Бей Мирослав Олегович
здобувач рівня вищої освіти факультету післядипломної та заочної освіти
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, Україна

Маланчук Галина Григорівна
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПОЗИТИВНОЇ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ 5–6 КЛАСІВ ДО УРОКІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Сучасний етап реформування загальної середньої освіти України характеризується впровадженням компетентнісного підходу, орієнтацією на формування ключових компетентностей учнів та створенням умов для розвитку їхньої внутрішньої мотивації до навчання. Відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти та Модельної навчальної програми «Фізична культура. 5–9 класи» одним із пріоритетних завдань фізичного виховання є формування позитивного ставлення школярів до рухової активності, усвідомлення її цінності для здоров'я та потреби в систематичних заняттях фізичними вправами [1].

Разом із тим результати сучасних досліджень свідчать про поступове зниження інтересу частини школярів до уроків фізичної культури, що негативно позначається на рівні їхньої рухової активності та ефективності освітнього процесу. Особливої актуальності ця проблема набуває серед учнів 5–6 класів, для яких характерними є висока потреба в емоційно насиченій діяльності, ігровій взаємодії, співпраці та позитивному підкріпленні. За таких умов одним із перспективних напрямів удосконалення сучасного уроку фізичної культури є використання елементів гейміфікації, які забезпечують активне залучення школярів до навчальної діяльності, підтримують інтерес до виконання рухових завдань та сприяють розвитку внутрішньої мотивації [1, 3].

Гейміфікація передбачає використання окремих ігрових механік у неігровому освітньому середовищі без зміни його основної дидактичної мети. На уроках фізичної культури вона реалізується через застосування сюжетних місій, командних викликів, системи балів, рівнів складності, символічних нагород, миттєвого зворотного зв'язку та інших елементів, що підвищують емоційну привабливість навчальної діяльності й сприяють активній участі школярів у виконанні фізичних вправ [2, 4].

Мета дослідження – визначити ефективність використання гейміфікованих завдань для підвищення мотивації учнів 5–6 класів до уроків фізичної культури.

У педагогічному експерименті взяли участь 40 учнів 5-х класів, яких було розподілено на контрольну (n=21) та експериментальну (n=19) групи. Тривалість педагогічного експерименту становила 10 тижнів (30 уроків фізичної культури). Ефективність запропонованої програми оцінювали за допомогою авторської анкети, спрямованої на визначення показників мотивації учнів до уроків фізичної культури. Статистичне опрацювання отриманих результатів здійснювали із застосуванням методів математичної статистики.

У процесі дослідження було розроблено авторську програму використання гейміфікованих завдань для підвищення мотивації учнів 5–6 класів до уроків фізичної культури. Програму побудовано відповідно до вимог Державного стандарту базової середньої освіти та Модельної навчальної програми «Фізична культура. 5–9 класи». Її особливістю стала інтеграція гейміфікованих завдань у зміст варіативних модулів без зміни програмового матеріалу, що забезпечило можливість використання запропонованого підходу в практиці роботи закладів загальної середньої освіти.

Програма реалізовувалася під час вивчення варіативних модулів «Доджбол», «Баскетбол», «Флорбол» та «Легка атлетика». Її зміст ґрунтувався на комплексному використанні взаємопов'язаних елементів гейміфікації, серед яких ігровий сюжет, місії, квести, командні виклики, рольові елементи, право вибору, рівні складності, система балів, символічні нагороди, миттєвий зворотний зв'язок та відстеження індивідуального прогресу. Добір зазначених елементів здійснювали відповідно до навчальних завдань кожного уроку, вікових особливостей школярів та їхнього рівня рухової підготовленості.

На відміну від традиційного використання окремих ігрових вправ, запропонована програма передбачала системну інтеграцію гейміфікованих завдань у зміст усіх варіативних модулів із використанням єдиної сукупності мотиваційних механізмів та їх цілеспрямованим поєднанням із навчальними завданнями уроку.

Важливою методичною особливістю програми було те, що гейміфіковані завдання не використовувалися на етапі первинного навчання нових рухових дій. Їх інтегрували переважно під час повторення, закріплення й удосконалення рухових умінь і навичок, а також у процесі навчальних ігор. Такий підхід забезпечував поєднання традиційних методів навчання техніки

фізичних вправ із сучасними мотиваційними механізмами, сприяв активному залученню школярів до навчальної діяльності, розвитку співпраці, створенню ситуацій успіху та підтриманню позитивного емоційного середовища на уроках фізичної культури.

Результати педагогічного експерименту підтвердили ефективність запропонованої програми. Після завершення дослідження в експериментальній групі встановлено статистично достовірне покращення більшості показників мотивації до уроків фізичної культури. Зокрема, середній показник задоволення уроками фізичної культури зріс із 3,79±0,15 до 4,28±0,12 бала (t=2,34; p<0,05), позитивного емоційного ставлення до занять – із 3,87±0,14 до 4,35±0,11 бала (t=2,46; p<0,05), інтересу до виконання навчальних завдань – із 3,74±0,15 до 4,19±0,13 бала (t=2,18; p<0,05), бажання брати активну участь в уроці – із 3,70±0,16 до 4,17±0,13 бала (t=2,12; p<0,05). Також статистично достовірно покращилися показники очікування уроків фізичної культури (3,72±0,15 → 4,23±0,12 бала; t=2,41; p<0,05), готовності виконувати складніші рухові завдання (3,91±0,14 → 4,24±0,11 бала; t=2,03; p<0,05) та інтегральний показник мотивації (3,79±0,09 → 4,23±0,08 бала; t=2,61; p<0,05). У контрольній групі статистично достовірних змін не встановлено.

Отримані результати підтверджують, що використання гейміфікованих завдань сприяє створенню позитивного емоційного середовища на уроках фізичної культури, активізує навчально-пізнавальну діяльність школярів, підтримує їхній інтерес до виконання рухових завдань та формує позитивне ставлення до систематичних занять фізичними вправами. Запропонована програма може бути використана в практичній діяльності вчителів фізичної культури закладів загальної середньої освіти.

Висновки. Використання гейміфікованих завдань на уроках фізичної культури є ефективним педагогічним засобом підвищення мотивації учнів 5–6 класів. Реалізація розробленої програми забезпечила статистично достовірне покращення більшості показників мотивації та інтегрального рівня мотивації учнів експериментальної групи, що підтверджує доцільність упровадження елементів гейміфікації у практику фізичного виховання закладів загальної середньої освіти.

Список використаних джерел:

1. Грибан Г. П., Мичка І. В., Лайчук А. М., Жуковський Є. І., Кондратюк А. Ю., Опанчук Д. Р., Ткаченко Д. С. Стан мотивації учнів середнього віку до уроків фізичної культури. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт).* 2025. № 7 (194). С. 76–80. DOI: 10.31392/UDU-nc.series15.2025.07(194).14.

2. Завидівська Н. Н., Римар О. В., Ханикянц О. В., Маланчук Г. Г., Соловей А. В. Using game technologies on the lessons of physical culture of primary schoolchildren // Scientific Journal of Pedagogy and Economics. 2021. № 5. С. 222–229. DOI: https://doi.org/10.32014/2021.2518-1467.187
3. Соловей А., Стефанишин Н., Колупаєв К. Ефективність регуляції психоемоційного стану учнів засобами фізичних вправ у кризових умовах воєнного часу // Physical Culture and Sport: Scientific Perspective. 2026. № 2. С. 80–88. DOI: https://doi.org/10.31891/pcs.2026.2.9.
4. Sal-de-Rellán A., Hernández-Suárez Á., Hernaiz-Sánchez A. Gamification and motivation in adolescents: Systematic review from physical education. *Frontiers in Psychology*. 2025. Vol. 16. Article 1575104.