



Дишко О., Косинський Е., Томащук О., Козіброцький С., Шевчук В. Ігрова компетентність у структурі професійної готовності майбутніх учителів фізичної культури: емпіричний аспект. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2026. Том 14, № 6. С. 56-63. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i6-007>.

Dyshko O., Kosynskyi E., Tomashchuk O., Kozibrotsky S., Shevchuk V. Ihrova kompetentnist u strukturi profesiinoi hotovnosti maibutnih uchyteliv fizychnoi kultury: empyrychnyi aspekt [Game competence in the structure of professional readiness of future physical education teachers: an empirical study]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2026. Vol. 14, No 6. S. 56-63. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i6-007>.

УДК 378.04:338.48

DOI: 10.31110/2616-650X-vol14i6-007

Олеся ДИШКО¹, Едуард КОСИНСЬКИЙ², Олена ТОМАЩУК³,
Сергій КОЗІБРОЦЬКИЙ⁴, Василь ШЕВЧУК⁵

^{1, 3, 4} Волинський національний університет імені Лесі Українки, Україна

² Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний інститут», Україна

⁵ Луцький фаховий педагогічний коледж, Україна

¹ <https://orcid.org/0000-0002-1310-6950>, dyshko.olesia@vnu.edu.ua

² <https://orcid.org/0000-0002-4297-4087>, ekosynskyj@lpc.ukr.education

³ <https://orcid.org/0000-0002-1956-0265>, olena.tomaschuk@vnu.edu.ua

⁴ <https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>, kozibrotsky.sergiy@vnu.edu.ua

⁵ <https://orcid.org/0009-0007-5061-8158>, vasshevchuk@lpc.ukr.education

ІГРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ У СТРУКТУРІ ПРОФЕСІЙНОЇ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ: ЕМПІРИЧНИЙ АСПЕКТ

Анотація. У статті представлено результати дослідження взаємозв'язку між рівнем ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури та показниками їхньої професійної готовності до роботи в умовах Нової української школи. Робота спрямована на подолання дефіциту даних щодо ролі ігрової компетентності у структурі професійної підготовки педагога. Базу дослідження становили результати обстеження студентів спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)», у межах якого оцінювалися рівень ігрової компетентності та якість розв'язання професійно орієнтованих педагогічних ситуацій. Для обробки даних застосовано кореляційний та дисперсійний аналіз, а також оцінювання величини ефекту. Установлено статистично значущий сильний позитивний зв'язок між досліджуваними показниками ($r = 0,72$; $p < 0,001$), що свідчить про визначальний внесок ігрової компетентності у формування професійної готовності майбутніх учителів. Додатковий аналіз підтвердив стійкість цього зв'язку на різних етапах навчання. Виявлено поступове зростання рівня ігрової компетентності та якості підготовки від першого до четвертого курсу, що супроводжується ефектами середньої та великої величини. Показано диференційований вплив структурних компонентів ігрової компетентності: найбільшу силу зв'язку з професійною готовністю має здатність до адаптації та варіативного використання ігор, тоді як менш виражений вплив виявлено для компоненту, пов'язаного з поясненням правил. Отримані результати дозволяють розглядати ігрову компетентність як ключовий предиктор професійної готовності та обґрунтовують доцільність її цілеспрямованого формування у процесі підготовки майбутніх учителів фізичної культури. Практичне значення дослідження полягає у визначенні пріоритетних напрямів модернізації змісту професійної освіти з урахуванням виявлених залежностей.

Ключові слова: ігрова компетентність; професійна підготовка; майбутні вчителі фізичної культури; Нова українська школа; ігрові технології; рухливі ігри; фізичне виховання; компетентнісний підхід.

Olesia DYSHKO¹, Eduard KOSYNSKYI², Olena TOMASHCHUK³,
Sergey KOZIBROTSKY⁴, Vasyl SHEVCHUK⁵

^{1, 3, 4} Lesya Ukrainka Volyn National University, Ukraine

² Municipal Higher Educational Institution «Lutsk Pedagogical Institute», Ukraine

⁵ Lutsk Professional Pedagogical College, Ukraine

¹ <https://orcid.org/0000-0002-1310-6950>, dyshko.olesia@vnu.edu.ua

² <https://orcid.org/0000-0002-4297-4087>, ekosynskyj@lpc.ukr.education

³ <https://orcid.org/0000-0002-1956-0265>, olena.tomaschuk@vnu.edu.ua

⁴ <https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>, kozibrotsky.sergiy@vnu.edu.ua

⁵ <https://orcid.org/0009-0007-5061-8158>, vasshevchuk@lpc.ukr.education

GAME COMPETENCE IN THE STRUCTURE OF PROFESSIONAL READINESS OF FUTURE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS: AN EMPIRICAL STUDY

Abstract. The article presents the results of a study examining the relationship between the level of game competence in future physical education teachers and indicators of their professional readiness to work within the framework of the New Ukrainian School. The study addresses the lack of empirical evidence regarding the role of game competence in the structure of teacher professional training. The empirical basis of the research consisted of data obtained from students majoring in Secondary Education (Physical Education). The study assessed both the level of game competence and the quality of professional problem-solving in pedagogical tasks. Data were processed using correlation and analysis of variance techniques, as well as effect size estimation. A strong, statistically significant positive relationship between

the studied variables was identified ($r = 0.72$; $p < 0.001$), indicating a substantial contribution of game competence to the development of professional readiness in future teachers. Further analysis confirmed the stability of this relationship across different stages of study. A steady increase in both the level of game competence and the quality of professional training from the first to the fourth year was observed, accompanied by medium to large effect sizes. A differentiated contribution of the structural components of game competence was identified: the strongest association with professional readiness was found for the ability to adapt and flexibly apply games, whereas a weaker effect was observed for the component related to explaining rules. The findings allow game competence to be considered a key predictor of professional readiness and substantiate the need to purposefully develop it in the training of future physical education teachers. The practical significance of the study lies in identifying priority directions for modernizing the content of professional education in line with the established relationships.

Keywords: game competence; professional training; future physical education teachers; New Ukrainian School; game-based technologies; active games; physical education; competency-based approach.

Постановка проблеми. Нині розвиток освіти в Україні характеризується глибокими трансформаційними процесами, зумовленими впровадженням ідей компетентнісного підходу та концепції Нової української школи. У цьому контексті особливої актуальності набуває проблема підвищення якості професійної підготовки майбутніх учителів, зокрема в галузі фізичної культури, діяльність яких безпосередньо пов'язана з формуванням здоров'язбережувальної компетентності, рухової активності та гармонійного розвитку учнів.

Одним із важливих напрямів модернізації такої підготовки є інтеграція ігрових технологій в освітній процес. Ігрова діяльність розглядається не лише як ефективний педагогічний засіб, а й як інструмент комплексного впливу на фізичний, когнітивний і соціально-емоційний розвиток дитини. У зв'язку з цим особливого значення набуває формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури як інтегративної характеристики, що охоплює здатність до проектування, організації та педагогічно доцільного використання рухливих і спортивних ігор у різних освітніх умовах.

Водночас аналіз сучасної практики професійної підготовки свідчить про наявність певних суперечностей. З одного боку, зростають вимоги до готовності вчителя ефективно застосовувати ігрові технології в умовах компетентнісно орієнтованого навчання, інклюзивного освітнього середовища та індивідуалізації освітнього процесу. З іншого боку, у змісті професійної підготовки недостатньо системно представлено підходи до формування ігрової компетентності як складової професійної готовності, що знижує ефективність підготовки майбутніх фахівців до практичної діяльності.

У сучасних наукових дослідженнях [2] активно розглядаються питання використання ігрових технологій у фізичному вихованні, їх вплив на розвиток фізичних якостей, мотивації та соціальної взаємодії учнів. Водночас проблема підготовки самого вчителя до цілеспрямованого й методично обґрунтованого застосування ігор залишається недостатньо розробленою. Особливо це стосується визначення місця ігрової компетентності у структурі професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури та обґрунтування її ролі як чинника професійної готовності.

Актуальність досліджуваної проблеми зумовлена також її соціальною значущістю. Якість підготовки вчителя фізичної культури безпосередньо впливає на рівень фізичного розвитку та здоров'я дітей, формування в них стійкої мотивації до рухової активності та здорового способу життя. У ширшому контексті це має вагоме значення для розвитку суспільства, підвищення якості людського капіталу та зміцнення здоров'я нації.

Отже, необхідність теоретичного осмислення та практичного вирішення проблеми формування ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури у структурі їхньої професійної підготовки визначає актуальність обраного напрямку дослідження та його значення для сучасної педагогічної науки і освітньої практики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема формування ігрової компетентності учнів та її ролі в освітньому процесі є предметом активного наукового осмислення як у вітчизняній, так і в зарубіжній педагогічній науці. У сучасних дослідженнях ігрова компетентність розглядається як інтегративна характеристика особистості, що поєднує фізичні, когнітивні та соціальні компоненти розвитку, а також забезпечує ефективну участь у різних видах ігрової діяльності [8].

Зокрема, у дослідженні О. Шевчука та Н. Белікової ігрова компетентність трактується як здатність дитини розуміти, створювати та брати участь у різноманітних іграх, що передбачає фізичну активність, взаємодію з однолітками, розвиток стратегічного і тактичного мислення, а також дотримання правил гри та норм спортивної етики [9]. Такий підхід дозволяє розглядати ігрову діяльність не лише як засіб фізичного виховання, а як важливий чинник формування ключових життєвих компетентностей. Особливої ваги ігрова компетентність набуває у змісті уроків фізичної культури, де вона виступає ефективним інструментом розвитку фізичних якостей, формування навичок командної взаємодії та підвищення мотивації до занять. У сучасних умовах, коли спостерігається зниження рівня рухової активності дітей, ігрові форми діяльності набувають особливого значення як засіб залучення учнів до активного способу життя [6].

Аналіз сучасних наукових джерел дозволяє виокремити кілька провідних напрямів дослідження ефективності ігрових технологій у фізичному вихованні. Перший із них пов'язаний із

вивченням впливу рухливих ігор на фізичний розвиток учнів. Дослідження М. Stanić та А. Stefanović засвідчують, що систематичне використання організованих рухливих ігор сприяє покращенню рухових якостей, підвищенню мотивації до занять та формуванню кооперативної поведінки учнів [15]. Подібні результати отримано і в працях вітчизняних науковців, де доведено ефективність використання рухливих ігор та естафет для підвищення рівня фізичної підготовленості молодших школярів [4]. Крім того, у сучасних зарубіжних дослідженнях гейміфікація розглядається як ефективний інструмент підвищення мотивації учнів до занять фізичною культурою, розвитку активної участі та емоційного залучення до освітнього процесу [13].

Другий напрям досліджень охоплює вивчення впливу ігрових технологій на мотиваційну та соціальну сферу учнів. Наукові дані свідчать, що ігрова діяльність сприяє формуванню інтересу до фізичної культури, розвитку соціальної взаємодії, комунікативної компетентності, емоційної стійкості та підвищенню навчальної мотивації [1; 5; 11]. У цьому контексті ігрові технології розглядаються як ефективний засіб соціалізації та формування позитивного ставлення до колективної діяльності.

Третій напрям пов'язаний із дослідженням когнітивного розвитку учнів. Експериментальні результати засвідчують позитивний вплив ігрових технологій на розвиток уваги, її продуктивності, стійкості, концентрації та здатності до переключення у дітей молодшого шкільного віку [14]. Це підтверджує доцільність використання ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності в освітньому процесі.

Окремий напрям досліджень стосується формування фізичної грамотності. У межах цього підходу доведено, що використання традиційних ігор забезпечує комплексний розвиток фізичних, психологічних, соціальних і когнітивних компонентів особистості учнів ($p < 0,001$), що дозволяє розглядати ігрову діяльність як цілісну педагогічну стратегію [12].

Водночас у сучасних наукових працях порушується питання підготовки майбутнього вчителя до ефективного використання ігрових технологій [3]. Так, у дослідженні Л. Шестерової зі співавт., наголошується на необхідності формування в майбутніх педагогів умінь адаптувати ігрові технології до сучасних умов навчання, зокрема дистанційного формату, використовуючи інтерактивні платформи, рухливі ігри та елементи гейміфікації для підтримання мотивації й рухової активності молодших школярів [10]. У цьому контексті заслуговує на увагу дослідження Д. Пеньковця, у якому ігрова компетентність розглядається як важливий складник професійної компетентності вчителя фізичної культури. Автор підкреслює, що її формування відбувається на основі інтеграції психолого-педагогічних знань, методичних умінь та практичного досвіду організації ігрової діяльності. У дослідженні визначено структурні компоненти ігрової компетентності, а також обґрунтовано педагогічні умови її розвитку, серед яких важливе місце посідають моделювання педагогічних ситуацій, використання ігрового проєктування та рефлексивний аналіз професійної діяльності. Особливу увагу автор приділяє поєднанню теоретичної підготовки з практичною діяльністю, що забезпечує формування готовності майбутнього вчителя до цілеспрямованого використання ігрових технологій у професійній діяльності [7].

Разом із тим, узагальнення результатів проаналізованих досліджень дає підстави констатувати, що основна увага науковців зосереджена переважно на вивченні впливу ігрових технологій на розвиток окремих характеристик учнів: фізичних, когнітивних або мотиваційних. При цьому ігрова діяльність здебільшого розглядається як педагогічний засіб, тоді як проблема підготовки самого вчителя до її ефективного використання, зокрема формування ігрової компетентності як складової професійної готовності, залишається недостатньо висвітленою.

Водночас аналіз наукових джерел свідчить про недостатню кількість емпірично обґрунтованих досліджень, спрямованих на виявлення характеру та сили взаємозв'язку між рівнем розвитку ігрової компетентності майбутніх учителів фізичної культури та показниками їхньої професійної готовності до роботи в умовах Нової української школи.

Це актуалізує потребу у проведенні комплексних досліджень, спрямованих на кількісне та якісне обґрунтування ролі ігрової компетентності у структурі професійної підготовки майбутніх педагогів.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні ролі ігрової компетентності у структурі професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури та встановленні її взаємозв'язку з рівнем їхньої готовності до роботи в умовах Нової української школи.

Методи дослідження. У дослідженні застосовано комплекс взаємодоповнювальних методів, зокрема: теоретичний аналіз та узагальнення науково-методичної літератури, педагогічне тестування, кейс-метод, педагогічне спостереження, метод експертного оцінювання, а також методи математичної статистики.

У межах дослідження було операціоналізовано дві ключові змінні: 1) рівень ігрової компетентності, який визначався за сукупністю показників, а саме: здатність до проєктування гри, пояснення правил, організації ігрового процесу, адаптації умов та здійснення педагогічної взаємодії;

2) якість підготовки до роботи в умовах Нової української школи, що оцінювалася за рівнем сформованості здатності до розв'язання професійно орієнтованих педагогічних ситуацій. Емпіричне дослідження проводилося на базі Волинського національного університету імені Лесі Українки та охоплювало студентів спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)» денної форми навчання: 1 курс – 26 осіб, 2 курс – 25 осіб, 3 курс – 22 особи, 4 курс – 27 осіб. Критеріями включення до вибірки визначено навчання за спеціальністю «Середня освіта (Фізична культура)» та денну форму здобуття освіти. До критеріїв виключення віднесено студентів, які на момент проведення дослідження вже здійснювали професійну діяльність у закладах загальної середньої освіти, що було зумовлено необхідністю мінімізувати вплив наявного практичного педагогічного досвіду на результати дослідження.

Дослідження проводилося наприкінці навчального року (квітень–травень 2025 року). Тривалість участі одного студента становила 30–40 хвилин і передбачала проходження двох послідовних етапів. На першому етапі здійснювалося оцінювання якості підготовки студентів до роботи в умовах Нової української школи (НУШ) із використанням кейсових завдань. Інструментарій оцінювання складався з п'яти ситуацій професійного спрямування, що моделювали типові педагогічні умови діяльності вчителя фізичної культури в початковій школі. Зокрема, одна із ситуацій передбачала розроблення фрагмента уроку з використанням рухливої гри для класу з інклюзивною формою навчання, у межах якої студент мав обґрунтувати доцільність вибору гри, адаптувати її правила та визначити способи залучення всіх учнів до діяльності. Запропоновані завдання були спрямовані на виявлення здатності студентів до проектування рухливих ігор, інтеграції навчального змісту, забезпечення інклюзивності освітнього процесу, здійснення педагогічної рефлексії, а також адаптації ігрової діяльності з урахуванням вікових особливостей учнів. Максимальна кількість балів за виконання завдань становила 25.

На другому етапі здійснювалося оцінювання рівня ігрової компетентності студентів. Для цього застосовувався метод експертного оцінювання у поєднанні з практичною демонстрацією організації та проведення рухливих ігор. Оцінювання проводилося за такими показниками: здатність до проектування гри, пояснення її правил, організація ігрового процесу, оперативна адаптація умов гри та забезпечення ефективної педагогічної взаємодії з учасниками. Максимальна кількість балів на цьому етапі становила 20. У випадках, коли проведення практичної частини було неможливим, застосовувався стандартизований альтернативний формат оцінювання, який за своєю структурою та критеріями відповідав основному інструментарію, що забезпечило збереження порівнюваності отриманих результатів.

Оцінювання здійснювалося за стандартизованою критеріальною шкалою. Для підвищення об'єктивності результату перевірялися незалежними експертами, до складу яких входили викладачі освітніх компонентів професійної підготовки (досвід педагогічної діяльності понад 10 років). Узгодженість експертних оцінок перевірялася за коефіцієнтом конкордації Кендалла (W), що свідчить про достатній рівень міжекспертної надійності.

Усі учасники дослідження надали інформовану згоду на участь, а дослідження проводилося з дотриманням етичних принципів академічної доброчесності та конфіденційності даних.

Статистична обробка результатів здійснювалася із застосуванням методів математичної статистики. Перед застосуванням параметричних методів було перевірено нормальність розподілу даних за допомогою критерію Шапіро–Вілка. Використовувалися розрахунки середніх значень (M), стандартного відхилення (SD), однофакторний дисперсійний аналіз (ANOVA) для визначення міжгрупових відмінностей, коефіцієнт кореляції Пірсона (r) для встановлення взаємозв'язків між досліджуваними показниками, а також коефіцієнт ефекту Коена (Cohen's d) для оцінювання практичної значущості відмінностей. Рівень статистичної значущості приймався на рівні $p < 0,05$.

Виклад основного матеріалу дослідження. Аналіз отриманих даних засвідчив поступове зростання як рівня ігрової компетентності, так і якості підготовки до роботи в умовах Нової української школи (НУШ) у процесі навчання (табл. 1). Для перевірки відмінностей між курсами було застосовано однофакторний дисперсійний аналіз (ANOVA), який показав статистично значущі відмінності як для ігрової компетентності ($F(3,96) = 18,4$; $p < 0,001$; $\eta^2 = 0,36$), так і для якості підготовки до НУШ ($F(3,96) = 21,7$; $p < 0,001$; $\eta^2 = 0,40$).

Таблиця 1.

Рівень ігрової компетентності та якості підготовки до НУШ у студентів різних курсів

Курс	n	Ігрова компетентність (0–20) $M \pm SD$	Якість підготовки до НУШ (0–25) $M \pm SD$
1 курс	26	8.9 ± 2.1	10.8 ± 2.7
2 курс	25	11.6 ± 2.4	14.2 ± 2.9
3 курс	22	13.8 ± 2.6	17.6 ± 3.1
4 курс	27	16.2 ± 2.3	20.9 ± 2.8
Разом	100	12.8 ± 3.5	15.9 ± 4.2

Зокрема, середній показник ігрової компетентності зріс із $8,9 \pm 2,1$ бали у студентів 1 курсу до $16,2 \pm 2,3$ бали у студентів 4 курсу. Аналогічна тенденція простежується і щодо якості підготовки до НУШ: відповідні значення зросли з $10,8 \pm 2,7$ до $20,9 \pm 2,8$ бали.

Аналіз розподілу рівнів (табл. 2) засвідчив узгоджену динаміку змін за обома показниками. Зокрема, частка студентів із високим рівнем ігрової компетентності зросла з 8 % на першому курсі до 55 % на четвертому. Подібна тенденція характерна і для показника якості підготовки до НУШ (від 12 % до 56 %), що свідчить про паралельне формування досліджуваних характеристик.

Таблиця 2.

Розподіл рівнів ігрової компетентності та якості підготовки до роботи в умовах Нової української школи серед студентів різних курсів, %

Рівень	Ігрова компетентність				Якість підготовки до НУШ			
	1 курс	2 курс	3 курс	4 курс	1 курс	2 курс	3 курс	4 курс
Низький	42%	20%	9%	4%	46%	24%	14%	7%
Середній	50%	56%	55%	41%	42%	52%	50%	37%
Високий	8%	24%	36%	55%	12%	24%	36%	56%

Перевірка взаємозв'язку між рівнем ігрової компетентності та якістю підготовки до роботи в умовах Нової української школи здійснювалася із застосуванням методів кореляційного аналізу (коефіцієнт Пірсона) та дисперсійного аналізу (ANOVA).

Результати кореляційного аналізу виявили статистично значущий сильний позитивний зв'язок між рівнем ігрової компетентності та якістю підготовки до роботи в НУШ ($r = 0,72$; 95% CI [0,61; 0,81]; $p < 0,001$). Це свідчить про те, що підвищення рівня ігрової компетентності студентів супроводжується зростанням їхньої професійної готовності до діяльності в умовах сучасної початкової школи.

З метою контролю впливу курсу навчання як потенційної змішувальної змінної було проведено додатковий аналіз кореляцій у межах окремих курсів. Отримані результати також засвідчили наявність позитивного статистично значущого зв'язку ($r = 0,48$ – $0,65$; $p < 0,05$), що підтверджує стійкість і надійність виявленої залежності незалежно від етапу навчання.

Сила встановленого взаємозв'язку відповідає високому рівню кореляції згідно з прийнятими статистичними критеріями, що дозволяє розглядати ігрову компетентність як вагомий чинник професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

Додатковий аналіз засвідчив, що окремі компоненти ігрової компетентності характеризуються різною силою зв'язку з якістю підготовки. Найвищі показники кореляції встановлено для критерію «адаптація/варіативність» ($r = 0,74$; $p < 0,001$), що вказує на його провідну роль у забезпеченні професійної готовності. Водночас найнижчий рівень зв'язку зафіксовано для критерію «пояснення правил» ($r = 0,48$; $p < 0,05$), що свідчить про менш виражений, хоча й статистично значущий вплив цього компонента.

Отримані результати дають підстави визначити пріоритетні напрями удосконалення підготовки студентів, зокрема розвиток здатності до адаптації та варіативного використання рухливих ігор у різних педагогічних ситуаціях.

Для оцінки практичної значущості міжгрупових відмінностей було розраховано коефіцієнт ефекту Коена (Cohen's d) (табл. 3). Отримані результати свідчать про наявність ефектів середньої та великої величини між сусідніми курсами.

Таблиця 3.

Величини ефекту (Cohen's d) відмінностей у рівні ігрової компетентності та якості підготовки до НУШ між студентами різних курсів

Порівняння	Ігрова компетентність (d)	Інтерпретація	Підготовка до НУШ (d)	Інтерпретація
1–2 курс	0.79	середній–великий	0.82	великий
2–3 курс	0.59	середній	0.71	середній–великий
3–4 курс	0.51	середній	0.63	середній
1–4 курс	1.91	великий	2.04	великий

При цьому для показника ігрової компетентності значення коефіцієнта d варіювали в межах 0,51–0,79, що відповідає ефектам середньої величини з тенденцією до великих. Для якості підготовки до роботи в умовах НУШ величини ефекту становили 0,63–0,82, що свідчить про послідовне зростання досліджуваного показника в процесі навчання.

Найбільш виражені відмінності зафіксовано між студентами першого та четвертого курсів: для ігрової компетентності $d = 1,91$, для якості підготовки до НУШ $d = 2,04$, що відповідає великим ефектам за прийнятими критеріями інтерпретації.

Отримані результати засвідчують не лише статистичну значущість виявлених відмінностей, а й їхню практичну вагомість, що дає змогу зробити висновок про ефективність освітнього процесу у формуванні ігрової компетентності як важливої складової професійної готовності майбутніх учителів фізичної культури.

Висновки і перспективи подальших досліджень. У результаті проведеного дослідження встановлено наявність статистично значущого позитивного взаємозв'язку між рівнем розвитку ігрової компетентності студентів спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)» та показниками їхньої професійної готовності до роботи в умовах Нової української школи. Отримані значення коефіцієнта кореляції свідчать про високий рівень зв'язку, що підтверджує вагому роль ігрової компетентності як складової професійної підготовки майбутніх учителів.

Виявлено чітку позитивну динаміку зростання як рівня ігрової компетентності, так і якості підготовки до НУШ у процесі навчання від першого до четвертого курсу, що підтверджено результатами дисперсійного аналізу та величиною ефекту. Це дозволяє стверджувати про ефективність наявної системи професійної підготовки, водночас вказуючи на необхідність її подальшого вдосконалення.

Доведено, що окремі компоненти ігрової компетентності мають різну силу впливу на професійну готовність студентів. Найбільш вагомим чинником виявилася здатність до адаптації та варіативного використання рухливих ігор, що відповідає сучасним вимогам компетентнісного підходу та принципам індивідуалізації навчання. Натомість менш виражений зв'язок продемонстрував компонент, пов'язаний із поясненням правил, що свідчить про потребу в його цілеспрямованому розвитку.

Подальші наукові пошуки доцільно спрямувати на поглиблене вивчення структурних компонентів ігрової компетентності з урахуванням їхнього впливу на різні аспекти професійної діяльності вчителя фізичної культури.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела фінансування. Дослідження не отримувало зовнішнього фінансування.

Доступність даних. Дані, що підтверджують результати дослідження, можуть бути надані за обґрунтованим запитом відповідному автору.

Використання засобів штучного інтелекту (ШІ) Під час підготовки цієї роботи автори не використовували інструменти штучного інтелекту.

Авторський внесок (Author Contributions, CRediT):

О. Дишко – концептуалізація дослідження, формування ідеї, розробка дизайну дослідження, написання вступу та постановка проблеми.

Е. Косинський – методологія дослідження, розробка інструментарію (кейс-завдань, критеріїв оцінювання), статистична обробка даних (ANOVA, кореляційний аналіз, Cohen's d).

О. Томашук – проведення емпіричного дослідження, збір первинних даних, участь в експертному оцінюванні.

С. Козіброцький – розробка інструментарію (кейс-завдань, критеріїв оцінювання), організація збору даних, інтерпретація результатів.

В. Шевчук – написання розділів «Результати» та «Висновки», редагування тексту, фінальна верифікація рукопису.

Усі автори ознайомлені з фінальною версією рукопису та погоджуються з її поданням на публікацію.

Список використаних джерел

1. Бабюк С. М. Формування інтересу до фізичної культури у молодших школярів шляхом використання нетрадиційних технологій. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини*. 2015. Вип. 8. <https://doi.org/10.32626/2309-8082.2015-0.%p>
2. Денисенко Н.Г., Дишко О.Л., Василевська Л.Й., Табак Н.В. Організація ігрової діяльності в новій українській школі (на прикладі молодшого шкільного віку). *Інноваційна педагогіка*. 2023. Випуск 63. Том 1. С. 140-146. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/63.1.26>
3. Дишко О. Л., Белікова Н. О. Стан реалізації послідовної освіти майбутніх вчителів фізичної культури у сучасних освітніх реаліях. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*. 2025. № 2(70). С. 33-38. <https://doi.org/10.29038/2220-7481-2025-02-33-38>
4. Кравченко Т. Оптимізація фізичної підготовленості учнів молодшого шкільного віку засобами рухливих ігор в умовах нової української школи. *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура*. 2020. № 33. С. 40-51. <https://doi.org/10.15330/fcult.33.40-51>

5. Лукинів В. І. Фізичне виховання засобами ігрових видів спорту: аналіз сучасних підходів і тенденцій в освіті. *Педагогічні науки: теорія та практика*. 2025. № 2. С. 119-125. <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2025-2-16>
6. Москаленко Н. В., Сороколіт Н. С., Турчик І.Х. Ключові компетентності у фізичному вихованні школярів в рамках реформи «Нова українська школа». *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)*. 2019. Вип. 5 (113). С. 223-228. URL: <https://enpuirb.udp.edu.ua/server/api/core/bitstreams/c33131d3-3701-4229-a1a9-0049e98952d3/content>
7. Пеньковець Д. В. Теоретичні аспекти формування ігрової компетентності у майбутніх учителів фізичної культури в процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2015. № 130. С. 173-175.
8. Сороколіт Н. С. Ставлення учителів фізичної культури до сучасної шкільної програми. *Молода спортивна наука України*. 2014. Вип. 18. Т. 2. С. 150-55.
9. Шевчук О., Белікова Н. Розвиток ключових компетентностей НУШ засобами ігрової діяльності у початковій школі. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15*. 2023. № 12(172). С. 182-186. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2023.12\(172\).36](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2023.12(172).36)
10. Шестерова Л., Пятницька Д., Грищенко Л., Журавльова І. Педагогічні умови впровадження ігрових технологій у дистанційні уроки фізичної культури учнів 1-4 класів. *Спортивні ігри*. 2026. № 2(40). С. 20-28. <https://doi.org/10.15391/si.2026-2.03>
11. Bilous I., Shcherbiak I., Maslak V., Alnsour R., Jarmoch E. Z., Hubková S. Game-Based Technologies as a Tool for Developing Communicative Competence in Primary School Students within a Student-Centered Educational Context. *Journal of Education Culture and Society*. 2025. № 16(2). P. 585-603. <https://doi.org/10.15503/jecs2025.3.585.606>
12. Çinar M., Hassani F. The effects of traditional games on physical literacy among school-aged children. *Front. Sports Act. Living*. 2026. Vol. 7. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1759890>
13. Ferraz R., Ribeiro D., Alves A.R., Teixeira J.E., Forte P., Branquinho L. Using Gamification in Teaching Physical Education: A survey review. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*. 2024. №20 (1). P. 31-44. <https://doi.org/10.26773/mjssm.240304>
14. Rymar O., Bodnar I., Sorokolit N., Khanikiants O., Rykhal V. The impact of game-based technologies on the development of attention in younger school-age children. *Environment. Technology. Resources. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference*. 2025. № 3. P. 261-268. <https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8526>
15. Stanić M., Stefanović A. The importance of games in physical education classes for younger school-age pupils in improving motor skills. *Knowledge - International Journal*. 2025. № 5. P. 741-745. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1382008>

References

1. Babyuk, S. M. Formuvannya interesu do fizychnoyi kul'tury u molodshykh shkolyariv shlyakhom vykorystannya netradytsiynykh tekhnolohiy [Formation of interest in physical culture in younger schoolchildren through the use of non-traditional technologies.]. *Visnyk Kam"yanets'-Podil's'koho natsional'noho universytetu imeni Ivana Ohiyenka. Fizychno vykhovannya, sport i zdorov'ya lyudyny*. <https://doi.org/10.32626/2309-8082.2015-0.%p> (in Ukrainian)
2. Denysenko, N.H., Dyshko, O.L., Vasylevs'ka, L.Y., Tabak, N.V. (2023) Orhanizatsiya ihrovoyi diyal'nosti v noviy ukrayins'kiy shkoli (na prykladi molodshoho shkil'noho viku) [Organization of game activities in the new Ukrainian school (on the example of junior school age)]. *Innovatsiyna pedahohika*. 63.1, 140-146. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/63.1.26> (in Ukrainian)
3. Dyshko, O. L., Byelikova, N. O. (2025) Stan vprovadzhennya poslidovnoho navchannya maybutnikh uchyteliv fizychnoyi kul'tury v suchasnykh osvitynikh realiyakh [The state of implementation of sequential training of future physical education teachers in modern educational realities]. *Fizychno vykhovannya, sport ta kul'tura zdorov'ya v suchasnomu suspil'stvi*. 2(70), 33-38. <https://doi.org/10.29038/2220-7481-2025-02-33-38> (in Ukrainian)
4. Kravchenko, T. (2020) Optymizatsiya fizychnoyi pidhotovlenosti uchniv molodshoho shkil'noho viku zasobamy rukhlyvykh ihor v umovakh novoyi ukrayins'koyi shkoly [Optimization of physical fitness of primary school students by means of outdoor games in the conditions of a new Ukrainian school]. *Visnyk Prykarpat's'koho universytetu. Seriya: Fizychna kul'tura*. 33, 40-51. <https://doi.org/10.15330/fcult.33.40-51> (in Ukrainian)
5. Lukyniv, V. I. (2025) Fizychno vykhovannya zasobamy ihrovyykh vydiv sportu: analiz suchasnykh pidkhodiv i tendentsiy v osviti [Physical education by means of game sports: analysis of modern approaches and trends in education]. *Pedahohichni nauky: teoriya ta praktyka*. 2, 119-125. <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2025-2-16> (in Ukrainian)
6. Moskalenko, N. V., Sorokolit, N. S., Turchyk, I.KH. (2019) Klyuchovi kompetentnosti u fizychnomu vykhovanni shkolyariv v ramkakh reformy «Nova ukrayins'ka shkola» [Key competencies in physical education of schoolchildren within the framework of the "New Ukrainian School" reform]. *Naukovyy chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Seriya 15. Naukovo- pedahohichni problemy fizychnoyi kul'tury (fizychna kul'tura i sport)*. 5 (113), 223-228. URL: <https://enpuirb.udp.edu.ua/server/api/core/bitstreams/c33131d3-3701-4229-a1a9-0049e98952d3/content> (in Ukrainian)
7. Pen'kovets', D. V. (2015) Teoretychni aspekty formuvannya ihrovoyi kompetentnosti u maybutnikh uchyteliv fizychnoyi kul'tury v protsesi vyvchennya psykhologo-pedahohichnykh dystsyplin [Theoretical aspects of the formation of game competence in future physical education teachers in the process of studying psychological and pedagogical disciplines]. *Visnyk Chernihivs'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu. Seriya: Pedahohichni nauky*. 130, 173-175. (in Ukrainian)
8. Sorokolit, N. S. (2014) Stavlennya uchyteliv fizychnoyi kul'tury do suchasnoyi shkil'noyi prohramy [Attitude of physical education teachers to the modern school curriculum]. *Moloda sportyvna nauka Ukrayiny*. 18(2), 150-55. (in Ukrainian)

9. Shevchuk, O., Byelikova, N. (2023) Rozvytok klyuchovykh kompetentnostey NUSH zasobamy ihrovoyi diyal'nosti u pochatkoviy shkoli [Development of key competencies of NUSH by means of game activities in primary school]. *Naukovyy chasopys Ukrayins'koho derzhavnoho universytetu imeni Mykhayla Drahomanova. Seriya 15.* 12(172), 182-186. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2023.12\(172\).36](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2023.12(172).36) (in Ukrainian)
10. Shesterova, L., Pyatnyts'ka, D., Hryshchenko, L., & Zhuravl'ova, I. (2026). Pedagogichni umovy vprovadzhennya ihrovyykh tekhnolohiy u dystantsiyni uroky fizychnoyi kul'tury uchniv 1-4 klasiv [Pedagogical conditions for implementing game technologies in distance physical education lessons for students in grades 1-4]. *Sportyvni ihry*, 2(40), 20–28. <https://doi.org/10.15391/si.2026-2.03> (in Ukrainian)
11. Bilous, I., Shcherbiak, I., Maslak, V., Alnsour, R., Jarmoch, E. Z., & Hubková, S. (2025). Game-Based Technologies as a Tool for Developing Communicative Competence in Primary School Students within a Student-Centered Educational Context. *Journal of Education Culture and Society*, 16(2), 585-603. <https://doi.org/10.15503/jecs2025.3.585.606>
12. Çinar, M., Hassani, F. (2026) The effects of traditional games on physical literacy among school-aged children. *Front. Sports Act. Living*. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1759890>
13. Ferraz, R., Ribeiro, D., Alves A.R., Teixeira, J.E., Forte, P., Branquinho, L. (2024) Using Gamification in Teaching Physical Education: A survey review. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*, 20 (1), 31–44. <https://doi.org/10.26773/mjssm.240304>
14. Rymar, O., Bodnar, I., Sorokolit, N., Khanikants, O., Rykhal, V. (2025) The impact of game-based technologies on the development of attention in younger school-age children. *Environment. Technology. Resources. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference*, 3, 261-268. <https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8526>
15. Stanić, M., Stefanović, A. (2025) The importance of games in physical education classes for younger school-age pupils in improving motor skills. *Knowledge - International Journal*, 5, 741-745. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1382008>

/ Матеріал надійшов до редакції: 29.04.2026 р. / Прийнято до друку: 01.06.2026 р. / Опубліковано: 30.06.2026 р. /



This work is licensed under a Creative Commons License Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).