

підвищенню якості освітнього процесу та формуванню в учнів цілісного наукового світогляду;
організовані КВНЗ «Харківська академія неперервної освіти» зазначені в статті пролонговані заходи для вчителів фізики Харківської області виявилися дієвими щодо розвитку предметно-методичної компетентності вчителів фізики в умовах реформування сучасної природничої освіти.

Список використаних джерел

1. Концепція нової української школи. Міністерство освіти і науки України: Нова українська школа. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
2. Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>
3. Биков В. Ю. Цифрова трансформація освіти і науки: сучасні виклики та перспективи розвитку. Інформаційні технології і засоби навчання. 2019. Т. 70, № 2. С. 1–15.
4. OECD. *The Future of Education and Skills: Education 2030*. Paris : OECD Publishing, 2018.
5. Лист МОН України від 13.08.2025 року № 1/16828-25 «Про інструктивно-методичні рекомендації щодо викладання навчальних предметів/інтегрованих курсів у закладах загальної середньої освіти у 2025/2026 навчальному році». URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-instruktyvno-metodychni-rekomendatsii-shchodo-vykladannia-navchalnykh-predmetiv-intehrovanykh-kursiv-u-zakladakh-zahalnoi-serednoi-osvity-u-20252026-navchalnomu-rotsi>
6. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти»: наказ Міністерства освіти і науки України від 29 серпня 2024 р. № 1225. URL: <file:///D:/Users/fedchenko.s/Downloads/66e806fcb90e2017837434.pdf>

Деякі аспекти гейміфікації уроків фізичної культури

Сергій Ігнат'єв

*учитель фізичної культури комунального закладу
"Харківська гімназія №135 Харківської міської ради,"
учитель вищої категорії, учитель-методист,
заслужений вчитель України
sbignatyev@gmail.com*

У сучасних умовах для закладів загальної середньої освіти все більш складним завданням стає залучення нових учнів як споживачів освітніх послуг. Якість таких послуг рік від року підвищується, але й очікування здобувачів освіти та їхніх батьків із цим підвищенням лише зростають.

Для залучення та утримання учнів/учениць ЗЗСО запроваджують і вдосконалюють сучасні й ефективні підходи і методи, один із яких доволі ефективний – гейміфікація уроків, зокрема фізичної культури. За її допомогою можна не тільки підвищити лояльність учнівського колективу, а й збільшити ефективність освітнього процесу та певною мірою впливати на позакласну й позашкільну фізкультурно-оздоровчу діяльність учнів.

Термін «гейміфікація» виник на початку 2000-х років для опису маркетингового механізму дії користувацького інтерфейсу (ІТ). Цей суспільний феномен відомий ще з ХІХ століття, застосовувався в багатьох галузях діяльності

людини, зокрема в освіті – систематично або фрагментарно в різного типу ігрових методах навчання. В останні роки поняття «гейміфікація» відокремили від інших методів навчання, в основі яких лежить ідея гри. **У цій статті термін «гейміфікація» розглядається саме в контексті освітнього процесу в закладі загальної середньої освіти.**

Більшість спеціалістів наголошують, що гейміфікація може бути доцільною в уроках фізичної культури як запровадження ігрових елементів або механіки гри до освітнього процесу з метою його стимулювання. Її головна ідея полягає в покращенні навчання шляхом створення яскравої, емоційної обстановки на уроці, отриманні учнями певного визнання за свої навчальні досягнення та винагороди за них. Освітній процес має стати цікавішим і захопливішим, що сприятиме кращому залученню учасників до нього.

До основних аспектів гейміфікації уроку відносять:

- динаміку (використання сценаріїв, що вимагають уваги та реагування в реальному часі);
- механіку (використання елементів геймплея: віртуальних винагород, статусів, балів тощо);
- естетику (створення загального ігрового враження);
- соціальну взаємодію (техніки, характерні для ігрової взаємодії).

Як ми бачимо, значна частина цих аспектів за замовчуванням притаманна більшості уроків фізичної культури. Гейміфікація входить до визначених С. Датердінгом та ін. чотирьох концептів, в основі яких лежить ідея гри: гейміфікації, серйозних ігор, забавок та ігрового дизайну [2].

Такий розподіл на концепти (рис.1) в освітньому процесі з фізичної культури доволі умовний, оскільки сама гейміфікація перетинається з ігровим дизайном, серйозні ігри реалізуються через едьютейнмент, навчальні ігри та ігрову й суддівську практику з видів спорту (варіативних модулів), а забавки в уроці фізичної культури майже не використовуються.



Рис.1. Концепти, в основі яких лежить ідея гри (за Датердінгом та ін. [3, с. 2]).

Підставою для гейміфікації вчителем освітнього процесу може бути передбачуване підвищення ефективності уроку шляхом урегулювання певних проблем чи психологічних протиріч. Статтею 54 Закону України «Про освіту» визначено академічну свободу педагогічних працівників на вільний вибір форм, методів і засобів навчання, виховання, оцінювання, творчий підхід до освітнього процесу. Таким чином, застосування гейміфікації в освітньому процесі спирається на оцінку вчителя щодо доцільності та оптимальності її застосування в уроці, які значною мірою залежать від варіативного модуля, теми та змісту уроку, наявних матеріально-технічних та інших умов, інтересів здобувачів освіти тощо.

Один із сучасних аспектів уроку (також і фізичної культури) – його рутини. Вони визначаються як необхідні та передбачувані задачі, що значною мірою врегульовують щоденну й налагоджену роботу в залі, на майданчику чи в

дистанційній формі та служать як чіткі, зрозумілі, покрокові інструкції. Але слід зазначити, що призвичаєння учнів до повторюваної, зокрема рухової, активності призводить до її автоматизації: здобувачі освіти перестають орієнтуватися на якість результату та свої дії щодо його досягнення, тобто рутинізація певною мірою знижує мотивацію та розсіює увагу учнів. Протилежністю до цього є висока зосередженість на процесі – так званий «стан потоку». У цьому стані здобувачі освіти досягають максимальної концентрації та ефективності. Хамарі та Койвісто наводять відомості щодо значної залежності між складовими гейміфікованого процесу та станом потоку й визначають характерні [4] для них обох умови (чітке усвідомлення цілей, відповідність умінь і викликів, контроль і зворотний зв'язок), а також можливі результати (злиття дії та усвідомлення, концентрація, втрата відчуття часу і втрата самоусвідомлення). При цьому в уроці фізичної культури втрата відчуття часу учнем може бути як корисною, наприклад, при виконанні тривалих одноманітних вправ, так і шкідливою, наприклад, при вивченні (відпрацюванні) тактичних дій, вправ із лімітом часу тощо; втрата самоусвідомлення, переважно, шкідлива.

Напрями реалізації та інструменти. Серед напрямів створення гейміфікованого середовища уроку фізичної культури як найпоширеніші й актуальні для змішаної форми навчання можна виділити застосунки загальнонавчального та прикладного спрямування для гаджетів на базі Android або iOS, застосунки доповненої реальності та настільні ігри.

Для занять низької моторної щільності можна рекомендувати загальнонавчальні застосунки типу Classcraft, iLearn, Kahoot або подібні їм, метою застосування яких буде підтримання позитивного емоційного стану здобувачів освіти між виконанням фізичних вправ.

Для занять, що містять тренувальні завдання, для уроків із біатлону, велоспорту, легкої атлетики, лижної підготовки, скандинавської ходьби, спортивного орієнтування тощо доцільним є використання спеціалізованих застосунків (Strava, Running тощо) та фітнес-помічників. Поєднуючи функції соціальної мережі та GPS-трекера, вони дозволяють вносити в урок, зокрема в асинхронній формі, елементи випадковості та змагання з визначенням рейтингу кількох кращих результатів, тобто без негативної мотивації учнів, які за результатами виконання завдання опиняються в другій половині рейтингу (лідерборду).

Елементи доповненої реальності реалізуються переважно прикладними застосунками (напр. Active Arcade) на базі індивідуальних гаджетів і використовуються, як правило, у ході синхронних і асинхронних уроків за дистанційною формою освіти; найчастіше забезпечують елементи випадковості та змагання. Обмежено придатні для очних уроків, організованих за груповою формою діяльності учнів (2 – 4 учні залежно від сценарію взаємодії) за технологією BYOD. Можуть застосовуватись у розминці або для гейміфікації завдань із загальної фізичної підготовки (завдання з гантелями або обтяжувачами на всі кінцівки).

Найбільш значне місце серед прийомів гейміфікації уроку саме фізичної культури посідають настільні ігри, переважно класичні. Може використовуватися як сама гра (інвентар), так і її правила, естетика та механізм ігрової взаємодії.

Настільні ігри можуть використовуватися для гейміфікації уроків двома шляхами:

- використання короткої гри як розвантажувального й розважального елементу в уроці;
- використання сценарію або ігрової механіки як форми складової частини уроку зі збереженням основних елементів гри.
- Для відпочинку між інтенсивними практичними вправами зі збереженням емоційного фону, а також для учнів спеціальної медичної групи можуть застосовуватися:
- бліц-турніри зі змішаних ігор (настільні та СНІгри, напр. кілька ігор (2-3) з гандикапом у рахунку або з адаптивною системою підрахунку очок тощо);
- комбіновані вправи зі швидким переключенням між видами діяльності (практична вправа/настільна гра).

У випадку використання сценарію або ігрової механіки настільної гри (класичної «ходилки») ігрове поле може демонструвати прогрес виконання учнем/командою вправ різного спрямування. Така гра ведеться за допомогою фішок, кубика й технологічної карти; кожній клітинці або групам клітинок (напр., 1-11-21...-91, 2-12-22-...-92) відповідає практична вправа, яку при потраплянні фішки на цю клітинку виконує окремий учень, представник команди, команда фронтально. Існують клітинки з додатковим (повторним) виконанням вправи, поверненням, просуванням уперед, додатковим ходом тощо. Переможцем вважається команда, учень, що першими завершують проходження ігрового поля. У такій грі в якості генератора випадковості можна використовувати як звичайні ігрові кубики, так і комплекти спеціалізованих «кубиків для тренувань» («кісток для фітнесу»), також і саморобних, онлайн-генератори випадкових чисел тощо.

Зрозуміло, що такий перелік напрямів реалізації гейміфікації в уроці не є вичерпним. Так, наприклад, гейміфікація уроків ігрових видів активностей відбувається переважно шляхом інтеграції завдань (також інтелект-завдань) на час, командних або фронтальних вправ змагального типу зі зміною правил та/або умов виконання, елементів настільних і СНІгор тощо з наступним нарахуванням бонусних балів.

У гейміфікованому освітньому процесі оцінювання результатів навчання є невід'ємною складовою та розглядається як елемент геймплея. На гейміфікованих уроках паралельно можуть використовуватися накопичувальна система оцінювання, рейтингова, рівнева, спеціальні бали тощо. ***Зазвичай виділяють чотири стратегії оцінювання.***

1. *Використання балів і рахунків.* Бали можуть нараховуватися за окремими групами результатів за виконання активностей або завдань, у ході виконання яких учні й набирають бали.
2. *Використання візуальних символів досягнень,* які слугують ознаками досягнення учнями певних компетентностей.
3. *Лідерборди* (таблиці лідерів, рейтинги класів тощо) підтримують конкуренцію серед учнів.
4. *Розблокування рівнів.*

Зрозуміло, що в класах НУШ (окрім початкової школи) більш зручним для вчителя є використання балів і рахунків, узгоджених за групами результатів. Використання візуальних символів (нагород) і лідербордів зазвичай не має такого

системного характеру, а розблокування рівнів без стороннього програмного (ІТ) супроводження найчастіше використовується як форма навчальної діяльності в межах одного уроку чи серії (6-7) уроків.

Слід, однак, підкреслити й неоднозначність цього одного з головних принципів гейміфікації, згідно з яким винагороди негайно покращують продуктивність або залучення учнів до занять. Американський психолог Е. Деці досліджував поведінку учнів у гейміфікованому освітньому процесі та зробив висновок, що мотивація учнів зовнішніми винагородами (грошова, поточна оцінка тощо) можуть підірвати їхнє чисте задоволення від самої діяльності. Психологи називають це «ефектом надмірного виправдання». Ефективність застосування системи оцінювання (як груп результатів, так і стратегій оцінювання) полягає в балансі внутрішніх і зовнішніх мотивів учнів, через що доцільним вбачається використання комбінованої системи оцінювання, адаптованої для певного учнівського колективу та його окремих членів.

Ключові моменти запровадження та реалізації гейміфікації в освітній процес

1. **Визначити цілі та цільову аудиторію** (юнаки, дівчата; основна, підготовча й спеціальна медична групи; вибрані варіативні модулі). До етапу планування: провести опитування, проаналізувати отриманий результат і виявити в ході аналізу вагомі причини для гейміфікації уроку, серії уроків, варіативного модуля. Обмежуючи цілі та завдання уроку, визначити цільову аудиторію, що дозволить вибрати концепцію ігрової механіки.

2. **Продумати мотивацію**, оскільки будь-яка гра не має сенсу без мети (напр., перемоги) або певної цінності, яку очікує здобувач освіти (гравець). Орієнтуючись на наявне матеріально-технічне забезпечення заняття, його цілі та цільову аудиторію, визначити відповідний темі уроку формат гри. Проаналізувати ці чинники та сформулювати мотивацію – те, чим ми збираємося "заманювати" і радувати здобувачів/здобувачок освіти. Це може бути поточна оцінка або сертифікат, лідерборд, бонусні бали або особливі переваги при підсумковому оцінюванні (напр., автоматичне оцінювання групи результатів або ранній доступ до нього).

3. **Продумати ефективний дизайн**. Успіх будь-якої гри визначається часом, витраченим на вивчення гравцем її ключових механік. У межах одного уроку ігрова механіка повинна бути максимально простою для учнів, створювати певну орієнтовну основу дій. Для того щоб ця механіка була зручною та зрозумілою, а учні не витрачали надмірний час на її засвоєння, бажано використовувати звичні їм ігрові патерни, змінюючи інвентар, напрямки руху та виконувати вправи.

4. **Запланувати й створити момент презентації отриманих учнями результатів** ("квітова церемонія", лідерборд, крейдова дошка з прізвищем поточного рекордсмена тощо), яка б мала цінність не лише для окремого здобувача освіти. Це буде можливістю мотивувати учнів класу, паралелі до більш енергійної участі в наступній грі, тобто в уроці фізичної культури.

5. **У разі зацікавленості учнів**: підтримувати систематичність проведення гейміфікованих занять з урахуванням доцільності та помірності.

6. **Забезпечувати допомогу учням** у вирішенні проблем ігрової логіки, механіки, змісту.

Висновок. Гейміфікація базується на природних бажаннях людей отримати певний статус, самовиразитися, конкурувати з іншими. Ігрові елементи гейміфікованого уроку забезпечують миттєвий зворотний зв'язок і підтримують

мотивацію до занять. Використання значків, балів, рівнів, челенджів та елементів лідербордів, візуалізація навчального прогресу в ході уроків, інші види заохочень є надзвичайно актуальними за дистанційної форми навчання та дозволяють значною мірою урізноманітнити освітній процес із більшої частини варіативних модулів.

Список використаних джерел

1. Fleming N. Gamification: Is it game over?. BBC Home - Breaking News, World News, US News, Sports, Business, Innovation, Climate, Culture, Travel, Video & Audio. URL: <https://www.bbc.com/future/article/20121204-can-gaming-transform-your-life> (date of access: 05.03.2026).
2. From game design elements to gamefulness / S. Deterding et al. the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere, Finland, 28–30 September 2011. URL: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> (date of access: 03.03.2026)
3. Gamification: Toward a Definition / S. Deterding et al. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver, BC, Canada, 7–12 May 2011. URL: <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/1978942> (date of access: 03.03.2026).
4. Hamari J., Koivisto J. Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2. Computers in Human Behavior. 2014. No. 40. P. 133–143.
5. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?. Mistosite. URL: <https://web.archive.org/web/20240805134927/https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 03.01.2025).
6. Саган О. В. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СУЧАСНИЙ ОСВІТНІЙ ТРЕНД. Collection of Research Pedagogical Papers sciences. 2023. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>
7. Станченко А. Ігрове навчання для плінних стратегій. URL: <https://newrealgoal.com.ua/igrovenavchannya-dlya-plinnix-strategij.html>
8. Яськова Н. ДЕЯКІ АСПЕКТИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ В ЕЛЕКТРОННИХ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ. In: Звітна наукова конференція Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, м. Київ, Україна. 2017. С.127–130. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/707785/1/Yaskova%20N.V.pdf>

Формувальне оцінювання в дії

Наталія Караван,

учитель біології вищої категорії, учитель-методист

Ізюмського ліцею №10 Ізюмської міської ради

natali.karavan19@gmail.com

Що таке формувальне оцінювання?

Це оцінювання під час навчання і для навчання (англ.- assessment for learning).

Формувальне (англ.- formative) тому, що на відміну від підсумкового оцінювання має на меті формування навчального процесу з урахуванням потреб кожного учня задля більш ефективного формування необхідних знань, умінь, ставлень.

Це цілеспрямований неперервний процес, під час якого формується культура співпраці, розвиваються навички критичного та творчого мислення, а також формується середовище, яке спонукає учнів аналізувати й запитувати.

Основними принципами формувального оцінювання є:

- систематичність – передбачає постійний моніторинг;
- інтерактивність – діалог і обговорення;
- критеріальність – обговорення критеріїв з учнями;