

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОЛІМПІЙСЬКОЇ ОСВІТИ ШКОЛЯРІВ

Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка

**Annotation.** *The publication substantiates the pedagogical capabilities and essential characteristics of the game that ensure the gamification of Olympic education for students of secondary education institutions, and identifies the main elements of implementing this process in the system of physical education of schoolchildren.*

**Keywords:** *game, gamification, Olympic education, schoolchildren.*

**Актуальність теми дослідження.** Метою повної загальної середньої освіти є всебічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка здатна до життя в суспільстві та цивілізованій взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору та самореалізації, відповідальності, трудової діяльності та громадянської активності [1].

Досягнення вказаної мети значною мірою забезпечує олімпійська складова шкільної освіти, яка уможливорює постійний цілеспрямований вплив на духовні і тілесні основи кожного школяра. За допомогою органічного взаємозв'язку духовного та матеріального, діалектичної єдності теорії і практики, які відображають філософський сенс олімпійської освіти, підрастаюче покоління не тільки оволодіває культурною спадщиною фізичної активності людства та розвиває спортивну сферу життєдіяльності, а й засвоює і реалізує ідеї гуманізму, свободи та рівності людей, сприяє їх розвитку через зміцнення миру і збереження власної гідності.

На сьогодні здобуття олімпійської освіти у закладах загальної середньої освіти здійснюється шляхом функціонування системи фізичного виховання, а також використання різних форм та видів навчально-виховної, спортивно-масової, фізкультурно-оздоровчої, культурно-просвітницької, корекційно-

розвивальної, соціально-педагогічної діяльності. При цьому все більшого поширення та популярності набуває гейміфікація освітнього процесу – перспективний підхід до використання можливостей ігрового феномена, який передбачає перетворення гри з моновекторного чинника педагогічного впливу на комплексний.

**Мета дослідження** – обґрунтувати педагогічні можливості та сутнісні характеристики гри, що забезпечують гейміфікацію олімпійської освіти учнів закладів загальної середньої освіти, а також визначити основні елементи реалізації цього процесу в системі фізичного виховання школярів.

**Методи дослідження.** Для досягнення вказаної мети використано комплекс взаємопов'язаних методів, а саме: аналіз, синтез і узагальнення наукової інформації з проблеми дослідження, навчально-методичної літератури та Інтернет джерел.

Дослідження виконувалось за планом науково-дослідної роботи кафедри теоретичних основ і методики фізичного виховання Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка на тему: «Теоретико-методичні засади формування фізичної культури здобувачів освіти» (Державний реєстраційний номер: 0125U003533).

**Результати дослідження.** Гра як міждисциплінарний феномен постає всеосяжним інтегративним чинником існування людини та пізнання нею навколишнього світу і самої себе. Складний та багатоаспектний зміст гри, багатофункціональність цього феномену, спроможність охопити собою різноманітні прояви людської психіки і діяльності забезпечили категорії гри постійну наукову актуальність та практичну значущість.

Філософія розглядає гру світоглядною категорією, за допомогою якої формується розуміння природи світу та людської сутності, здійснюється пошук сенсу життя. Гра є фундаментальною характеристикою буття, універсальним механізмом реалізації всього сущого. Ігрова діяльність виступає дієвим способом поєднання свободи та необхідності, безперервного і дискретного, сталого й перемінного. Вона з'єднує та інтегрує періоди, стани, позиції, які суперечливі або заперечують один одного, синтезує вже відоме з новим незнайомим, попереднє з наступним. Ігровий феномен стягує воєдино минуле і майбутнє, поєднує їх за допомогою специфічної діяльності. Він дозволяє можливе перетворити у

реальне. Саме в процесі гри розкривається складність й невичерпність світу, багатогранність можливостей людини щодо встановлення з ним взаємозв'язків [7].

Основними характеристиками гри, що визначають її сутність, є:

- адаптивність й динамічність – сприяє пристосуванню людини до навколишнього середовища і пов'язується зі змінами, що відбуваються під впливом зовнішніх та внутрішніх сил;
- інформативність та репрезентативність – розширює світогляд, збагачує життєвий досвід, зберігає ігрову ідентичність;
- комунікативність – забезпечує умови для взаємодії та спілкування;
- інтегративність – полягає в об'єднанні людей та діяльності;
- аксіологічність – формує і підтримує систему цінностей, виражає якісний стан суспільства;
- універсальність – підкреслює загальний, всеохоплюючий зміст ігрової діяльності, враховує інтереси кожного, національно-етнічні особливості і традиції;
- добровільність та ініціативність – унеможливорює дії під примусом, визначає свідому самореалізацію особистості;
- впорядкованість та естетичність – ототожнює структуру і встановлення порядку, виражає цілісність, гармонію й оптимальне співвідношення всіх сил [6].

При цьому врахування контексту досягнення гри, цілей та умов її реалізації вказаний перелік характеристик можна значно розширити. Зокрема, важливою характеристикою рухливих і спортивних ігор, як провідних проявів ігрової діяльності у фізичній культурі та спорті, є емоційна насиченість та здатність генералізувати позитивні почуття через веселощі та насолоду.

Спортивні та рухливі ігри є універсальним чинником всебічного й гармонійного розвитку особистості, а їх цінність визначається можливістю активного та одночасного впливу на психофізіологічну і моторну сфери людини [4]. Педагогічні можливості ігор пов'язуються з духовно-моральним та фізичним удосконаленням особистості, формуванням у неї гуманістичних настанов і ціннісних орієнтирів.

Важливо, що в ігровій руховій діяльності різні напрями педагогічного впливу реалізуються не ізольовано один від одного, вирішуючи власні специфічні завдання, а у їх органічній

єдності, забезпечуючи тим самим цілісність педагогічного процесу, спрямованого на формування особистості. Рухлива гра, як прояв ігрової діяльності набуває освітньої, навчальної, виховної, розвивальної й соціалізуючої цінності лише тоді, коли вона спеціально відбирається, уточнюється за змістом і оформляється саме у педагогічних цілях. І якщо в освіті ігрова діяльність розглядається як процес, що є основою становлення та розвитку особистості, то у вихованні рухливі ігри виступають засобом і способом досягнення мети, яка знаходиться поза її межами.

В освітньому процесі використання потенціалу гри здійснюється, насамперед, через моделювання, імітацію, змагальність і спрямоване на перетворення ігрової діяльності у пізнавально-інтелектуальну, що тісно пов'язана з іншими видами навчальної діяльності. Гра сприяє адаптації процесу пізнання до індивідуальних особливостей школяра, забезпечує ситуацію успіху, атмосферу свободи, комфорту, встановлює психосоматичну рівновагу особистості. Синтез гри і навчання уможливорює трансформацію зовнішнього досвіду знань у внутрішній, перехід абстрактного в конкретне, ідеального у реальне, суб'єктивного в об'єктивне, що дозволяє надати керованій навчально-пізнавальній діяльності більше самостійного характеру [4].

Термін «гейміфікація» або «ігрофікація» (англ. gamification) походить від слова «гра» (англ. game). Він використовується для позначення інтеграції ігрового феномену і відповідного мислення у діяльності, відмінній від гри. Використання ігрових практик та механізмів у неігровому середовищі здійснюється з метою залучення всіх учасників до розв'язання проблем.

Головна ідея гейміфікації в освіті полягає у тому, що здобувачі освіти краще навчаються, коли педагогічний процес супроводжується позитивними емоціями та веселощами [3]. Оптимальними вважаються умови, за яких в учнів є цілі й можливість отримати визнання та винагороди за їх досягнення. Це дозволяє зробити освітній процес цікавим та захопливим, що, у свою чергу, сприяє кращому залученню всіх його учасників. Ігрові механізми забезпечують активну позицію школярів та педагогів, спонукають до ініціативи і творчості. Окрім того, такий підхід дозволяє відразу апробувати нові знання та уміння на практиці у безпечному середовищі [2].

На сьогодні існує багато різних трактувань поняття «гейміфікація», але всі вони відображають природні прагнення людей до комунікації, співпраці, удосконалення, успіху та конкуренції. В освітньому процесі гейміфікація пов'язується з такими елементами ігрового задуму, як:

- **Бали:** система балів функціонує як міра успіху чи досягнення. Вони можуть використовуватися як винагорода чи форма інвестування для подальшого просування до цілі або вказувати на статус.

- **Рівні/Етапи:** рівні використовуються у різних форматах ігор для формування в учнів відчуття прогресу і зростання. Вони виступають формою винагороди за виконання завдання або доручення.

- **Значки:** вони визнаються як знак вдячності або виконання завдання під час процесу досягнення мети. Значки допомагають підтримувати мотивацію школярів, підвищувати їх залученість до взаємодії.

- **Таблиці лідерів:** призначення таблиці лідерів – підтримувати мотивацію учнів і стимулювати їх прагнення прославити свої імена за певні досягнення. Вони використовуються для створення конкурентного середовища серед школярів.

- **Призи та нагороди:** їх використання сприяє підвищенню мотивації учнів. Вони дозволяють демонструвати прогрес, визнавати досягнення та кількість зусиль, витрачених для певного рівня.

- **Індикатори прогресу:** вони використовуються як механізм відображення для мотивації людей, які є близькі до досягнення своєї освітньої мети або поставлених завдань. Індикатори прогресу можуть виступати стимулами і використовуються для відстеження й відображення загального прогресу.

- **Сюжетна лінія:** вона може допомогти учням досягти ідеальної кривої інтересу, а також залишатися мотивованими протягом усього освітнього процесу. Сюжетна лінія забезпечує контекст для навчання і вирішення проблем, допомагає продемонструвати придатність концепцій до реального життя.

- **Зворотній зв'язок:** є важливим критерієм ефективності освітньої діяльності та залучення до неї [5].

Важливо зазначити, що гейміфікація не передбачає створення повноцінної гри, а лише використання окремих її елементів. Сенс гейміфікації полягає у тому, щоб надихнути

школярів до взаємодії зі змістом освіти, насамперед із завданнями, які не приносять задоволення. Вона спрямована на те, щоб зробити педагогічні завдання чи процеси більш захоплюючими та цікавими, що уможливить збільшення залученості учнів, підвищення їх мотивації та покращення результатів навчання. Гейміфікація застосовується для підтримки навчання в різних освітніх контекстах та предметних галузях, а також для вирішення проблем перехресних установок і поведінки, таких як співпраця, креативність та самонавчання.

**Висновки.** Напрямки реалізації педагогічних можливостей гри в освітньому процесі відповідають її базовим функціям, а саме ціннісно-мотиваційній, когнітивно-операційній, регулятивно-поведінковій. Сутність ігрового феномена визначає комплекс таких характеристик, як: аксіологічність; добровільність та ініціативність; універсальність; адаптивність і динамічність; комунікативність; інформативність й репрезентативність; впорядкованість та естетичність; інтегративність.

В олімпійській освіті школярів гейміфікація пов'язується з такими елементами ігрового задуму, як: бали; рівні/етапи; значки; таблиці лідерів; призи та нагороди; індикатори прогресу; сюжетна лінія; зворотній зв'язок:

#### **Список літератури.**

1. Закон України «Про освіту»  
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
2. Матківський М. П., Тарас Т. М., Лучкевич Є. Р. Роль гейміфікації у покращенні мотивації та навчальних результатів учнів середньої школи в умовах цифрової трансформації освіти в Україні. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 2025. (14). DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082>
3. Мошкова Н., Алексеєва Г., Горбатюк Л., Кравченко Н., Кортес Х. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти. *Молодь і ринок*. 2024. 4 (224). DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.300147>
4. Наумчук В. І. Теоретико-методичні основи навчання спортивним іграм: навчально-методичний посібник. 2-ге вид., переробл. і доповн. Тернопіль: Астон, 2025. 176 с.
5. Nah F. FH., Zeng Q., Telaprolu V. R., Ayyappa A. P., Eschenbrenner, B. Gamification of Education: A Review of Literature. In: Nah, F.FH. (eds) HCI in Business. HCIB 2014.

Lecture Notes in Computer Science, vol 8527. *Springer, Cham*. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7\\_39](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39)

6. Naumchuk V. I. Essential characteristics of game in the cultural dimension. *Agathos: An International Review of the Humanities and Social Sciences*, 2024. 15, 1(28). P. 87-98. DOI: 10.5281/ZENODO.10967960

7. Naumchuk V. The Game as an Interdisciplinary Phenomenon of Science (Philosophical Aspect). *Physical Education, Sport and Health Culture in Modern Society*, 2020. 1(49). 36-43. DOI: <https://doi.org/10.29038/2220-7481-2020-01-36-43>