

<https://doi.org/10.26565/2074-8922-2026-86-25>

УДК (UDC): 378.04:338.48

О. Л. ДИШКО, кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії фізичного виховання та рекреації
e-mail: dyshko.olesia@vnu.edu.ua , ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1310-6950>
Волинський національний університет імені Лесі Українки,
проспект Грушевського, 2-б, м. Луцьк, 43000, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності гейміфікації туристичної діяльності як засобу формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури.

Методи. Дослідження здійснювалося із застосуванням комплексу взаємодоповнювальних методів, зокрема теоретичних (аналіз і узагальнення наукових джерел) та емпіричних (анкетування, тестування, виконання практичних завдань, самооцінювання). В експерименті взяли участь 47 здобувачів вищої освіти спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)», серед яких 25 студентів контрольної та 22 осіб експериментальної групи. Формувальний етап передбачав запровадження в експериментальній групі гейміфікації туристичної діяльності (квести, рольові завдання, система балів і рівнів, командна взаємодія) у процес професійної підготовки. У контрольній групі освітній процес здійснювався за традиційною методикою. Обробка результатів здійснювалася методами описової статистики.

Результати. У ході дослідження визначено структуру ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури, яка охоплює мотиваційно-ціннісний, когнітивний, діяльнісно-практичний та рефлексивний компоненти. Встановлено, що запровадження гейміфікації туристичної діяльності забезпечує більш виражене зростання показників за всіма компонентами в експериментальній групі порівняно з контрольною. Зокрема, частка студентів із високим рівнем мотиваційного компонента зросла до 54,55%, когнітивного – до 50,0%, діяльнісно-практичного – до 45,45%, рефлексивного – до 45,45%. Отримані результати свідчать про підвищення рівня мотивації, якості знань, сформованості практичних умінь та здатності до самоаналізу.

Висновки. Доведено, що гейміфікація туристичної діяльності є ефективним засобом формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури за умови її системного та педагогічно обґрунтованого запровадження. Вона забезпечує інтеграцію мотиваційно-ціннісного, когнітивного, діяльнісно-практичного та рефлексивного компонентів професійної підготовки, що підтверджує досягнення поставленої мети дослідження.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: *гейміфікація, туристична діяльність, ігрова компетентність, майбутні учителі фізичної культури, професійна підготовка, ігрові технології, фізичне виховання.*

Як цитувати: Дишко О. Л. Гейміфікація туристичної діяльності як засіб формування ігрової компетентності майбутніх вчителів фізичної культури. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти.* 2026. Вип. 86. С. 314-324. <https://doi.org/10.26565/2074-8922-2026-86-25>

In cites: Dyshko O. L. (2026). Gamification of tourism activities as a means of developing game competence in future physical education teachers. *Problems of Engineering Pedagogic Education*, (86), 314-324. <https://doi.org/10.26565/2074-8922-2026-86-25> (in Ukrainian)

© Дишко О. Л., 2026



[Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Вступ

Сучасні трансформаційні процеси в системі освіти зумовлюють необхідність пошуку ефективних підходів до підготовки майбутніх учителів фізичної культури, здатних до впровадження інноваційних педагогічних технологій у професійній діяльності. У цьому контексті особливої актуальності набуває використання гейміфікації як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності, підвищення мотивації здобувачів освіти та формування їхніх професійних компетентностей. Водночас важливим напрямом реалізації гейміфікаційних підходів виступає туристична діяльність, яка поєднує рухову активність, практичну спрямованість і значний виховний потенціал, створюючи сприятливі умови для використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх педагогів.

Проблема формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури безпосередньо пов'язана із сучасними тенденціями модернізації професійної освіти, зокрема переходом до компетентісно орієнтованого навчання. У цьому контексті заслуговує на увагу дослідження Д. Пеньковця, у якому розкрито теоретичні засади формування ігрової компетентності в процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін. Автор обґрунтовує, що ігрова компетентність виступає важливою складовою професійної компетентності вчителя фізичної культури та формується на основі інтеграції психолого-педагогічних знань, методичних умінь і практичного досвіду організації ігрової діяльності. У дослідженні визначено структурні компоненти цієї компетентності, а також окреслено педагогічні умови її розвитку, серед яких особливого значення набувають моделювання педагогічних ситуацій, використання ігрового проектування та рефлексивний аналіз професійних дій. Водночас підкреслюється необхідність поєднання теоретичної підготовки з практичною діяльністю, що забезпечує формування готовності майбутнього вчителя до усвідомленого й цілеспрямованого використання ігрових

технологій у професійній практиці [4].

Аналіз сучасних наукових досліджень свідчить про стійкий інтерес до проблеми гейміфікації в освіті. У працях вітчизняних і зарубіжних учених [2; 3; 6; 10; 16] обґрунтовано педагогічний потенціал ігрових технологій, розкрито особливості їх застосування в освітньому процесі та доведено їх позитивний вплив на мотивацію і навчальні результати здобувачів освіти. Окремі дослідження присвячено використанню гейміфікації у фізичному вихованні [1; 2; 11] та туристичній діяльності [15], де підкреслюється її роль у розвитку практичних умінь, активізації діяльності та формуванні професійно важливих якостей. Водночас у міжнародних наукових працях наголошується, що ефективність гейміфікації значною мірою залежить від системності її впровадження, узгодженості з освітніми цілями та якості педагогічного проектування.

Попри наявність значної кількості наукових розвідок, проблема формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури засобами гейміфікації туристичної діяльності залишається недостатньо опрацьованою, що зумовлює необхідність її подальшого теоретичного обґрунтування та експериментального дослідження. Особливої уваги потребує питання інтеграції гейміфікації саме в туристичну діяльність як складову професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури, оскільки цей аспект у наукових дослідженнях висвітлено фрагментарно. Зокрема, потребують уточнення підходи до системного поєднання ігрових механік із змістом туристичної діяльності та визначення їх впливу на формування ігрової компетентності.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності гейміфікації туристичної діяльності як засобу формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури в процесі їх професійної підготовки.

Методика

Дослідження було спрямоване на визначення рівня сформованості ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури та перевірку ефективності використання гейміфікації туристичної діяльності в процесі їх професійної підготовки. В експерименті взяли участь здобувачі вищої освіти 4 курсу спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)»: 25 студентів контрольної групи та 22 студенти експериментальної групи. Дослідження проводилося на базі Луцького педагогічного інституту та Волинського національного університету імені Лесі Українки. Для досягнення мети дослідження було використано комплекс взаємодоповнювальних методів: теоретичні та емпіричні (анкетування, тестування, виконання практичних завдань і самооцінювання). Анкетування застосовувалося для виявлення мотиваційно-ціннісного компонента ігрової компетентності та включало 12 запитань, спрямованих на визначення рівня зацікавленості студентів в ігровій діяльності, їхнього ставлення до використання гейміфікації у професійній підготовці, готовності до активної участі в ігрових формах роботи. Оцінювання здійснювалося за трирівневою шкалою (високий, середній, низький) з урахуванням узагальнення відповідей. Тестування використовувалося для оцінювання когнітивного компонента і складалося з 20 завдань різного типу (з вибором однієї правильної відповіді, встановлення відповідності, відкриті запитання). Завдання були спрямовані на перевірку знань щодо сутності гейміфікації, особливостей організації ігрової діяльності, її використання у фізичному вихованні та туристичній діяльності. Рівень сформованості визначався за кількістю правильних відповідей: високий рівень – 80–100% правильних відповідей, середній – 50–79%, низький – менше 50%. Рівень сформованості діяльнісно-практичного компонента визначався на основі виконання студентами практичних завдань, зокрема розробки та реалізації гейміфікованих туристичних маршрутів і квестів. Оцінювання здійснювалося за такими критеріями: відповідність завдання освітній

меті, логічність структури, доцільність використання ігрових механік, організація взаємодії учасників, креативність та практична спрямованість. Кожен критерій оцінювався за трибальною шкалою, після чого визначався загальний рівень сформованості. Для оцінювання рефлексивного компонента застосовувалися методи самооцінювання та аналізу власної діяльності. Студентам пропонувалася рефлексивна анкета (10 запитань), що передбачала оцінку власної участі в гейміфікованій діяльності, усвідомлення досягнутих результатів, виявлення труднощів і визначення шляхів їх подолання. Рівень сформованості цього компонента визначався за здатністю студентів до адекватної самооцінки, глибини аналізу та обґрунтованості висновків. Отримані результати були узагальнені та представлені у вигляді відсоткового розподілу студентів за рівнями сформованості кожного компонента (високий, середній, низький), що дало змогу здійснити порівняльний аналіз ефективності впровадження гейміфікації туристичної діяльності.

Формувальний етап педагогічного експерименту здійснювався протягом одного семестру та був спрямований на перевірку ефективності гейміфікації туристичної діяльності як засобу формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури. У процесі навчання студентів експериментальної групи систематично впроваджувалися елементи гейміфікації, зокрема використання туристичних квестів, рольових завдань, системи балів і рівнів, а також організація командної взаємодії. Застосування зазначених підходів було інтегроване в зміст навчальних занять і спрямоване на активізацію діяльності студентів, розвиток їхніх практичних умінь і формування позитивної мотивації до використання ігрових технологій у професійній діяльності. У контрольній групі в цей же час освітній процес здійснювався за традиційною методикою без цілеспрямованого використання гейміфікаційних елементів. Обробка результатів дослідження здійснювалася з використанням методів описової

статистики.

Результати та обговорення

Формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури доцільно розглядати як цілеспрямований, поетапний педагогічний процес, спрямований на розвиток здатності ефективно використовувати ігрові технології у професійній діяльності. У структурі ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури ми виокремили чотири взаємопов'язані компоненти, які відображають поетапність її формування та забезпечують цілісність цього процесу. Мотиваційно-ціннісний компонент характеризує спрямованість особистості майбутнього вчителя на використання ігрових технологій у професійній діяльності, рівень зацікавленості в ігровій діяльності, готовність до активної участі в ній, а також усвідомлення її значущості для навчання і виховання здобувачів освіти. Когнітивний компонент охоплює систему знань про сутність ігрової діяльності, гейміфікації, особливості їх застосування у фізичному вихованні та туристичній діяльності. Він передбачає розуміння принципів організації ігор, їх педагогічного потенціалу, а також здатність до аналізу та узагальнення відповідного теоретичного матеріалу. Діяльнісно-практичний компонент відображає сформованість умінь і навичок, необхідних для проектування, організації та проведення ігрових форм роботи. Йдеться про здатність створювати гейміфіковані завдання, добирати адекватні ігрові механіки, організовувати взаємодію учасників і забезпечувати ефективне досягнення поставлених освітніх цілей. Рефлексивний компонент пов'язаний із здатністю до самоаналізу та оцінювання власної діяльності, виявлення її сильних і слабких сторін, а також готовністю до корекції та вдосконалення професійних дій. Він забезпечує усвідомлене ставлення до використання ігрових технологій і сприяє професійному зростанню майбутнього вчителя.

З метою перевірки ефективності окресленої структури ігрової компетентності та визначення динаміки її сформованості було організовано та проведено педагогічний експеримент. На початковому етапі дослідження здійснювалося діагностування вихідного рівня сформованості ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури за визначеними компонентами. Отримані результати стали підґрунтям для подальшого порівняльного аналізу змін, що відбулися у процесі експериментальної роботи. На формувальному етапі в експериментальній групі було цілеспрямовано впроваджено гейміфікацію туристичної діяльності в процес професійної підготовки майбутніх вчителів фізичної культури. Зокрема, використовувалися такі ігрові механіки, як розробка та проходження туристичних квестів, моделювання рольових ситуацій, застосування системи балів і рівнів, а також організація командної взаємодії. Такий підхід забезпечував активне залучення студентів до діяльності, створював умови для набуття практичного досвіду та сприяв інтеграції теоретичних знань із практичними умінями. Водночас у контрольній групі освітній процес здійснювався за традиційною методикою без цілеспрямованого використання гейміфікаційних елементів. Це дало змогу простежити відмінності в динаміці сформованості ігрової компетентності та здійснити обґрунтований порівняльний аналіз отриманих результатів у двох групах.

Порівняння результатів за мотиваційно-ціннісним компонентом свідчить про різний характер змін у контрольній та експериментальній групах. У контрольній групі зафіксовано незначне покращення показників: частка студентів із високим і середнім рівнями зросла на 4,0 %, водночас кількість осіб із низьким рівнем зменшилася з 32,0% до 24,0%.

Таблиця

Динаміка рівнів сформованості ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури, %

Table

Dynamics of levels of formation of game competence of future physical education teachers, %

Рівень / Level	КГ (n=25) ДО / CG (n=25) Before	КГ (n=25) ПІСЛЯ / CG (n=25) After	ЕГ (n=22) ДО / EG (n=22) Before	ЕГ (n=22) ПІСЛЯ / EG (n=22) After
Мотиваційно-ціннісний компонент / Motivational and Value Component				
Високий / High	20,00	24,00	27,27	54,55
Середній / Medium	48,00	52,00	50,00	36,36
Низький / Low	32,00	24,00	22,73	9,09
Когнітивний компонент / Cognitive Component				
Високий / High	16,00	24,00	22,73	50,00
Середній / Medium	52,00	56,00	54,55	40,91
Низький / Low	32,00	20,00	22,73	9,09
Діяльнісно-практичний компонент / Activity and Practical Component				
Високий / High	12,00	16,00	22,73	45,45
Середній / Medium	56,00	64,00	50,00	40,91
Низький / Low	32,00	20,00	27,27	13,64
Рефлексивний компонент / Reflective Component				
Високий / High	16,00	20,00	22,73	45,45
Середній / Medium	48,00	52,00	50,00	40,91
Низький / Low	36,00	28,00	27,27	13,64

Такі зміни мають поступовий характер і вказують на певне підвищення зацікавленості та позитивного ставлення до ігрової діяльності, однак без суттєвого переходу до високого рівня сформованості. В експериментальній групі динаміка є значно більш вираженою. Частка студентів із високим рівнем зросла з 27,27% до 54,55%, тобто на 27,28%, що фактично свідчить про подвоєння цього показника. Водночас відбулося зменшення частки студентів із середнім рівнем із 50,0% до 36,36% (на 13,64%) та низьким – із 22,73% до 9,09% (на 13,64%). Такий перерозподіл рівнів дає підстави стверджувати, що застосування гейміфікації туристичної діяльності сприяє зростанню інтересу до ігрових форм роботи, активізації навчальної діяльності та формуванню позитивного ставлення до використання ігрових технологій у майбутній професійній практиці.

Зміни за когнітивним компонентом дозволяють оцінити рівень засвоєння студентами теоретичних знань. У контрольній групі відбулося незначне покращення: частка студентів із високим рівнем підвищилася з 16,0% до 24,0%, із середнім – з 52,0% до 56,0%, тоді як показник низького рівня зменшився з 32,0% до 20,0%. Це свідчить про поступове накопичення знань, однак без суттєвих

якісних змін у їх структурі. В експериментальній групі результати мають інший характер. Частка студентів із високим рівнем когнітивного компонента зросла з 22,73% до 50,00% (на 27,27%), що вказує на істотне підвищення рівня теоретичної підготовки. Водночас зменшилася частка студентів із середнім рівнем (з 54,55% до 40,91%) та низьким (з 22,73% до 9,09%). Це свідчить про перехід значної частини здобувачів до більш високого рівня сформованості знань, їх систематизацію та усвідомлення можливостей застосування гейміфікації у професійній діяльності.

Розгляд діяльнісно-практичного компонента дає змогу оцінити сформованість практичних умінь. У контрольній групі частка студентів із високим рівнем зросла з 12,0% до 16,0%, що свідчить про незначне покращення практичної підготовленості. Водночас кількість студентів із середнім рівнем збільшилася з 56,0% до 64,0%, а показник низького рівня зменшився з 32,0% до 20,0%. Це вказує на перехід частини студентів до середнього рівня, однак без суттєвого зростання високого рівня сформованості умінь. В експериментальній групі зміни є більш відчутними: частка студентів із високим рівнем зросла з 22,73% до 45,45%, що свідчить про значне

підвищення рівня практичної готовності. Одночасно зменшилася частка студентів із середнім рівнем (з 50,0% до 40,91%) та низьким (з 27,27% до 13,64%). Отримані результати підтверджують, що впровадження гейміфікації туристичної діяльності сприяє розвитку здатності майбутніх учителів фізичної культури до проектування та реалізації ігрових форм роботи.

Показники рефлексивного компонента характеризують здатність студентів до самоаналізу та оцінювання власної діяльності. У контрольній групі зафіксовано помірні зміни: частка студентів із високим рівнем зросла з 16,0% до 20,0%, із середнім – з 48,0% до 52,0%, тоді як низький рівень зменшився з 36,0% до 28,0%. Це свідчить про поступове формування рефлексивних умінь, однак без суттєвих якісних зрушень. В експериментальній групі відзначається більш виражена позитивна динаміка: частка студентів із високим рівнем зросла з 22,73% до 45,45%, тоді як показники середнього і низького рівнів зменшилися відповідно до 40,91% і 13,64%. Такий розподіл свідчить про суттєве підвищення здатності студентів до самоаналізу, оцінювання результатів власної діяльності та її корекції.

Узагальнюючи отримані результати, можна стверджувати, що впровадження гейміфікації туристичної діяльності забезпечує більш виражене зростання показників за всіма компонентами ігрової компетентності, що підтверджує доцільність її використання у професійній підготовці майбутніх учителів фізичної культури.

Отримані результати експериментального дослідження узгоджуються із сучасними науковими підходами до розуміння ігрової діяльності як ефективного засобу формування професійних компетентностей майбутніх фахівців. Зокрема, у дослідженнях [3] підкреслюється, що гейміфікація освітнього процесу сприяє підвищенню навчальної мотивації, активізації пізнавальної діяльності та формуванню практичних умінь.

Так, у працях українських дослідників [3; 6; 9] доведено, що впровадження гейміфікованих технологій сприяє переходу від репродуктивного

засвоєння знань до діяльнісного навчання, у якому студент виступає активним суб'єктом освітнього процесу. Зокрема, у роботі Г. Товканець та співавт. зазначається, що використання ігрових механік підвищує зацікавленість здобувачів освіти та стимулює їх до більш глибокого засвоєння навчального матеріалу [8]. Отримані нами результати за мотиваційно-ціннісним компонентом підтверджують ці висновки: суттєве зростання частки студентів із високим рівнем в експериментальній групі (до 54,55%) свідчить про підвищення інтересу до ігрової діяльності та позитивного ставлення до її використання у професійній підготовці.

Подібні тенденції простежуються і в міжнародних дослідженнях. Зокрема, результати дослідження, опублікованого Miguel Alberto Rincón Pinzón та співавт., засвідчують, що використання ігрових підходів підвищує рівень залученості студентів і сприяє глибшому розумінню навчального матеріалу, а також покращує здатність до прийняття рішень у практичних ситуаціях [14]. Ці положення корелюють із результатами нашого дослідження за когнітивним компонентом, де в експериментальній групі зафіксовано істотне зростання частки студентів із високим рівнем (до 50,0%), що свідчить про більш ефективне засвоєння та систематизацію знань.

У контексті діяльнісного підходу важливими є результати досліджень, у яких підкреслюється значення практичного застосування гейміфікації. Зокрема, у праці W. Uriawan та співавт., доведено, що використання ігрових підходів сприяє розвитку практичних навичок, підвищує активність студентів та покращує результати навчання [16]. Отримані нами дані за діялісно-практичним компонентом підтверджують ці висновки: зростання частки студентів із високим рівнем до 45,45% в експериментальній групі свідчить про підвищення їх здатності до проектування та реалізації ігрових форм роботи.

Окрему увагу сучасні дослідники приділяють розвитку рефлексивних умінь у процесі гейміфікації. У дослідженнях останніх років зазначається, що ігрове навчання сприяє формуванню здатності до

самоаналізу, оцінювання результатів діяльності та їх подальшого вдосконалення, що зумовлено наявністю постійного зворотного зв'язку та можливістю корекції власних дій. Зокрема, І. Сальник та співавт. підкреслюють, що використання ігрових технологій створює умови для осмислення навчального досвіду, активізує пізнавальну діяльність і сприяє розвитку здатності до аналізу власних дій [5]. У дослідженні Ching-Yi Chang та співавт., доведено, що поєднання гейміфікації із саморегульованим навчанням підсилює самоконтроль і самооцінювання студентів, формуючи здатність до планування, оцінювання та корекції діяльності [10]. Водночас К. Marquardt та співавт., акцентують, що ефективність гейміфікації значною мірою залежить від наявності зрозумілої системи зворотного зв'язку, яка дає змогу відстежувати власний прогрес і вносити необхідні зміни у навчальну діяльність [13]. У нашому дослідженні це підтверджується результатами за рефлексивним компонентом: зростання частки студентів із високим рівнем до 45,45% в експериментальній групі свідчить про підвищення рівня усвідомленості професійної діяльності та здатності до її аналізу.

Разом з тим, у науковій літературі наголошується, що ефективність ігрових технологій та гейміфікації значною мірою залежить від системності їх упровадження. Зокрема, дослідники підкреслюють, що фрагментарне використання окремих ігрових елементів не забезпечує стійкого педагогічного ефекту, тоді як результативність гейміфікації визначається рівнем її інтеграції в освітній процес і відповідністю освітнім цілям [12]. Саме тому важливим є цілісний підхід до організації ігрової діяльності, що поєднує мотиваційний, когнітивний, діяльнісний і рефлексивний аспекти. Цю позицію доповнюють результати дослідження W. McHenry та E. Makarius, у якому акцентується увага на тому, що ефекти гейміфікації не є однозначними і значною мірою залежать від умов її реалізації. Автори, аналізуючи практики з недостатньою ефективністю, доводять, що відсутність цілісного підходу, урахування

освітнього контексту та особливостей взаємодії між учасниками навчального процесу може суттєво знижувати результативність гейміфікації [17].

Так, у сучасних працях наголошується, що гейміфікація сприяє підвищенню активності здобувачів освіти, розвитку когнітивних умінь і формуванню здатності до застосування знань у практичних ситуаціях. Зокрема, у дослідженні J. Liu та співавт. встановлено, що ефективність гейміфікації значною мірою залежить від способу її організації, а системне використання ігрових механік забезпечує більш виражений вплив на поведінку та результати діяльності учасників освітнього процесу [11]. Це свідчить про необхідність педагогічно обґрунтованого та цілісного впровадження гейміфікації в професійну підготовку майбутніх учителів.

Водночас отримані результати узгоджуються з висновками сучасних міжнародних досліджень, у яких доведено позитивний вплив ігрових технологій та гейміфікації на навчальні досягнення та активність здобувачів освіти. Зокрема, у дослідженні D. Wulan та співавт., встановлено, що використання гейміфікованих підходів сприяє розвитку когнітивних умінь, підвищенню рівня залученості та формуванню здатності до розв'язання практичних завдань. Водночас автори підкреслюють, що результативність гейміфікації значною мірою визначається якістю її педагогічного проектування та відповідністю змісту навчання поставленим освітнім цілям [18].

Таким чином, узагальнення результатів дослідження та сучасних наукових праць дає підстави стверджувати, що гейміфікація є ефективним інструментом формування ігрової компетентності лише за умови її системного, методично виваженого та цілеспрямованого впровадження в освітній процес. Саме такий підхід забезпечує не лише підвищення мотивації, а й розвиток когнітивного, діялісно-практичного та рефлексивного компонентів професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

Висновки

У дослідженні теоретично обґрунтовано та експериментально перевірено ефективність гейміфікації туристичної діяльності як засобу формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури. Встановлено, що ігрова компетентність має багатокомпонентну структуру, яка охоплює мотиваційно-ціннісний, когнітивний, діяльнісно-практичний та рефлексивний компоненти. Результати експерименту засвідчили, що впровадження гейміфікації туристичної діяльності забезпечує більш виражене зростання показників за всіма компонентами порівняно з традиційним навчанням. Зокрема, підвищення рівня мотивації, якості знань, практичних умінь і

рефлексивних здатностей студентів експериментальної групи підтверджує ефективність запропонованого підходу. Отримані дані свідчать, що результативність гейміфікації зумовлена її системним і педагогічно обґрунтованим використанням, яке забезпечує інтеграцію всіх складників професійної підготовки. Таким чином, мету дослідження досягнуто, а ефективність гейміфікації туристичної діяльності як засобу формування ігрової компетентності експериментально підтверджено.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з удосконаленням методичного забезпечення гейміфікації в підготовці майбутніх учителів фізичної культури.

Конфлікт інтересів

Автор заявляє, що конфлікту інтересів щодо публікації цього рукопису немає. Крім того, автор повністю дотримувався етичних норм, включаючи плагіат, фальсифікацію даних та подвійну публікацію.

У роботі не використано ресурс штучного інтелекту.

Список використаної літератури

1. Дишко, О. Л., Косинський, Е. О., Яцик, Т. О. Проблема готовності до застосування інноваційних технологій у методиці фізичного виховання *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*. 2025. Вип. 7. С. 48-54. <https://doi.org/10.32782/academ-ped.psyh-2025-1.07>
2. Іванюк, П., Бондар, А. Гейміфікація, як ефективний інструмент мотивації у сфері фізичної культури та спорту. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15*. 2024. Вип. 7(180). С. 59-64. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.7\(180\).12](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.7(180).12)
3. Михайлова, Л. М., Семенишина, І. В., Краснощок, І. П., Ступеньков, С. О. Гейміфікація як інноваційний ключ професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Академічні Візії*. 2023. Вип. 18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7795391>
4. Пеньковець, Д. В. Теоретичні аспекти формування ігрової компетентності у майбутніх учителів фізичної культури в процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2015. № 130. С. 173-175. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2015_130_41
5. Сальник, І. В., Фоменко, О. В., Горюнова, К. В. Теоретичні аспекти впровадження ігрових технологій у навчанні природничих дисциплін. *Наукові записки. Серія: Проблеми природничо-математичної, технологічної та професійної освіти*. 2025. № 2. С. 106-114. <https://doi.org/10.32782/cusu-pmtp-2025-2-12>
6. Скасків, Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2021. № 83. С. 156-161. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32>
7. Тищенко, В. О., Клопов, Р. В., Халемендик, Ю. Є., Кириченко, Н. В. Гейміфікація у професійній підготовці майбутніх учителів фізичної культури: досвід інтеграції в дисципліни «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова». *Академічні візії*. 2025. Вип.47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17101261>
8. Товканець, Г. В., Лужанська, Т. Ю., Ільтьо, Г. Ф. Гейміфіковані технології як інновація в

- освітньому середовищі. *Інноваційна педагогіка*. 2025. Вип. 83. Том 2. С. 39-43. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.8>
9. Ходунова, В. Л. Гейміфікація як інновація в освіті. *Наукові інновації та передові технології*. 2023. № 2 (16). С. 407–417. [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2\(16\)-407-417](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2(16)-407-417)
 10. Ching-Yi Chang, Intan Setiani, Darmawansah Darmawansah, Jie Chi Yang, Effects of game-based learning integrated with the self-regulated learning strategy on nursing students' entrustable professional activities: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*. 2024. Vol. 139. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106213>
 11. Jeffrey Zen Liu, Ruey- Yu Chen, Thomas Rouyard, Dulmaa Munkhtogoo, Feng-Jen Tsai. Effects of Different Gamification Delivery Strategies on Physical Activity in Young Adults: A Randomized Controlled Trial. *American Journal of Preventive Medicine*. 2026. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2026.108297>
 12. Lampropoulos, G., Mukta, B. G., Anastasiadis, T. Gamification in Learning Management Systems: A Systematic Literature Review. *Information*. 2025. 16(12). 1094. <https://doi.org/10.3390/info16121094>
 13. Marquardt, K., Schulz, M., Koziolok, A., Happe, L. Gamification with Purpose: What Learners Prefer to Motivate Their Learning. *arXiv preprint arXiv*. 2025. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2512.08551>
 14. Miguel Alberto Rincón Pinzón, Ana Dolores Vargas Sánchez, Paloma Valdivia Vizarrata. Evolution of teacher training in gamification: a bibliometric analysis of global trends and collaborations. *Social Sciences & Humanities Open*. 2026. Vol. 13. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102657>
 15. Pradhan, D., Malik, G., Vishwakarma, P. (2023). Gamification in tourism research: A systematic review, current insights, and future research avenues. *Journal of Vacation Marketing*, 31(1), 130-156. <https://doi.org/10.1177/13567667231188879>
 16. Uriawan, W., Firmansyah, D., Mulyana, D., Pratama, D. H. F., Leriaan, A. J., Wiguna, F. S. Gamification-Based Learning Method for Hijaiyah Letters. *arXiv preprint arXiv*. 2025. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2602.03851>
 17. William K. McHenry, Erin E. Makarius. Understanding gamification experiences with the benefits dependency network lens. *Computers and Education Open*. 2023. Vol. 4, Article 100123. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100123>
 18. Wulan, D. R., Nainggolan, D. M., Hidayat, Y., Rohman, T., Fiyul, A. Y. Exploring the Benefits and Challenges of Gamification in Enhancing Student Learning Outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*. 2024. 2(7). Pp. 1657-1674. <https://doi.org/10.59613/global.v2i7.238>

Стаття надійшла до редакції 27.03.2026

Стаття рекомендована до друку 30.04.2026

Опубліковано 31.05.2026

O. DYSHKO, PhD (Pedagogy), Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Theory of Physical Education and Recreation
e-mail: dyshko.olesia@vnu.edu.ua , ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1310-6950>
Lesya Ukrainka Volyn National University,
Hrushevskoho Avenue, 2-b, Lutsk, 43000, Ukraine

GAMIFICATION OF TOURISM ACTIVITIES AS A MEANS OF DEVELOPING GAME COMPETENCE IN FUTURE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS

Purpose. The purpose of the study is to provide a theoretical substantiation and experimental verification of the effectiveness of gamification of tourism activities as a means of forming the game competence of future physical education teachers.

Methods. The study was conducted using a set of complementary methods, including theoretical methods (analysis and generalization of scientific sources) and empirical methods (questionnaires, testing, performance of

practical tasks, and self-assessment). The experiment involved 47 higher education students majoring in “Secondary Education (Physical Education)”, including 25 students in the control group and 22 in the experimental group. The formative stage involved the implementation of gamification of tourism activities in the experimental group (quests, role-playing tasks, a system of points and levels, and team interaction) within the process of professional training. In the control group, the educational process was carried out using traditional teaching methods. The results were processed using methods of descriptive statistics.

Results. The study identified the structure of the game competence of future physical education teachers, which includes motivational-value, cognitive, activity-practical, and reflexive components. It was established that the implementation of gamification of tourism activities ensured a more pronounced increase in indicators across all components in the experimental group compared to the control group. In particular, the proportion of students with a high level of the motivational component increased to 54.55%, the cognitive component to 50.00%, the activity-practical component to 45.45%, and the reflexive component to 45.45%. The obtained results indicate an increase in the level of motivation, the quality of knowledge, the development of practical skills, and the ability to self-analysis.

Conclusions. It has been proven that gamification of tourism activities is an effective means of forming the game competence of future physical education teachers, provided that it is implemented systematically and pedagogically justified. It ensures the integration of motivational, cognitive, activity-based, and reflexive components of professional training, which confirms the achievement of the stated research purpose.

KEY WORDS: *gamification, tourism activities, game competence, future physical education teachers, professional training, game technologies, physical education.*

Conflict of interest

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this manuscript. Furthermore, the authors has fully adhered to ethical standards, including those related to plagiarism, data falsification, and duplicate publication.

The work does not use artificial intelligence resources.

References

1. Dyshko, O. L., Kosynskyi, E. O., Yatsyk, T. O. (2025). The problem of readiness to use innovative technologies in physical education methodology. *Scientific Bulletin of Vinnytsia Academy of Continuing Education. Series "Pedagogy. Psychology"*, 7, 48-54. <https://doi.org/10.32782/academ-ped.psyh-2025-1.07> (In Ukrainian).
2. Ivanyuk, P., Bondar, A. (2024). Gamification as an effective motivation tool in the field of physical education and sports. *Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University. Series 15*, (7(180), 59-64. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.7\(180\).12](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.7(180).12) (In Ukrainian).
3. Mykhaylova, L. M., Semenyshyna, I. V., Krasnoshchok, I. P., Stupen'kov, S. O. (2023). Gamification as an innovative case of professional training of teaching staff of higher education institutions in the conditions of distance learning. *Academic visions*, 18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7795391> (In Ukrainian).
4. Penkovets, D. V. (2015). Theoretical aspects of the formation of game competence in future physical education teachers in the process of studying psychological and pedagogical disciplines. *Bulletin of the Chernihiv National Pedagogical University. Series: Pedagogical*, 130, 173-175. http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2015_130_41 (In Ukrainian).
5. Salnyk, I. V., Fomenko, O. V., Goryunova, K. V. (2025). Theoretical aspects of the implementation of game technologies in science teaching. *Research Bulletin. Series: Issues of natural sciences, mathematics, technology and vocational education*, 2, 106-114. <https://doi.org/10.32782/cusu-pmtp-2025-2-12> (In Ukrainian).
6. Skaskiv, H. M. (2021). Introduction of gamification technologies in the educational process. *Naukovyi Chasopys Dragomanov Ukrainian State University. Series 5. Pedagogical sciences: reality and perspectives*, 83, 156–161. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32> (In Ukrainian).
7. Tyshchenko, V. O., Klopov, R. V., Khalemendyk, YU. YE., Kyrychenko, N. V. (2025). Gamification in the Professional Training of Future Physical Education Teachers: Experience of Integration into the Disciplines “Information Technologies in Education” and “Foreign Language”. *Academic visions*, 47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17101261> (In Ukrainian).
8. Tovkanets', H. V., Luzhans'ka, T. YU., Il'to, H. F. (2025). Gamified technologies as an

- innovation in the educational environment. *Innovative Pedagogy*, 83(2), 39-43. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.8> (In Ukrainian).
9. Khodunova, V. L. (2023). Heymifikatsiya yak innovatsiya v osviti [Gamification as an innovation in education]. *Scientific innovations and advanced technologies*, 2(16), 407-417. [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2\(16\)-407-417](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-2(16)-407-417) (In Ukrainian).
 10. Ching-Yi Chang, Intan Setiani, Darmawansah Darmawansah, Jie Chi Yang. (2024). Effects of game-based learning integrated with the self-regulated learning strategy on nursing students' entrustable professional activities: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*, 139. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106213>
 11. Jeffrey Zen Liu, Ruey- Yu Chen, Thomas Rouyard, Dulmaa Munkhtogoo, Feng-Jen Tsai. (2026). Effects of Different Gamification Delivery Strategies on Physical Activity in Young Adults: A Randomized Controlled Trial. *American Journal of Preventive Medicine*. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2026.108297>
 12. Lampropoulos, G., Mukta, B. G., Anastasiadis, T. (2025). Gamification in Learning Management Systems: A Systematic Literature Review. *Information*, 16(12), 1094. <https://doi.org/10.3390/info16121094>
 13. Marquardt K., Schulz M., Koziolok A., Happe L. (2025) Gamification with Purpose: What Learners Prefer to Motivate Their Learning. *arXiv preprint arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2512.08551>
 14. Miguel Alberto Rincón Pinzón, Ana Dolores Vargas Sánchez, Paloma Valdivia Vizarrera. (2026). Evolution of teacher training in gamification: a bibliometric analysis of global trends and collaborations. *Social Sciences & Humanities Open*, 13. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102657>
 15. Pradhan, D., Malik, G., Vishwakarma, P. (2025). Gamification in tourism research: A systematic review, current insights, and future research avenues. *Journal of Vacation Marketing*, 31(1), 130-156. <https://doi.org/10.1177/13567667231188879>
 16. Uriawan, W., Firmansyah, D., Mulyana, D., Pratama, D. H. F., Lerian, A. J., Wiguna, F. S. (2025). Gamification-Based Learning Method for Hijaiyah Letters. *arXiv preprint arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2602.03851>
 17. William K. McHenry, Erin E. Makarius. (2023). Understanding gamification experiences with the benefits dependency network lens. *Computers and Education Open*, 4, Article 100123. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100123>
 18. Wulan, D. R., Nainggolan, D. M., Hidayat, Y., Rohman, T., Fiyul, A. Y. (2024). Exploring the Benefits and Challenges of Gamification in Enhancing Student Learning Outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*. 2(7), 1657-1674. <https://doi.org/10.59613/global.v2i7.238>

The article was received by the editors 27.03.2026

The article is recommended for printing 30.04.2026

Published 31.05.2026