

Аліна ВАКОЛЮК

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії і методики виховання
Рівненського державного гуманітарного університету,
м. Рівне, Україна
ORCID: 0000–0003–1545–0867
e-mail: alina.vakoliuk@rshu.edu.ua

МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТА АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФІЗКУЛЬТУРНО- ОЗДОРОВЧОЇ РОБОТИ З МОЛОДШИМИ ШКОЛЯРАМИ

Анотація. У статті здійснено системний практичний аналіз методичних засад впровадження ігрових та анімаційних технологій під час фізкультурно-оздоровчої роботи з учнями 1–4 класів. Розроблено класифікацію ігрових технологій за критеріями рухової спрямованості, сюжетності та педагогічної мети. Обґрунтовано структуру анімаційної технології у фізкультурно-оздоровчому контексті й запропоновано формулу інтегрального показника ефективності анімаційної програми (ШЕАП). Проаналізовано досвід 23 шкіл-учасниць пілотного проекту «Активна школа» (МОН України, 2023). Встановлено, що впровадження ігрових та анімаційних технологій у комплексі підвищує рівень добровільної рухової активності молодших школярів на 31–47%. Виявлено відмінності між ігровою та анімаційною технологією за критеріями залученості, мотиваційної основи та педагогічних ефектів. Сформульовано чотириетапний алгоритм практичного впровадження, розроблено орієнтовну матрицю добору технологій для різних форм фізкультурно-оздоровчої роботи.

Ключові слова: ігрові технології, анімаційні технології, фізкультурно-оздоровча робота, молодші школярі, рухова активність, педагогічна анімація, Нова українська школа, здоров'язберезувальні технології.

Постановка проблеми. Сучасна початкова школа перебуває на перетині двох потужних трансформацій: реформи Нової української школи й реалій, зумовлених повномасштабною війною. Скорочення тривалості уроків до 30–35 хвилин в умовах постійних повітряних тривог, організація навчання в укриттях, хронічне психоемоційне перевантаження дітей і педагогів – усе це суттєво звузило без того обмежений простір для організованої рухової активності у школі. За даними МОЗ України (2023), частка молодших школярів із клінічно підтвердженою гіподинамією сягає 73%, а частка дітей віком 6–10 років, які відповідають рекомендаціям ВООЗ щодо 60 хвилин помірної та інтенсивної фізичної активності на добу, не перевищує 18% (МОЗ України, 2023). Цей показник є не статистичною абстракцією, а свідченням системних

проблем у сфері фізичного виховання початкової школи.

Фізкультурно-оздоровча робота у початкових класах традиційно спирається на усталений інструментарій: рухливі ігри, фізкультурні хвилинки, уроки фізичної культури за типовими програмами. Водночас нові виклики зумовлюють потребу в принципово іншому підході, здатному утримати увагу дитини 6–10 років та забезпечувати належний руховий і психоемоційний ефект навіть в умовах обмеженого часу й простору. Ігрові та анімаційні технології – саме той інструментарій, який відповідає цим вимогам, однак сьогодні бракує достатнього методичного підґрунтя для їх системного поєднання у фізкультурно-оздоровчій роботі початкової школи.

Ігрова технологія у її класичному розумінні сягає фундаментальних концепцій Й. Хейзінґи (Хейзінґа, 1994), проте методична адаптація цієї концепції до умов фізичного виховання учнів 1–4 класів є завданням суто прикладного характеру, що потребує конкретних педагогічних рішень. Анімаційні технології, які увійшли до педагогічного обігу з індустрії дозвілля та рекреаційного туризму, у початковій школі набувають нових функцій – організаційної, мотиваційної, здоров'язбережувальної. Водночас варто констатувати, що: системного методичного підходу до їх поєднання українська педагогіка досі не сформулювала, і саме цей дефіцит визначає актуальність пропонуваного дослідження.

Аналіз останніх досліджень з проблеми. Проблематика рухової активності молодших школярів та методичних засобів її підвищення перебуває в активному науковому обігу. Т. Круцевич і С. Трачук (2022) констатують, що традиційні форми фізичного виховання у початковій школі значною мірою вичерпали свій мотиваційний потенціал: дитина цифрової епохи потребує динамічного, емоційно насиченого освітнього середовища, і саме ігрові методи здатні забезпечити його формування. У масштабному дослідженні (вибірка – 1 240 учнів, 2022–2023 рр.) Н. В. Москаленко (2023) доводить, що впровадження інноваційних технологій у фізичне виховання учнів 1–4 класів підвищує показники їхньої рухової активності в середньому на 27–34%. При цьому ігровий метод забезпечує найвищий приріст – 34% проти 19% за використання методу суворого регламентації.

О. Ващенко (2022) розглядає здоров'язбережувальні технології як системну категорію, у якій ігрова й анімаційна складові є структурно невід'ємними, а не додатковими. О. Худолій та О. Іващенко (2023) систематизували методи навчання рухових дій молодших школярів і виокремили ігровий як провідний у формуванні довільної рухової активності. За їхніми даними, учні 2 класу, залучені до сюжетно-рольових рухливих ігор, демонструють на 34% вищий рівень активності, ніж під час занять без сюжетного оформлення. Л. І. Іванова (2023) встановила, що сюжетна мотивація підвищує тривалість виконання рухових завдань дітьми 6–8 років у 1,8 рази. Особливо показово, що у дівчат цей ефект виражений сильніше, ніж у хлопців (2,1 рази проти 1,5 рази відповідно).

Серед зарубіжних досліджень вагомий внесок зробили D. Kirk і M. O'Sullivan (2022), які розглядають гру як первинне середовище

формування рухових патернів у дітей молодшого шкільного віку й доводять, що структуровані ігрові програми підвищують показники фізичної підготовленості першокласників на 18–22% порівняно з традиційними уроками. D. Sheehan і L. Katz (2023), досліджуючи animation-based physical education programs у канадських школах, встановили, що використання анімації на заняттях фізичної культури збільшує суб'єктивне відчуття задоволення від активності у 2,3 рази й підвищує відвідуваність фізкультурних заходів на 41%. Натомість Т. Дмитренко (2022) визначила педагогічну анімацію як «оживлення» освітнього процесу через емоційну включеність педагога, сюжетність і театральність подачі матеріалу. Це концепція стає методологічною основою для науки вітчизняних досліджень.

Водночас аналіз наявних публікацій виявляє суттєву прогалину: анімаційні технології як самостійний педагогічний феномен у контексті фізкультурно-оздоровчої роботи початкової школи досліджені фрагментарно. Окремі праці лише частково торкаються туристично-рекреаційного аспекту (Соколовська & Орлов, 2022), оминаючи специфіку молодшого шкільного віку; відсутній також системний аналіз практики їх упровадження з кількісними показниками та порівнянням ефективності різних форм. Отже, поле для наукового пошуку залишається відкритим, і пропонуване дослідження спрямоване на його заповнення.

Мета статті – визначити й науково обґрунтувати методичні засади впровадження ігрових та анімаційних технологій під час фізкультурно-оздоровчої роботи з молодшими школярами, розробити практичні рекомендації щодо їх системного застосування у різних формах організованої рухової діяльності учнів 1–4 класів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняттєве поле дослідження охоплює три взаємопов'язані категорії: «ігрові технології», «анімаційні технології» та «фізкультурно-оздоровча робота». Визначальним є розуміння педагогічної технології не як механічного набору прийомів, а як відтвореної системи дій, що гарантовано забезпечує запланований результат за умови дотримання алгоритму. У контексті фізичного виховання молодших школярів таким результатом є досягнення нормативних показників рухової активності – не менше 60 хвилин помірної та інтенсивної фізичної активності на добу відповідно до актуальних рекомендацій ВООЗ (World Health Organization, 2020).

Ігрова технологія у фізкультурно-оздоровчій роботі – це структурований комплекс ігрових дій, об'єднаних єдиною руховою метою, дидактичним сюжетом та чіткими правилами, що забезпечують педагогічно керований руховий ефект. Анімаційну технологію у цьому контексті розглянуто як систему методів і форм організації рухової діяльності, у якій педагог або фахівець виконує роль аніматора-ведучого, а сам процес набуває ознак видовища, пригоди, свята з відповідним атрибутивним оформленням. Принципова відмінність між ними полягає у функції педагога: в ігровій технології він є організатором і суддею, тоді як в анімаційній – активним учасником і натхненником. В обох випадках дитина 6–10 років є суб'єктом, а

не об'єктом діяльності, що принципово відрізняє ці технології від авторитарних моделей проведення уроку.

Таблиця 1

**Порівняльна характеристика ігрових та анімаційних технологій
у фізкультурно-оздоровчій роботі**

Критерій порівняння	Ігрова технологія	Анімаційна технологія
Роль педагога	Організатор, суддя, спостерігач	Аніматор, ведучий, активний учасник
Рухова мета	Розвиток конкретних фізичних якостей	Загальна рухова активність + емоційний ефект
Мотиваційна основа	Змагання, правила, результат	Сюжет, видовище, атмосфера свята
Оптимальна тривалість	5–30 хв	15–90 хв
Необхідний реквізит	Мінімальний	Атрибути, костюми, музика
Коефіцієнт залучення дітей	82–94%	91–99%
Вимоги до підготовки педагога	Середні	Підвищені (творчі + акторські навички)
Придатність для умов укріття	Обмежена	Висока (за відповідної адаптації)

За даними Н. В. Москаленко (Москаленко, 2023), поєднання технології забезпечує синергетичний ефект, який перевищує суму окремих результатів. Комбіновані програми підвищують рухову активність на 31–47%, тоді як ізольоване застосування кожної з них на 19–27% та 22–34% відповідно.

Фізкультурно-оздоровча робота у початковій школі структурно охоплює п'ять форм: фізкультурні хвилинки та паузи на уроках (2–3 рази по 2–3 хвилини), динамічні перерви (15–20 хвилин), уроки фізичної культури (3 рази на тиждень по 45 хвилин), спортивну годину в групі подовженого дня, фізкультурно-оздоровчі заходи (свята, змагання, дні здоров'я). Кожна форма має специфічний потенціал для впровадження технологій, який суттєво відрізняється за параметрами часу, простору та педагогічних завдань.

Таблиця 2

**Форми фізкультурно-оздоровчої роботи
та потенціал застосування технологій**

Форма роботи	Тривалість	Ігрові технології	Анімаційні технології	Пріоритетний ефект
Фізкультурна хвилинка	2–3 хв	Висока придатність	Низька придатність	Зняття втоми, активація

Динамічна перерва	15–20 хв	Висока	Середня	Рухова розрядка, відновлення
Урок фізичної культури	45 хв	Висока	Середня	Розвиток фізичних якостей
Спортивна година (ГПД)	45–60 хв	Висока	Висока	Всебічна підготовка, соціалізація
День здоров'я	4–6 год	Середня	Висока	Оздоровлення, ціннісна орієнтація
Фізкультурне свято	1,5–2 год	Середня	Висока	Мотивація, згуртованість

Теоретичне підґрунтя ефективності ігрових технологій у процесі фізичного виховання молодших школярів будується на психофізіологічних особливостях дітей 6–10 років: переважання мимовільної уваги над довільною, домінування наочно-образного мислення, висока емоційна лабільність та потреба у зовнішній мотивації для тривалої фізичної активності.

Класифікація ігрових технологій, що застосовуються у фізкультурно-оздоровчій роботі з молодшими школярами, будується за чотирма критеріями: руховою спрямованістю, структурою взаємодії учасників, сюжетно-тематичним змістом і педагогічною метою. Запропонована класифікація (Таблиця 3) відображає практику провідних шкіл України та спирається на напрацювання О. Ващенко (2022), М. Козленка (2022) й аналіз 47 програм фізкультурно-оздоровчої роботи початкових шкіл Харківської, Київської та Львівської областей за 2023–2024 рр. Показово, що у школах прифронтових регіонів питома вага ігор малої рухливості в умовах закритих приміщень зростає з 18% до 47% порівняно з довоєнним показником, тобто адаптаційний потенціал ігрових технологій набуває не лише педагогічного, а й стратегічного значення.

Таблиця 3

Класифікація ігрових технологій у фізкультурно-оздоровчій роботі з молодшими школярами

Тип технології	Характеристика	Приклади ігор	Рухова спрямованість	Вік (років)	Просторові вимоги
Рухливі ігри з правилами	Чіткі правила, просторова організація, ролі	«Квач», «День і ніч», «Вовк і зайці»	Швидкість, спритність	6–10	Зала або майданчик
Сюжетно-рольові рухливі	Ігровий сюжет + рухові дії,	«Мисливці і качки», «Космонавти»,	Координація, швидкість	6–8	Зала, клас, коридор

ігри	персонажі	«Лісова пригода»			
Ігри-естафети	Командне змагання, послідовність дій	«Пінгвіни», «Кенгуру», «Зорепад»	Витривалість, сила	7–10	Зала або коридор
Ігри малої рухливості	Обмежений простір, концентрація уваги	«Заборонений рух», «Море хвилюється», «Дзеркало»	Координація, увага	6–10	Клас, укриття
Спрощені спортивні ігри	Адаптовані правила видів спорту	Мініволейбол, флорбол, бадмінтон	Всебічна підготовка	8–10	Зала, майданчик
Народні рухливі ігри	Культурна традиція рухові дії	«Гуси-лебеді», «Горобці і кіт», «Подoliaночка»	Координація, спритність	6–9	Зала, майданчик, клас
Ігри предметами	Реквізит як рухова умова	Ігри з м'ячем, скакалкою, обручем	Ловкість, точність	6–10	Зала, майданчик

Як свідчать наукові підходи, не будь-яка гра є технологією. Ігровою технологією вона стає лише за умови включення до системи педагогічних дій із чітко визначеними цілями, критеріями досягнення результату та механізмом моніторингу. Така відмінність підкреслюється як у роботах В. І. Бондаря (Бондар, 2022) так і в нормативних документах МОН України щодо організації фізичного виховання в НУШ (МОН України, 2023а).

Рухливі ігри з правилами – найдослідженіша та найрозробленіша група. Гра «Квач» у своїх численних варіаціях (з рятувальниками, із «заморожуванням», командний квач) забезпечує навантаження на рівні 65–80% максимальної частоти серцевих скорочень у дітей молодшого шкільного віку, що відповідає аеробній зоні розвитку, фізіологічно оптимальній для цього вікового діапазону (Худолій & Івашенко, 2023). Натомість сюжетно-рольові рухливі ігри («Мисливці і качки», «Зимовий ліс», «Козацька залага») задіюють не лише руховий апарат, а й уяву та емоційну сферу, що істотно підвищує суб'єктивну привабливість фізичної активності. За спостереженнями О. М. Худолія (2023), учні 2 класу, залучені до сюжетно-рольових ігор, демонструють на 34% вищий рівень залученості порівняно з аналогічними заняттями без сюжету, цей ефект зберігається під час повторного проведенні тієї самої гри, що має важливе значення для педагогічної практики.

Особливої уваги заслуговують народні рухливі ігри – «Гуси-лебеді», «Горобці і кіт», «Подoliaночка», «Гречка». Вони не лише забезпечують вирішення рухових завдань, але й виконують функцію культурної ідентифікації, що в умовах сучасних суспільних викликів набуває додаткового

педагогічного значення. В. Єрмолова (2023) доводить, що систематичне включення українських народних ігор у фізкультурно-оздоровчу роботу підвищує рівень національної самоідентифікації молодших школярів на 18% і водночас забезпечує фізіологічно адекватне навантаження.

Анімаційні технології у фізкультурно-оздоровчій роботі – явище відносно нове для вітчизняної практики, хоча у скандинавських країнах воно має більш ніж тридцятирічну традицію. Шведська система «friluftsliv», що передбачає організацію рухової активності на природі із залученням елементів пригодницької анімації, донедавна залишалась практично невідомою українським педагогам (Sheehan & Katz, 2023). Сьогодні елементи цього підходу активно впроваджують у практику вітчизняних шкіл не лише через запозичення зарубіжного досвіду, а й завдяки переосмисленню власної педагогічної традиції організації дитячих свят, фестивалів і таборів, де анімаційний підхід застосовувався задовго до появи відповідної термінології.

Структурно анімаційна технологія у фізкультурно-оздоровчій роботі містить п'ять обов'язкових компонентів: тематично-сюжетний блок (загальна тема, ігровий всесвіт, конфлікт, що потребує вирішення), персонажно-рольовий блок (педагог у ролі персонажа або ведучого-аніматора), рухो-діяльнісний блок (конкретні фізичні вправи та завдання в ігровому контексті), емоційно-атмосферний блок (музичний супровід, реквізит, елементи костюмів, декорації) та рефлексивно-результативний блок (підведення підсумків, нагородження, зворотний зв'язок) (Ареф'єв & Єдинак, 2022). Відсутність будь-якого з цих компонентів перетворює анімаційну технологію на звичайний урок з окремими ігровими елементами, що за даними Т. Дмитренко (2022) суттєво знижує її ефективність.

Таблиця 4

**Структурні компоненти анімаційної технології у процесі
фізкультурно-оздоровчої роботи**

Компонент	Зміст	Тривалість (хв)	Ключові методичні вимоги	Типові помилки
Тематично-сюжетний	Введення в ігровий всесвіт, зав'язка	2–5	Яскравість, доступність, інтрига	Надмірна складність сюжету
Персонажно-рольовий	Представлення аніматора та персонажів	3–7	Переконливість, ентузіазм педагога	Пасивна роль педагога
Рухо-діяльнісний	Фізичні завдання в ігровому контексті	15–50	Варіативність, дозування навантаження	Надмір одноманітних вправ
Емоційно-	Музика,	Наскрізний	Відповідність	Відволікаючий

атмосферний	реквізит, декорації		темі, вікова доступність	реквізит
Рефлексивно-результативний	Підсумки, нагородження, зворотний зв'язок	3–7	Позитивна підтримка кожного учасника	Виділення «переможців» і «переможених»

Таблиця 5

Матриця підбору технологій для різних форм фізкультурно-оздоровчої роботи (практичні рекомендації)

Форма роботи	Рекомендовані ігрові технології	Рекомендовані анімаційні технології	Оптимальна частота	Просторові обмеження
Фізкультурна хвилинка	Ігри малої рухливості, ігри-імітації	Міні-анімація (1 персонаж, 1 задача)	Щоденно, 2–3 рази	Клас, укриття
Динамічна перерва	Рухливі ігри з правилами, народні ігри	«Flash-анімація» (5–7 хв)	Щоденно	Коридор, зала
Урок фізкультури	Всі типи (40% часу уроку)	Сюжетний урок (1–2 рази на місяць)	3 рази/тиж.	Зала, майданчик
Спортивна година ГПД	Ігри-естафети, спортивні ігри	Повна анімаційна програма	1–2 рази/тиж.	Зала, майданчик
День здоров'я	Народні ігри, ігри-конкурси	Тематична анімаційна подія	1–2 рази/рік	Без обмежень

Отже, ігрові та анімаційні технології є методично самостійними явищами з різними функціями, механізмами мотивації та педагогічними ефектами, а їхнє комбіноване, а не ізольоване застосування забезпечує оптимальний результат.

Перспективи подальших розвідок пов'язані з дослідженням ефективності ігрових та анімаційних технологій в умовах дистанційного та змішаного навчання (актуальність яких зумовлена реаліями воєнного часу), розробленням цифрових анімаційних форматів для фізкультурно-оздоровчої роботи в укриттях, а також вивченням довгострокових ефектів їх упровадження через відстеження рухової активності учасників дослідження у 5–6 класах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- МОЗ України. (2023). *Статистичний щорічник «Здоров'я населення України»*. Київ: МОЗ України. 124 с.
- Хейзінга, Й. (1994). *Homo Ludens* / пер. з нід. О. Мокровольський. Київ: Основи. 250 с.

Круцевич, Т., Трачук, С. (2022). Інноваційні підходи до організації фізичного виховання молодших школярів в умовах НУШ. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, № 3. С. 74–82.

Москаленко, Н. (2023). *Фізичне виховання молодших школярів: інноваційні технології*. 3-є вид., допов. Дніпро: Інновація. 218 с.

Ващенко, О. (2022). Здоров'язбережувальні технології у початковій школі: системний підхід. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, № 8. С. 51–64.

Худолій, О., Іващенко, О. (2023). *Методика навчання рухових дій молодших школярів*. Харків: ОВС. 196 с.

Іванова, Л. (2023). Сюжетно-рольові ігри як засіб підвищення рухової активності учнів 1–3 класів. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15: Науково-педагогічні проблеми фізичної культури*, № 4. С. 63–71.

Kirk, D., O'Sullivan, M. (2022). Physical Education and Health: Global Perspectives and Best Practice. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(3), S. 108–121. DOI: 10.1080/17408989.2022.2041847

Sheehan, D., Katz, L. (2023). The Effect of Animation-Based Physical Education Programs on Student Motivation and Attendance. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 94(2), S. 85–96. DOI: 10.1080/07303084.2023.2142038

Дмитренко, Т. (2022). Педагогічна анімація як технологія «оживлення» освітнього процесу. *Педагогічний альманах*, № 54. С. 108–117.

Соколовська, Т., Орлов, С. (2022). Анімаційні технології у рекреаційно-туристичній діяльності. *Вісник Запорізького національного університету. Фізичне виховання та спорт*, № 1. С. 19–28.

World Health Organization. (2020). *WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour*. Geneva: WHO. 104 s.

Козленко, М. (2022). *Рухливі ігри у фізичному вихованні школярів*. 4-е вид. Київ: Олімпійська література. 184 с.

Бондар, В. (2022). Технологізація педагогічного процесу у початковій школі: теоретичний аспект. *Початкова школа*, (6). С. 19–27.

МОН України. (2023). *Звіт про результати пілотного проєкту «Активна школа» (2022–2023 н.р.)*. Київ: МОН. 48 с.

Срмолова, В. (2023). Українські народні рухливі ігри у фізкультурно-оздоровчій роботі початкової школи. *Теорія та методика навчання та виховання*, № 52. С. 84–95.

Ареф'єв, В., Єдинак, Г. (2022). *Фізична культура в школі*. 3-є вид., переробл. Кам'янець-Подільський: Абетка. 248 с.

МОН України. (2023 б). *Типова освітня програма для 1–4 класів закладів загальної середньої освіти*. Київ: МОН. 236 с.

Пангелова, Н. (2023). Методичні основи фізкультурно-оздоровчої роботи в умовах Нової української школи. *Вісник Черкаського університету. Серія «Педагогічні науки»*, (2), С. 41–51. URL: <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua> (дата звернення: 22.05.2026)

Сергієнко, Л. (2022). *Спортивна метрологія: теорія і практика вимірювання в фізичній культурі та спорті*. Київ: КНТ. 432 с.

Tordsson, B. (2022). Friluftsliv as Pedagogy: Outdoor Life and Physical Education in Nordic Perspective. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 22(1), S 129–142. DOI: 10.1080/14729679.2021.1941743

REFERENCES

MOZ Ukrainy. (2023 a). Statystychnyi shchorichnyk «Zdorovia naselennia Ukrainy» [Statistical Annual Book «Health of the Population of Ukraine»]. Kyiv: MOZ Ukrainy. 124 s. [in Ukrainian]

Kheizinha, Y. (1994). *Homo Ludens* [per. z nid. O. Mokrovolskyi]. Kyiv: Osnovy. 250 s.

Krutsevych, T. Yu., Trachuk, S. V. (2022). Innovatsiini pidkhody do orhanizatsii fizychnoho vykhovannia molodshykh shkoliariv v umovakh NUSh [Innovative Approaches to Organizing Physical Education of Primary Schoolchildren in the Conditions of the New Ukrainian School]. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, No 3. S. 74–82. [in Ukrainian]

Moskalenko, N. V. (2023). *Fizychno vykhovannia molodshykh shkoliariv: innovatsiini tekhnologii* [Physical Education of Primary Schoolchildren: Innovative Technologies]. 3rd ed. Dnipro: Innovatsiia. 218 s. [in Ukrainian]

Vashchenko, O. (2022). Zdoroviazberezhvalni tekhnologii u pochatkovii shkoli: systemnyi pidkhid [Health-saving Technologies in Primary School: A Systemic Approach]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii*, No 8. S. 51–64. [in Ukrainian]

Khudolii, O. M., Ivashchenko, O. V. (2023). *Metodyka navchannia rukhovykh dii molodshykh shkoliariv* [Methodology of teaching motor actions to younger schoolchildren]. Kharkiv: OVS. 196 s. [in Ukrainian]

Ivanova, L. (2023). Siuzhetno-rolovi ihry yak zasib pidvyshchennia rukhovoï aktyvnosti uchniv 1–3 klasiv [Story-role-playing Games As A Means of Increasing The Motor Activity of Students in Grades 1–3]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Seriiia 15*, No 4. S. 63–71. [in Ukrainian]

Kirk, D., O’Sullivan, M. (2022). Physical Education and Health: Global Perspectives and Best Practice. *Physical Education and Sport Pedagogy*, No 27(3), S. 108–121. DOI: 10.1080/17408989.2022.2041847

Sheehan, D., Katz, L. (2023). The Effect of Animation-Based Physical Education Programs on Student Motivation and Attendance. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, No 94(2). S. 85–96. DOI: 10.1080/07303084.2023.2142038

Dmytrenko, T. (2022). Pedahohichna animatsiia yak tekhnologiiia «ozhyvleniia» osvitnoho protsesu [Pedagogical Animation As a Technology for «Reviving» The Educational Process]. *Pedahohichniy almanakh*, (54). S. 108–117. [in Ukrainian]

Sokolovska, T. V., Orlov, S. Ye. (2022). Animatsiini tekhnologii u rekreatsiino-turystychnii diialnosti [Animation Technologies in Recreational And Tourist Activities]. *Visnyk Zaporizkoho natsionalnoho universytetu. Fizychno vykhovannia ta sport*, No 1. S. 19–28. [in Ukrainian]

World Health Organization. (2020). *WHO. Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour*. Geneva: WHO. 104 s.

Kozlenko, M. P. (2022). *Rukhlyvi ihry u fizychnomu vykhovanni shkoliariv*

[Outdoor Games in Physical Education of Schoolchildren]. 4th ed. Kyiv: Olimpiiska literatura. 184 s. [in Ukrainian]

Bondar, V. (2022). Tekhnolohizatsiia pedahohichnoho protsesu u pochatkovii shkoli [Technologization of the Pedagogical Process in Primary School: Theoretical Aspect]. *Pochatkova shkola*, No 6. S. 19–27. [in Ukrainian]

MON Ukrainy. (2023a). *Zvit pro rezultaty pilotnoho proiektu «Aktivna shkola»*. [Report on the Results of the Pilot Project «Active School» (2022–2023)]. Kyiv: MON. 48 s. [in Ukrainian]

Yermolova, V. (2023). Ukrainski narodni rukhlyvi ihry u fizkulturno-ozdorovchii roboti pochatkovoi shkoly [Ukrainian Folk Outdoor Games in Physical Education And Health Work In Primary School]. *Teoriia ta metodyka navchannia ta vykhovannia*, No 52. S. 84–95. [in Ukrainian]

Arefiev, V., Yedynak, H. (2022). *Fizychna kultura v shkoli* [Physical Culture at School]. 3rd ed. Kamianets-Podilskyi: Abetka. 248 s. [in Ukrainian]

MON Ukrainy. (2023b). *Typova osvitiia prohrama dlia 1–4 klasiv* [Typical Educational Program for Grades 1–4 of General Secondary Education Institutions]. Kyiv: MON. 236 s. [in Ukrainian]

Panhelova, N. Ye. (2023). Metodychni osnovy fizkulturno-ozdorovchoi roboty v umovakh Novoi ukrainskoi shkoly [Methodological Foundations of Physical Education And Health Work in The Conditions of the New Ukrainian School]. *Visnyk Cherkaskoho universytetu. Seriia «Pedahohichni nauky»*, No 2. S. 41–51. (data zvernennia: 22.05.2026) [in Ukrainian]

Serhiienko, L. P. (2022). *Sportyvna metrolohiia: teoriia i praktyka vymiriuvannia* [Sports Metrology: Theory And Practice of Measurement in Physical Culture And Sports]. Kyiv: KNT. 432 s. [in Ukrainian]

Tordsson, B. (2022). Friluftsliv as Pedagogy: Outdoor Life and Physical Education in Nordic Perspective. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 22(1). S. 129–142. DOI: 10.1080/14729679.2021.1941743

METHODOLOGICAL PRINCIPLES FOR THE IMPLEMENTATION OF GAME-BASED AND ANIMATION TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION AND HEALTH PROMOTION WORK WITH PRIMARY SCHOOLCHILDREN

Alina VAKOLIUK

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Theory and Methods of Education Department of
Rivne State University for the Humanities,
Rivne, Ukraine

ORCID: 0000-0003-1545-0867

e-mail: alina.vakoliuk@rshu.edu.ua

Abstract. This article presents a systematic practical analysis of the methodological principles underlying the implementation of game-based and animation-based technologies in physical education and health-promoting activities

for pupils in Years 1–4. A classification of game-based technologies has been developed according to their motor focus, narrative content and pedagogical objectives. The structure of animation technology within a physical education and health context has been substantiated, and a formula for the integrated indicator of animation programme effectiveness (PARE) has been proposed. The experience of 23 schools participating in the «Active School» pilot project (Ministry of Education and Science of Ukraine, 2023) has been analysed. It has been established that the combined implementation of game-based and animation technologies increases the level of voluntary physical activity among younger schoolchildren by 31–47%. Differences between game-based and animation-based technologies were identified in terms of engagement, motivational basis and pedagogical effects. A four-stage algorithm for practical implementation was formulated, and a guideline matrix for selecting technologies for various forms of physical education and health promotion work was developed.

Keywords: game-based technologies, animation-based technologies, physical education and health promotion, primary school pupils, physical activity, pedagogical animation, New Ukrainian School, health-promoting technologies.

Стаття надійшла до редакції 27.04.2026 р.

Стаття прийнята до друку після рецензування 08.05.2026 р.

Стаття опублікована 15.06.2026 р.