

Маріонда І. І.,*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії та методики фізичної культури
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»***Товт В. А.,***кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії та методики фізичної культури
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»*

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО МОДЕЛЮВАННЯ РУХЛИВИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ШКОЛІ

INNOVATIVE APPROACHES TO MODELING MOTION GAMES IN MODERN SCHOOL

У статті здійснено комплексне теоретико-методологічне обґрунтування та розроблено практичні параметри інноваційного моделювання рухливих ігор у сучасному освітньому просторі Нової української школи. Виявлено та систематизовано ключові суперечності, що стримують потенціал ігрової інтенсифікації у закладах загальної середньої освіти. Зокрема, окреслено гострий конфлікт між декларативним розширенням переліку новітніх варіативних ігрових модулів та реальним матеріально-технічним дефіцитом шкіл, а також методичною невідповідністю кадрів і термінологічним дефіцитом, який виникає внаслідок механічного запозичення іноземних ігор без їхньої належної дидактичної адаптації. У межах дослідження обґрунтовано параметри дидактичного моделювання ігрового процесу за чотирма провідними напрямками: проектування змісту (перехід до багаторівневого дизайну), просторова архітектура (варіативна адаптація майданчиків, поділ на функціональні зони), ергономіка інвентарю (використання полегшеного та зменшеного обладнання) та педагогічна етика (гуманізація взаємодії). Особливу увагу приділено стратегічному значенню ревіталізації етноспортивної спадщини на основі підходу traditional game-based та domestic games. На прикладі успішної імплементації європейського досвіду модернізації румунської народної гри «ойна» доведено, що інтеграція автентичних національних рухливих ігор, покладена на сучасну матрицю покрокового проектування, дозволяє вирішувати завдання етнічної самоідентифікації молоді, когнітивного засвоєння соціальних норм та формування ключових компетентностей учнів, мінімізуючи при цьому залежність шкіл від дорогого імпортного обладнання.

Ключові слова: Нова українська школа, педагогічне моделювання, рухливі ігри, компетентнісний підхід, Small-Sided Games, фізкультурна освіта, етноспортивна спадщина, traditional game-based.

The article provides a comprehensive theoretical and methodological substantiation and develops practical parameters for the innovative modeling of motion games within the modern educational space of the New Ukrainian School. The key contradictions hindering the potential of game intensification in institutions of general secondary education have been identified and systematized. Specifically, the study outlines a sharp conflict between the declarative expansion of the list of latest variable game modules and the real material and technical deficit of schools, as well as the methodological unpreparedness of teaching staff and the terminological deficit resulting from the mechanical borrowing of foreign games without proper didactic adaptation. Within the framework of the research, the parameters of didactic modeling of the game process are substantiated in four leading directions: content design (transition to multi-level design), spatial architecture (variable adaptation of playgrounds, division into functional zones), ergonomics of equipment (use of lightweight and downsized equipment), and pedagogical ethics (humanization of interaction). Special attention is paid to the strategic social and educational significance of revitalizing ethnosport heritage based on the «traditional game-based» and «domestic games» approaches. Using the example of the successful implementation of the European experience in modernizing the Romanian folk game «oina», it is proved that the integration of authentic national motion games, applied to a modern matrix of step-by-step pedagogical design, allows for solving tasks of youth ethnic self-identification, cognitive assimilation of social norms, and the formation of students' key life competences, while minimizing the dependence of schools on expensive imported equipment.

Key words: New Ukrainian School, pedagogical modeling, motion games, competence approach, Small-Sided Games, physical education, ethnosport heritage, traditional game-based.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку національної системи освіти в рамках реалізації концепції Нової української школи (НУШ) вимагає докорінного переосмислення парадигми фізичного виховання. Динамічні трансформаційні процеси, орієнтовані на гуманізацію та впровадження компетентнісного підходу, актуалізують пошук новітніх організаційно-методичних інструментів, здатних трансформувати класичні фізкультурно-оздоровчі засоби відповідно до запитів сучасних школярів. Шкільна дисципліна «Фізична культура» в умовах реформи має стати дієвим засобом формування ключових життєвих компетентностей учнів через створення спеціальних виховних ситуацій як в урочній, так і в позаурочній формах діяльності. Провідне місце у цьому процесі належить ігровій діяльності, яка традиційно розглядається як універсальний чинник одночасного та активного впливу на психофізіологічну, моторну та духовно-моральну сфери особистості [3, с. 223–228].

Проте сьогоднішні реалії впровадження оновлених модельних навчальних програм висвітлили глибоку суперечність: задекларована варіативність та стрімке розширення переліку інноваційних ігрових модулів вступають у гострий конфлікт із реальними матеріально-технічними можливостями закладів загальної середньої освіти та рівнем методичної підготовленості педагогічних кадрів. Запозичення новітніх закордонних ігрових систем найчастіше відбувається механічно, без належного врахування ментальних та національних особливостей, а також без належної дидактичної адаптації їхнього термінологічного апарату та правил. Зазначене зумовлює необхідність переходу від репродуктивного копіювання до науково обґрунтованого педагогічного моделювання рухливих ігор. Моделювання ігрового процесу дозволяє здійснити багаторівневий дизайн проектування уроку, гнучко адаптувати геометрію ігрового простору, ергономіку інвентарю та параметри навантаження під індивідуальні можливості й інтереси учнів. Як підкреслили О. Киселиця та її колеги, саме реалізація компетентнісного підходу через оптимізацію ігрових засобів дозволяє подолати суперечності між теоретичними характеристиками предмета та реальним виконанням рухових дій. Розв'язання проблеми дидактичної трансформації ігрової діяльності є ключовим завданням для створення збалансованого освітнього середовища, де інноваційні технології гармонійно поєднуються з завданнями масового оздоровлення, колективної

взаємодії та формування цілісної особистості школяра [1, с. 75–78].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасних умовах трансформації освітнього простору особливої актуальності набуває пошук ефективних шляхів модернізації фізичного виховання, що зумовлює необхідність детального аналізу практичного впровадження новітніх підходів у шкільну практику.

Наступне дослідження засвідчує фундаментальну суперечність сучасної фізкультурної освіти – декларативне різноманіття інноваційних ігрових модулів вступає у гострий конфлікт із реальними матеріально-технічними можливостями шкіл та методичною невідповідністю вчителів. Робота І. Помещикової та Л. Цветкової слугує науковим підтвердженням того, що інноваційне моделювання рухливих ігор у сучасній школі має відбуватися не шляхом сліпого копіювання іноземних модулів, а через їх глибоку дидактичну адаптацію, розробку вітчизняного термінологічного апарату та оптимізацію під наявну матеріальну базу шкіл. Дослідження доводить, що правильно змодельована ігрова діяльність у школі виступає як простір гармонійного балансу між нормативами та актуальними інтересами сучасних школярів, забезпечуючи навички колективної взаємодії та формування особистості [5, с. 111–114].

Вагоме значення для розробки та теоретико-методичного обґрунтування інноваційних підходів до моделювання рухливих ігор у сучасному закладі освіти має дослідження О. Цибанюк, присвячене імплементації концепції Small-Sided Games (SSG) у систему фізичного виховання в сучасній школі. Автор не просто констатує фізіологічні переваги малих ігрових форматів, а пропонує модифікувати правила та формати ігор (зменшення майданчика, мінімізація кількості гравців, впровадження креативних елементів), що автоматично збільшує моторну щільність заняття та підвищує внутрішню мотивацію учнів [6].

Сучасна модернізація системи фізичного виховання в закладах загальної середньої освіти вимагає пошуку нових організаційно-методичних рішень, здатних гармонізувати світовий досвід із національно-ідейними цінностями. Трансформація народної рухливої гри лаптового характеру в структуровану державну навчальну програму «Практична спортивна підготовка. Ойна» для 5–12 класів є яскравим прикладом педагогічного моделювання макрорівня. Замість копіювання виключно уніфікованих глобальних спортивних трендів, інновація полягає у зверненні до

історичного коріння для розв'язання сучасних завдань: формування етнічної самоідентифікації молоді, підвищення моторної щільності занять та оптимізації відбору до спорту вищих досягнень.

Крім того, з точки зору інноваційних підходів до трансформації рухливих ігор, ойна демонструє варіативність архітектури ігрового простору та інвентарю під вікові та локаційні особливості. Отже, вивчений досвід Румунії є прямим методологічним орієнтиром для сучасної української школи. Аналогічне моделювання може бути застосоване до українських національних рухливих ігор та забав (наприклад, козацькі забави, українська лапта, системи традиційного рухового виховання). Автор доводить, що етнопедагогічний компонент, покладений на сучасну матрицю компетентнісного підходу та покрокового педагогічного проектування, перетворюється з архаїчного елемента на високоефективну інноваційну технологію сучасної фізичної культури [7, с. 174–186].

Адаптація передового міжнародного досвіду є стратегічно важливим кроком для модернізації вітчизняної системи освіти та фізичної культури в умовах сучасних суспільних і геополітичних викликів. Аналіз іноземних дидактичних моделей, успішних кейсів інтеграції інноваційних гібридних та альтернативних ігрових дисциплін в освітній простір, дозволяє Україні знайти гнучкі та ефективні інструменти для подолання стресу в учнів, зміцнення їхнього ментального здоров'я та забезпечення реальної інклюзії. Імпорт перевірених світових практик ефективної рухової активності допомагає швидше відійти від застарілих норм, переорієнтувавши навчальний процес на розвиток рухового інтелекту, формування стійкої внутрішньої мотивації молоді та побудову безбар'єрного середовища, що відповідає європейським стандартам якості освіти.

Необхідно зазначити, що у дослідженнях даного напрямку, використовується поняття «traditional game-based» (на основі традиційних ігор – І. М.), яке має чітке операційне та науково-методичне визначення як педагогічний підхід та структурна модель навчання, яка використовує автентичні народні (етнічні) рухливі ігри та забави, інтегровані в освітній процес за допомогою дидактичної модифікації, з метою комплексного розвитку рухових навичок, фізичних якостей та соціокультурної ідентичності здобувачів освіти [11, с. 787–796].

Дослідники наголошують на потужному культурно-виховному та когнітивному контексті впровадження традиційних, автентичних для певного регіону чи етносу ігор, визнаючи результативність

поєднання фізичного розвитку із когнітивним засвоєнням соціальних норм, вихованням командного духу, взаємодопомоги тощо [9].

Знаходимо такою використання терміну «внутрішніх ігор» (domestic games – І. М.), зокрема в контексті їх розповсюдження. Х. Chang, Т. Zhen, Y. Wang вбачають у активному впровадженні народних рухливих ігор, з однієї сторони, можливості збереження національної ідентичності, а з другої – орієнтир для поширення позитивного іміджу країни [10, с. 147–150].

Отже, у сучасній школі traditional game-based – це не просто «пограти в народні ігри», а науково вивірена інноваційна технологія, де етнокультурний руховий матеріал стає інструментом для досягнення сучасних освітніх і оздоровчих цілей.

Мета статті – дослідити інноваційні підходи до проектування й моделювання структури рухливих ігор у закладах загальної середньої освіти в умовах реалізації компетентнісного підходу НУШ та визначити шляхи адаптації міжнародного й етноспортивного досвіду до вітчизняних реалій фізкультурної освіти.

Виклад основного матеріалу. Реалізація реформи «Нова українська школа» актуалізує необхідність розробки та практичного впровадження інноваційних технологій фізичного виховання, здатних збалансувати нормативні вимоги із руховими інтересами сучасних школярів. Інноваційне моделювання рухливих та спортивних ігор у цьому контексті розглядається як багатовекторний процес дидактичної трансформації, який охоплює структурування компетентнісного потенціалу, адаптацію матеріально-технічного середовища та врахування етнопедагогічних засад освітнього процесу.

Важливою складовою модернізації ігрової діяльності в НУШ є інтегрований підхід до структурування занять. На думку дослідників, сучасні варіативні модулі мають забезпечувати комплексний вплив на особистість, поєднуючи психофізіологічну та моторну сфери. Вони наголошують, що кожному ключову компетентність освітньої реформи необхідно впроваджувати у практику фізичного виховання як в урочній, так і в позаурочній формах, створюючи для дитини спеціальні розвивальні ситуації [3, с. 223–228].

У контексті цілісного проектування ігрового процесу доцільно спиратися на модель макrorівня, успішно апробовану в європейській практиці, зокрема у програмах підготовки з етноспортивних ігор (таких як румунська «ойна»). Ця модель передбачає чітку декомпозицію змісту

навчання на п'ять взаємопов'язаних груп компетенцій: сомато-функціональну (загально-фізичну), технічну (диференційовані специфічні дії), спортивно-результативну (навички самооцінки), психологічну (командна взаємодія та вольові якості) та загальнокультурну (принципи fair-play).

Ефективне моделювання структури уроку дозволяє подолати суперечності між теоретичними параметрами рухових дій та їхнім реальним виконанням у практичній діяльності школярів. С. Онищук підкреслює, що впровадження концепції НУШ вимагає переходу до інноваційних технологій, які здатні забезпечити високу щільність уроку через ігрову інтенсифікацію. Важливим інструментом розширення дидактичного простору стало залучення великої кількості новітніх варіативних модулів (доджбол, флорбол, корфбол, панна, піклбол тощо) [4, с. 83–87].

Проте практичний аналіз реалій фізкультурної освіти доводить, що механічне копіювання закордонних аналогів без їхньої дидактичної адаптації та розробки вітчизняного термінологічного апарату суттєво знижує освітній ефект занять. Робота вчителя ускладнюється термінологічним дефіцитом, що перешкоджає чіткій та конкретній постановці лаконічних педагогічних завдань. На переконання С. Моїсєєва та співавторів нова фізична культура в НУШ має ефективно балансувати між класичними й інноваційними технологіями, допомагаючи учням знайти радість і задоволення від систематичних занять у непростих матеріальних умовах [2, с. 91–94].

Критичним бар'єром на шляху моделювання новітніх ігор залишається матеріально-технічне забезпечення закладів освіти. Анкетні опитування педагогів, проведені А. Ястребом, свідчать, що саме наявність обладнання є головним критерієм вибору ігрового модуля, через що в реальній практиці досі домінують традиційні види спорту (футбол, баскетбол) [8, с. 652].

З огляду на це, перспективним вектором інноваційного моделювання рухливих ігор у сучасній школі є ревіталізація національної етноспортивної спадщини. Інтеграція автентичних народних ігор, адаптованих за допомогою сучасних ергономічних та просторових параметрів, дозволяє мінімізувати залежність від дорогого імпортного інвентарю, підвищити моторну щільність уроків та одночасно вирішувати завдання національної самоідентифікації й духовного виховання учнів. Моделювання ігрового навантаження при цьому має базуватися на принципі безперервної адаптації – планомірного і прогресивного збільшення інтенсивності, складності та обсягу рухових завдань упродовж усього навчального року.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Доведено, що в умовах реалізації реформи Нової української школи інноваційне моделювання рухливих ігор виступає не просто як рекреаційний елемент, а як цілісна науково вивірена технологія та багатовекторний процес дидактичної трансформації. Воно дозволяє інтегрувати компетентнісний потенціал уроку, збалансувати нормативні вимоги із руховими інтересами сучасного покоління, а також забезпечити гармонійне поєднання психофізіологічного, моторного та духовно-морального розвитку особистості. Ефективний перехід від репродуктивного копіювання до проектування ігор базується на багаторівневому дизайні (від перспективного планування до індивідуальних карт підготовки) та варіативній модифікації ігрових параметрів. Встановлено, що оптимізація форматів у межах концепції Small-Sided Games (SSG), раціональний поділ майданчика на функціональні зони, зменшення складів команд та впровадження полегшеного й ергономічного інвентарю дозволяють суттєво підвищити моторну щільність занять, посилити внутрішню мотивацію учнів і подолати суперечності між теоретичним змістом предмета та його практичною реалізацією.

Таблиця 1

Параметри дидактичного моделювання інноваційного ігрового процесу в сучасній школі

Напрямок моделювання	Традиційний підхід	Інноваційний підхід (за вимогами НУШ)
Проектування змісту	Жорстка уніфікація, орієнтація на обмежене коло класичних ігор.	Багаторівневий дизайн (від перспективного річного планування до індивідуальних карт підготовки).
Просторова архітектура	Стандартні габарити майданчиків без урахування специфіки віку.	Варіативна адаптація, поділ на функціональні зони та коридори, зменшення складів команд.
Ергономіка інвентарю	Використання важкого дорослого або неспецифічного інвентарю.	Стандартизація полегшеного та зменшеного інвентарю під анатомо-фізіологічні особливості дітей.
Педагогічна етика	Авторитарне керівництво, орієнтація суто на нормативний результат.	Гуманізація взаємодії, категоріальне виключення будь-яких форм вербальної чи фізичної агресії.

Визначено високу педагогічну спроможність та стратегічне значення ревіталізації етноспортивної спадщини в освітньому просторі. На прикладі успішної імплементації європейського досвіду модернізації гри «ойна» обґрунтовано, що інтеграція автентичних національних рухливих ігор та забав, покладена на сучасну матрицю покрокового дидактичного проектування, дозволяє вирішувати завдання етнічної самоідентифікації молоді. Крім того, такий підхід мінімізує залежність закладів освіти від дорогого обладнання, забезпечуючи високий рівень фізичного та когнітивного розвитку школярів. Систематизовано ключові реалії та суперечності, що стримують потенціал ігрової інтенсифікації в сучасній школі. Виявлено гострий конфлікт між декларативним

розширенням переліку новітніх ігрових модулів і реальним матеріально-технічним забезпеченням шкіл, який змушує вчителів обирати класичні види спорту. Окреслено проблему «термінологічного дефіциту» та методичної невідповідності кадрів через механічне запозичення іноземних ігор без їх глибокої адаптації, що суттєво нівелює дидактичну складову уроку. Перспективи подальших досліджень полягають у розробці деталізованого науково-методичного супроводу, чіткого термінологічного апарату та специфічних критеріїв оцінювання для новітніх варіативних модулів НУШ, а також у створенні адаптаційних моделей українських традиційних ігор (козацьких забав, лапти тощо) для їх безперешкодного впровадження у практику сучасних закладів загальної середньої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Киселиця О. М., Богданюк А. М., Гауряк О. Д., Гуліна Л. В. Педагогічні умови створення здоров'язберігаючого середовища в сучасній школі. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 44. Т. 3. С. 75–78.
2. Моїсєєв С. О., Гузар В. М., Свирида В. С. Нова фізична культура у вимірах інновацій. Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та одноборств у закладах вищої освіти. 2021. Т. 1. С. 91–94.
3. Москаленко, Н.В., Сороколіт, Н.С., & Турчик, І.Х. Ключові компетентності у фізичному вихованні школярів в рамках реформи Нова українська школа". *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 15: Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)*. 2019. (5К). С. 223–228.
4. Онищук С. О. Впровадження концепції Нової української школи на уроках фізичної культури. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2019. № 72(2). С. 83–87.
5. Помещикова І.П., Цветкова Л.Ю. Використання спортивних ігор в Новій українській школі. *Збірник статей міжнародної XX наукової конференції «Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та одноборств у закладах вищої освіти» (Харків, 09 лютого 2024 р.)*. С. 111–114.
6. Цибанюк О. О. Концепція Small-Sided Games (SSG) у формуванні моделі «Активна нація»: рухова активність школярів як чинник національної стійкості. *Академічні візії*, (49). 2025. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/2338>
7. Цибанюк О.О. Національна румунська гра «Ойна» як складова навчальної програми «Фізична культура і спорт». *Вісник післядипломної освіти. Серія «Педагогічні науки»*. Київ : ДВНЗ «Університет менеджменту освіти», 2019. Вип. 7 (36). С. 174–186.
8. Ястреб А. Р. Особливості процесу вибору варіативних модулів навчальної програми з фізичної культури НУШ. *Магістерські студії. Альманах*. Херсон ; Івано-Франківськ : ХДУ, 2023. С. 651–655.
9. Birri Moh. S., Hariyanto A., Tuasikal A.R. S. Development of Traditional Sport Game Model "Bentengan" for Student's Physical Fitness in Sports and Health Physical Education Learning (Case Study on Class IV MI Students of Maduran Lamongan District). *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3). 2020. DOI: <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1251>
10. Chang X., Zhen T., Wang Y. Exploring the Innovative Pathways of Chinese Traditional Culture's Foreign Communication through 'Domestic Games Going Abroad': A Case Study of Genshin Impact. *International Journal of Education and Humanities*, 8(1), 2023. 147–150. DOI: <https://doi.org/10.54097/ijeh.v8i1.7253>
11. Yudhistira D., Maliki O., Suherman W. S., Prasetyo Y., Pradipta G. D., Paryadi Virama L. O. A. Developing a traditional game-based physical education learning model to improve students' physical fitness: content validity. *Retos*, 62, 2025. 787–796. DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v62.110401>

Маріонда І. І., Товт В. А.

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY)

Дата першого надходження статті до видання: 15.07.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 08.08.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.09.2026

