

Оксана Даниско,

доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри теорії й методики фізичного виховання, адаптивної та масової фізичної культури,
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка,
вул. Остроградського, 2, м. Полтава, Україна,
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4040-562X>

Сергій Хлібкевич,

доктор філософії (PhD) у галузі освіти,
асистент кафедри теорії й методики фізичного виховання, адаптивної та масової фізичної культури,
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка,
вул. Остроградського, 2, м. Полтава, Україна,
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0866-6021>

ПЕДАГОГІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ВАРІАТИВНОГО МОДУЛЯ «COOL GAMES» ЯК ІННОВАЦІЙНОГО ЗАСОБУ ФІЗИЧНОГО ТА СОЦІАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

У статті обґрунтовано педагогічний потенціал варіативного модуля «Cool Games» як інноваційного засобу комплексного розвитку фізичних, соціально-комунікативних та особистісних якостей учнів 5–6 класів у процесі фізичного виховання в умовах реалізації концепції Нової української школи. Актуальність дослідження зумовлена необхідністю переорієнтації фізичного виховання з нормативно-функціональної моделі на компетентнісну, що передбачає формування здатності учнів до ефективно-ї взаємодії, саморегуляції, креативності та відповідальної поведінки в соціальному середовищі.

Здійснено аналіз сучасних підходів до використання інноваційних ігрових технологій у фізичному вихованні учнів адаптаційного циклу навчання та обґрунтовано доцільність розгляду варіативного модуля «Cool Games» як цілісної педагогічної технології, що поєднує рухову активність із комунікативними, когнітивними та емоційно-вольовими завданнями. Теоретично обґрунтовано та експериментально доведено ефективність впровадження варіативного модуля «Cool Games» у процес фізичного виховання учнів 5–6 класів. Педагогічний експеримент проведено за участю 56 школярів, поділених на експериментальну та контрольну групи. Використано педагогічне тестування, анкетування, спостереження, експертне оцінювання і методи математичної статистики. Формувальний етап передбачав систематичне використання командних ігрових естафет, варіативність змісту та умов виконання завдань, змішаний за статтю склад команд і створення ситуації педагогічної невизначеності. Результати дослідження засвідчили статистично значуще покращення показників фізичного, соціально-комунікативного, когнітивно-креативного та емоційно-вольового розвитку учнів експериментальної групи порівняно з контрольною. Отримані результати підтверджують ефективність варіативного модуля «Cool Games» як інструменту реалізації компетентнісної парадигми фізичного виховання та обґрунтовують доцільність його впровадження в освітню практику закладів загальної середньої освіти.

Ключові слова: фізична культура, Нова українська школа, інновації, варіативний модуль, командні рухливі ігри, Cool Games, фізичні якості, соціально-особистісний розвиток, педагогічні технології.

Вступ та сучасний стан досліджуваної проблем.

Система загальної середньої освіти України на сучасному етапі зазнає суттєвих змістових і структурних трансформацій, детермінованих реформуванням освітньої галузі відповідно до концепції Нової української школи (далі – НУШ). У контексті зростання гіподинамії, зниження рівня фізичної активності дітей і підлітків, а також потреби у формуванні стійкої мотивації до занять руховою діяльністю особливої актуальності набувають інноваційні педагогічні технології, здатні поєднувати розвиток фізичних якостей з формуванням ключових компетентностей. Згідно з результатами опитувань, 40,7% школярів висловлюють запит на

оновлення змісту уроків фізичної культури шляхом впровадження нових форм змагальної та ігрової діяльності (Сороколіт, Римар, Ханікянц, 2024, с. 43). Це свідчить про необхідність пошуку більш привабливих форматів організації освітнього процесу, соціалізації учнів, формування в них комунікативних умінь, емоційної стійкості та здатності до конструктивної взаємодії.

Аналіз наукових джерел дає підстави стверджувати, що проблема модернізації фізичного виховання школярів активно досліджується в кількох взаємопов'язаних напрямках. Зокрема, теоретико-методичні засади особистісно орієнтованого та компетентнісного підходів у фізичному вихованні обґрунтовано в працях Н. Де-



нисенко, Л Северіни (Денисенко, Северіна, 2023), М. Чистякової (Чистякова, 2022), де акцентується увага на розвитку особистості учня як суб'єкта освітнього процесу та необхідності гуманізації фізкультурної діяльності. Проблематика використання інноваційних форм рухової активності, варіативних модулів і нетрадиційних засобів фізичного виховання розглядається в дослідженнях О. Каліберди, А. Мельникова (Каліберда, Мельников, 2024), Н. Ковальчук (Ковальчук, 2025), які підкреслюють потенціал ігрових та змагальних форм у підвищенні мотивації школярів до занять фізичною культурою, зниженні психоемоційної напруги та задоволенні гедоністичних і аперцептивних потреб. Окремий науковий напрям становлять праці, присвячені організації спортивно-масової та командної ігрової діяльності учнів, зокрема дослідження Н. Сороколіт, О. Римар, О. Ханікянц (Сороколіт та ін., 2024), Л. Аззірато та С. Енніс (Azzarito, Ennis, 2003), С. Брук зі співавторами (Brock et al., 2009) підтверджує роль таких заходів у розвитку фізичних якостей, соціальної згуртованості, лідерства та відповідальності, а також позитивного емоційного фону занять.

Водночас узагальнення результатів наявних досліджень дає підстави стверджувати, що соціально-комунікативні та особистісні результати фізичного виховання переважно розглядаються фрагментарно, без цілісного аналізу механізмів їх формування. Недостатньо висвітленими залишаються питання впливу командних ігрових технологій нового формату на розвиток в учнів навичок співпраці, саморегуляції, креативності та відповідального прийняття рішень. У цьому контексті науковий інтерес становить варіативний модуль «Cool Games», що в межах чинної модельної навчальної програми з фізичної культури для учнів 5–9 класів позиціонується як інноваційна форма організації рухової діяльності. Концептуальні засади модуля ґрунтуються на системному використанні командних ігрових естафет, що забезпечують інтеграцію рухової активності з комунікативними та пізнавальними завданнями і створюють педагогічні умови для розвитку ключових компетентностей випускника НУШ, зокрема здатності до конструктивної міжособистісної взаємодії в соціумі та адаптації до викликів сучасного суспільства. Таким чином, попри наявність окремих наукових напрацювань, педагогічний потенціал варіативного модуля «Cool Games» як цілісної технології розвитку фізичних, соціально-комунікативних і особистісних якостей учнів базової школи потребує подальшого теоретичного осмислення та експериментального підтвердження.

Мета та завдання. *Мета* статті полягає в теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці педагогічного потенціалу інноваційного варіативного модуля «Cool Games» як цілісної педагогічної технології розвитку фізичних, соціально-комунікативних та особистісних якостей школярів на уроках фізичної культури.

Для досягнення виокремлено такі *завдання*:

1) теоретично обґрунтувати педагогічний потенціал варіативного модуля «Cool Games» як цілісної педаго-

гічної технології розвитку фізичних, соціально-комунікативних та особистісних якостей школярів;

2) розробити та експериментально перевірити методу впровадження варіативного модуля «Cool Games» на уроках фізичної культури учнів першого циклу базової середньої освіти (5–6 класи);

3) здійснити кількісний та якісний аналіз результатів педагогічного експерименту та визначити ефективність експериментальної методики порівняно з традиційною організацією освітнього процесу.

Методи дослідження. У ході дослідження використано комплекс теоретичних, емпіричних та статистичних методів, зокрема: *теоретичні методи* (аналіз, узагальнення та систематизація науково-методичної літератури з проблем фізичного виховання, інноваційних педагогічних технологій і компетентнісного підходу в НУШ; *педагогічне моделювання* структури експерименту та критеріїв оцінювання результатів; *емпіричні методи* (педагогічне тестування – біг на короткі дистанції, човниковий біг, координаційні вправи з метою оцінювання рівня фізичної підготовленості учнів; анкетування школярів – для виявлення рівня розвитку комунікативних навичок, мотивації до занять; педагогічне спостереження за проявами взаємодії, саморегуляції, відповідальності та емоційних реакцій у процесі виконання естафет; експертна оцінка вчителів фізичної культури – для діагностики когнітивно-креативних і емоційно-вольових характеристик учнів у командній діяльності; педагогічний експеримент, що охоплював констатувальний, формувальний і контрольний етапи та був спрямований на перевірку ефективності впровадження варіативного модуля «Cool Games» як цілісної педагогічної технології розвитку фізичних, соціально-комунікативних та особистісних якостей школярів); *методи математичної статистики* (обчислення середніх арифметичних значень, порівняльний аналіз показників контрольної та експериментальної груп, а також перевірка статистичної значущості відмінностей за допомогою t-критерію Стьюдента на рівнях значущості $p < 0,05$ та $p < 0,01$).

Результати. Для досягнення поставленої мети та розв'язання завдань дослідження було проведено педагогічний експеримент. Передбачалося, що систематичне впровадження варіативного модуля «Cool Games» з гейміфікованою структурою, високою варіативністю естафет і елементами командної взаємодії (тимблдингу) забезпечить покращення показників фізичної підготовленості, комунікативних умінь, креативного мислення та соціально-емоційної компетентності учнів.

У педагогічному експерименті взяли участь учні двох шостих класів (вік 11–12 років) ліцею № 2 «Подільський» Полтавської міської ради. Загальна кількість учасників становила 56 осіб, з яких експериментальну групу (ЕГ) становили 27 учнів; контрольну групу (КГ) – 29 учнів. У кожній групі впродовж навчальної чверті проводилося три уроки фізичної культури на тиждень. Уроки фізичної культури для учнів контрольної групи здійснювалися за чинними навчальними програмами з використанням альтернативних варіативних модулів.

З учнями ЕГ системно реалізовувався варіативний модуль «Cool Games» як педагогічна технологія, що передбачала використання командних ігрових естафет з акцентом на гендерно збалансовану взаємодію, колективну творчість, креативність, комунікативність, лідерство.

Структура педагогічного експерименту передбачала послідовну реалізацію трьох етапів: констатувального, формувального та контрольного. Відповідно до структури дослідження було визначено чотири критерії оцінювання: фізичний, соціально-комунікативний, когнітивно-креативний та емоційно-вольовий. Для кожного критерію виокремлено три рівні сформованості: початковий, середній та високий.

За результатами констатувального етапу педагогічного експерименту встановлено домінування середнього та низького рівнів за всіма визначеними критеріями в обох групах. Статистично значущих відмінностей між показниками ЕГ і КГ не виявлено ($p > 0,05$), що підтвердило їх порівнюваність і створило передумови для реалізації формувального впливу.

На формувальному етапі в ЕГ було використано різні комбінації з 22 рекомендованих естафет («Біатлон», «Переправа», «Дід Мазай і зайці», «Класики», «Котигорошко», «Конвеєр», «Флеш», «Змійка», «Великі складнощі» тощо). Перелік естафет для кожного уроку визначався безпосередньо перед початком уроку, що створювало ситуацію педагогічної невизначеності та активізувало креативне мислення учнів. Команди формувалися за принципом обов'язкового змішаного складу, що забезпечувало рівноправну участь хлопців і дівчат. Успішність виконання естафет визначалася не лише за показниками швидкості чи сили, а й за здатністю команди вибрати ефективну стратегію та узгоджувати спільні дії. Виконання естафет вимагало постійної вербальної й невербальної координації, швидкого обміну інформацією та колективного прийняття рішень. Несподівана зміна умов, правила «Аут»,

правила формування команд стимулювали здатність школярів діяти в нестандартних ситуаціях. Командний характер гри сприяв формуванню емпатії, саморегуляції, толерантного ставлення до помилок партнерів і дотримання принципів чесної гри. Різноманітність естафет дозволила кожному учневі реалізувати власні сильні сторони незалежно від статі чи рівня рухового досвіду, що створювало рівний доступ до активностей і ролей у дружній атмосфері.

На контрольному етапі здійснено повторну діагностику за тим самим інструментарієм, що й на констатувальному етапі. Порівняльний аналіз результатів дозволив виявити динаміку показників у межах кожної групи та встановити відмінності між ЕГ і КГ після завершення формувального впливу (табл. 1). Отримані результати підтвердили висунуту гіпотезу дослідження.

Наведені в таблиці 1 дані відображають динаміку рівнів сформованості досліджуваних показників учнів ЕГ та КГ на констатувальному і контрольному етапах педагогічного експерименту.

Зокрема, на констатувальному етапі в обох групах спостерігалася подібна структура розподілу учнів за рівнями сформованості за всіма критеріями. Так, за фізичним критерієм у ЕГ частка учнів із початковим рівнем становила 37,0%, із середнім – 48,1%, із високим – 14,9%, тоді як у КГ відповідні показники становили 34,5%, 51,7% і 13,8%. Подібна тенденція простежувалася і за соціально-комунікативним, когнітивно-креативним та емоційно-вольовим критеріями, де переважали середній і початковий рівні сформованості. Частка учнів із високим рівнем на початку експерименту коливалася в межах 13,8–17,3% і не мала істотних міжгрупових відмінностей, що свідчить про вихідну однорідність вибірки та забезпечує коректність подальшого порівняльного аналізу результатів.

На контрольному етапі експерименту в ЕГ зафіксовано виразну позитивну динаміку за всіма визначеними

Таблиця 1

Динаміка рівнів сформованості показників учнів ЕГ та КГ на констатувальному і контрольному етапах експерименту (у %)

| Критерій | Група | Етап | Початковий рівень | Середній рівень | Високий рівень |
|--------------------------|-------|-----------------|-------------------|-----------------|----------------|
| Фізичний | ЕГ | Констатувальний | 37,0 | 48,1 | 14,9 |
| | | Контрольний | 14,8 | 48,1 | 37,1 |
| | КГ | Констатувальний | 34,5 | 51,7 | 13,8 |
| | | Контрольний | 27,6 | 48,3 | 24,1 |
| Соціально-комунікативний | ЕГ | Констатувальний | 40,7 | 44,4 | 14,9 |
| | | Контрольний | 11,1 | 44,4 | 44,5 |
| | КГ | Констатувальний | 37,9 | 44,8 | 17,3 |
| | | Контрольний | 31,0 | 41,4 | 27,6 |
| Когнітивно-креативний | ЕГ | Констатувальний | 44,4 | 40,7 | 14,9 |
| | | Контрольний | 14,8 | 40,7 | 44,5 |
| | КГ | Констатувальний | 41,4 | 44,8 | 13,8 |
| | | Контрольний | 34,5 | 41,4 | 24,1 |
| Емоційно-вольовий | ЕГ | Констатувальний | 37,0 | 48,1 | 14,9 |
| | | Контрольний | 11,1 | 48,1 | 40,8 |
| | КГ | Констатувальний | 34,5 | 51,7 | 13,8 |
| | | Контрольний | 27,6 | 48,3 | 24,1 |

критеріями. Так, за фізичним критерієм частка учнів із високим рівнем зросла з 14,9% до 37,1%, водночас кількість учнів із початковим рівнем зменшилася більш ніж удвічі – з 37,0% до 14,8%. Це свідчить про ефективний вплив ігрових естафет на розвиток координаційних і швидкісних здібностей. Особливо значущими є зміни за соціально-комунікативним критерієм, де частка учнів із високим рівнем у ЕГ збільшилася з 14,9% до 44,5%, а кількість учнів із початковим рівнем зменшилася з 40,7% до 11,1%. Отримані дані підтверджують позитивний вплив ігрових технологій та командної діяльності на розвиток умінь співпраці, толерантності й ефективної взаємодії. За когнітивно-креативним критерієм також зафіксовано суттєве зростання показників високого рівня (з 14,9% до 44,5%), що можна пояснити систематичним створенням ситуацій педагогічної невизначеності та необхідністю колективного прийняття рішень у процесі виконання естафет. Виявлено стійку позитивну динаміку і за емоційно-вольовим критерієм – частка учнів із високим рівнем зросла з 14,9% до 40,8%, що свідчить про формування навичок саморегуляції, емпатії та свідомого дотримання принципів чесної гри.

Водночас у КГ позитивні зрушення мали менш виражений характер. Зростання кількості учнів із високим рівнем за окремими критеріями не перевищувало 10–11%, а кількість учнів із початковим рівнем залишалася відносно значною. Це вказує на обмежений розвивальний потенціал традиційного використання варіативних модулів без цілеспрямованого командно-ігрового акценту.

Дискусія. Отримані в процесі педагогічного експерименту результати дають підстави для осмислення ролі варіативного модуля «Cool Games» у сучасній системі фізичного виховання учнів базової школи та їх співвіднесення з висновками попередніх наукових досліджень. Передусім варто наголосити, що виявлена позитивна динаміка за всіма визначеними критеріями підтверджує концептуальну ідею про доцільність зміщення акцентів фізичного виховання з виключно фізіологічних параметрів на соціально-психологічні й особистісні аспекти розвитку школярів.

Фундаментальна відмінність «Cool Games» від традиційних видів рухової активності полягає в зміщенні акцентів з абсолютної фізичної переваги на інтелектуальному та креативному складниках рухової діяльності. Це яскраво відображено в слогані проєкту: «БУДЬ РОЗУМНИМ, АКТИВНИМ, ТВОРЧИМ. БУДЬ COOL GAMES!» (COOL GAMES, 2021). Основою модулю є набір естафет, які відзначаються варіативністю та інноваційним інвентарем. Так, програма «Cool Games» містить 22 естафети, кожна з яких має свою специфіку, спрямовану на розвиток конкретних фізичних та психологічних якостей. Саме інтелектуальний і креативний складники рухової діяльності, що знаходять відображення в ідеології проєкту та його ціннісній тріаді «розумний – активний – творчий», на нашу думку, зумовлює суттєві зрушення за соціально-комунікативним і когнітивно-креативним критеріями, що виявили-

ся найбільш чутливими до впровадження командних ігрових естафет інноваційного формату.

Результати дослідження узгоджуються з висновками науковців О. Каліберди, А. Мельнікова (Каліберда, Мельников, 2024), Н. Скороколіт, О. Римар, О. Ханікаєнц (Сороколіт та ін., 2024), котрі розглядають варіативний модуль «Cool Games» як ефективний засіб підвищення інтересу школярів до систематичних занять фізичною культурою та розвитку навичок командної взаємодії. Водночас на відміну від низки попередніх праць Н. Денисенко, Л. Северина (Денисенко, Северина, 2023), М. Чистякової (Чистякова, 2022), де акцент зроблено переважно на мотиваційному або фізкультурно-оздоровчому аспектах, у дослідженні експериментально доведено вплив модуля на формування соціально-комунікативних та особистісних характеристик учнів, зокрема здатності до співпраці, саморегуляції, емпатії та відповідального прийняття рішень. Отримані дані також розширюють ідеї соціального та оздоровчого потенціалу інноваційних видів рухової активності, зокрема покращення фізичного стану, зниження тривожності та стресу, окреслених у працях Н. Ковальчук (Ковальчук, 2025), С. Сичова та О. Сиротинської (Сичов, Сиротинська, 2025). Особливу роль у цьому процесі відіграла варіативність змісту модуля та використання різних командних естафет, що відрізняються за структурою, правилами, ролями та вимогами до учасників. Можливість їх довільного комбінювання забезпечила створення ситуацій педагогічної невизначеності, що активізували креативне мислення, лідерські якості учнів і стимулювали колективний пошук ефективних стратегій виконання завдань у руховій діяльності. Разом із тим такі умови сприяли розвитку фізичних якостей (спритності, швидкості, координації), формуванню навичок комунікації, емпатії та відповідальності школярів. Отримані експериментальні дані підтверджують відповідність модуля стратегічним орієнтирам Нової української школи, зокрема в частині формування ключових компетентностей і соціально-особистісних результатів навчання та повністю узгоджуються із програмними завданнями освітньої галузі «Фізична культура» (Модельна навчальна програма «Фізична культура. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти, 2022).

Таким чином, у дискусійному вимірі результати дослідження дозволяють розглядати варіативний модуль «Cool Games» як інноваційну форму організації рухової діяльності та як педагогічну технологію створення інтегрованого простору взаємодії, у межах якого поєднуються фізичний (руховий), когнітивний, комунікативний та емоційно-вольовий компоненти розвитку учнівської молоді. Це окреслює нові можливості для подальшого переосмислення ролі уроків фізичної культури як важливого чинника соціалізації та особистісного становлення школярів у сучасному освітньому середовищі.

Висновки. У процесі дослідження теоретично обґрунтовано педагогічний потенціал варіативного модуля «Cool Games» як цілісної педагогічної технології,

спрямованої на комплексний розвиток фізичних, соціально-комунікативних та особистісних якостей учнів базової школи. Розроблено та експериментально апробовано методику впровадження варіативного модуля «Cool Games», що базується на принципах системного застосування командних ігрових естафет, варіативності умов виконання завдань, гендерно-змішаного складу команд і цілеспрямованого створення ситуацій педагогічної невизначеності. Результати педагогічного експерименту засвідчили статистично значуще покращення показників в експериментальній групі за соціально-комунікативним і когнітивно-креативним критеріями. Узагальнені результати дослідження доводять, що варіативний модуль «Cool Games» є ефективним інструментом реалізації компетентнісної парадигми фізичного виховання, що забезпечує інтегрований розвиток фізичних, соціально-комунікативних і особистісних якостей учнів, та обґрунтовують доцільність його ширшого вивчення.

Подальших досліджень потребує аналіз потенціалу варіативного модуля «Cool Games» у контексті реалізації інклюзивного навчання, зокрема щодо участі учнів із різним рівнем фізичної підготовленості та освітніми потребами в командній ігровій діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Денисенко Н., Северіна Л. Особистісно-зорієнтоване фізичне виховання. Розробка уроків за стандартом НУШ (проєктуємо разом), (Серія 2) : навч.-метод. посіб.-практикум для студ. : спец. 014.11 «Середня освіта (Фізична культура)». Луцьк : ПП Мажула Ю. М., 2023. 121 с.
2. Каліберда О., Мельников А. Сучасні форми спортивно-масової роботи серед учнівської молоді. *Актуальні проблеми фізичного виховання різних верств населення*. 2024. С. 82–91. URL: <https://journals.uran.ua/hdafk-tmfv/article/view/307554>
3. Ковальчук Н. Проблематика використання варіативних модулів з предмету «Фізична культура». *Фізична активність і якість життя людини* : зб. тез доп. ІХ Міжнар. наук.-практ. конф., 12–13 черв. 2025 р. ; Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки. Луцьк, 2025. С. 95–96. URL: https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/28607/3/kovalchuk_2025.pdf
4. Модельна навчальна програма «Фізична культура. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти / О.С. Педан та ін. ; затв. Наказом М-ва освіти і науки України від 17.08.2022 № 752. 291 с.
5. Сичов С., Сиротинська О. Зміцнення психічного здоров'я здобувачів вищої освіти засобами фізичної активності. *Наука і освіта*. 2025. № 1. С. 92–96. <https://doi.org/10.24195/2414-4665-2025-1-11>.
6. Сороколіт Н.С., Рymar О.В., Ханікянц О.В. Позакласний спортивно-масовий захід «Cool Games» як нововведення у розвитку фізичних якостей школярів. *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура*. 2024. № 43. С. 42–48. <https://doi.org/10.15330/fcult.43.43-49>.
7. Чистякова М.О. Особливості організації рухової діяльності у закладах загальної середньої освіти. *Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка* : зб. за підсумками звітної наук. конф. викладачів, докторантів і аспірантів. Кам'янець-Подільський : К-ПНУ ім. І. Огієнка, 2022.

№ 21. С. 360–362. URL: <https://science.kpnu.edu.ua/naukovi-pratsi-vykladachiv/>

8. COOL GAMES : методичні матеріали, 2021. URL: https://sportgart.com.ua/doc/metodychka-2_compressed.pdf

9. Azzarito L., Ennis C. D. A Sense of Connection: Toward Social Constructivist Physical Education. *Sport, Education and Society*. 2003. Vol. 8. № 2. P. 179–197. DOI: <https://doi.org/10.1080/13573320309255>.

10. Brock S.J., Rovegno I., Oliver K.L. The influence of student status on student interactions and experiences during a sport education unit. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 2009. № 14 (4). P. 355–375. <https://doi.org/10.1080/17408980802400494>.

REFERENCES

1. Denysenko, N., & Severina, L. (2023). Osobystisno-zoriientovane fizychno vykhovannia. Rozrobka urokiv za standartom NUSH (proektuiemo razom) [Personality-oriented physical education. Lesson development according to the New Ukrainian School standard]. Lutsk: PP "Mazhula Yu. M." [in Ukrainian].
2. Kaliberda, O., & Melnykov, A. (2024). Suchasni formy sportyvno-masovoi roboty sered uchnivskoi molodi [Modern forms of sports and mass activities among school youth]. Aktualni problemy fizychnoho vykhovannia riznykh verstv naselennia – *Current problems of physical education of different strata of the population*, 82–91. Retrieved from <https://journals.uran.ua/hdafk-tmfv/article/view/307554> [in Ukrainian].
3. Kovalchuk, N. (2025). Problematyka vykorystannia variatyvnykh moduluiv z predmetu "Fizychna kultura" [Issues of using variable modules in the subject "Physical Education"]. In *Fizychna aktyvnist i yakist zhyttia liudyny – Physical activity and quality of human life* (pp. 95–96). Lutsk: Lesya Ukrainka Volyn National University [in Ukrainian].
4. Pedan, O.S., et al. (2022). Modelna navchalna prohrama "Fizychna kultura. 5–6 klasy" dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity [Model curriculum "Physical Education. Grades 5–6" for general secondary education institutions]. Kyiv: Ministry of Education and Science of Ukraine [in Ukrainian].
5. Sychoy, S., & Syrotynska, O. (2025). Strengthening the mental health of higher education students through physical activity. *Science and Education*, (1), 92–96. <https://doi.org/10.24195/2414-4665-2025-1-11> [in Ukrainian].
6. Sorokolit, N.S., Rymar, O.V., & Khanikiants, O.V. (2024). Pozaklasnyi sportyvno-masovy zakhid "Cool Games" yak novovvedennia u rozvytku fizychnykh yakosteiv shkoliariv [Extracurricular sports and mass event "Cool Games" as an innovation in the development of physical qualities of schoolchildren]. *Visnyk Prykarpatskoho universytetu. Seria: Fizychna kultura – Bulletin of the Precarpathian University. Series: Physical Culture*, 43, 42–48. <https://doi.org/10.15330/fcult.43.43-49> [in Ukrainian].
7. Chystiakova, M.O. (2022). Osoblyvosti orhanizatsii rukhovoi diialnosti u zakladakh zahalnoi serednoi osvity [Features of organizing motor activity in general secondary education institutions]. *Naukovi pratsi Kamianets-Podilskoho natsionalnoho universytetu imeni Ivana Ohiiienka – Scientific works of Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University*, 21, 360–362. Retrieved from <https://science.kpnu.edu.ua/naukovi-pratsi-vykladachiv/> [in Ukrainian].
8. Cool Games. (2021). Cool Games: Metodychni materialy [Cool Games: Methodical materials]. Retrieved from https://sportgart.com.ua/doc/metodychka-2_compressed.pdf [in Ukrainian].

9. Azzarito, L., & Ennis, C. D. (2003). A sense of connection: Toward social constructivist physical education. *Sport, Education and Society*, 8(2), 179–197. <https://doi.org/10.1080/13573320309255>

10. Brock, S.J., Rovegno, I., & Oliver, K.L. (2009).

The influence of student status on student interactions and experiences during a sport education unit. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 14(4), 355–375. <https://doi.org/10.1080/17408980802400494> [in English].

Oksana Danisko,

*Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Professor at the Department of Theory and Methods of Physical Education, Adaptive and Mass Physical Culture,
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University
2, Ostrohradskoho Str., Poltava, Ukraine,
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4040-562X>*

Serhii Khibkevych,

*Doctor of Philosophy,
Assistant Professor at the Department of Theory and Methods of Physical Education,
Adaptive and Mass Physical Culture,
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University
2, Ostrohradskoho Str., Poltava, Ukraine,
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0866-6021>*

PEDAGOGICAL POTENTIAL OF THE “COOL GAMES” VARIABLE MODULE AS AN INNOVATIVE MEANS OF PHYSICAL AND SOCIAL DEVELOPMENT OF SCHOOLCHILDREN IN PHYSICAL EDUCATION LESSONS

The article substantiates the pedagogical potential of the “Cool Games” variable module as an innovative means for the comprehensive development of physical, social-communicative, and personal qualities of students in grades 5–6 within the context of the New Ukrainian School concept implementation. The relevance of the study is determined by the need to reorient physical education from a normative-functional model to a competence-based one, which aims to form students’ ability for effective interaction, self-regulation, creativity, and responsible behavior in a social environment.

An analysis of contemporary approaches to the use of innovative game technologies in the physical education of students at the adaptation stage of learning has been carried out. The study substantiates the expediency of considering the “Cool Games” variable module as a holistic pedagogical technology that combines motor activity with communicative, cognitive, and emotional-volitional tasks. The effectiveness of implementing the module in the physical education process has been theoretically substantiated and experimentally proven. The pedagogical experiment was conducted with the participation of 56 schoolchildren divided into experimental and control groups. Pedagogical testing, questionnaires, observation, expert assessment, and methods of mathematical statistics were used. The formative stage involved the systematic use of team-based game relays, variability in the content and conditions of task performance, mixed-gender team composition, and the creation of situations of pedagogical uncertainty. The results of the study demonstrated a statistically significant improvement in the indicators of physical, social-communicative, cognitive-creative, and emotional-volitional development of students in the experimental group compared to the control group. The findings confirm the effectiveness of the “Cool Games” variable module as a tool for implementing the competence-based paradigm of physical education and substantiate the feasibility of its introduction into the educational practice of general secondary education institutions.

Key words: *physical education, New Ukrainian School, innovations, variable module, team-based physical games, Cool Games, physical qualities, social and personal development, pedagogical technology.*

Дата першого надходження статті до видання: 22.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 23.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 15.04.2026