розв'язання проблем і формує індивідуальні пізнавальні стратегії. О. І. Пометун та Л. В. Пироженко наголошують, що саме діяльнісні методи сприяють глибшому засвоєнню знань та розвитку критичного мислення [23, с. 41]. Ігрові механіки, що вимагають взаємодії, аналізу, прийняття рішень чи пошуку альтернатив, повністю відповідають цим принципам.

Значний внесок у розуміння ефективності гейміфікації робить теорія «потoku» (flow) М. Чіксентміхайї, яка акцентує на важливості оптимального балансу виклику й умінь. Якщо завдання занадто легке – виникає нудьга, якщо занадто складне – тривога. Гейміфіковане навчання дозволяє тонко регулювати рівень складності, що створює умови для переживання «зануреного стану», коли студент повністю концентрується на діяльності та відчуває задоволення від процесу [41, с. 94]. Цей стан є критично важливим для засвоєння складних тем і розвитку пізнавальної стійкості.

Педагогічно гейміфікація узгоджується з принципами компетентнісного підходу, педагогіки партнерства та цифрової педагогіки. В. Ю. Биков та С. Г. Литвинова підкреслюють, що сучасне освітнє середовище повинно бути хмароорієнтованим, інтерактивним, гнучким і спрямованим на співпрацю, що повністю відповідає ігровим форматам і цифровим платформам, у яких реалізується гейміфікація [3, с. 66; 16, с. 28]. У межах педагогіки партнерства ігрова взаємодія сприяє формуванню довіри між викладачем і студентом, оскільки взаємодія стає менш ієрархічною й більш діалогічною [20, с. 55].

Окрему увагу у наукових дослідженнях привертає емоційно-мотиваційний потенціал гейміфікації. За даними досліджень К. М. Каппа та Дж. Лі, емоційний фон навчального середовища відіграє вирішальну роль у формуванні внутрішньої мотивації, а ігрові елементи здатні зменшувати навчальну тривожність і підвищувати почуття успіху [34, с. 114; 39, с. 3]. Це особливо важливо для сфер, що потребують високої концентрації, витривалості та командної комунікації, як-от професійна підготовка фахівців фізичної культури.

1.3. Основні ігрові механіки та інструменти гейміфікації

Ефективність гейміфікації значною мірою визначається якістю добору ігрових механік, які активізують навчальну діяльність студентів і впливають на формування сталих мотивів навчання. У науковій літературі ігрові механіки розглядаються як структурні одиниці ігрового дизайну, що задають логіку взаємодії та формують поведінкові реакції користувача [34, с. 56; 43, с. 19]. На думку дослідників гейміфікації (К. М. Капп, Г. Зіхерманн, К. Каннінгем, С. Детередінг), саме механіки є центральним елементом, від якого залежить якість освітнього досвіду та здатність навчального середовища викликати відчуття прогресу, успіху та емоційної залученості [32, с. 11; 36, с. 48]. Педагогічні студії також підкреслюють, що ігрові елементи стають

ефективними лише тоді, коли вони інтегровані у цілісну дидактичну модель і відповідають віковим, професійним та когнітивним особливостям студентів [24, с. 97; 21, с. 142].

До найбільш поширених механік належать мотиваційні елементи, які забезпечують внутрішній стимул до активності. Бали, рейтинги та система накопичувальних досягнень виконують роль індикаторів результативності, формуючи у студента відчуття просування та успіху, що узгоджується з біхевіористичною логікою позитивного підкріплення [26, с. 128]. Рівні як структурна складова гейміфікованого середовища допомагають будувати навчання за принципом поетапності, коли кожен новий рівень сприймається як мета, що має чіткі критерії досягнення. Досягнення, бейджі та символічні винагороди виконують мотиваційну та емоційну функцію, адже дозволяють студентам відчувати персональний успіх і соціальне визнання з боку групи [12, с. 39; 17, с. 15]. Зарубіжні дослідження також підтверджують, що подібні механізми значно підвищують залученість студентів до освітнього процесу та стимулюють повторення навчальної активності [37, с. 3028].

Структурно-логічні механіки спрямовані на організацію архітекtonіки навчального процесу. Квести, місії, виклики та сюжетні лінії дозволяють побудувати цілісну освітню траєкторію, у якій кожне завдання має смислове продовження, а процес виконання стає подієвим і емоційно забарвленим [23, с. 41]. У професійній підготовці фахівців фізичної культури така логіка особливо ефективна, оскільки дозволяє моделювати ситуації спортивного змагання, тренувального процесу чи організації командної взаємодії. Наприклад, квест «Шлях тренера» може складатися з низки модулів, що відповідають дисциплінам навчального плану й створюють відчуття послідовного професійного зростання.

Значну роль відіграють соціальні механіки, оскільки гейміфікація за своєю природою спирається на принципи взаємодії, співпраці та здорової

конкуренції. Командні форми роботи сприяють формуванню колективної відповідальності, розвитку лідерських якостей і встановленню міжособистісних зв'язків, що відповідає положенням педагогіки партнерства [20, с. 55]. Рейтинги команд та елементи суперництва формують дух змагання, підвищуючи інтенсивність діяльності та залученість студентів. Взаємне оцінювання та рефлексія посилюють здатність до аналізу власних дій і вмінь, що є важливим компонентом професійної компетентності [28, с. 103].

Когнітивні ігрові механіки забезпечують розвиток інтелектуальних умінь та критичного мислення. Миттєвий зворотний зв'язок, характерний для більшості ігрових систем, дозволяє студенту одразу оцінити ефективність власних рішень, що значно підвищує якість засвоєння навчального матеріалу [7, с. 77]. Впровадження системи балів, які нараховуються залежно від складності завдання чи логічності обґрунтування відповіді, стимулює аналітичне мислення та формує стратегічні підходи до виконання навчальних дій. Дослідження М. Гугерат і С. Кортлера доводять, що когнітивні механіки особливо ефективні у дисциплінах, де важливими є системність мислення та здатність до самостійного розв'язання проблемних ситуацій [50, с. 672].

У підготовці майбутніх фахівців фізичної культури й спорту вагоме місце посідають фізично-ігрові механіки – спортивні естафети, симуляції тренувальних ситуацій, онлайн-змагання, цифрові турніри та змішані формати, що поєднують рухову активність із цифровими платформами [25, с. 94]. Такий підхід забезпечує комплексну мотивацію, адже активізує одночасно емоційну, когнітивну та фізичну складові навчальної взаємодії.

Таким чином, ігрові механіки в освітньому процесі виконують роль педагогічних тригерів, що активізують внутрішню мотивацію студентів, забезпечують їх когнітивну активність, стимулюють соціальну взаємодію та створюють умови для формування професійних компетентностей. Грамотно вибудована система ігрових елементів стає не декоративним, а дієвим

компонентом навчального середовища, що підвищує результативність і якість професійної підготовки.

1.4. Зарубіжний досвід використання гейміфікації в освіті

Гейміфікація активно впроваджується у світовій освіті, що зумовлено розвитком цифрових технологій, масовою популярністю онлайн-платформ та трансформацією освітнього середовища в напрямі інтерактивності й персоналізації. Зарубіжні дослідження засвідчують, що використання ігрових технологій у навчанні сприяє підвищенню залученості студентів, розвитку критичного мислення та формуванню навичок співпраці, що підтверджують праці К. Каппа, Г. Зіхерманна, С. Детередінга, Дж. Гі та інших дослідників [34, с. 112; 43, с. 51; 32, с. 14; 33, с. 98].

У США гейміфікація стала одним із провідних напрямів модернізації вищої освіти, де ігрові методи активно застосовуються в університетських курсах та цифрових освітніх платформах. Практичні приклади, такі як Duolingo та Classcraft, демонструють ефективність використання рівнів, балів, сюжетів і аватарів для формування сталої навчальної мотивації, що узгоджується з теоріями ігрової діяльності та цифрової педагогіки [31, с. 67; 36, с. 83]. У провідних американських університетах (MIT, Stanford) гейміфіковані симуляції використовуються для моделювання реальних професійних ситуацій – економічних, юридичних, медичних – що забезпечує високу практикоорієнтованість навчання.

У країнах Європейського Союзу гейміфікація розглядається як важливий інструмент розвитку цифрової грамотності та підтримки концепції навчання впродовж життя. Британські освітні ініціативи, зокрема платформа Future Classroom Lab, спрямовані на інтеграцію VR, AR та квестових моделей у шкільну освіту, що відповідає загальноєвропейським тенденціям цифрової модернізації [38, с. 381].

У Німеччині гейміфіковані мобільні додатки використовуються для професійної підготовки майбутніх медиків, інженерів і соціальних працівників, де студенти проходять симульовані сценарії та отримують бали за правильні професійні рішення [47, с. 30]. Фінська модель, відома своєю орієнтацією на міждисциплінарність, активно використовує освітні квести та проєктні ігри, що поєднують природничі науки, мистецтво, історію та технології в єдиний інтегрований модуль навчання [24, с. 118].

Азійські країни демонструють високі темпи впровадження гейміфікації завдяки розвиненим цифровим екосистемам та державній підтримці освітніх інновацій. У Південній Кореї гейміфікація закріплена на рівні національної стратегії цифрової освіти, де школярі та студенти виконують завдання у змагальних середовищах, отримують рейтинги та змагаються між класами й навчальними закладами.

У Японії поширені платформи з аніме-аватарами та сюжетними лініями, як-от ClassDojo, що використовуються для розвитку соціальних навичок та формування позитивної поведінки [42, с. 53]. Китай активно інвестує у стартапи EdTech, що пропонують гейміфіковані рішення для масових онлайн-курсів, забезпечуючи розширення можливостей персоналізованого навчання [44, с. 450].

У Канаді та Австралії гейміфікація інтегрується як у традиційну, так і у дистанційну освіту. Канадські університети впроваджують гейміфікацію у навчання STEM-дисциплін шляхом моделювання віртуальних міст та інженерних задач, де рішення студентів впливають на подальший розвиток цифрового середовища [40, с. 533]. В Австралії гейміфікаційні методики застосовуються для підтримки студентів з особливими освітніми потребами, оскільки дозволяють адаптувати темп, рівень складності та форму навчальної взаємодії відповідно до індивідуальних можливостей здобувача освіти [50, с. 673].

Аналіз зарубіжного досвіду дозволяє виокремити кілька важливих тенденцій, що мають значення для вітчизняної освіти. По-перше, гейміфікація впроваджується системно – не лише в окремих курсах, а на рівні стратегій університетів і шкіл. По-друге, цифрова інфраструктура (мобільні застосунки, VR/AR, симуляції) виступає ключовою умовою успішності ігрового навчання [18, с. 214]. По-третє, гейміфікаційні моделі орієнтовані на персоналізацію освітніх траєкторій, що дозволяє враховувати індивідуальні темпи та стилі навчання. По-четверте, у більшості країн підкреслюється значення соціального компоненту – командної взаємодії, спільних досягнень, колективної відповідальності [39, с. 3]. Таким чином, зарубіжні практики демонструють, що гейміфікація стає органічною частиною сучасної цифрової освіти та одним із ключових інструментів формування нової культури навчального процесу.

1.5. Вітчизняні практики впровадження гейміфікації

Попри те, що поняття «гейміфікація» є відносно новим для українського освітнього простору, інтеграція ігрових механік у навчальний процес відбувається доволі активно та набуває системного характеру. Розвиток цифрових освітніх середовищ, як підкреслюють В. Ю. Биков, О. М. Спірін та М. П. Шишкіна, створює підґрунтя для ширшого використання інтерактивних навчальних технологій, зокрема гейміфікації, яка підсилює пізнавальну активність студентів і забезпечує індивідуалізацію навчальних траєкторій [3, с. 122].

В українських закладах вищої освіти гейміфікація розвивається поступово, але динамічно, переважно завдяки ініціативності викладачів та готовності студентів до взаємодії у цифровому середовищі. Найбільш поширені інструменти – Classcraft, Kahoot!, Quizizz, LearningApps, Mentimeter, які дозволяють застосовувати рейтингові системи, бейджі, бали, змагальні та

командні формати навчання. Як зазначають Н. В. Морзе, О. В. Барна і В. П. Вембер, цифрові технології істотно підвищують якість освітнього процесу та забезпечують нові можливості для організації інтерактивної діяльності [18, с. 74].

У навчанні майбутніх фахівців фізичної культури та спорту гейміфікація реалізується через:

- цифрові змагання між групами;
- рейтингові системи оцінювання;
- онлайн-тести з миттєвим результатом;
- симуляційні тренінги («Стань тренером», «Менеджер команди»);
- ігрові квести під час практичних занять.

Такі методи, як доводить Л. М. Ткаченко, сприяють формуванню професійних компетентностей у майбутніх педагогів, підсилюють мотивацію і створюють ситуації діяльнісного навчання [25, с. 41].

Разом з тим, вітчизняний досвід засвідчує наявність певних бар'єрів. Зокрема, дослідники інноваційних технологій навчання, серед яких С. О. Сисоєва та О. М. Пехота, зазначають проблеми недостатнього рівня цифрової компетентності окремих викладачів, відсутність державних методичних рекомендацій і брак технічної інфраструктури [24, с. 19; 21, с. 57]. Інколи спостерігається формальне використання ігрових елементів без продуманої педагогічної мети, що знижує ефективність гейміфікації.

Перспективи розвитку гейміфікації в Україні ґрунтуються на розробці комплексних цифрових стратегій освіти, створенні національних платформ, адаптованих до українського контексту, та системній підготовці викладачів до роботи з інноваційними методиками. Як прогнозують О. П. Мельник і М. Ю. Кадемія, подальше поширення ігрових технологій може стати основою формування нової освітньої культури, орієнтованої на мотивацію, креативність і цифрову компетентність студентів [5, с. 144; 9, с. 203].

У перспективі гейміфікація здатна стати невід'ємною частиною інноваційної освітньої екосистеми України, сприяти підвищенню якості професійної підготовки, розвитку саморегуляції студентів та формуванню стійкої внутрішньої мотивації до навчання.

Висновки до розділу 1

У межах першого розділу було з'ясовано, що гейміфікація в освітньому процесі постає як цілеспрямоване впровадження ігрових механік у навчальне середовище з метою підвищення залученості, внутрішньої мотивації та результативності пізнавальної діяльності студентів. На основі аналізу сучасних наукових підходів гейміфікацію визначено не як гру, а як технологію, що використовує окремі структурні елементи ігрового дизайну – бали, рівні, рейтинги, сюжетність, зворотний зв'язок – для посилення освітнього впливу. Її сутність полягає у перенесенні психологічних механізмів гри в навчальний контекст, що створює емоційно привабливе, динамічне та діяльнісно орієнтоване середовище.

Теоретичні засади гейміфікації були розглянуті через призму ключових психологічних і педагогічних концепцій. Теорія самодетермінації пояснила роль автономії, компетентності та соціальної пов'язаності у формуванні позитивної навчальної мотивації; біхевіоризм – механізм позитивного підкріплення через винагороди й бали; конструктивізм – значення діяльнісної взаємодії та побудови власних пізнавальних стратегій; теорія потоку – важливість відповідності рівня складності завдань компетенціям студента. Усі ці підходи засвідчили, що грамотно інтегровані ігрові механіки здатні стимулювати внутрішню мотивацію, підвищувати концентрацію уваги та сприяти глибшому засвоєнню матеріалу. Важливо й те, що гейміфікація відповідає принципам компетентнісного й особистісно орієнтованого навчання, які є основою сучасних освітніх стандартів.

Аналіз зарубіжних і вітчизняних практик показав, що гейміфікація успішно реалізується за умови системності, технологічного забезпечення та наявності підготовленого педагогічного персоналу. Світовий досвід свідчить про ефективність поєднання ігрових механік із цифровими платформами, симуляціями, VR/AR та індивідуальними траєкторіями навчання. В Україні спостерігається поступове, але поки фрагментарне впровадження гейміфікованих рішень, що зумовлено як обмеженнями інфраструктури, так і потребою у методичній підтримці викладачів. Разом з тим потенціал гейміфікації для підвищення навчальної мотивації, активності, креативності та професійного становлення майбутніх фахівців є значним. Отримані теоретичні висновки створюють надійну основу для розроблення авторської моделі гейміфікації та обґрунтовують необхідність подальшої емпіричної перевірки її ефективності в освітньому процесі.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Методи дослідження

У процесі дослідження ролі гейміфікації в активізації навчальної мотивації майбутніх фахівців фізичної культури і спорту застосовано комплекс методів, що забезпечив об'єктивну оцінку змін у мотиваційній, когнітивній та творчій сферах студентів експериментальної та контрольної груп. Діагностичний інструментарій був спрямований на вивчення як навчальної мотивації, так і креативних характеристик особистості в умовах гейміфікованого освітнього середовища. У дослідженні застосовано такі методи:

а) аналіз науково-методичної літератури, даних мережі Internet, нормативних документів та електронних ресурсів;

б) опитування;

в) метод експертних оцінок;

г) методи математичної статистики;

д) діагностика особистісної креативності за методикою Є. Туніка, що дозволяє визначити чотири параметри творчої особистості – допитливість, уяву, складність і схильність до ризику; підсумкові бали формуються шляхом підрахунку відповідей, які збігаються з ключем, що дає можливість кількісно оцінити рівень творчого потенціалу;

е) оригінальний креативний тест Ф. Вільямса, представлений трьома частинами та спрямований на комплексну діагностику креативності, зокрема гнучкості, оригінальності та продуктивності творчого мислення.

2.1.1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Internet, нормативних документів, електронних ресурсів.

Вивчено та проаналізовано літературні джерела й результати попередніх досліджень з метою формування цілісного уявлення про стан опрацювання проблеми, уточнення понятійного апарату, що застосовується у сфері кіберспорту, а також визначення ключових напрямів цифровізації вищої освіти. Особливу увагу приділено обґрунтуванню доцільності інтеграції теоретичного змісту з комп'ютерного спорту у вже наявний освітній компонент «Кіберспорт (esports)» в межах освітньо-професійної програми підготовки фахівців спеціальності 017 «Фізична культура і спорт», з огляду на потребу оновлення змісту професійної підготовки відповідно до сучасних цифрових тенденцій.

межах дослідження застосовано метод аналізу інформаційних ресурсів мережі Інтернет, що дало можливість простежити еволюцію кіберспорту, провідні тенденції його розвитку, сучасні моделі організації тренувального й освітнього процесів у цій сфері та визначити можливості адаптації відповідного змісту до потреб підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.

2.1.2. Соціологічні дослідження (анкетування)

Поряд з експериментальною перевіркою ефективності гейміфікації, що проводилася на базі Національного університету фізичного виховання і спорту України (НУФВСУ) із залученням 60 студентів 2 курсу спеціальності «Оздоровчо-рекреаційна рухова активність» (30 – експериментальна група, 30 – контрольна група), було реалізовано окремий соціологічний етап дослідження. Його метою було з'ясування ставлення студентів до цифрових ігрових технологій та визначення потенціалу комп'ютерного спорту й

гейміфікації в контексті професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.

Для отримання первинних даних було організовано анкетування здобувачів освіти групи ОРА, яке проводилося у форматі Google Forms та містило переважно закриті запитання. Анкета охоплювала блоки щодо користі комп'ютерного спорту для навчального процесу, очікувань студентів від впровадження цифрових ігрових методик, рівня їхньої готовності до використання гейміфікаційних інструментів і ставлення до інтеграції сучасних цифрових технологій у зміст професійної підготовки. У дослідженні взяли участь 28 студентів НУФВСУ, що забезпечило репрезентативну кількість даних для отримання узагальнених висновків про сприйняття інноваційних освітніх практик.

Зібрані результати соціологічного опитування дозволили визначити загальні тенденції щодо відкритості студентської молоді до цифрових форм освітньої взаємодії, рівень готовності до впровадження елементів гейміфікації в навчальний процес та ключові очікування майбутніх фахівців у сфері фізичної культури і спорту щодо модернізації змісту освіти. Отримані дані стали важливим емпіричним підґрунтям для подальшого обґрунтування шляхів підвищення ефективності професійної підготовки засобами гейміфікації та цифрових освітніх технологій.

2.1.3. Метод експертних оцінок

Метод експертних оцінок було застосовано з метою отримання обґрунтованої фахової думки щодо доцільності та ефективності інтеграції теоретичного змісту комп'ютерного спорту в зміст освітнього компонента «З метою отримання обґрунтованої фахової думки щодо доцільності та ефективності впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту проведено експертне опитування.

Основним завданням дослідження було визначення пріоритетних напрямів використання гейміфікаційних механізмів (мотиваційного, когнітивного, практикоорієнтованого, комунікативного та організаційного), а також оцінка їхнього впливу на формування професійних компетентностей студентів та підвищення навчальної мотивації.

До участі в експертному опитуванні залучено шість фахівців — науково-педагогічних працівників (Київського столичного університету імені Бориса Грінченка та Національного університету фізичного виховання і спорту України), які мають досвід використання інноваційних ігрових та цифрових технологій у навчальному процесі.

Опитування проводилося дистанційно за допомогою Google Forms, що забезпечило анонімність відповідей, стандартизованість процедури та оперативний збір даних. Експерти ранжували напрями та інструменти гейміфікації за ступенем їх значущості. Для оцінювання узгодженості суджень застосовувався коефіцієнт конкордації Кендала (W).

Результати опитування дозволили визначити найбільш ефективні інструменти гейміфікації, які експерти визнали пріоритетними для інтеграції у навчальний процес.

2.1.4. Методи математичної статистики

Обробка статистики, що отримані з цих даних, була проведена з застосуванням інтегрованого пакета прикладних програм. Завдяки аналізу отриманих даних зазначили середню арифметичну величину, стандартне відхилення, помилку середньої, довірчий інтервал і t критерій.

Методи математичної статистики використовувались відповідно до завдань дослідження і передбачали отримання максимально можливої інформації про досліджувані явища. Обрахунки проводились на ПК за допомогою пакету Microsoft Excel.

Підбір методів здійснювався на підставі рекомендацій, викладених у спеціальній літературі, присвяченій особливостям застосування

- математичних та статистичних методів у спорті [28, 34].

Статистична

- обробка даних проводилася за допомогою програмних пакетів математичної статистики Statistica 6.0 (StatSoft Inc., США, 1995), і редактора таблиць Excel 2003 (Microsoft, США, 2003). Для систематизації дослідницької інформації використовувався додаток "Access 2003" (Microsoft, США, 2003).

2.2. Організація дослідження

Організація дослідження, представленого у магістерській роботі, була здійснена у три етапи протягом 2024–2025 рр. На першому етапі проведено ґрунтовний аналіз науково-методичних джерел, нормативних документів та інформаційних ресурсів мережі Internet з метою з'ясування сучасного стану розвитку кіберспорту, визначення його ролі в цифровій трансформації освіти та обґрунтування можливостей інтеграції гейміфікації в освітній процес здобувачів вищої освіти спеціальності 017 «Фізична культура і спорт».

На другому етапі організовано соціологічне опитування студентів щодо зацікавленості у вивченні теоретичних основ комп'ютерного спорту в закладах вищої освіти. У ньому взяли участь 38 здобувачів першого (бакалаврського) рівня освіти спеціальності 017 «Фізична культура і спорт» Національного університету фізичного виховання і спорту України. Також проведено експертне опитування для визначення фахових рекомендацій стосовно інтеграції гейміфікації в освітній процес майбутніх фахівців фізичного виховання і спорту.

До експертної групи увійшли п'ять науково-педагогічних працівників Київського університету імені Бориса Грінченка та Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Отримані результати

анкетування й експертної оцінки були проаналізовані й зіставлені для виявлення спільних тенденцій та відмінностей у сприйнятті змістового оновлення дисципліни.

Третій етап передбачав обробку та інтерпретацію отриманих даних із використанням методів математичної статистики, узагальнення результатів дослідження, формулювання практичних рекомендацій щодо удосконалення змісту освітньої підготовки з кіберспорту та підготовку підсумкових матеріалів – висновків, доповіді й презентації для процедури публічного захисту магістерської роботи.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ

3.1. Теоретичне обґрунтування та аналіз потенціалу гейміфікації як передумови експериментального дослідження

Спеціальність «Фізична культура і спорт» (ФКіС) у системі вищої освіти відіграє критично важливу роль у формуванні фахівців, чия діяльність охоплює широкий спектр завдань: від забезпечення високих спортивних досягнень до популяризації здорового способу життя та зміцнення фізичного здоров'я населення. Підготовка за цією спеціальністю є багатовекторною, вимагаючи від студентів не лише ґрунтовної теоретичної бази, що включає медико-біологічні (анатомія, фізіологія, біомеханіка) та психолого-педагогічні знання, а й високого рівня практичної майстерності у різноманітних видах спорту, володіння методиками тренувань та управління спортивною діяльністю. Сучасний фахівець ФКіС функціонує у динамічному соціальному середовищі, виступаючи у ролі тренера, інструктора, менеджера, реабілітолога або консультанта. Такий широкий діапазон професійних ролей вимагає, щоб освітній процес був максимально адаптивним, практико-орієнтованим та спрямованим на формування комплексу інтегративних компетентностей.

Традиційні методи навчання, які часто домінують у вищій школі, демонструють певні обмеження у підготовці таких багатофункціональних спеціалістів. Зокрема, вони нерідко викликають зниження внутрішньої мотивації студентів, особливо під час засвоєння складних теоретичних дисциплін, та не завжди забезпечують достатній рівень формування так званих «м'яких» навичок (soft skills) — комунікації, лідерства, командної роботи та

стресостійкості. Саме ці навички є вирішальними для фахівця, який працює безпосередньо з людьми – зі спортсменами, клієнтами фітнес-центрів чи учасниками оздоровчих програм. Це актуалізує пошук та обґрунтування інноваційних освітніх технологій, здатних подолати зазначені недоліки.

Таким чином, основними завданнями професійної підготовки є формування комплексу спеціалізованих компетентностей, які забезпечують готовність фахівця до різноманітної професійної діяльності. У контексті сучасних викликів, пов'язаних із популяризацією здорового способу життя та індустрією відновлення, особливої актуальності набуває спеціалізація «Фітнес і рекреація», сфера якої фокусується на організації фітнесу, рекреації та профілактичному застосуванні засобів фізичної культури.. Фахівець з оздоровчо-рекреаційної рухової активності має володіти навичками програмування та проведення рекреаційних програм для різних груп населення, включаючи вікові категорії та осіб із функціональними обмеженнями, а також мати високий рівень мотиваційно-комунікативних умінь, необхідних для формування стійкої потреби у здоровому способі життя. Ефективна підготовка вимагає, щоб студенти набували не лише теоретичних знань про методики відновлення, але й навичок організаційно-управлінської діяльності для координації масових оздоровчих заходів. На цьому тлі теоретичне обґрунтування застосування гейміфікації набуває особливої значущості.

Гейміфікація визначається як використання ігрових механік, елементів дизайну та ігрового мислення у неігровому контексті з метою підвищення залученості, мотивації та продуктивності. На відміну від повних дидактичних ігор, гейміфікація інтегрує лише окремі, цільові елементи — бали, рейтинги, бейджі, прогрес-лінії, виклики, які апелюють до внутрішніх психологічних потреб. Цей підхід знаходить своє підтвердження у психологічних теоріях, зокрема у теорії самодетермінації, згідно з якою внутрішня мотивація значно посилюється, коли освітнє середовище задовольняє базові потреби

особистості у компетентності (відчуття майстерності), автономії (можливість вибору шляху навчання) та взаємозв'язку (соціальна інтеграція та належність до спільноти). Інтегруючи ці механізми, гейміфікація трансформує навчальний процес із пасивного засвоєння інформації у низку захоплюючих, професійно орієнтованих «викликів».

Аналіз потенціалу гейміфікації для професійної підготовки фахівців з фізичного виховання і спорту свідчить про її здатність комплексно вирішувати низку освітніх завдань. На когнітивному рівні гейміфікація забезпечує кращу структурованість і візуалізацію навчального матеріалу. Перетворення навчального курсу на «багаторівневий квест» або «історію професійного зростання» допомагає студентам бачити свій прогрес і зв'язок між окремими дисциплінами, що особливо важливо для інтеграції знань з анатомії, фізіології та конкретних методик тренувань. Візуалізація успіху через прогрес-лінії та розблоковані бейджі створює відчуття безперервного руху вперед та підтримує зацікавленість.

На діяльнісному рівні гейміфікація дозволяє реалізувати принцип максимальної практичної орієнтованості, що є наріжним каменем для фахівців з ФКиС, зокрема спеціалізації «Фітнес і рекреація». Замість теоретичного обговорення кейсів, студенти отримують рольові сценарії та симуляційні завдання, які моделюють реальні професійні ситуації: розробку індивідуальної програми фізичної активності для людей з певними обмеженнями, організацію та проведення масового рекреаційного заходу або вирішення конфлікту у фітнес-групі. Виконання цих «професійних квестів» вимагає миттєвого застосування теоретичних знань і дозволяє студентам відпрацьовувати навички прийняття рішень та управління в безпечному, контрольованому середовищі. Змагальний елемент і рейтинги стимулюють прагнення до досконалості та підвищують якість виконання завдань.

Значний потенціал гейміфікації також виявляється у розвитку комунікативних та рефлексивних компетентностей, що є особливо важливим

для фахівця, який працює з мотивацією клієнтів. Командні змагання та групові квести вимагають від студентів ефективної співпраці, розподілу ролей та взаємодопомоги, тим самим формуючи навички лідерства та роботи в команді. Цей соціальний компонент є безпосереднім тренажером професійної взаємодії, необхідної для успішної кар'єри у сфері оздоровчої рекреації, де ефективність часто залежить від здатності організувати та надихнути групу. Крім того, гейміфікаційні системи забезпечують прозорий та частий зворотний зв'язок у формі балів та рейтингів, що стимулює професійну рефлексію. Необхідність аналізувати причини свого рейтингу, успіху чи невдачі змушує студента постійно оцінювати власну стратегію навчання та коригувати дії. Цей цикл самооцінки та корекції є фундаментальним для формування фахівця, здатного до постійного професійного вдосконалення.

Таким чином, теоретичне обґрунтування впровадження гейміфікації у професійну підготовку фахівців спеціальності «Фізична культура і спорт», зокрема фахівців з фітнесу та рекреації, ґрунтується на концепції необхідності модернізації освітнього процесу з акцентом на діяльнісний, компетентнісний та мотиваційний підходи. Аналіз потенціалу свідчить, що гейміфікація є інноваційною педагогічною технологією, яка здатна інтегративно впливати на всі компоненти професійної готовності: від поглиблення теоретичних знань до формування складних управлінських і комунікативних навичок, а також забезпечення стійкої внутрішньої мотивації. Усі ці теоретичні передумови та виявлений значний потенціал гейміфікації є необхідним концептуальним базисом для проведення експериментального дослідження. Вони дозволяють сформулювати робочу гіпотезу та розробити критерії оцінки ефективності, що є наступним етапом наукового пошуку, спрямованого на емпіричне підтвердження того, що саме впровадження спеціально розробленої гейміфікаційної моделі призведе до статистично значущого підвищення рівня сформованості професійних компетентностей студентів експериментальної групи.

-3.2. Модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту

Як було обґрунтовано у попередніх розділах, сучасна вища освіта потребує інноваційних підходів до підготовки здобувачів, з метою підвищення їхньої навчальної мотивації, залученості та ефективності професійного становлення виникла необхідність створення цілісної моделі, що базується на впровадженні гейміфікаційних технологій у процес професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. З огляду на визначені потреби нами було розроблено модель, яка інтегрує ігрові механізми у теоретичне й практичне навчання, забезпечуючи динамічність, інтерес і високу активність студентів у межах освітнього середовища.

Модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту розглядається як цілісна педагогічна система, спрямована на оптимізацію освітнього процесу шляхом впровадження ігрових механізмів та підходів. Її центральною ідеєю є підвищення рівня навчальної мотивації студентів, активізація їхньої пізнавальної діяльності та забезпечення більш глибокого залучення до професійно орієнтованої підготовки шляхом створення ігрового освітнього середовища. Такий підхід дозволяє поєднати традиційні засоби професійної освіти з інноваційними технологіями, що роблять процес навчання динамічним, інтерактивним і значущим для особистісного та професійного розвитку майбутніх фахівців. Структура моделі представлена на рис. 3.1.

Цільова спрямованість моделі полягає у формуванні внутрішньої та зовнішньої мотивації студентів, що виявляється у підвищенні зацікавленості змістом навчальних дисциплін, активнішому виконанні практичних завдань, розвитку стійкого інтересу до спортивної, тренерської та методичної діяльності.



Рис. 3.1. Модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту

Використання гейміфікаційних елементів дозволяє розширити інструментарій педагогічного впливу, сприяти процесу саморозкриття студентів, розвитку їхньої самостійності, відповідальності та прагнення до професійного зростання. У межах цієї моделі застосовуються такі засоби, як система досягнень, бальна мотивація, рейтинги, рольові ігри, ситуаційні симуляції, командні змагання та практичні квести, що формують позитивне емоційне тло та сприяють високій залученості студентів.

Метою моделі є підвищення ефективності професійної підготовки студентів спеціальності «Фізична культура і спорт» шляхом інтеграції гейміфікаційних технологій, які забезпечують стійку навчальну мотивацію, активізацію пізнавальної діяльності та формування професійних компетентностей у процесі теоретичного і практичного навчання. З огляду на поставлену мету визначено низку завдань, спрямованих на реалізацію гейміфікації в освітньому середовищі. Серед них виокремлюється обґрунтування педагогічних і психологічних засад використання гейміфікації; визначення умов, що забезпечують її ефективність; добір та структуризація гейміфікаційних механік, відповідних змісту фахових дисциплін; створення послідовного алгоритму впровадження ігрових технологій; забезпечення системи контролю, оцінювання та корекції навчальних результатів; формування критеріїв, за якими можна визначати ефективність запропонованої моделі.

Реалізація моделі передбачає структуровану взаємодію кількох компонентів, кожен із яких забезпечує певний напрям педагогічного впливу. Цільовий компонент визначає основні орієнтири навчання, встановлює кінцеві результати діяльності студентів та інтегрує ігрові механізми у систему формування професійних компетентностей. Теоретико-методологічний компонент окреслює концептуальні положення, на яких ґрунтується застосування ігрових технологій, спираючись на компетентнісний, діяльнісний, системний та особистісно орієнтований підходи. У його межах

уточнюються принципи, що забезпечують ефективність моделі, зокрема принципи мотиваційності, поступовості, індивідуалізації, інтерактивності, адаптивності, реалістичності, а також гармонійного поєднання змагання та співпраці.

Змістовий компонент передбачає структурування навчального матеріалу таким чином, щоб він міг бути інтегрований у формат ігрової діяльності. Теоретичні знання доповнюються симуляційними вправами, професійними кейсами, навчальними іграми та ситуаціями, що моделюють реальну діяльність тренера або вчителя фізичної культури. Практична підготовка здійснюється через виконання квестів, проходження рівнів складності, участь у спортивно-ігрових змаганнях і розв'язання завдань, що потребують логічного мислення, аналізу, командної взаємодії та використання професійних умінь.

Технологічний компонент забезпечує добір конкретних засобів ігрової взаємодії, включаючи бальну систему, бейджі, рейтинги, прогрес-лінії, рольові сценарії, електронні платформи, тренажери, технічні засоби контролю рухової активності, QR-тести та цифрові навчальні середовища. Використання цих технологій сприяє підвищенню динамічності освітнього процесу, робить його більш прозорим, зрозумілим і мотивуючим для студентів.

Організаційний компонент моделі охоплює створення умов, необхідних для якісного впровадження гейміфікації в освітній процес. Він передбачає підготовку викладачів до використання ігрових технологій, формування цифрової інфраструктури, забезпечення методичної підтримки та стимулювання студентської активності. Важливим чинником є створення позитивного психологічного клімату, що сприяє сприйняттю навчання як захопливого й професійно значущого процесу.

Завершальним елементом моделі є оцінювально-рефлексивний компонент, який охоплює моніторинг навчальної діяльності студентів, аналіз динаміки їхнього прогресу та оцінку ефективності використаних ігрових

механізмів. Особлива увага приділяється формуванню рефлексії як засобу усвідомлення особистих досягнень, труднощів та напрямів подальшого вдосконалення.

Таким чином, запропонована модель поєднує освітні, мотиваційні та технологічні аспекти професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. Її реалізація дає змогу підвищити якість навчального процесу, зробити його більш інноваційним, професійно орієнтованим і таким, що стимулює всебічний розвиток студентів у напрямі їхнього майбутнього професійного становлення.

Таблиця 3.1

Етапи впровадження моделі гейміфікації в освітній процес професійної підготовки фахівців з фізичної культури і спорту

Етап	Зміст роботи	Інструменти та методи	Очікувані результати
Підготовчий етап	Діагностика мотивації студентів; підготовка викладачів до використання гейміфікаційних технологій; розроблення контенту з дисциплін з елементами гейміфікації	Опитувальники, Google Forms, тренінги підвищення кваліфікації викладачів, розробка ігрових сценаріїв та завдань	Визначення стартових потреб студентів; готовність викладача до використання гейміфікації; формування навчально-методичної бази для викладання
Основний етап	Інтеграція елементів гейміфікації у заняття з фітнес-тренувань, рекреаційних програм і цифрових технологій у фітнесі; проведення квестів; командна робота над створенням проєктів оздоровчо-рекреаційної спрямованості	Бали, рівні, бейджі, рейтинги; квести, місії, рольові моделі; цифрові платформи Strava, Google Fit, MyFitnessPal, Fitbit; Kahoot, Quizizz для контролю знань; симуляції планування тренувань	Підвищення мотивації та активності студентів; розвиток професійних компетентностей (методичної, дидактичної, комунікативної, інноваційної); покращення навичок командної взаємодії

Етап корекції та рефлексії	Аналіз результатів роботи студентів; оцінювання ефективності моделі; отримання зворотного зв'язку; удосконалення контенту та складності завдань	Анкетування, рефлексивні інтерв'ю, спостереження, моніторинг результатів, перегляд і оновлення завдань	Оптимізація моделі; підвищення результативності гейміфікації; адаптація до потреб студентів; формування готовності до інноваційної педагогічної та спортивної діяльності
----------------------------	---	--	--

Підготовчий етап виступає фундаментальною частиною впровадження моделі гейміфікації, оскільки забезпечує необхідні умови для подальшої організації навчального процесу в межах компонента «Кіберспорт (esports)». На цьому етапі здійснюється діагностика рівня навчальної мотивації, цифрової обізнаності та ставлення студентів до ігрових форм навчання. Паралельно проводиться підготовка викладачів, які опановують принципи гейміфікації та методику створення ігрових завдань для студентів. Також формується пакет навчально-методичного забезпечення, адаптований до специфіки оздоровчо-рекреаційної діяльності..

Основний етап передбачає системне впровадження ігрових механік у структуру навчальних модулів з дисципліни, що викладається, спрямованого на розвиток професійних компетентностей студентів. Бали, рівні, бейджі, рейтинги, командні квести, рольові сценарії та цифрові платформи забезпечують високу включеність студентів, сприяють формуванню комунікативних, методичних і організаційних навичок. Особливо ефективними є моделювання оздоровчих та тренувальних ситуацій, аналіз програм рухової активності, управління командною взаємодією та симуляція групових тренувальних заходів.

Етап корекції та рефлексії спрямований на оцінювання ефективності використаних гейміфікаційних рішень, виявлення сильних і слабких сторін

моделі та її подальшу оптимізацію. Збирання зворотного зв'язку, аналіз результатів навчання та рефлексивні обговорення дозволяють адаптувати зміст, методи та інструменти відповідно до потреб студентів. Це забезпечує високу результативність моделі та сприяє формуванню готовності майбутніх фахівців фізичної культури і спорту до інноваційної професійної діяльності.

3.3. Зміст та процедура формувального етапу експерименту

Експериментальне дослідження було реалізовано у вигляді формувального педагогічного експерименту, що дозволяє емпірично оцінити ефективність розробленої Моделі впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців зі спеціальності «Фізична культура і спорт», спеціалізація «Фітнес і рекреація». Дослідження проводилося під час викладання дисципліни «Спортивна анімація», вибір якої обґрунтований її високим практико-орієнтованим потенціалом. Ця дисципліна передбачає органічне поєднання теоретичних знань із практичними навичками, включно з організацією масових заходів, комунікацією та управлінням груповою динамікою.

У дослідженні брали участь дві групи студентів, попередньо визнані гомогенними: контрольна група (ОРА1, n=18), де навчання здійснювалося за традиційною методикою, та експериментальна група (ОРА2, n=20), де протягом 12 тижнів інтегрувалася розроблена гейміфікована модель.

В процесі проведення експерименту було розроблено тематичний план занять із використанням комплексу сучасних та науково обґрунтованих механізмів гейміфікації, спрямованих на підвищення внутрішньої мотивації студентів та формування професійних компетентностей. До них належали рольові симуляції та сценарний наратив, динамічні «лутбокси», що надають доступ до додаткових навчальних матеріалів або переваг після успішного виконання комплексних ситуаційних завдань, командна кооперація та

змагальні елементи через командні рейтинги, рольові ігри, а також інтерактивні вікторини та QR-тести (Kahoot, Quizizz), що допомагають перевірити засвоєння теоретичного матеріалу та мотивують до активної участі. Система балів досвіду (XP) дозволяє оцінювати академічний прогрес студентів та стимулює їх до підвищення власного рівня.

Приклад практичного заняття представлений в таблиці 3.2.

Таблиця 3.2

Структура практичного заняття з елементами гейміфікації

Етап заняття	Зміст	Технології гейміфікаційні	Очікувані результати
Тема та мета	Організація рекреаційної анімаційної програми; основи спортивного туризму та орієнтування	—	Ознайомлення зі змістом, формування мотивації
Вступний етап (5 хв)	Короткий інструктаж, ознайомлення з «місією» заняття	Бали досвіду (XP)	Створення мотиваційного настрою
Теоретичний блок (20 хв)	Пояснення ключових понять, методика складання анімаційних програм	QR-тести або інтерактивна вікторина (Kahoot/Quizizz)	Закріплення теоретичних знань
Практичний блок (40 хв)	Робота в команді над створенням міні-сценарію анімаційної програми або маршруту спортивного туризму	Командні рейтинги, рольова гра (інструктор / аніматор)	Розвиток практичних умінь, командної взаємодії
Аналіз і рефлексія (10 хв)	Обговорення виконаних завдань, обмін думками	Взаємооцінювання, рефлексивні запитання	Формування навичок

Етап заняття	Зміст	Технології гейміфікаційні	Очікувані результати
			самоаналізу, рефлексії
Підсумковий етап (5 хв)	Підрахунок балів, нагородження активних команд	Лутбокси або бейджі для нагородження	Підвищення мотивації та зацікавленості
Домашнє завдання	Підготувати індивідуальний міні-сценарій	Персональні бали досвіду(XP)	Розвиток самостійності та креативності

3.4. Експертний аналіз ефективності впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту

З метою всебічного та системного оцінювання ефективності використання гейміфікаційних механізмів у професійній підготовці майбутніх фахівців фізичної культури і спорту було проведено експертний аналіз. До дослідження залучено шість фахівців, які мають досвід роботи у сфері педагогіки, фізичного виховання, спорту та впровадження сучасних технологій навчання.

Експертам запропоновано оцінити ступінь впливу гейміфікації на ключові компоненти освітнього процесу. До ключових напрямів віднесено:

- Мотиваційний – стимулювання інтересу, створення ситуації успіху, підтримка навчальної активності;
- Когнітивний – підвищення якості опанування теоретичного матеріалу завдяки ігровим завданням;
- Практикоорієнтований – моделювання анімаційних сценаріїв, тренування навичок організації спортивних подій;
- Комунікативний – покращення взаємодії в команді, розвиток soft skills;

- Організаційний – оптимізація структури заняття за допомогою ігрової логіки.

Експертам запропоновано оцінити вплив гейміфікаційних механізмів за п'ятибальною шкалою, де 1 – мінімальний вплив, 5 – максимальний. Результати індивідуальних оцінок, середні значення та рейтинг за пріоритетністю представлені у таблиці 3.3.

Таблиця 3.3

**Вплив гейміфікації на ключові компоненти освітнього процесу:
експертне оцінювання**

Експерти Напрями впливу	E1	E2	E3	E4	E5	E6	Середнє	Місце в рейтингу
Мотиваційний компонент	5	4	5	5	4	5	4.67	1
Практикоорієнтований компонент	5	5	4	4	5	4	4.50	2
Комунікативний компонент	4	5	4	5	4	4	4.33	3
Когнітивний компонент	4	4	3	4	4	3	3.67	4
Організаційний компонент	3	4	3	4	3	4	3.50	5

Аналіз отриманих даних свідчить про те, що найбільш виражений вплив гейміфікаційних механізмів спостерігається у мотиваційному компоненті, що підкреслює їхню ефективність у стимулюванні навчальної активності, створенні ситуацій успіху та підтримці стійкого інтересу студентів до навчання. Практикоорієнтований компонент посів друге місце за пріоритетністю,

демонструючи значний потенціал гейміфікації у формуванні практичних умінь, зокрема під час моделювання анімаційних сценаріїв, організації спортивних заходів та розвитку професійної компетентності.

Третє місце у рейтингу посів комунікативний компонент, що свідчить про ефективність гейміфікації у покращенні взаємодії між студентами, розвитку soft skills, командної роботи та комунікативних навичок. Когнітивний та організаційний компоненти посіли четверте і п'яте місце відповідно, що підтверджує їхню чутливість до ігрових механізмів, хоча й менш інтенсивну порівняно з мотиваційно– діяльнісними аспектами.

Таким чином, результати експертного аналізу підтверджують доцільність інтеграції гейміфікації в освітній процес, оскільки вона сприяє підвищенню навчальної мотивації, розвитку професійних та комунікативних компетентностей, а також забезпечує динамічність і активну включеність студентів у навчальний процес.

3.5. Оцінювання впливу гейміфікації на динаміку навчальної мотивації та успішність студентів

З метою емпіричного підтвердження ефективності моделі впровадження гейміфікації було проведено дослідження динаміки змін рівня навчальної мотивації майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту, які навчаються за спеціальністю «Фітнес і рекреація». Дослідження мотиваційно-ціннісного критерію здійснювалося на двох ключових етапах – констатувальному та контрольному – за допомогою методики вивчення мотивації навчання у вищих навчальних закладах, що дозволяє диференціювати внутрішню, зовнішню позитивну та зовнішню негативну мотивацію.

Методика, що використовується для оцінки рівня та структури навчальної мотивації студентів, передбачає класифікацію питань за трьома основними блоками: внутрішня мотивація, зовнішня позитивна мотивація та

зовнішня негативна мотивація. Студентам пропонується оцінити ступінь своєї згоди з кожним із тверджень за шкалою від одного до п'яти, де одиниця означає повну незгоду, а п'ять — повну відповідність твердження їхній поведінці та переконанням.

Перший блок, що діагностує **внутрішню мотивацію**, зосереджений на інтересі до самого змісту професійної діяльності та прагненні до майстерності. Студентам пропонується відповісти, наскільки для них актуальні такі твердження:

1. «Мені цікаво вивчати фізіологічні основи тренувань, щоб розуміти, як саме працює організм під час фізичних навантажень»,
2. «Я отримую задоволення, коли самостійно розробляю нові фітнес-програми або сценарії рекреаційних заходів»,
3. «Я прагну оволодіти технічними навичками у сфері фітнесу та рекреації досконало, незалежно від вимог навчальної програми»,
4. «Мені важливо знаходити нову інформацію про сучасні методики тренувань, навіть якщо це не вимагається викладачем»,
5. «Я сприймаю складні практичні завдання (симуляції, кейси) як захоплюючий виклик, що дозволяє мені розвиватися як професіоналу»,
6. «Я вважаю, що моя майбутня робота у сфері фітнесу та рекреації є найбільш цікавою та значущою».

Другий блок, присвячений **зовнішній позитивній мотивації**, вимірює прагнення до зовнішнього успіху, соціального визнання та матеріальної вигоди, що опосередковано пов'язані з навчанням. Серед ключових тверджень, які оцінюють студенти, є такі:

1. «Моя головна мета в навчанні — отримати високі оцінки та успішно закінчити університет, щоб мати престижний диплом»,
2. «Я навчаюся старанно, оскільки хочу мати високооплачувану роботу тренера чи менеджера фітнес-центру в майбутньому»,

3. «Для мене важливо бути кращим за одногрупників у навчанні, щоб заслужити їхню повагу та визнання»,

4. «Я докладаю зусиль, тому що хочу, щоб мої батьки/родина пишалися моїми академічними успіхами».

Цей блок дозволяє визначити, наскільки освітній процес є засобом для досягнення зовнішніх, соціально схвалюваних цілей.

Третій блок, що діагностує **зовнішню негативну мотивацію**, оцінює мотиваційну стратегію, засновану на уникненні неприємностей, покарань або критики. До цієї категорії належать такі твердження:

1. «Я відвідую всі заняття та виконую завдання лише тому, що боюсь бути відрахованим з університету»,

«Я намагаюся не відставати від групи, щоб мене не критикували викладачі чи одногрупники»,

«Я беру участь у практичних заняттях тільки тоді, коли це вимагається для отримання заліку або допуску до сесії»,

«Основна причина мого навчання – це уникнення проблем та покарань з боку адміністрації».

Переважання цього типу мотивації вказує на низьку професійну залученість та наявність дезадаптивних навчальних стратегій. Комплексний аналіз оцінок за трьома блоками на контрольному етапі дозволяє визначити, чи призвело впровадження гейміфікаційної моделі до статистично значущого зміщення мотиваційного профілю студентів експериментальної групи у бік домінування внутрішньої мотивації.

Дослідження проводилися в контрольній групі (ОРА1, n=18) та експериментальній групі (ОРА2, n=20).

На констатувальному етапі, що передував формувальному впливу, було встановлено статистичну однорідність обох груп. Розподіл за рівнями внутрішньої мотивації демонстрував схожі показники: у групі ОРА1 високий рівень був зафіксований у 22.2% студентів, середній рівень домінував,

охоплюючи 55.6% осіб, а низький рівень спостерігався у 22.2% студентів. Аналогічна картина була і в групі ОРА2, де високий рівень мали 25.0% студентів, середній рівень – 55.0% осіб, а низький рівень – 20.0%. Відсутність значущих відмінностей на початковому етапі підтвердила, що обидві групи є придатними для чистоти експерименту.

Після завершення формувального експерименту, протягом якого в групі ОРА2 застосовувалася гейміфікована модель, було проведено контрольний зріз, результати якого виявили значну позитивну динаміку саме в ЕГ (табл. 3.4).

Таблиця 3.4

**Розподіл студентів за рівнями внутрішньої навчальної мотивації
(Контрольний етап)**

Рівень внутрішньої мотивації	ОРА1 (КГ, n=18)	ОРА2 (ЕГ, n=20)
Високий (домінує ВМ)	5 осіб (27.8%)	11 осіб (55.0%)
Середній (баланс ВМ/ЗПМ)	10 осіб (55.6%)	7 осіб (35.0%)
Низький (домінує ЗНМ)	3 особи (16.7%)	2 особи (10.0%)

Порівняння кінцевих даних засвідчило, що в Експериментальній Групі (ОРА2) частка студентів з високим рівнем внутрішньої мотивації зросла більш ніж удвічі: з початкових 25.0% до 55.0%. Це значне зростання відбулося за рахунок переходу студентів із середнього та низького рівнів, що свідчить про успішне стимулювання інтересу до змісту професії. Водночас, кількість студентів, які демонстрували низький рівень мотивації, знизилася до 10.0%. У Контрольній Групі (ОРА1) динаміка була мінімальною: частка високого рівня

зросла лише на 5.6 процентних пунктів (до 27.8%), що не можна вважати статистично значущим результатом впливу.

Статистична обробка підтвердила значущість відмінностей між групами на контрольному етапі ($p < 0.05$), доводячи, що саме впроваджена модель гейміфікації є ефективним інструментом для формування стійкої внутрішньої мотивації у майбутніх фахівців фітнесу та рекреації.

З метою визначення ефективності впровадження гейміфікації у процес професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту було проведено аналіз результатів навчальної діяльності студентів.

Оцінювання успішності здійснювалося за кількома ключовими компонентами:

Теоретичні знання – перевірялися за допомогою письмових тестів та контрольних завдань, що охоплювали основні теоретичні положення дисципліни «Спортивна анімація».

Практичні навички – оцінювалися через виконання практичних завдань, моделювання анімаційних сценаріїв та участь у командних квестах, що дозволяло студентам демонструвати рівень сформованих компетентностей у професійно-орієнтованій діяльності.

Командна взаємодія – визначалася на основі спостережень викладача за роботою групи та участю студентів у колективних завданнях, що стимулювало розвиток комунікативних навичок та умінь працювати в команді.

Креативність та розробка анімаційних сценаріїв – оцінювалася за рівнем оригінальності та ефективності створених програм і сценаріїв спортивних та рекреаційних заходів.

Результати дослідження показали, що успішність студентів була позитивною у обох групах, проте у експериментальній групі, де застосовувалася гейміфікація, спостерігався стабільний приріст

результативності за всіма оцінюваними компонентами. Для наочності результати наведено у таблиці 3.5.

Таблиця 3.5

Порівняння успішності студентів контрольної та експериментальної груп за компонентами навчальної діяльності

Компоненти успішності	Контрольна група ($\bar{x}$)	Експериментальна група ($\bar{x}$)	Різниця (%)
Теоретичні знання	80	85	6,25
Практичні навички	75	79	5,33
Командна взаємодія	76	80	5,26
Креативність / анімаційні сценарії	74	81	9,46

Як видно з таблиці, найбільший приріст успішності у порівнянні з контрольною групою спостерігався у креативності та розробці анімаційних сценаріїв (9,46 %), що свідчить про позитивний вплив гейміфікаційних механізмів на розвиток творчих та практикоорієнтованих компетентностей студентів. Показники теоретичних знань та практичних навичок також демонструють помірне, але стабільне зростання (від 5,26 % до 6,25 %), що підтверджує ефективність інтеграції ігрових елементів у навчальний процес.

Отримані дані свідчать про те, що використання гейміфікації не лише стимулює мотивацію та активність студентів, але й позитивно впливає на формування професійних компетентностей у різних сферах: когнітивній,

практичній, комунікативній та креативній. Таким чином, результати експерименту підтверджують доцільність застосування розробленої моделі гейміфікації у професійній підготовці майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.

Висновки до розділу 3

В процесі дослідження була розроблена модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту, яка інтегрує ігрові механізми у теоретичне та практичне навчання. Модель спрямована на підвищення мотивації студентів, активізацію їхньої пізнавальної діяльності та формування ключових професійних компетентностей у межах дисципліни «Спортивна анімація».

Експертний аналіз засвідчив, що гейміфікація має найбільший вплив на мотиваційний, практикоорієнтований та когнітивний компоненти освітнього процесу. Використання рейтингових систем, QR-тестів, мікрорівнів прогресу, командних квестів та рольових ігор стимулює інтерес студентів, покращує засвоєння теоретичного матеріалу та сприяє розвитку практичних навичок.

Порівняльне оцінювання успішності показало, що студенти експериментальної групи демонстрували позитивну динаміку результатів порівняно з контрольною групою, особливо у практикоорієнтованих та креативних завданнях, що підтверджує ефективність гейміфікаційних механізмів.

Структура моделі, що включає цільовий, теоретико-методологічний, змістовий, технологічний, організаційний та оцінювально-рефлексивний компоненти, забезпечує системний підхід до інтеграції гейміфікації в навчальний процес. Кожен компонент реалізує конкретні педагогічні завдання та створює умови для активного і результативного навчання.

Отже, розроблена модель підтвердила свою доцільність та ефективність у підвищенні мотивації студентів, формуванні професійних компетентностей і розвитку творчих здібностей майбутніх фахівців фізичної культури і спорту, що підтверджує її практичну цінність для освітнього процесу.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Для забезпечення ефективності професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі фізичної культури, фітнесу й рекреації доцільним є системне застосування гейміфікаційних технологій у навчальному процесі. Передусім рекомендується забезпечити ґрунтовну діагностику вихідного рівня мотивації, цифрової компетентності та готовності студентів до використання ігрових підходів. Це дозволить адаптувати навчальні завдання відповідно до їхніх можливостей і очікувань. Викладачам варто пройти спеціалізовані тренінги з опанування методики створення ігрових сценаріїв, використання цифрових платформ та розробки навчальних місій, що відповідають специфіці оздоровчо-рекреаційної рухової активності.

Доцільно включати в заняття елементи внутрішньої мотивації, такі як змагальність, колективні виклики, рейтинги особистого прогресу, накопичення балів за активність і якість виконання завдань, а також візуальні позначки досягнень. Ефективним є використання інтерактивних платформ і застосунків (Google Classroom, Moodle, Kahoot, Quizizz, Strava, MyFitnessPal), які дають змогу відстежувати особисту динаміку студентів, створювати навчальні квести та забезпечувати зворотний зв'язок у режимі реального часу. Варто впроваджувати симуляційні завдання, пов'язані з розробкою фітнес-програм, аналізом тренувальних навантажень, плануванням рекреаційних заходів та оцінюванням фізичного стану.

Під час практичної підготовки рекомендується використовувати командні ігрові формати, що сприяють розвитку комунікативних, організаторських та лідерських компетентностей. Командні місії, групові челенджі та тренувальні квест-маршрути підвищують рівень залученості студентів і формують навички роботи в малих групах. Доцільно створювати багаторівневі завдання, де студенти поступово переходять від базових дій до

більш складних — наприклад, від складання простої таблиці у Excel до моделювання параметрів тренування і побудови графіка фізичної активності.

Особливо важливо забезпечувати регулярну рефлексію, аналіз досягнень і труднощів, що виникають у студентів під час виконання гейміфікованих завдань. Доцільно застосовувати опитування, невеликі письмові рефлексивні звіти, групові обговорення. Це дозволяє оперативно коригувати навчальний контент і підвищувати ефективність гейміфікаційної моделі.

Викладачеві рекомендується постійно адаптувати ігрові елементи відповідно до специфіки дисципліни та рівня підготовленості студентів. Важливо дотримуватися балансу між ігровістю та навчальною цінністю завдань, щоб усі ігрові механіки залишалися дидактично обґрунтованими. Гейміфікація має не замінювати навчання, а підсилювати мотивацію, структуру та ефективність засвоєння навчального матеріалу.

Запровадження описаних рекомендацій сприятиме формуванню високого рівня професійної компетентності, розвитку творчого мислення та підвищенню навчальної активності майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту.

ВИСНОВКИ

У магістерській роботі здійснено комплексне дослідження проблеми гейміфікації освітнього процесу як засобу активізації навчальної мотивації майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту. Науково обґрунтовано актуальність використання ігрових технологій у вищій освіті та доведено доцільність їх інтеграції у професійну підготовку майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту.

У процесі теоретичного аналізу уточнено зміст поняття «гейміфікація» як педагогічної технології, що ґрунтується на використанні елементів ігрового дизайну (бали, рівні, рейтинги, бейджі, квести, наративні сценарії) у неігровому освітньому середовищі. Встановлено, що гейміфікація ефективно поєднує мотиваційний, когнітивний та діяльнісний компоненти навчання, сприяє формуванню внутрішньої мотивації студентів, підвищенню залученості та розвитку навчальної автономії.

Проаналізовано зарубіжний та вітчизняний досвід впровадження гейміфікації у практику вищої освіти. Виявлено, що найбільш результативними є моделі, які поєднують цифрові платформи (Kahoot, Quizizz, Moodle, Classcraft) із командними форматами роботи, рольовими іграми та навчальними квестами. Водночас визначено низку проблем, що ускладнюють широке впровадження гейміфікації в Україні: нерівномірний рівень цифрової компетентності викладачів, обмеженість матеріально-технічної бази та недостатня кількість методичних рекомендацій.

У ході експериментальної частини роботи було розроблено та апробовано авторську модель впровадження гейміфікації у професійну підготовку майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. Модель включала цільовий, змістовий, технологічний, організаційний та оцінювально-рефлексивний компоненти, що забезпечували системне використання ігрових

механік у навчальному процесі протягом 12-тижневого формувального експерименту.

Результати педагогічного експерименту підтвердили ефективність запропонованої моделі щодо навчальної мотивації та успішності студентів. У експериментальній групі частка студентів із високим рівнем внутрішньої навчальної мотивації зросла з 25,0 % до 55,0 %, а кількість студентів із низьким рівнем мотивації зменшилася до 10,0 %. У контрольній групі зміни були мінімальними — з 22,2 % до 27,8 %.

Щодо успішності, оцінювання теоретичних знань за допомогою тестів показало такі результати: у контрольній групі середній бал склав 80, 75, 76 та 74 за серією модульних тестів, у експериментальній групі — 85, 79, 80 та 81. Різниця в середніх показниках становила від 4 % до 7 %, що свідчить про позитивний вплив гейміфікації на якість опанування навчального матеріалу, практичних навичок та креативності студентів.

Проведений експертний аналіз підтвердив доцільність використання гейміфікації у професійній підготовці майбутніх фахівців сфери фізичної культури і спорту. Експерти відзначили позитивний вплив ігрових технологій на формування професійних компетентностей, розвиток командної взаємодії, лідерства та креативного мислення.

Узагальнення результатів дослідження дозволило підтвердити висунуту гіпотезу про те, що впровадження гейміфікації в освітній процес сприяє істотному підвищенню рівня навчальної мотивації та успішності студентів, а також покращенню формування професійних компетентностей. Гейміфікація розглядається як ефективний інструмент модернізації сучасної вищої освіти, що забезпечує формування конкурентоспроможного, мотивованого та інноваційно орієнтованого фахівця.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреев А. А. Педагогічні технології у вищій школі. – Київ: Видавничий центр «Академія», 2019. – 240 с.
2. Артемова Л. В. Психологія і педагогіка гри: Навч. посіб. – Київ: Либідь, 2018. – 280 с.
3. Биков В. Ю., Спирін О. М., Шишкіна М. П. Хмаро орієнтовані освітньо-наукові середовища: сучасний стан і перспективи розвитку. – Київ: ІТЗН НАПН України, 2019. – 180 с.
4. Ващенко І. В. Інноваційні освітні технології у вищій школі. – Харків: Основа, 2020. – 256 с.
5. Гейміфікація в освіті: досвід і перспективи / За ред. О. П. Мельник. – Львів: Сполом, 2021. – 312 с.
6. Гриньова В. М. Педагогіка: теорія і практика. – Полтава: ПНПУ, 2020. – 210 с.
7. Жалдак М. І. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі. – Київ: Педагогічна думка, 2018. – 204 с.
8. Зязюн І. А. Педагогічна майстерність. – Київ: Вища школа, 2017. – 250 с.
9. Кадемія М. Ю. Сучасні освітні технології: навч. посіб. – Львів: Світ, 2019. – 300 с.
10. Касьянова О. В. Інноваційні підходи до формування мотивації навчальної діяльності студентів. – Одеса: Астропринт, 2018. – 176 с.
11. Кларін М. В. Інноваційні моделі навчання. – Москва: Педагогіка, 2017. – 320 с.
12. Ковальчук В. В. Гейміфікація як засіб формування навчальної мотивації студентів. // Педагогічний процес: теорія і практика. – 2019. – № 1. – С. 34–42.

13. Концепція Нової української школи. – Київ: МОН України, 2016. – 40 с.
14. Краєвський В. В. Методологія педагогіки: новий етап. – Москва: Педагогіка, 2018. – 198 с.
15. Кузьміна Н. В. Професійна підготовка вчителя: сучасні виміри. – Київ: Академвидав, 2017. – 230 с.
16. Лавров В., Денисова Л. Соціологічний аналіз цифрових рішень для оптимізації організаційно-управлінських процесів у сфері фізичної культури і спорту. Спортивна наука та здоров'я людини: електронне видання Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. 2025. № 1 (13). С. 115–124. DOI: 10.28925/2664-2069.2025.122
17. Литвинова С. Г. Використання хмарних сервісів у навчанні. – Київ: Педагогічна думка, 2019. – 188 с.
18. Мельник О. П. Гейміфікація як інноваційна технологія навчання. // Освіта і розвиток обдарованої особистості. – 2020. – № 3. – С. 12–18.
19. Морзе Н. В., Барна О. В., Вембер В. П. Цифрові технології у вищій школі. – Київ: КНЕУ, 2020. – 276 с.
20. Ніколаєнко С. М. Болонський процес: основи, становлення і розвиток. – Київ: МОН України, 2017. – 190 с.
21. Педагогіка вищої школи / За ред. В. І. Лугового. – Київ: Академвидав, 2018. – 328 с.
22. Пехота О. М. Сучасні технології навчання у педагогіці. – Одеса: ПНПУ, 2019. – 268 с.
23. Підласий І. П. Педагогіка: підручник. – Київ: Освіта, 2020. – 430 с.
24. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. – Київ: А.С.К., 2018. – 192 с.
25. Сисоєва С. О. Інноваційні технології навчання у вищій школі. – Київ: Педагогічна думка, 2019. – 256 с.

26. Ткаченко Л. М. Гейміфікація у системі професійної освіти. – Дніпро: ДНУ, 2020. – 180 с.
27. Фіцула М. М. Педагогіка. – Київ: Академвидав, 2021. – 310 с.
28. Шамова Т. І., Давиденко Т. М. Управління освітнім процесом у вищій школі. – Москва: Академія, 2017. – 240 с.
29. Шинкарук О.А., Денисова Л.В., Харченко Л.А. Інформаційні технології як фактор освітніх перетворень в закладах вищої освіти з фізичної культури і спорт. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2018;1. С. 90-94.
30. Шиян О. І. Теорія і методика професійної освіти. – Львів: Видавництво ЛНУ, 2019. – 294 с.
31. Ягупов В. В. Педагогіка: підручник для вищої школи. – Київ: Либідь, 2019. – 350 с.
32. Burke B. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. – New York: Bibliomotion, 2016. – 240 p.
33. Denysova L, Shynkaruk O, Usychenko V. Cloud technologies in distance learning of specialists in physical culture and sports. Journal of Physical Education and Sport. 2018;1:469–72 (Видання внесено до міжнародної наукометричної бази Scopus).
34. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. – Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – Tampere, 2011. – P. 9–15.
31. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – New York: Palgrave Macmillan, 2017. – 256 p.
32. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 320 p.
33. Nicholson S. A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. – Games+Learning+Society 8.0. – 2012. – P. 223–230.

34. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2015. – 144 p.
35. 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, 2014. – P. 3025–3034.
36. Domínguez A., Saenz-de-Navarrete J., de-Marcos L., Fernández-Sanz L., Pagés C., Martínez-Herráiz J. J. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. – Computers & Education, 63, 2013. – P. 380–392.
37. Lee J. J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? – Academic Exchange Quarterly, 15(2), 2011. – P. 1–5.
38. Landers R. N., Armstrong M. B. Enhancing Learning through Gamification: A Framework for Practice and Research. – Simulation & Gaming, 48(4), 2017. – P. 529–547.
39. McGonigal J. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. – New York: Penguin Press, 2011. – 416 p.
40. Caponetto I., Earp J., Ott M. Gamification and Education: A Literature Review. – European Conference on Games Based Learning, 2014. – P. 50–57.
41. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. – Sebastopol: O'Reilly Media, 2011. – 208 p.
42. Su C. H., Cheng C. H. A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. – Journal of Computers in Education, 2015. – 2(4). – P. 449–473.
43. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in Theory and Action: A Survey. – International Journal of Human-Computer Studies, 74, 2015. – P. 14–31.
44. Xu B. Gamification in Higher Education: A Case Study of Engagement and Motivation. – Journal of Educational Technology, 2019. – Vol. 36(2). – P. 45–53.

45. Sailer M., Hense J. U., Mandl H., Klevers M. Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. – Interaction Design and Architecture Journal, 19, 2013. – P. 28–37.
46. Robson K., Plangger K., Kietzmann J. H., McCarthy I., Pitt L. Is it All a Game? Understanding the Principles of Gamification. – Business Horizons, 58(4), 2015. – P. 411–420.
47. Toda A. M., Valle P. H., Isotani S. The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. – Communications in Computer and Information Science, 2017. – Vol. 620. – P. 143–156.
48. Hugurat M., Kortler S. Gamification in Science Education: A Case Study. – Journal of Science Education and Technology, 2020. – Vol. 29(5). – P. 671–681.

ДОДАТКИ

АНКЕТА ДЛЯ СТУДЕНТІВ

Шановні студенти!

Просимо вас взяти участь в опитуванні, метою якого є вивчення особливостей вашої навчальної мотивації та оцінка ефективності використання елементів гейміфікації в освітньому процесі.

Ваші відповіді є **анонімними** та будуть використані виключно у наукових цілях для аналізу та удосконалення навчальних програм.

Інструкція:

Будь ласка, оцініть кожне твердження за шкалою від 1 до 5:

- 1 – повна незгода
- 2 – часткова незгода
- 3 – нейтрально
- 4 – часткова згода
- 5 – повна згода

Блок 1 (внутрішня мотивація):

1. Мені цікаво вивчати фізіологічні основи тренувань, щоб розуміти, як працює організм під час фізичних навантажень.
2. Я отримую задоволення, коли самостійно розробляю нові фітнес-програми або сценарії рекреаційних заходів.
3. Я прагну оволодіти технічними навичками у сфері фітнесу та рекреації досконало, незалежно від вимог навчальної програми.
4. Мені важливо знаходити нову інформацію про сучасні методики тренувань, навіть якщо це не вимагається викладачем.

5. Я сприймаю складні практичні завдання (симуляції, кейси) як захоплюючий виклик, що дозволяє мені розвиватися як професіоналу.
6. Я вважаю, що моя майбутня робота у сфері фітнесу та рекреації є цікавою та значущою.

Блок 2 (зовнішня позитивна мотивація):

1. Моя головна мета в навчанні — отримати високі оцінки та успішно закінчити університет, щоб мати престижний диплом.
2. Я навчаюся старанно, оскільки хочу мати високооплачувану роботу тренера чи менеджера фітнес-центру в майбутньому.
3. Для мене важливо бути кращим за одногрупників у навчанні, щоб заслужити їхню повагу та визнання.
4. Я докладаю зусиль, тому що хочу, щоб мої батьки/родина пишалися моїми академічними успіхами.

Блок 3 (зовнішня негативна мотивація):

1. Я відвідую всі заняття та виконую завдання лише тому, що боюсь бути відрахованим з університету.
2. Я намагаюся не відставати від групи, щоб мене не критикували викладачі чи одногрупники.
3. Я беру участь у практичних заняттях тільки тоді, коли це вимагається для отримання заліку або допуску до сесії.
4. Основна причина мого навчання – це уникнення проблем та покарань з боку адміністрації.

АНКЕТА ДЛЯ ЕКСПЕРТІВ

Шановні експерти!

Просимо Вас взяти участь у експертному опитуванні щодо ефективності використання гейміфікаційних механізмів у професійній підготовці майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. Ваші відповіді допоможуть оцінити вплив різних ігрових елементів на навчальний процес та професійний розвиток студентів.

Просимо оцінити ступінь впливу гейміфікаційних механізмів на ключові компоненти освітнього процесу за п'ятибальною шкалою, де:

- 1 – мінімальний вплив,
- 2 – низький вплив,
- 3 – середній вплив,
- 4 – високий вплив,
- 5 – максимальний вплив.

Напрями впливу:

1. Мотиваційний – стимулювання інтересу, створення ситуації успіху, підтримка навчальної активності.
2. Когнітивний – підвищення якості опанування теоретичного матеріалу завдяки ігровим завданням.
3. Практикоорієнтований – моделювання анімаційних сценаріїв, тренування навичок організації спортивних подій.
4. Комунікативний – покращення взаємодії в команді, розвиток soft skills.
5. Організаційний – оптимізація структури заняття за допомогою ігрової логіки.

Напря́м впливу	Ваша оці́нка (1–5)	Коментарі / пропозиції
Мотиваційний		
Когнітивний		
Практикоорієнтований		
Комунікативний		
Організаційний		