


 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2026-1-229-237>


 <https://orcid.org/0000-0002-2361-3307>

### ЛОШИЦЬКА Тамара

кандидатка наук з фізичного виховання і спорту,  
доцентка катедри здоров'я людини та фізичної культури,  
Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського  
 [tamara.loshytskaya@gmail.com](mailto:tamara.loshytskaya@gmail.com)


 <https://orcid.org/0000-0002-7118-9870>

### НЕЧИПОРЕНКО Леонід

кандидат педагогічних наук, доцент,  
директор Навчально-наукового Інституту фізичної культури, спорту і здоров'я,  
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького  
 [coachleo63@vu.edu.ua](mailto:coachleo63@vu.edu.ua)

 <https://orcid.org/0000-0001-7345-2348>

### СОРОКІНА Світлана

старша викладачка катедри здоров'я людини та фізичної культури,  
Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського  
 [sorokinasvitlana75@ukr.net](mailto:sorokinasvitlana75@ukr.net)

УДК 373.5.091.32:[796.011.3:796.2](045)

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ РУХЛИВИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ ТА МЕТОДУ РОЗВИТКУ ФІЗИЧНИХ ЯКОСТЕЙ У ПРОГРАМНОМУ МАТЕРІАЛІ УРОКІВ ФІЗКУЛЬТУРИ З МОДУЛІВ «ЛЕГКА АТЛЕТИКА», «СПОРТИВНІ ІГРИ», «ГІМНАСТИКА»

*Представлено класифікацію рухливих ігор за двома критеріями: за педагогічними завданнями, що вирішуються, та дотичністю до розуміння техніки фізичних вправ різних видів спорту. Порівняно класифікацію І. Боберського та сучасних педагогів-дослідників. Опитуванням вчителів виявлено причини падіння рейтингу уроку фізкультури старших класів.*

*Подано характеристику та поділ рухливих ігор на блоки щодо їх використання в програмному матеріалі уроків фізкультури в старших класах ЗЗСО. Запропоновано підбірку рухливих ігор для старшокласників за змістовими модулями «Легка атлетика», «Спортивні ігри» (баскетбол, волейбол та футбол), «Гімнастика».*

*Акцентовано увагу на термінології рухливих ігор, особливостях використання національних термінів у рухливих іграх, які пішли від часів Івана Боберського.*

*Видокремлено педагогічну цінність використання історичного спадку – українських національних ігор та забав – у патріотичної складовій виховної роботи.*

**Ключові слова:** урок фізкультури; рейтинг; рухливі ігри; спортивні ігри; легка атлетика; гімнастика; класифікація; термінологія; патріотичне виховання; історична спадщина; мотивація; рухова активність.

**Постановка проблеми.** Завдання фізичного виховання в період навчання в школі спрямовані з одного боку – на розвиток фізичних якостей, формування потреби в здоровому способі життя, постійній руховій активності, на засвоєнні техніки виконання окремих вправ та рухів. З іншого – на розвиток і соціалізацію особистості учнів, формування в них національної свідомості, загальної культури, світоглядних орієнтирів (Наумчук, 2020; Бичук, Іваніцький та інші, 2018; Хлус, 2024). Використання на уроках

фізкультури та спортивних святах рухливих ігор, як сучасних, так і тих, які відроджені разом із українськими традиціями тілесного виховання, (зокрема – козацького), мотивує учнів до рухової активності, підвищує інтерес до таких уроків, формує національну свідомість (Семеренський., 1999). Але, перш за все, рухливі ігри розв'язують низку освітніх завдань програмного матеріалу (Кругляк О., 2003).

Однією з актуальних проблем фізичного виховання старшокласників є зниження мотивації до рухової активності (Біліченко, Круцевич, 014). У цьому контексті рухливі ігри виконують важливу мотиваційну функцію, оскільки створюють емоційно насичене та динамічне середовище занять, свою емоційність та сюжетний зміст (Безверхня, Семенов, 2014; Хлус, 2023, 2024 та ін.). Загалом 87,5 % вчителів назвали рухливі ігри обов'язковим компонентом уроку фізкультури (Антонова, Лошицька, 2025).

В педагогіці інтерес до рухливих ігор, як одночасно – засобу і методу фізичного виховання, – можна назвати постійним і неперервним, а вивчення прийомів їх використання на уроці – актуальною темою поза часом. Тому в процес підготовки бакалавра спеціальності А4.11 – «Середня освіта (фізична культура)» традиційно включають освітній компонент «Методика викладання рухливих ігор і забав», а серед програмних результатів навчання є наступний: «...уміти формувати в учнів стійку мотивацію до занять фізичною культурою, здорового способу життя, підтримання належного рівня фізичної активності...» (Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої

освіти», 2024). Але не лише студенти, а й вчителі з досвідом свідчать, що підбір рухливих ігор до програмного матеріалу уроків фізкультури в старших класах є завданням, яке не завжди вдало вирішується, бо потребує творчого комплексного підходу.

**Мета** нашої роботи: підібрати рухливі ігри до змістових модулів уроків фізкультури в 10–11 класах ЗЗСО, обґрунтувати їх педагогічну доцільність, надати методичні рекомендації щодо їх проведення на уроці.

*Завдання дослідження.*

1. Провести аналіз літературних джерел за проблемою дослідження.

2. Виділити особливості класифікації рухливих ігор за різними авторами. Порівняти їх.

3. Провести опитування вчителів та школярів старшого віку щодо рейтингу уроку фізкультури. Проаналізувати.

4. Скласти таблицю рухливих ігор для дітей старшого шкільного віку відповідно до змістових модулів програмного матеріалу уроків фізкультури. Обґрунтувати її.

5. Скласти таблицю українських національних ігор, рекомендованих для використання у старшій школі.

*Методи дослідження:*

– аналіз наукових та методичних джерел;  
– контент-аналіз робочої документації вчителів фізкультури ЗЗСО м. Кременчука та м. Черкаси;

– опитування вчителів та учнів старших класів;

– анкетування старшокласників для визначення рейтингу уроку фізкультури;

– методи математичної статистики.

**Огляд результатів, дотичних до теми статті.** Протягом століть рухливі ігри були і є одним із найпопулярніших засобів фізичного виховання дітей (Боберський, 1904; Кругляк & Кругляк, 2000; Семеренський, Черемський, 1999; Хлус, Петрикей, 2025; Челало, Маркова, 2018). Відомо, що дитина найбільше та найповніше розвивається у грі. Окрім того, гра – це потужний мотиваційний фактор до рухової активності, дефіцит якої є сумною ознакою сьогодення (Рухливі ігри з методикою, 2014; Сидорук та ін., 2021; 2).

Тема класифікації та використання рухливих ігор піднята у низці робіт українських педагогів, починаючи з часів Івана Боберського (Боберський, 1904; Кругляк, 2003; Наумчук, 2010; Рухливі ігри та методика, 2018; Сидорук та ін., 2021). Аналіз його педагогічної спадщини щодо рухливих ігор, показав, що класифікація рухливих ігор розглянута у його працях. Ігри в них групуються за педагогічною метою, змістом і характером рухової діяльності. У науково-методичній літературі класифікацію за І. Бобер-

ським подають наступним чином (Боберський, 1904):

1. Ігри на розвиток фізичних якостей

2. Ігри з елементами боротьби та суперництва

3. Ігри з предметами

4. Командні ігри

5. Народні рухливі ігри

6. Ігри виховного та організаційного характеру

Тобто головна ідея Боберського – використовувати гру як педагогічний інструмент для фізичного, морального й національного виховання. Цей підхід успадковано сучасними авторами і далі подано в роботах Г. Безверхньої, Н. Хлус, О. Кругляк, Н. Кругляк, О. Гончаренко, А. Цюся та інших (Рухливі ігри з методикою, 2014; Кругляк, 2003; Наумчук, 2010; Хлус, Петрикей, 2025).

У вивчених науково-методичних джерелах йдеться й про специфічну *термінологію рухливих ігор* (Наумчук, 2010; Питомець, 2008; Рухливі ігри та методика, 2018). Вона допомагає чітко описувати організацію гри, ролі учасників, структуру та правила проведення. Основні терміни, які найчастіше застосовуються у рухливих іграх, педагоги поділяють на (Рухливі ігри з методикою, 2014):

1. Основні організаційні терміни (рухлива гра, правила гри, сюжет, ігрове завдання тощо).

2. Терміни, що характеризують учасників гри (ведучий, гравці, команда тощо).

3. Терміни, що описують простір гри (ігровий майданчик, стартова лінія, фінішна лінія, зона безпеки тощо).

4. Терміни, пов'язані з ігровими діями (ловіння, переслідування, передача, переміщення предмета, вибування).

5. Методичні терміни (ігровий метод, естафета, ігрове навантаження, фізична втома тощо)

Щодо термінологічної спадщини Івана Боберського, то на підставі вивчених джерел можна стверджувати, що його внесок в термінологію рухливих ігор полягає не у створенні спеціального словника ігор, а у формуванні української спортивної лексики та методичної мови фізичного виховання (Хлус, Петрикей, 2025; Челало, Маркова, 2018). Завдяки його діяльності було закладено основи національної термінології, яка використовувалася і під час організації рухливих ігор у школах та спортивних товариствах. Однак, до цього часу використовують його терміни: «руханка», «відбиванка», «сітківка».

Нами також вивчені класифікації рухливих ігор за роботами авторів останніх 10 років. Вони, як правило, схожі між собою.

До названих вище класифікацій, на нашу думку, можна додати наступну (рис 1.).

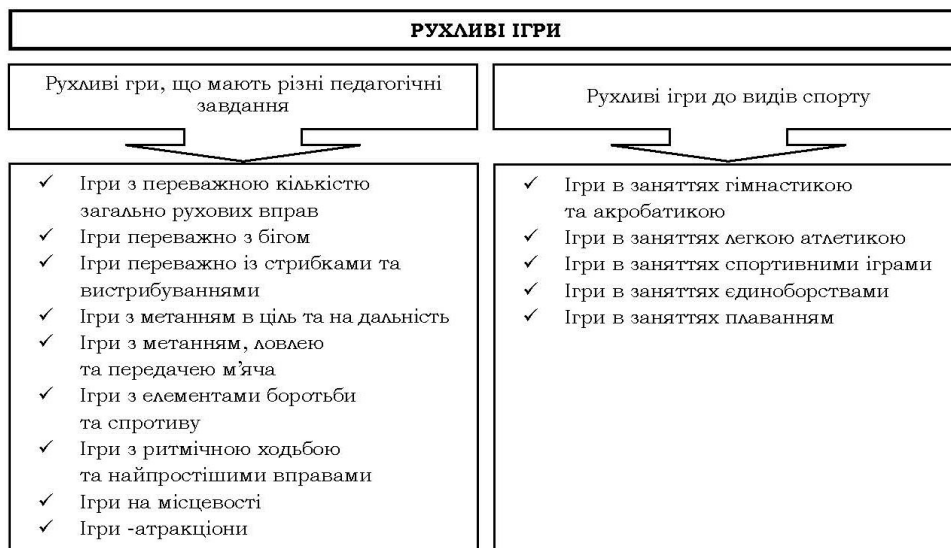


Рис. 1. Варіант класифікації рухливих ігор за двома критеріями

*Результати власних досліджень.* Наші попередні опитування вчителів (Лошицька, Антонова, 2025) засвідчили, що вони використовують рухливі ігри на уроці щонайменше для розв'язання декількох педагогічних завдань, найчастіше для:

- нівелювання дефіциту рухової активності внаслідок тривалого перебування у спокої чи в статичній позі на попередніх уроках (100 %);

- удосконалення фізичних якостей (100%);

- підвищення емоційності уроку фізкультури і інтересу до нього (87,5%);

- управління емоційним станом учнів задля наступних після фізкультури уроків, найчастіше – в заключній частині (50% опитаних вчителів).

У поточному опитуванні вчителів ЗЗСО № 2 та 11 м. Кременчука, які працюють зі старшокласниками, ми виявили наступне:

1. У старших класах рухливі ігри використовуються значно рідше, ніж у молодших та середніх класах.

Причини цього:

1) Специфіка освітніх завдань фізичного виховання. Зокрема, у 10–11 класах програма більше орієнтована на:

- розвиток витривалості, сили, швидко-сно-силових здібностей;

- спортивні ігри (волейбол, баскетбол, футбол);

- нормативну підготовку.

Висновок: рухливі ігри виконують допоміжну роль і не є провідним засобом фізичного виховання, як у молодшій чи середній школі.

2) Вікові особливості учнів (біологічні, психічні, фізичні). Учні 15–17 років часто сприймають прості рухливі ігри як «дитячі», тому вчителі мають проблему з вибором гри

і частіше використовують: спортивні ігри, тренувальні вправи, естафети.

3) Методична спрямованість рухливих ігор у старших класах. У 10–11 класах рухливі ігри зазвичай застосовують:

- під час розминки;

- для розвитку спритності та швидкісних здібностей;

- як підвідні вправи до спортивних ігор;

- традиційно – для підвищення емоційності уроку;

- для набуття емоційної рівноваги – в кінці уроку.

Висновок: рухливі ігри у старшій школі використовуються епізодично і не є основним змістом уроку.

Майже кожен другий вчитель (7 із 16) зазначив, що в старших класах ігри застосовують переважно для підвищення загальної фізичної підготовленості та спеціальної підготовки, рідше – як підвідні для вивчення техніки чи тактики спортивних ігор (Лошицька, Антонова, 2025).

2. Рейтинг уроку фізкультури у старших класах. Ми вивчали його в двох ЗЗСО, де опитали учнів 11 класів щодо рейтингу уроку фізкультури серед усіх інших уроків, присутніх в розкладі. Наводимо орієнтовний перелік уроків з тижневого розкладу 11-класників ліцею №11 м. Кременчука та № ліцею №6 м. Черкаси: інформатика, фізкультура, хімія, мистецтво, іноземна мова (англійська), фізика, всесвітня історія, історія України, математика, зарубіжна література, біологія, географія, правознавство. Усього – 13 предметів. Одинадцятикласникам було запропоновано визначити місце фізкультури серед інших предметів, виходячи з того, що на 1 місці – найулюбленіший предмет, на останньому – той, який подобається найменше. Результати досліджень представлено в таблиці 1.

Таблиця 1  
Результати опитувань  
одинадцятикласників щодо рейтингу  
уроку фізкультури (n=54)

Рейтинг уроку фізкультури	Кількість	
	осіб	%
1 місце	4	7,4
2 місце	2	3,7
3 місце	0	0,0
4 місце	1	1,9
5 місце	0	0,0
6 місце	0	0,0
7 місце	5	9,3
8 місце	5	9,3
9 місце	6	11,1
10 місце	7	13,0
11 місце	4	7,4
12 місце	7	13,0
13 місце	13	24,1

Найулюбленишим (перше місце) урок фізкультури назвали 4 учні (7,4 %). На думку 13 чоловік (24%) за уроком фізкультури – останнє, 13 місце. Тобто, кожен четвертий учень вважає його маловажливим.

За таблицею 1 переважна більшість учнів обох ЗЗСО (87%) поставила урок фізкультури нижче 7 місця в рейтингу. Така тенденція є типовою і підтверджується педагогічними і соціологічними дослідженнями інших авторів (Круцевич, 2007; 2009; Сінгаєвський, 2002; Шиян, 2012), які констатували, що урок фізичної культури в молодшій школі має досить високий рейтинг (Карасевич & Карасевич, 2019; Рухливі ігри з методикою, 2014), але у старших класах він знижується, причому обвально. Загальна тенденція щодо рейтингу уроку фізкультури, яка описана в роботах вище названих авторів: 1–3 місце він посідає в молодшій школі, 4 – 7 місце у середній, а в старшій – нижче 8 місця (Рухливі ігри з методикою, 2014; Челало, Маркова, 2018; Шутько, 2016; Рухливі ігри, 2012). Ми своїми дослідженнями підтвердили цю статистику.

Основні причини падіння рейтингу ми вивчали за опитуванням вчителів, які сукупно назвали наступні:

1. Велике навчальне навантаження. У 10–11 класах учні готуються до вступу у ЗВО, тому пріоритет отримують профільні предмети (8 із 8 опитаних, 100%).

2. Характер уроків, тобто, коли урок зводиться до повторення техніки спортивних ігор або здачі нормативів тощо (3 із 8, 37,5%).

3. Психологічний дискомфорт через різний рівень фізичної підготовленості учнів (4 із 8, 50%).

Ми не проводили опитування щодо прийомів та засобів підвищення рейтингу уроку фізкультури, адже вони добре відомі.

Педагогічні дослідження показують, що рейтинг уроку різко підвищується, якщо використовуються:

- ігрові методи;
- фітнес-програми;
- функціональні тренування;
- командні ігри;
- варіативні модулі (фітнес, йога, крос-фіт, туризм).

Саме тому сучасні програми з фізичного виховання рекомендують поєднувати тренувальні вправи з ігровими методами, в т.ч. – з рухливими іграми, незалежно від віку школярів.

Рухливі ігри в такому випадку виступають ефективним педагогічним засобом розвитку фізичних і соціальних якостей учнів, в т.ч. – старшого шкільного віку. В процесі ігрової діяльності формуються навички колективної взаємодії, лідерства, відповідальності за результат команди, а також розвиваються такі фізичні якості, як бистрота, спритність, координація та реакція. Це робить рухливі ігри важливим компонентом сучасних методик фізичного виховання.

Ефективність використання рухливих ігор у фізичному вихованні старшокласників значною мірою залежить від правильного методичного підбору ігор.

Автори публікацій за темою наших досліджень практично однотайно відкидають тезу щодо недоцільності використання рухливих ігор на уроках фізкультури в старших класах, їх неефективності і впливу лише на емоційну складову уроку, ніж на вирішення його освітніх завдань (Кругляк, 2003; Наумчук, 2010; Рухливі ігри з методикою, 2014). Вони наполягають, що важливо враховувати вікові та психологічні особливості учнів, рівень їх фізичної підготовленості, а також спрямованість уроку. Доцільним є використання більш складних, командних і тактичних ігор, які містять елементи спортивної діяльності (Рухливі ігри, 2012).

На підставі цих рекомендацій, проведених нами опитувань і висновків за ними, ми склали таблицю рухливих ігор, які рекомендуємо використовувати у програмних модулях: «Баскетбол», «Волейбол», «Футбол» та «Легка атлетика» в старших класах.

Баскетбол. Завдання модуля:

- поєднання ігрового та змагального методів навчання;
- удосконалення технічних елементів баскетболу в умовах гри;
- розвиток тактичного мислення старшокласників;
- підвищення мотивації до занять фізичною культурою.

Таблиця 2

Рухливі ігри,  
рекомендовані до вивчення модуля «Баскетбол» в 10–11 класах

Назва гри	Завдання, які вирішуються
«Передай і відкрийся»	1. Удосконалення техніки передач м'яча в русі; 2. Формування вміння відкриватися для отримання передачі; 3. Розвиток швидкості прийняття тактичних рішень; 4. Формування командної взаємодії
«Три передачі – кидок»	1. Удосконалення швидких командних передач. 2. Розвиток тактичного мислення у нападі. 3. Формування вміння обирати оптимальну позицію для кидка. 4. Розвиток точності завершення атаки.
Боротьба за підбирання	1. Розвиток стрибучості та координації рухів. 2. Удосконалення техніки підбирання м'яча після кидка; 3. Формування навичок позиційної боротьби під щитом; 4. Розвиток швидко-силового якостей.
«Швидкий прорив»	1. Формування навички швидкого ведення м'яча. 2. Удосконалення техніки кидку після руху. 3. Розвиток координації, швидко-силового якостей. 4. Розвиток уміння діяти в ситуації обмеженого часу.
«Передай і сядь»	1. Формування та удосконалення техніки кидка в кошик. 2. Розвиток та удосконалення координації та окоміру.
«Передай швидше»	1. Удосконалення техніки передач, швидкості рухової реакції та реакції вибору.
«Влуч у кошик»	1. Удосконалення точності кидка.
Захопи м'яч	1. Розвиток спритності, бистроті реакції. 2. Формування навичок боротьби за м'яч.
Захисти свій кошик	1. Удосконалення індивідуальних захисних дій. 2. Розвиток тактичного мислення у захисті. 3. Формування навичок перехоплення м'яча; 4. Виховання уваги та швидкості реакції.
Атака проти захисту (3×2)	1. Розвиток тактичного мислення. 2. Удосконалення взаємодії гравців у нападі. 3. Формування навичок прийняття рішень у чисельній перевазі.
Перехопи передачу	1. Формування навичок гри в захисті. 2. Розвиток швидкості реакції. 3. Удосконалення техніки перехоплення м'яча.

Таблиця 3

Рухливі ігри,  
рекомендовані до вивчення модуля «Волейбол» в 10–11 класах

Назва гри	Завдання, які вирішуються
«Гостре око»	1. Удосконалення техніки переміщень, швидкості реакції на сигнал
«Палиця, що падає»	1. Удосконалення спритності і швидкості рухової реакції
Хто довше утримає м'яч	1. Розвиток точності та стабільності передач 2. Удосконалення контролю м'яча. 3. Формування навичок командної взаємодії
«Волбол»	1. Удосконалення техніки виконання передач. 2. Розвиток спритності 3. Удосконалення техніки переміщень
«Влуч у щит»	1. Удосконалення точності нападаючого удару 2. Удосконалення техніки прийому м'яча
«Волейбол за спрощеними правилами»	1. Навчання командним діям 2. Удосконалення техніки
«Захисти майданчик»	1. Формування навичок гри у захисті; 2. Розвиток швидкості рухової реакції та реакції на об'єкт, що рухається 3. Удосконалення техніки прийому м'яча після удару суперника
Передай і перемістися	1. Удосконалення техніки передачі м'яча зверху. 2. Формування навичок переміщення після передачі. 3. Розвиток координації та командної взаємодії.
Точна передача	1. Розвиток точності передач м'яча. 2. Удосконалення техніки прийому та передачі. 3. Формування зорово-рухової координації.
Передача по колу	1. Удосконалення техніки передач. 2. Розвиток уваги та координації. 3. Формування ритму командної гри.

Таблиця 4

Рухливі ігри,  
рекомендовані до вивчення модуля «Футбол» в 10 – 11 класах

Назва гри	Завдання, які вирішуються
«Мисливці та качки»	Розвиток дриблінгу та контролю м'яча
«Майстер паркування»	Удосконалення техніки переміщень. Розвиток дриблінгу та контролю м'яча
«Квадрат 4 проти 2»	Удосконалення техніки передач та бачення поля
«Човниковий біг»	Розвиток спритності та координації
«Футбольний теніс»	Розвиває координацію рухів та «відчуття м'яча»
<i>Тактичні та змагальні ігри</i>	
«Гра в 4 ворота»	Удосконалення спритності та тактичних командних дій
«Чисельна перевага»	Удосконалення взаємодії гравців
«Футбол за спрощеними справами»	Удосконалення тактичних дій і технічних навичок
«Слалом з м'ячем»	Удосконалення техніки ведення м'яча; розвиток координації та спритності; формування контролю м'яча під час руху
Наздожени м'яч	Розвиток швидкості ведення м'яча; формування навичок зміни напрямку руху; удосконалення координації
Точна передача	Удосконалення техніки передач внутрішньою стороною стопи

Таблиця 5

Рухливі ігри,  
рекомендовані до вивчення модуля «Легка атлетика» в 10 – 11 класах

Назва гри	Завдання, які вирішуються
День і ніч	Швидкість реагування на сигнал
Спритні та швидкі	Удосконалення старту з різних вихідних положень
Виклик номерів	Удосконалення техніки та швидкості бігу на короткі дистанції
Перенесення вантажу	Розвиток витривалості
Кругова естафета по колу	Розвиток витривалості
Влуч у ціль	Удосконалення техніки метань
Мисливці та качки	Удосконалення техніки метання на дальність та точність
Сітка рибака	Розвиток витривалості
Вибивання	Удосконалення техніки метань, розвиток спритності

Рухливі ігри, рекомендовані до вивчення модуля «Гімнастика» мають свою специфіку:

- 1) проводяться у всіх частинах уроку.
- 2) найчастіше спрямовані на розвиток сили («Перетягування», «Бій півнів», «Виштовхни з кола», «Тягни в коло»), спритності та координації (естафети з бігом по лавці, естафети з гімнастичними перешкодами, естафети з перенесенням предметів різними способами тощо).
- 3) використовуються різні предмети: гімнастичні палиці, обручі, м'ячі, скакалки, канат тощо («Біг палицями між ніг», «Перенеси м'яч між ногами», варіації предметів і способів їх використання в грі).
- 4) в іграх використовуються гімнастичне обладнання та снаряди, які пов'язані з темою уроку: гімнастичні драбини, лави, мати.
- 5) концентрують увагу: «Роби, що кажу, а не що показую», «Заборонений рух» тощо.

Таблиця 6

Українські національні ігри,  
рекомендовані до використання на уроках фізкультури в 10 – 11 класах

Назва гри	Модуль
«Як козаки силою вихвалялися»	Легка атлетика
«Влучний стрілець»	Легка атлетика, баскетбол
«Втеча з полону»	Легка атлетика
«Козацька бійка на скакалках»	Легка атлетика
«Веселі перегони»	Легка атлетика, гімнастика
«Повзунець»	Гімнастика, легка атлетика
«Полювання на прапор»	Легка атлетика

**Висновки.** Рухливі ігри є важливим засобом фізичного виховання школярів, проте їх застосування саме у старших класах викликає певні труднощі в учителів, бо потребує особливого методичного підходу через специфіку уроків у 10-11 класах.

У процесі вивчення проблеми ми дійшли наступних висновків.

1. У методиці фізичного виховання рухливі ігри розглядаються як ефективний засіб комплексного розвитку фізичних якостей. У старших класах вони можуть використовуватися для розвитку швидкісних, координаційних та швидкісно-силових здібностей

2. У 10–11 класах зміст уроків фізичної культури більшою мірою спрямований на розвиток фізичних якостей, удосконалення техніки спортивних вправ і підготовку до виконання навчальних нормативів. У зв'язку з цим рухливі ігри використовуються переважно як допоміжний методичний засіб.

3. Урок фізкультури в старших класах має низький рейтинг: найчастіше (87%) – нижче сьомого місця в списку із 11 – 12 предметів.

4. Серед основних причин падіння рейтингу у старшій школі вчителі називають:

- пріоритет профільних предметів (100% опитаних);

- психологічний дискомфорт на уроці через різний рівень фізичної підготовленості (50% опитаних);

- монотонний характер та зміст уроків (повторення техніки спортивних ігор та/або здача нормативів (3 із 8, 37,5%)).

5. Ми склали орієнтовний перелік рухливих ігор до змістових модулів уроків фізкультури (таблиці 2, 3, 4, 5, 6) і рекомендуємо його до використання в старшій школі.

*Перспективи подальших досліджень.* Планується дослідити динаміку рейтингу уроку фізкультури в старших класах після обов'язкового використанням рухливих ігор до програмного матеріалу на кожному уроці.

#### Список бібліографічних посилань

- Боберський, 1904 – Боберський, І. (1904). Руханка і ігри для молоді. Львів: Видання товариства «Сокіл». 67 с.
- Карасевич & Карасевич, 2019 – Карасевич, С.А., Карасевич, М.П. (2019). Рухливі ігри та ігрові вправи: навчальний посібник. Умань: Видавець Сочинський М.М., 146 р. URL: [https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/11748/1/Rukhlyvi\\_igry\\_ta\\_igrovi\\_vpravy.pdf](https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/11748/1/Rukhlyvi_igry_ta_igrovi_vpravy.pdf).
- Кругляк & Кругляк, 2000 – Кругляк, О.Я., Кругляк, Н.П. (2000). Від гри до здоров'я нації: рухливі та українські народні ігри, естафети на уроках фізичної культури: методичний посібник. Тернопіль: Підручники і посібники, 80 с. URL: <https://repository.ldufk.edu.ua/items/bdbb6b6f-22a6-4209-871d-ff3368a59c10>.
- Кругляк, 2003 – Кругляк, О.Я. (2003). Рухливі ігри та естафети в школі: посібник для вчителя. Тернопіль. 80 с.
- Круцевич, 2007 – Круцевич, Т.Ю. (2007). Експрес-контроль фізичної підготовленості дітей та підлітків в умовах фізкультурно-оздоровчих занять. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 1: 64–69.

- Круцевич, Томенко, 2009 – Круцевич, Т., Томенко, О. (2009). Неспеціальна фізкультурна освіта учнівської молоді: концептуальні підходи до розгляду. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 3: 48–51.
- Лошицька, Антонова, 2025 – Лошицька, Т., Антонова, О. (2025). Рухливі ігри як засіб фізичного виховання, фізичної рекреації, виховної та патріотичної роботи в новій українській школі. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*, 4: 216–223.
- Наумчук, 2010 – Наумчук, В.І. (2010). Педагогічна класифікація рухливих ігор. *Теорія і методика фізичного виховання*, (5): 35–40.
- Питомець, 2008 – Питомець, О.П. (2008). Практикум з рухливих ігор. Київ: Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. 59 с.
- Профстандарт «Вчитель ЗЗСО», 2024 – Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти», затверджений Наказом МОН України від 29.08.2024 року № 1225. URL: [https://www.kdu.edu.ua/Documents/new\\_standart\\_teacher.pdf](https://www.kdu.edu.ua/Documents/new_standart_teacher.pdf).
- Рухливі ігри з методикою, 2014 – Рухливі ігри з методикою викладання: навч. Посібник (2014). / Укл. Безверхня, Г.В., Семенов, А.А., Килимистий, М.М., Маслюк, Р.В. Умань: Візаві. 104с.
- Рухливі ігри та методика, 2018 – Рухливі ігри та методика їх викладання: навчально-методичні рекомендації (2018). / Укл. І.О. Бичук, Р.Б. Іваніцький, О.В. Валькевич, Ю.Ю. Цюпак. Луцьк: Вежа-Друк. 64 с.
- Рухливі ігри, 2012 – Рухливі ігри для дітей (2012). *Фізичне виховання*. URL: <https://sportsmenam.wordpress.com/2012/12/09/>.
- Семеренський, Черемський, 1999 – Семеренський, В.І., Черемський, П.Г. (1999). Українські дитячі й молоді народні ігри та розваги. Харків: Дзига. 528 с.
- Сидорук та ін., 2021 – Сидорук, І.О., Гірак, А.М., Гамма, Т.В., Орел, І.О. (2021). Рухливі ігри в системі фізичного виховання дітей молодшого шкільного віку. *Rehabilitation and Recreation*, (9): 200–204. Doi <https://doi.org/10.32782/2522-1795.2021.9.27>.
- Сінгаєвський, 2002 – Сінгаєвський, С.М. (2002). Фізичне виховання – здоров'я школярів: методологічні, змістово-спрямувальні та управлінські основи впровадження в практику. Кам'янець-Подільський: КПДПУ. 312 с.
- Хлус, Петрикей, 2025 – Хлус, Н., Петрикей, О. (2025). Історія розвитку українських народних рухливих ігор: теоретичний аспект. *Спортивні ігри*, (2)(36): 71–78. Doi: <https://doi.org/10.15391/si.2025-2.09>.
- Челало, Маркова, 2018 – Челало, С.А., Маркова, О.В. (2018). Історія розвитку народних рухливих ігор та окремі аспекти їх використання у фізичному вихованні дитини. *Фізичне виховання і спорт в навчальних закладах України на сучасному етапі: стан, напрями та перспективи розвитку*: зб. наук. праць XXIV Всеукраїнської науково-практичної конференції Центральноукр. держ. пед. ун-ту ім. В. Винниченка. Кропивницький: Озеров Г.В., 24: 314–318. URL: <https://dspace.cusu.edu.ua/handle/123456789/3125>.
- Шиян, 2012 – Шиян, Б.М. (2012). Передумови й перспективи формування національної системи фізичного виховання школярів. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*: збірник наукових праць, 4(20): 344–351.
- Шутько, 2016 – Шутько, В.В. (2016). Методика застосування рухливих ігор: методичні рекомендації. Кривий Ріг: КДПУ. 146 с.

#### References

- Bobersky, I. (1904). Movement and games for youth. Lviv: Publishing house of the Sokil. 67 p. [in Ukr.].
- Karasevich, S.A., Karasevich, M.P. (2019). Outdoor games and game exercises: a textbook. Uman: Publisher Sochinsky M.M., 146 p. URL: [https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/11748/1/Rukhlyvi\\_igry\\_ta\\_igrovi\\_vpravy.pdf](https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/11748/1/Rukhlyvi_igry_ta_igrovi_vpravy.pdf).

- edu.ua/bitstream/123456789/11748/1/Rukhlyvi\_ihry\_ta\_ihrovi\_vpravy.pdf [in Ukr.].
- Kruglyak, O.Ya., Kruglyak, N.P. (2000). From play to the health of the nation: outdoor and Ukrainian folk games, relay races in physical education classes: : methodological guide. Ternopil: Textbooks and manuals, 80 p. URL: <https://repository.ldufk.edu.ua/items/bdbb6b6f-22a6-4209-871d-ff3368a59c10> [in Ukr.].
- Kruglyak, O.Ya. (2003). Outdoor games and relay races in school: teacher's guide. Ternopil. 80 p. [in Ukr.].
- Krutsevich, T.Yu. (2007). Express control of physical fitness of children and adolescents in conditions of physical education and health-improving classes. *Theory and methods of physical education and sports*, 1: 64–69.
- Krutsevich, T., Tomenko, O. (2009). Non-specialized physical education of schoolchildren: conceptual approaches to consideration. *Theory and methods of physical education and sports*, 3: 48–51.
- Loshytska, T., Antonova, O. (2025). Outdoor games as a means of physical education, physical recreation, educational and patriotic work in the new Ukrainian school. *Bulletin of the Cherkasy Bohdan Khmelnytsky National University. Series "Pedagogical Sciences"*, 4: 216–223 [in Ukr.].
- Naumchuk, V.I. (2010). Pedagogical classification of outdoor games. *Theory and methods of physical education*, (5): 35–40 [in Ukr.].
- Pytomets, O.P. (2008). Workshop on outdoor games. Kyiv: National Pedagogical University named after M.P. Dragomanov. 59 p. [in Ukr.].
- Professional standard "Teacher of a general secondary education institution", approved by the Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated August 29, 2024 No 1225. URL: [https://www.kdu.edu.ua/Documents/new\\_standart\\_teacher.pdf](https://www.kdu.edu.ua/Documents/new_standart_teacher.pdf) [in Ukr.].
- Outdoor games: with teaching methods: teaching manual (2014). In compiled by: Bezverkhnia, G.V., Semenov, A.A., Kilimystyi, M.M., Maslyuk, R.V. Uman: Publisyer Vizavi. 104 p. [in Ukr.].
- Outdoor games and teaching methods: educational and methodological recommendations (2018). In compiled by: I.O. Bychuk, R.B. Ivanitsky, O.V. Valkevych, Yu.Yu. Tsyupak. Lutsk: Vezha-Druk. 64 p. [in Ukr.].
- Outdoor games for children (2012). Physical education. URL: <https://sportsmenam.wordpress.com/2012/12/09>. [in Ukr.].
- Semerensky, V.I., Cheremsky, P.G. (1999). Ukrainian children's and youth folk games and entertainment. Kharkiv: Dzyga. 528 p. [in Ukr.].
- Sydoruk, I.O., Hirak, A.M., Gamma, T.V., Orel, I.O. (2021). Outdoor games in the system of physical education of primary school children. *Rehabilitation and Recreation*, (9): 200–204. Doi: <https://doi.org/10.32782/2522-1795.2021.9.27> [in Ukr.].
- Singaevsky, S.M. (2002). Physical education – health of schoolchildren: methodological, content-directive and managerial foundations of implementation in practice. Kamianets-Podilskyi: KPDP. 312 p.
- Khlus, N., Petrikey, O. (2025). History of the development of Ukrainian folk outdoor games: theoretical aspect. *Sports Games*, (2)(36): 71–78. Doi: <https://doi.org/10.15391/si.2025-2.09> [in Ukr.].
- Chelalo, S.A., Markova, O.V. (2018). History of the development of folk outdoor games and some aspects of their use in the physical education of children. *Physical education and sports in educational institutions of Ukraine at the present stage: state, directions and prospects for development*: collection of scientific works of the XXIV All-Ukrainian scientific and practical conference of the Central Ukrainian State Pedagogical University named after V. Vynnychenko [Kropyvnytskyi: Publisher Ozerov G.V.], 24: 314–318. URL: <https://dspace.cusu.edu.ua/items/233cb685-c9dc-404a-9097-0e5b60aafaa2> [in Ukr.].
- Shiyan, B.M. (2012). Prerequisites and prospects for the formation of a national system of physical education of schoolchildren. *Physical education, sports and health culture in modern society*: collection of scientific works, 4(20): 344–351.
- Shutko, V.V. (2016). Methodology of using outdoor games: methodological recommendations. Kryvyi Rih, KDPU. 146 p. [in Ukr.].

#### LOSHYTSKA Tamara

Ph.D in Physical Education and Sports,  
Associate Professor at the Department of Human Health and Physical Culture,  
Kremenchuk Mykhailo Ostrohradskyi National University

#### NECHYPORENKO Leonid

Ph.D in Natural Science, Associate Professor,  
Director of Education-Scientific Institute of Physical Culture, Sports and Health,  
Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy

#### SOROKINA Svitlana

Senior Lecturer at the Department of Human Health and Physical Culture,  
Mykhailo Ostrohradsky National University of Kremenchug

### FEATURES OF THE USE OF MOVING GAMES AS A MEANS AND METHOD OF DEVELOPING PHYSICAL QUALITIES IN THE PROGRAM MATERIAL OF PHYSICAL EDUCATION LESSONS IN THE MODULES "ATHLETICS", "SPORTS GAMES", "GYMNASTIC"

**Abstract.** The problem of the research consists in choosing and justifying the pedagogical expediency of mobile games to the content modules of the physical education lesson in the senior classes of the school in order to increase the emotionality of the lesson and level the consequences of the lack of motor activity.

The purpose of the study: to select mobile games for the content modules of physical education lessons in grades 10–11, to substantiate their pedagogical feasibility, to provide methodological recommendations for their implementation in class.

Research methods: analysis of scientific and methodical sources; content analysis of the working documentation of physical education teachers, surveys of teachers and students of senior classes; surveying high school students to determine the rating of the physical education lesson; methods of mathematical statistics.

The main results of the study. It was found that: the physical education lesson has the highest rating in the junior school and has a steady downward trend in the senior classes. 87% of 11th grade students put the physical education lesson below the 7th place in the list of school subjects. Among the reasons, the teachers named the following: the priority of specialized subjects (100% of respondents); psychological discomfort in class due to different levels of physical fitness (50%); monotonous content and nature of lessons (37.5% of teachers). 100% of teachers called mobile games a means of increasing the emotionality of lessons.

The scientific novelty of the research results: data were obtained that supplement modern statistics on the popularity of the physical education lesson among 11th-grade students. It was found that it is the most favorite subject of


7.4% of students. 24% of students put him in the last place in the rating. 23% of students consider it of little importance for further social success.


*Conclusions and specific proposals.* In grades 10–11, the content of physical education lessons is mostly aimed at the development of physical qualities and is mainly of a training nature. In order to solve the pedagogical tasks of the lesson and simultaneously increase its emotionality and motivation of students to motor activity, we proposed a classification of moving games for each content module: «Athletics», «Sports games», «Gymnastics». The games are presented in tables, which are accompanied by information

on the direction of the game on the development of physical qualities.

**Keywords:** physical education lesson; rating; outdoor games; sports games; athletics; gymnastics; classification; terminology; patriotic education; historical heritage; motivation; physical activity.


Одержано редакцією 03.03.2026  
Прийнято до публікації 16.03.2026

 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2026-1-237-243>

 <https://orcid.org/0009-0007-0819-0020>

### ДОВГОСЕЛЕЦЬ Олександр

аспірант кафедри теорії і методики позашкільної освіти,  
Український державний університет імені Михайла Драгоманова

 o.dovhoselets@gmail.com

УДК 373.5.091.398:004.41]:159.955.3(045)

## ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ РОЗВИТКУ АЛГОРИТМІЧНОГО МИСЛЕННЯ І КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ У ГУРТКАХ ПРОГРАМУВАННЯ

У статті розглянуто проблему розвитку алгоритмічного мислення та креативності учнів у гуртках програмування в умовах цифровізації освіти. Обґрунтовано актуальність формування зазначених якостей як складових цифрової компетентності особистості. Здійснено аналіз наукових підходів до визначення сутності алгоритмічного мислення та креативності, а також їх ролі у процесі навчання програмування.

Визначено дидактичний потенціал гурткової форми організації навчання як ефективного середовища для розвитку досліджуваних якостей завдяки гнучкості, індивідуалізації та можливості реалізації проєктної діяльності. Проаналізовано сучасні методичні підходи до навчання програмування, зокрема використання гейміфікації, цифрового сторітелінгу, робототехніки та завдань відкритого типу.

Теоретично обґрунтовано доцільність поетапного розвитку алгоритмічного мислення та креативності учнів на основі принципу природовідповідності. Визначено педагогічні умови ефективної організації навчання у гуртках програмування, серед яких: залучення учнів до створення власних цифрових продуктів, організація проєктної та командної діяльності, використання диференційованого підходу та взаємонавчання.

Зроблено висновок про доцільність інтеграції алгоритмічної та творчої складових у процесі навчання програмування як важливої умови формування конкурентоспроможної особистості в умовах цифрового суспільства.

**Ключові слова:** алгоритмічне мислення; гурткова робота; креативність; позашкільна освіта; програмування; цифрова компетентність.

**Постановка проблеми.** Розвиток суспільства на даному етапі характеризується стрімкою цифровізацією усіх сфер життя людини, що зумовлює необхідність трансформації освітніх цілей і змісту навчання. В умовах широкого доступу дітей до

інформації внаслідок користування глобальною мережею, освіта перестала обмежуватися передаванням знань. Сьогодні вона спрямована на формування компетентностей дітей та молоді, що зможуть забезпечити здатність особистості ефективно діяти в динамічному цифровому середовищі. Саме тому у центрі сучасної освітньої парадигми перебувають ідеї компетентнісного підходу до освіти, розвитку критичного та творчого мислення, міжпредметності й активної пізнавальної діяльності учнів.

У рамковому документі Єврокомісії щодо цифрової компетентності громадян (DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens), цифрова компетентність розглядається як комплекс знань, умінь, установок і цінностей, що дозволяють людині відповідально, творчо й ефективно використовувати цифрові технології. Важливими складовими цифрової компетентності є алгоритмічне мислення, здатність до розв'язування проблем, а також креативність як уміння генерувати нові ідеї та створювати інноваційні цифрові продукти (Vuorikari et al., 2022).

Потрібно відзначити, що алгоритмічне мислення в сучасній педагогіці визначається не лише як технічна навичка в сфері програмування, а як універсальний когнітивний інструмент, здатний забезпечити структурованість мислення, логічну послідовність дій, здатність людини до аналізу й моделювання процесів (Василиків, Романчук, 2021). Водночас креативність у цифровому середовищі проявляється через створення власних проєктів, розроблення нестандартних рішень, поєднання різних галузей знань (Гамерник та ін., 2025). Синергія