

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра теорії фізичного виховання та рекреації

На правах рукопису

АГЕЄНКО ЯКІВ ВОЛОДИМИРОВИЧ

**КОНТЕНТ ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА
СПОРТИВНО-МАСОВИХ ПРОЄКТІВ У СИСТЕМІ ФІЗИЧНОГО
ВИХОВАННЯ УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ТА СТАРШОЇ ШКОЛИ В УКРАЇНІ**

Спеціальність: 014 «Середня освіта»
Освітньо-професійна програма: «Фізична культура»
Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:
**ГНІТЕЦЬКА Тетяна
Володимирівна,**
кандидат наук з
фізичного виховання та
спорту, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 4
засідання кафедри теорії фізичного
виховання та рекреації

від 18 листопада 2025 р.

Завідувач кафедри

проф. Бєлікова Н.О. _____

ЛУЦЬК – 2025

АНОТАЦІЯ

Агеєнко Я.В. Контент фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів у системі фізичного виховання учнів середньої та старшої школи в Україні . Робота присвячена дослідженню цифрового контенту таких Всеукраїнських фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходів для учнів 5-11 класів, як «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом», «Cool Games», «Cool Race», рух Олександра Педана «ДжуніорС», «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку», "Активуй свою школу", «Козацький гарт», «Козацька ліга». У роботі наводяться результати анкетування вчителів фізичної культури та учнів 5-11 класів щодо їх обізнаності з цими заходами та умовами поліпшення їх організації.

Ключові слова: Плеч-о-плеч всеукраїнські шкільні ліги, Cool Games, Cool Race, Козацький гарт, ДжуніорС, Активуй свою школу, цифровий контент, учні 5-11 класів.

ANNOTATION

Aheienko Y. V. Content of Physical Fitness, Health-Enhancing and Mass Sports Projects in the System of Physical Education of Secondary and Upper Secondary School Students in Ukraine. The paper is devoted to the study of digital content of such nationwide physical fitness, health-enhancing and mass sports events for students of grades 5–11 as “School Leagues. Side by Side with Sport,” “Cool Games,” “Cool Race,” Oleksandr Pedan’s movement “JuniorS,” “United Ukraine” within the concept “Sport for Development,” “Activate Your School,” “Cossack Strength,” and “Cossack League.” The paper presents the results of a survey of physical education teachers and students of grades 5–11 regarding their awareness of these events and the conditions for improving their organization.

Keywords: Side by Side All-Ukrainian School Leagues, Cool Games, Cool Race, Cossack Strength, JuniorS, Activate Your School, digital content, students of grades 5–11.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1	ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ
ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА СПОРТИВНО-МАСОВИХ	
ПРОЄКТІВ У СИСТЕМІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ УЧНІВ	
ШКІЛЬНОГО ВІКУ	8
1.1	Визначення понять “Фізкультурно-оздоровчі проєкти”,
“Спортивно-масові проєкти”	8
1.2	Роль фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів у
формуванні здоров’я та соціальних цінностей учнів шкільного віку	10
1.3	Загальна характеристика змісту фізкультурно-оздоровчих та
спортивно-масових проєктів	13
Висновки до розділу 1	17
РОЗДІЛ 2	МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ
2.1. Методи дослідження	18
2.2. Організація дослідження	19
РОЗДІЛ 3	КОНТЕНТ ІННОВАЦІЙНИХ ВСЕУКРАЇНСЬКИХ
ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА СПОРТИВНО-МАСОВИХ	
ПРОЄКТІВ ДЛЯ УЧНІВ 5-11 КЛАСІВ	22
3.1.	Аналіз змісту спортивного руху Олександра Педана «ДжуніорС»
3.1.1.	Цифровий контент спортивного руху О. Педана «ДжуніорС»
3.2.	Аналіз змісту спортивно-масового проєкту «Шкільні Ліги.
Пліч-о-пліч зі спортом»	28
3.3.	Аналіз змісту спортивно-масового проєкту «Cool Games» (Круті
Ігри)	34
3.3.1.	Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Cool Games»
3.4.	Аналіз змісту спортивно-масового проєкту «Cool Race» (Круті
Перегони)	38
3.4.1.	Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Cool Race» (Круті
Перегони)	41
3.5.	Аналіз змісту проєкту «Єдина Україна» за концепцією «Спорт
заради розвитку»	45
3.5.1.	Цифровий контент проєкту «Єдина Україна» за концепцією
«Спорт заради розвитку»	46

3.6. Аналіз змісту проєкту "Активуй свою школу"	50
3.6.1. Цифровий контент проєкту "Активуй свою школу"	51
3.7. Аналіз змісту дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Козацький гарт»	55
3.7.1. Цифровий контент дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Козацький гарт»	57
3.8. Аналіз змісту спортивно-масового заходу «Козацька ліга»	59
3.8.1. Цифровий контент спортивно-масового заходу «Козацька ліга»	61
Висновки до розділу 3	64
РОЗДІЛ 4 АСПЕКТИ ПОЛІПШЕННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ СУЧАСНИХ ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА СПОРТИВНО - МАССОВИХ ПРОЄКТІВ ДЛЯ УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ТА СТАРШОЇ ШКОЛИ В УКРАЇНІ	66
Висновки до розділу 4	74
ВИСНОВКИ	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	78
ДОДАТКИ	85

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна реформа шкільної фізичної культури спрямована на посилення інтеграції різних форм фізичного виховання та розширення можливостей учнів щодо позаурочної рухової активності. Ключовим аспектом є реалізація принципу дитиноцентризму, що передбачає максимальну свободу вибору засобів і форм фізичного вдосконалення.

Фізкультурно-оздоровчі та спортивно-масові проєкти мають вагоме значення для розвитку підростаючого покоління. Вони формують у дітей стійку мотивацію до занять фізичною культурою, сприяють профілактиці гіподинамії, зниженню рівня захворюваності, розвитку витривалості, сили, координації рухів. Такі проєкти поєднують ігрову діяльність із змагальними елементами, що стимулює емоційне залучення школярів. В умовах інтенсифікації навчального процесу і збільшення часу, проведеного учнями за гаджетами, організація позашкільних форм рухової активності їх проведення є вкрай важливими.

Аналіз літератури свідчить про тенденцію збільшення кількості фізкультурних та спортивних проєктів в Україні для учнів шкільного віку. Такі заходи, як «Cool Games», «Пліч-о-пліч. Шкільні ліги», «Козацький гарт», стали традиційними формами масової участі учнів у фізичній культурі, спрямованими на формування звички до рухової активності та розвитку колективного духу. Водночас, з'явилися багато нових «рухових» проєктів. Зокрема, за останні роки щорічно їх проводиться щонайменше дванадцять [9]. Багато з них пов'язані з цифровим контентом реєстрації, проведення чи звіту тощо.

Аналіз джерел свідчить, що питання організації позашкільної фізкультурно-оздоровчої та спортивно-масової роботи з учнями шкільного віку досліджували такі науковці, як: Т.Ю. Круцевич [23], Є.В. Баженков, А.А. Ребрина, Г.А. Коломоець, А.А. Боляк [20-21], В.А. Товт, Н.В. Семаль, Е.М. Сивохоп [25], В.М. Сергієнко, Т.І. Полтавцева [38], Н.О. Белікова, С.В.

Подубінська [5], В.Т. Яловик [51], Т.В. Гнітецька [9] та інші, які розглядали питання форм і методів організації занять, мотиваційних аспектів та психолого-педагогічних чинників участі учнів у фізичній культурі. Водночас, питання аналізу, узагальнення та систематизації інформаційного й цифрового контентів сучасних інноваційних Всеукраїнських фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів залишається недостатньо розробленим.

Таким чином, враховуючи велике значення фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходів для фізичного, психічного і соціального здоров'я учнів шкільного віку, а також зростання обсягів цифрової інформації про них в Україні, питання аналітичного огляду та систематизації їхнього контенту має високу наукову актуальність. Цим зумовлений вибір теми магістерської роботи.

Мета дослідження: вивчити та систематизувати цифровий контент інноваційних Всеукраїнських фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів, які застосовуються в системі фізичного виховання учнів 5-11 класів України, з метою обґрунтування умов підвищення їх ефективності та доступності у практичному застосуванні для фізичного вдосконалення та соціальної активності учнів.

Завдання дослідження:

1. Вивчити контент (спрямованість, зміст та формат організації) діючих фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів в Україні для учнів 5-11 класів .
2. Визначити цифрові платформи основних інноваційних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів України для учнів 5-11 класів.
3. Дослідити проблеми організації сучасних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів 5-11 класів в Україні.

Об'єкт дослідження: позаурочні форми фізичного виховання учнів шкільного віку.

Предмет дослідження: контент фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових Всеукраїнських фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів середньої та старшої школи.

Методи дослідження: аналіз, систематизація та узагальнення науково-методичної літератури, документальних джерел та інформаційних ресурсів мережі Інтернет; опитування (у формі анкетування) вчителів фізичної культури та учнів 5-11 класів; цифрова дистрибуція; статистичне опрацювання отриманих результатів дослідження.

Практичне значення результатів дослідження полягає в аналізі та систематизації контенту таких інноваційних всеукраїнських проєктів, як: «ДжуніорС», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги», «Cool Games», «Cool Race», «Козацький гарт», «Активуй свою школу» та ін., що удосконалює роботу вчителів з організації учнів до позаурочних форм фізичного виховання. Результати досліджень також можуть бути корисними для класних керівників, батьків учнів середніх й старших класів для залучення школярів до активного способу життя.

Апробація результатів та публікації: результат дослідження оприлюднені шляхом участі у Міжнародної науково-практичної конференції присвяченій 100-річчю від дня народження академіка Степана Дем'янчука (м. Рівне, 13 листопада 2025 року (*сертифікат учасника*)). Результати досліджень підготовчого етапу досліджень (вивчення актуальності теми) висвітлені шляхом публікацій тез (*у співавторстві*)[1] та участю у XVII Міжнародної науково-практичної конференції студентів, аспірантів та молодих вчених «Молода наука Волині: пріоритети та перспективи досліджень», Луцьк, 16–17 травня 2023 року.

Структура роботи: Робота складається зі вступу, чотирьох розділів і висновків, списку використаних джерел (51 найменувань), додатків. Робота проілюстрована 2 таблицями та 18 рисунками. Кількість додатків - 3. Основний текст магістерської роботи викладено 77 сторінках. Повний обсяг роботи становить 91 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА СПОРТИВНО-МАСОВИХ ПРОЄКТІВ У СИСТЕМІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ УЧНІВ ШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1 Визначення понять “Фізкультурно-оздоровчі проєкти”, “Спортивно-масові проєкти”

Поняття «фізкультурно-оздоровчі проєкти» та «спортивно-масові проєкти» у сучасній педагогічній науці розглядаються як інтегровані форми організації фізичного виховання, спрямовані на формування у школярів стійкої потреби у руховій активності, зміцнення фізичного та психічного здоров'я, розвиток соціальної активності, комунікативних і морально-вольових якостей. Фізкультурно-оздоровчі проєкти передбачають систематичну діяльність, спрямовану на вдосконалення функціональних можливостей організму через різні форми рухової активності, які поєднують освітній, виховний та оздоровчий потенціал. Такі проєкти базуються на поєднанні науково обґрунтованих методів фізичного виховання з елементами дозвілля, творчості, ігор, що дозволяє підвищити мотивацію дітей до занять фізичними вправами. Вони можуть реалізовуватись як у межах шкільної програми, так і позаурочно – у вигляді гуртків, таборів, спортивних секцій, заходів, спрямованих на підвищення рухової активності учнів [25].

Фізкультурно-оздоровчі проєкти охоплюють широкий спектр напрямів: від корекційно-реабілітаційних програм до масових кампаній, спрямованих на популяризацію здорового способу життя. Їхня мета полягає не лише у поліпшенні фізичного стану дітей, але й у формуванні ціннісного ставлення до власного тіла, здоров'я та активності. На відміну від традиційних уроків фізичної культури, вони характеризуються гнучкістю, добровільністю участі та орієнтацією на індивідуальні потреби кожного учня. Наприклад, до фізкультурно-оздоровчих проєктів можуть належати шкільні акції на кшталт

«Рух заради здоров'я», «День здорового харчування», «Тиждень активності», які поєднують практичні заняття з інформаційно-просвітницькими заходами. Їхній зміст охоплює елементи гігієнічного виховання, психоемоційного розвантаження, фізичної релаксації, а також ознайомлення учнів з базовими принципами саморегуляції та профілактики перевтоми. Таким чином, ці проєкти сприяють не лише зміцненню здоров'я, але й формуванню гармонійного ставлення до фізичної активності як до природної частини повсякденного життя [6].

Водночас, «спортивно-масові проєкти» мають іншу структурно-функціональну спрямованість. Вони зорієнтовані на організацію колективних форм фізичної активності, які поєднують елементи змагання, дозвілля, комунікації та самореалізації [38].

Головною особливістю спортивно-масових проєктів є їхній суспільно орієнтований характер, що сприяє розвитку командного духу, лідерських навичок, почуття відповідальності, дисципліни та взаємоповаги. Ці проєкти передбачають участь широких верств учнівської молоді у змаганнях, турнірах, спартакіадах, фестивалях, туристичних походах, марафонах, флешмобах та інших заходах, які мають колективну форму організації [3]. Спортивно-масові проєкти виступають засобом соціалізації, адже саме через командну взаємодію та спільне подолання труднощів формуються такі якості, як взаємодопомога, цілеспрямованість, толерантність і почуття спільності [26].

Зміст спортивно-масових проєктів тісно пов'язаний із принципами гуманістичної педагогіки, згідно з якими фізичне виховання має виховувати не лише силу тіла, а й духовність, моральність і свідоме ставлення до здоров'я. Участь у таких проєктах підвищує соціальну активність дітей, сприяє профілактиці девіантної поведінки, зменшує рівень стресу та тривожності, стимулює емоційну стійкість і впевненість у власних силах. У контексті сучасної школи спортивно-масові проєкти мають також освітню складову: вони поєднують фізичний розвиток із формуванням знань про

спорт, його історію, правила безпеки, культуру змагань та етичні норми. Таким чином, спортивно-масова діяльність стає не лише формою рухової активності, а й педагогічним засобом виховання гармонійної, активної та соціально зрілої особистості [27].

1.2 Роль фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів у формуванні здоров'я та соціальних цінностей учнів шкільного віку

Фізкультурно-оздоровчі та спортивно-масові проєкти посідають особливе місце у системі виховання сучасних школярів, адже вони поєднують фізичний розвиток, соціальну адаптацію та формування морально-вольових якостей [25].

Залучення дітей до різних форм рухової активності сприяє гармонійному розвитку тіла й особистості, створює умови для формування стійких звичок здорового способу життя та позитивного ставлення до праці й навчання [27]. У сучасних умовах, коли тривале перебування за комп'ютером, недостатня рухова активність та емоційні перевантаження негативно впливають на здоров'я дітей, реалізація фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів стає засобом підтримання фізичного, психічного і соціального благополуччя учнів. Такі ініціативи виконують не лише освітню, а й соціальну функцію, адже формують середовище спільної діяльності, у якому діти навчаються співпраці, взаємоповазі та відповідальності [24].

Фізкультурно-оздоровчі проєкти сприяють зміцненню організму, підвищенню його витривалості, опору до захворювань, розвитку координації та рухової культури. Вони забезпечують оптимальне співвідношення між навчальними навантаженнями та фізичною активністю, сприяючи відновленню енергетичного балансу організму. Крім фізичних результатів, вони мають потужний психоемоційний ефект: систематичні рухові заняття

сприяють зниженню рівня тривожності, формують позитивний емоційний фон, поліпшують самооцінку учнів. Особливо це актуально для підліткового віку, коли спостерігається підвищена емоційна нестабільність і потреба у самоствердженні. Участь у проєктах типу «Рух заради здоров'я», «Cool Games» чи «Козацький гарт» надає дітям можливість відчувати власну спроможність досягати мети, долати труднощі, розвивати силу волі та внутрішню дисципліну [31; 37].

Водночас спортивно-масові проєкти створюють умови для соціалізації учнів, сприяють розвитку навичок спілкування, колективної роботи та конструктивної конкуренції. Під час участі у змаганнях, турнірах, спортивних фестивалях школярі засвоюють принципи чесної гри, толерантності, поваги до суперників, вміння гідно приймати перемогу чи поразку [38].

Такі проєкти мають виражений виховний ефект, оскільки через спільну діяльність діти осягають цінність командної підтримки, дружби та взаєморозуміння. Спортивно-масові заходи часто виходять за межі школи, охоплюючи громади, міста, регіони, що розширює соціальні зв'язки учнів і сприяє інтеграції в суспільне життя. Саме завдяки таким формам діяльності діти відчують себе частиною спільноти, де цінується ініціатива, активність і прагнення до розвитку [40].

З педагогічного погляду фізкультурно-оздоровчі та спортивно-масові проєкти є засобом виховання не лише фізичних якостей, а й ціннісних орієнтацій. Через участь у колективних видах діяльності учні засвоюють моральні норми, правила поведінки, вчаться співіснувати у команді. Вони розвивають почуття патріотизму, громадянської свідомості, готовності діяти в інтересах колективу. Водночас, індивідуальні спортивні досягнення стимулюють розвиток самоповаги, формують прагнення до самореалізації та особистісного зростання. Поступово через рухову активність діти засвоюють принципи відповідального ставлення до власного тіла, навчання й життєвих цілей, що позитивно впливає на формування зрілої особистості [27].

Формування соціальних цінностей через фізичну культуру ґрунтується на природному прагненні дітей до руху, гри та спілкування. У процесі спільних тренувань і змагань виникає почуття взаємної підтримки, взаємодовіри, колективної відповідальності. Учні вчаться розуміти значення командних дій, розвивати емпатію, повагу до різних точок зору, що згодом трансформується у вміння конструктивно взаємодіяти з людьми поза спортивним середовищем. Участь у таких проєктах також сприяє вихованню культури здоров'я – системи знань, умінь і переконань, які визначають свідоме ставлення до власного фізичного і психічного стану. Це забезпечує формування в учнів компетентностей, що виходять за межі спортивної сфери і мають соціальне значення для майбутнього життя [14].

Особливого значення набуває інтеграція таких проєктів у цифровий освітній простір. Сучасні інформаційні технології дають можливість популяризувати фізичну активність через онлайн-платформи, мобільні додатки, соціальні мережі, відеочеленджі, що мотивує учнів до участі у спільних ініціативах навіть поза шкільним середовищем [6].

У цьому контексті фізкультурно-оздоровчі проєкти стають засобом розвитку інформаційної та медіаграмотності, адже учні навчаються відповідально використовувати цифрові ресурси для власного розвитку. Такі форми роботи забезпечують поєднання освітніх, виховних та рекреаційних цілей, що робить фізичну культуру складовою життєвої компетентності.

У сучасних умовах розвитку освіти фізкультурно-оздоровчі та спортивно-масові проєкти набувають нового змісту завдяки цифровізації. Створюються онлайн-платформи, мобільні додатки, соціальні медіакампанії, які сприяють залученню школярів до рухової активності в інтерактивній формі [44].

Такі ініціативи, як «Active School», «Cool Games» чи «Move for Health», передбачають цифровий облік результатів, віртуальні змагання та комунікацію між командами через онлайн-середовище. Це дозволяє підвищити рівень мотивації учнів, поєднати навчання з ігровими

технологіями і водночас зберегти рекреаційний ефект. Такі інноваційні форми демонструють перехід від традиційного підходу до інтеграційного, де фізична культура стає складником освітнього і соціального простору дитини [16].

1.3 Загальна характеристика змісту фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів

Фізкультурно-оздоровчі та спортивно-масові проєкти в системі фізичного виховання учнів України становлять комплекс організаційних, педагогічних і виховних заходів, спрямованих на всебічний розвиток школярів, формування культури здоров'я, підвищення рівня рухової активності та соціальної інтеграції дітей у колективну діяльність. Їхній зміст охоплює різні напрями – від урочних занять до позашкільних ініціатив, що реалізуються в освітніх, громадських і спортивних установах. Кожен вид таких проєктів має власну специфіку, структуру, рівень організації та педагогічні завдання, але об'єднує їх спільна мета – створення умов для розвитку фізичного потенціалу учнівської молоді та підтримання здорового способу життя у процесі соціалізації [19].

Урочні фізкультурно-оздоровчі проєкти реалізуються в межах навчального процесу та базуються на програмах з фізичної культури, затверджених Міністерством освіти і науки України. Їхній зміст визначається освітніми стандартами та навчальними програмами, які передбачають поєднання теоретичної, практичної та виховної складових [20-22].

Такі проєкти охоплюють систематичні заняття фізичними вправами, елементи самоконтролю, знання про гігієну, правила безпеки, розвиток рухових навичок і формування звички до щоденної активності. У рамках уроків реалізуються проєкти на кшталт «Шкільна руханка», «Активна перерва», «Олімпійський урок», які стимулюють інтерес до фізичної активності через ігрові методи та колективні форми взаємодії [23].

Позакласні фізкультурно-оздоровчі проєкти є більш гнучкими за змістом і часто реалізуються за ініціативи вчителів, тренерів або самих учнів. Вони можуть включати спортивні гуртки, шкільні команди, тижні здоров'я, змагання, квести, туристичні походи чи фестивалі [20]. Такі заходи виходять за межі стандартних навчальних програм і дозволяють залучати учнів до активного відпочинку, розвивати лідерські якості, колективну відповідальність і ініціативність. Завдяки позакласним формам діяльності школярі отримують можливість випробувати різні види рухової діяльності, знайти улюблений напрям і відчути задоволення від руху [25]. Ці проєкти часто реалізуються у співпраці з місцевими органами влади, спортивними федераціями, дитячо-юнацькими спортивними школами, громадськими організаціями, що підсилює їх соціальний вплив [24].

Позашкільні фізкультурно-оздоровчі проєкти охоплюють більш широкий спектр заходів і передбачають діяльність у спеціалізованих установах – центрах туризму, спортивних школах, оздоровчих таборах, клубах за інтересами. У таких проєктах поєднується навчання з практикою, змаганнями, відпочинком і вихованням [20]. Вони сприяють розвитку вмінь самостійно організовувати рухову активність, вести здоровий спосіб життя, ставити особисті цілі у спорті. Значна частина таких ініціатив має Всеукраїнський статус – наприклад, «Козацький гарт», «Олімпійське лелечення», «Cool Games», «Шкільна волейбольна ліга України», які охоплюють десятки тисяч учнів у всіх регіонах країни. Структура цих проєктів зазвичай передбачає декілька етапів: шкільний, міський, обласний і фінальний всеукраїнський тур, що сприяє розвитку конкурентного духу, патріотичних почуттів і командної взаємодії [36].

Нормативно-правова база, що регулює зміст і реалізацію фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів, ґрунтується на низці державних документів. Основу становить Закон України «Про фізичну культуру і спорт», який визначає фізичну культуру як складову загальної освіти та суспільного розвитку. Також діють Національна програма «Здорова

Україна - 2021 року» 2032 року, наказ «Про Систему організації фізкультурно-оздоровчої та спортивної роботи дошкільних, загальноосвітніх, професійно-технічних та позашкільних навчальних закладів» [35] та ряд інших нормативних актів Міністерства освіти і науки України, Комітету з фізичного виховання та спорту, Національного олімпійського комітету, Федерації учнівського спорту України. Ці документи забезпечують методичну єдність, регламентують структуру та умови участі, сприяють узгодженню відомчих зусиль у сфері розвитку шкільного спорту.

Відомча приналежність фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів має міжгалузевий характер. Основним координатором є Міністерство освіти і науки України, проте активну участь у реалізації програм беруть Міністерство молоді та спорту, Міністерство охорони здоров'я, місцеві органи влади, громадські спортивні об'єднання, Національний олімпійський комітет, а також приватні партнери, які підтримують соціальні ініціативи (рис. 1.1) [15].



Рисунок 1.1. Відомча приналежність фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів у системі фізичного виховання учнів України

Система взаємодії цих суб'єктів утворює єдину мережу, де школи виступають базовими осередками, а державні та недержавні структури забезпечують організаційно-методичну і матеріальну підтримку. Схематично цю систему можна уявити як концентричну модель, у центрі якої знаходиться учень, навколо нього – школа, а далі – місцеві громади, регіональні управління спорту і всеукраїнські організації, що координують діяльність на державному рівні [48].

Окремим напрямом розвитку фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів є використання сучасних технологій. Цифровізація освіти створює нові можливості для популяризації рухової активності серед учнів. Мобільні додатки типу «Active School», «Google Fit»,

«Strava», «Sweatcoin» чи українські аналоги дозволяють відстежувати кількість кроків, час фізичної активності, виконання вправ, мотивуючи школярів до щоденного руху. В окремих навчальних закладах впроваджуються ігрові форми навчання через інтерактивні платформи, де учні можуть брати участь у віртуальних спортивних змаганнях, об'єднуватися у команди та відслідковувати результати у реальному часі [44].

Зростає популярність комп'ютерних ігор з елементами фізичної активності, наприклад «Just Dance», «Ring Fit Adventure», «Zumba Fitness», які сприяють розвитку координації, ритмічності та витривалості, поєднуючи дозвілля з користю для здоров'я. Такі технології розширюють межі традиційного фізичного виховання, адаптуючи його до інтересів сучасних дітей і підлітків, які активно користуються цифровими пристроями [13].

Зміст фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів відображає тенденцію до інтеграції інноваційних педагогічних, психологічних і технологічних підходів. Його метою є створення цілісного середовища, де фізична культура виступає не лише як засіб зміцнення здоров'я, а й як засіб розвитку соціальної активності, творчості та медіакомпетентності учнів. Завдяки поєднанню традиційних і сучасних методів, таких як змагання, естафети, флешмоби, челенджі в соціальних мережах, використання відеоплатформ для фіксації результатів, формується новий формат взаємодії між школою, родиною та суспільством. Це забезпечує сталий інтерес дітей до фізичної культури та створює умови для її подальшої інтеграції в освітній процес як чинника особистісного розвитку і громадянської свідомості молодого покоління [26].

Висновки до розділу 1

Фізкультурно-оздоровчі та спортивно-масові проєкти становлять невід'ємну складову сучасної системи фізичного виховання учнів, забезпечуючи її гнучкість, доступність і практичну спрямованість. Їх реалізація сприяє формуванню у школярів сталих мотивів до занять фізичною

культурою, розвитку рухових умінь і навичок, а також гармонійному поєднанню освітнього, виховного та оздоровчого потенціалів.

Теоретичні засади цих проєктів базуються на принципах гуманізації, системності, варіативності та індивідуалізації, що дозволяє враховувати фізичні, психологічні та соціальні особливості учнівського контингенту. Зміст таких проєктів передбачає комплексний підхід, який поєднує навчальні, позакласні та позашкільні форми діяльності. Це створює єдине середовище фізичного виховання, де кожен учень може знайти власну форму активності відповідно до інтересів і можливостей. Важливу роль відіграє нормативно-правова база, що регламентує організацію фізкультурно-оздоровчої роботи, а також міжвідомча співпраця державних, освітніх і громадських структур. Така координація сприяє цілісності системи, забезпечує методичну підтримку педагогів і створює умови для впровадження інноваційних форм фізичної активності.

Сучасний етап розвитку фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів характеризується активним використанням цифрових технологій. Вони розширюють можливості моніторингу фізичної активності, стимулюють інтерес учнів через інтерактивні форми взаємодії, сприяють поширенню здоров'язбережувальної культури в онлайн-просторі. Участь дітей у таких ініціативах розвиває не лише рухову сферу, а й соціальні, комунікативні та емоційні компетентності, формує усвідомлене ставлення до власного здоров'я та поведінки в колективі.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Методи дослідження

Для вирішення завдань магістерського дослідження були застосовані наступні групи методів:

Теоретичні методи:

- аналіз, систематизація та узагальнення науково-методичної літератури, документальних джерел та інформаційних ресурсів мережі Інтернет, які використовувались для вивчення стану проблеми та визначення сутності контенту проєктів. Всього опрацьовано 51 літературне джерело.

Емпіричні методи:

- **опитування** (анкетування) вчителів фізичної культури та учнів 5-11 класів з метою збору даних про застосування проєктів, їх ефективність та доступність. Анкети викладені у додатках А та Б. У анкетуванні за допомогою платформи Гугл – форми взяли участь 55 учнів 5-11 класів (з них 54 % – дівчата, 46 % – хлопці) та 15 вчителів з закладів загальної середньої освіти Луцької ОТГ, Волинської області (з них 80 % - зі стажем понад 20 років роботи, 20% – зі стажем 10-20 років. Інша інформація про респондентів наведена в додатку В).
- **Цифрова дистрибуція** – розповсюдження анкет за допомогою платформи Гугл – форми – онлайн-анкетування для забезпечення широкого охоплення респондентів).

Математико-статистичні методи:

- **Статистичне опрацювання** (аналіз) отриманих результатів дослідження (для кількісної оцінки та підтвердження достовірності даних).

2.2. Організація дослідження

Дослідження за темою магістерської роботи проводилися в період 2024-2025 років у декілька етапів.

Підготовчий етап - вересень 2024 -жовтень 2025 р.р.

Першим етапом роботи став підготовчий, у межах якого було визначено мету, завдання, об'єкт і предмет дослідження, окреслено теоретичну базу, сформовано вибірку та розроблено методичний інструментарій.

На цьому етапі проведено збір і систематизацію наукових джерел, що стосуються теми, опрацьовано нормативно-правові документи, які регулюють розвиток фізичної культури і спорту в Україні, а також освітні стандарти, що визначають зміст фізичного виховання у школі. Було проаналізовано наукові публікації з питань інновацій у галузі фізичного виховання, а також дослідження, присвячені цифровим формам організації фізкультурно-оздоровчих заходів. Цей етап дозволив окреслити загальний контекст дослідження, з'ясувати сучасні тенденції, а також визначити коло всеукраїнських проєктів, які стали предметом подальшого аналізу.

Констатувальний та аналітичний етапи – листопад 2024 - травень 2025 р.р.

Стосувався теоретичного узагальнення, спрямований на вивчення наукових підходів до розуміння фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів як освітнього та соціального явища. Під час цього етапу були опрацьовані наукові концепції провідних українських і зарубіжних дослідників, які розглядали питання фізичного виховання в аспекті виховання ціннісних орієнтацій, соціалізації та розвитку особистості.

На основі цих джерел сформульовано уявлення про структуру сучасного фізкультурно-оздоровчого проєкту, його освітню, виховну, оздоровчу та комунікаційну функції. У теоретичній частині також проведено аналіз методичних рекомендацій Міністерства освіти і науки України,

Національного олімпійського комітету, Федерації учнівського спорту та інших відомств, що здійснюють координацію у сфері шкільного спорту.

Також проводилась аналітична робота із цифровими ресурсами, що стосуються інноваційних фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів. Цей етап передбачав контент-аналіз офіційних сайтів, платформ і соціальних мереж, які висвітлюють діяльність таких ініціатив, як «ДжуніорС», «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом», «Cool Games», «Cool Race», «Шкільні ігри», «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку» та «Активуй свою школу». Під час аналізу зверталася увага на зміст інформаційних матеріалів, структуру представленого контенту, формат цифрової взаємодії між організаторами та учасниками, візуальну комунікацію, інтерфейс, а також рівень доступності та інтерактивності. Це дозволило оцінити, наскільки цифрове середовище підтримує освітні та виховні завдання фізичного виховання, і які інструменти використовуються для мотивації учнів.

На цьому етапі проводилась безпосередня організація емпіричного дослідження. Були розроблені анкети – для вчителів фізичної культури та для учнів. Формулювання запитань проходило кілька стадій узгодження, щоб забезпечити чіткість, нейтральність і відповідність меті дослідження. Анкети містила запитання, спрямовані на з'ясування рівня обізнаності про всеукраїнські спортивно-масові ініціативи, досвіду участі у них, матеріально-технічних умов школи, методичного забезпечення, наявності партнерської підтримки та використання цифрових технологій. Окремий блок анкетах для педагогів стосувався педагогічних підходів до залучення учнів різного віку до рухової активності, формування мотивації, створення позитивного емоційного клімату під час заходів тощо.

На етапі збору даних особливу увагу приділено дотриманню етичних стандартів дослідження. Усі учасники були ознайомлені з метою роботи, процедурою заповнення анкет, принципами конфіденційності. Анкетування проводилося добровільно, без втручання з боку адміністрації школи або

дослідників у зміст відповідей. Такий підхід сприяв створенню довірчої атмосфери та забезпечив більш щирі, природні відповіді респондентів. Після завершення збору анкет матеріали було систематизовано, перевірено на повноту та логічність. Далі розпочався етап аналітичної обробки даних. Кожна анкета отримала унікальний код для полегшення статистичної обробки та уникнення повторів. Підрахунок частотних показників здійснювався вручну та за допомогою електронних таблиць, що дозволяло забезпечити точність і системність у групуванні даних. Підготовка матеріалів до аналізу передбачала також текстову обробку відкритих відповідей учителів і учнів, які містили їхні коментарі, пропозиції та особисті оцінки.

Організація дослідження включала також фіксацію спостережень за процесом реалізації окремих фізкультурно-оздоровчих заходів у школі. Спостереження проводилося під час уроків фізичної культури, шкільних змагань, спортивних свят, ранкових руханок і тематичних днів активності. Фіксувалися особливості взаємодії між учнями, рівень зацікавленості, дисципліна, емоційна атмосфера, реакція на різні види активності. Отримані спостереження не підлягали оцінюванню, але використовувалися для глибшого розуміння процесу організації рухової діяльності у шкільному середовищі.

Підсумковий етап - вересень – листопад 2025 року

На заключному етапі здійснювалася інтеграція теоретичних і емпіричних даних, перевірка узгодженості отриманих відомостей, підготовка до інтерпретації. Усі матеріали дослідження були упорядковані в єдину структуру відповідно до розділів роботи. Теоретичні узагальнення та опис методів створили підґрунтя для подальшого представлення результатів і висновків. На цьому етапі відбувалось оформлення магістерської роботи, перевірка її на автентичність та апробація результатів тощо.

РОЗДІЛ 3

КОНТЕНТ ІННОВАЦІЙНИХ ВСЕУКРАЇНСЬКИХ ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА СПОРТИВНО-МАСОВИХ ПРОЄКТІВ ДЛЯ УЧНІВ 5-11 КЛАСІВ

3.1. Аналіз змісту спортивного руху Олександра Педана «ДжуніорС»

Спортивний рух ГО «JuniorS» (раніше «JuniorZ») заснований телеведучим та громадським діячем Олександр Педан разом із Марією Павлічук у 2018 році як відповідь на виклики у шкільному фізичному вихованні в Україні. На початку проєкт стартував у форматі презентацій для педагогів у містах (один із стартових – у м. Запоріжжі 20 березня 2018 року) з акцентом на інноваційних видах спорту: флорбол, фрізбі, петанк, чирлідінг тощо. Уже на цьому етапі засновники заявили про прагнення змінити ставлення школярів до уроків фізкультури – щоб це був не обов’язок чи формальний норматив, а цікава рухова активність, що приваблює й залучає незалежно від місця проживання чи рівня фізичної підготовки.

До ключових етапів розвитку руху належать такі: у грудні 2018 року підписано меморандум про співпрацю з Міністерство освіти і науки України, що надало офіційний статус ініціативі в освітньому середовищі. У грудні 2019 року рух уклав партнерство з UNICEF (Дитячий фонд ООН) для розповсюдження практик рухової активності. В умовах пандемії COVID-19 проєкт перейшов до формату онлайн-уроків, дистанційних руханок і цифрових активностей, що дозволило підтримати фізичну культуру навіть під час вимушених карантинів. Від початку повномасштабного вторгнення 2022 року акцент доповнився програмами психологічної підтримки, реабілітаційними таборами та мобільними рухливими активностями для дітей із регіонів, що опинились під ударами. Таким чином, проєкт трансформувався з локальної ініціативи до широкого національного руху із

цифровою складовою, що охоплює тисячі шкіл, тисячі вчителів і учнів по всій країні.

Основна мета руху JuniorS полягає в тому, щоб зробити фізичну активність доступною та привабливою для кожного школяра в Україні, створити умови, за яких уроки фізкультури стають не формальністю, а можливістю для розвитку, самовираження і спільної радості від руху. Проект орієнтований на гендерну рівність, інклюзивність, на рівні можливостей участі для дітей із різних регіонів і соціальних груп. При цьому він не акцентує виключно на професійних спортивних досягненнях, а на щоденній активності, яка стає звичкою й частиною культури учня.

Реалізація проєкту відбувається через поєднання кількох стратегій. Першою є створення методичних і цифрових ресурсів: YouTube-уроки фізичної культури, онлайн-платформи для вчителів, мобільні челенджі для учнів. Другою – впровадження нових, цікавих для молоді видів спорту в школах, майстер-класи для вчителів, демонстраційні заходи та фестивалі за участі громадських партнерів. Третьою – розвиток партнерства із освітніми інституціями, місцевими адміністраціями, громадськими організаціями й бізнесом для масштабування та підтримки ініціатив. Таким чином, рух JuniorS функціонує як мультикомпонентна система: він охоплює інформаційні кампанії, педагогічне навчання, цифрові рішення і масові заходи, що спільно забезпечують зміну культури фізичної активності серед школярів.

У підсумку аналіз змісту руху JuniorS демонструє, що він являє собою сучасну модель шкільного фізичного виховання, яка враховує виклики часу – цифровізацію, віддаленість, соціальні зміни – і надає конкретні інструменти для залучення молоді до здорового способу життя. Офіційний сайт проєкту можна знайти за адресою

3.1.1. Цифровий контент спортивного руху О. Педана «ДжуніорС»

Цифровий контент спортивного руху О. Педана «ДжуніорС» становить розгалужену екосистему онлайн-ресурсів, що охоплює офіційний вебсайт, соціальні мережі, відеоплатформи та електронні навчальні інструменти для вчителів і учнів.

На вебсайті подано концепцію руху, історію створення, напрями роботи, контакти, звітність і партнерства, що дає змогу ідентифікувати «ДжуніорС» як неприбуткову організацію, зорієнтовану на популяризацію фізичної активності серед дітей шкільного віку та модернізацію уроків фізичної культури. Тут же відображено ключові характеристики цифрової діяльності: впровадження дистанційних форматів під час пандемії та воєнного стану, організація онлайн-секцій, а також розроблення аудіовізуальної продукції для поширення культури рухової активності. Таким чином, сайт виконує роль методичного і комунікаційного ядра, де одночасно представлені ідеологія руху, напрями проєктної діяльності та цифрові інструменти підтримки педагогів і школярів (рис.1.1)

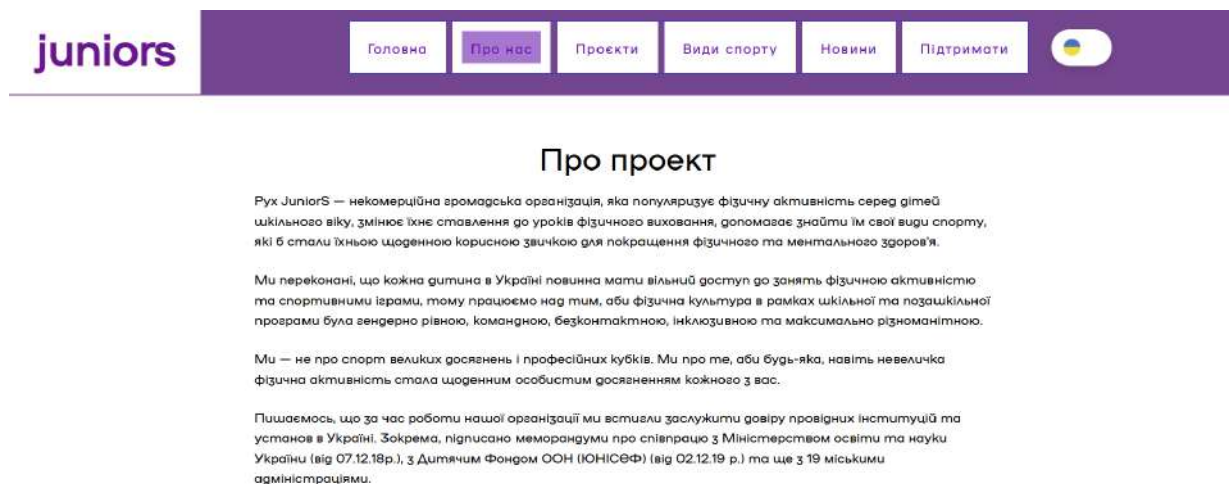




Рисунок 3.1. Сайт спортивного руху О. Педана «ДжуніорС»

Особливе місце у цифровій екосистемі посідає відеоконтент. Окремий масив складають повноцінні онлайн-уроки з фізичної культури для початкової, середньої та старшої школи, згруповані у плейлисти, що полегшує пошук матеріалів за віком і тематикою. Формат цих відео комбінує інструктаж, покрокове виконання вправ і елементи мотиваційного спілкування з аудиторією, що відповідає логіці уроку і дозволяє використовувати матеріал як на занятті, так і в асинхронному режимі вдома. Окремим напрямом стали «зіркові уроки», де до контенту долучаються медійні особи, що підсилює інтерес учнів і підвищує залученість. Підбір тематик охоплює як базові комплекси для різних вікових груп, так і окремі види спорту, включно з сучасними іграми, рекомендованими для шкільного середовища. Така структура відеотеки розширює інструментарій вчителя, дозволяє урізноманітнювати зміст уроків і підвищує доступність якісних матеріалів для шкіл із різними ресурсними можливостями.

Статистичні відомості, які публікуються на сайті руху, свідчать про системне масштабування цифрових форматів: під час війни організація координувала широкий масив дистанційних активностей, у межах яких проведено сотні онлайн-уроків, сформовано професійну спільноту вчителів і реалізовано масові події з використанням стрімінгових та інтерактивних рішень. Зокрема, зафіксовано встановлення Національного рекорду України за кількістю педагогів, що провели масові онлайн-уроки фізичної культури, а також рекорд за кількістю учасників масштабного уроку; ці дані

відображають потенціал цифрових каналів як середовища для координації великої кількості учасників і поширення стандартизованих програм занять у синхронному та асинхронному форматах. Публікація результатів і коротких метрик на головній сторінці виконує функцію відкритої звітності та дозволяє педагогічним колективам орієнтуватися у можливостях підключення до ініціатив.

Цифровий вимір «ДжуніорС» охоплює не лише трансляцію готових уроків, а й тематичні розділи з описом видів спорту, доступних для впровадження у школі. Відповідні сторінки містять стислі довідки «що це», «для чого це» і «як грати», ілюстративні матеріали та базові правила, що дає змогу вчителям швидко адаптувати нові ігри до навчального процесу, а учням – ознайомитися з логікою і змістом активності до її практичного опанування. У фокусі – командні, безконтактні, інклюзивні ігри, які добре масштабуються у шкільному середовищі й підходять для різних ступенів підготовленості. Така структурована цифрова енциклопедія видів спорту спрощує методичну підготовку та слугує стартовим майданчиком для впровадження інноваційних форм занять у позаурочний час і на уроках.

Окремий пласт становлять цифрово підтримані проєкти, що поєднують офлайн-активності з онлайн-компонентами. Прикладом є мережа ігрових клубів «Спільно JuniorS», заснована у партнерстві з міжнародною організацією, де цифрові комунікації виконують роль інфраструктури для набору учасників, розкладу занять, координації менторства та медіаторства.

Тут застосовуються тренінги з соціальних медіа, роль молодіжних наноінфлюенсерів, а також постійний зворотний зв'язок у цифрових каналах, що формує спільноту практики довкола рухової активності та здорового способу життя. Поєднання клубної моделі з контент- і SMM-складовою сприяє тому, що учасники не лише відвідують тренування, а й створюють власні медіапродукти, популяризуючи культуру руху у своїх громадах і навчальних закладах.

Комунікаційна стратегія «ДжуніорС» спирається на багатоканальну присутність, де кожна платформа виконує специфічні функції. Відеоплатформа забезпечує повноцінні уроки, майстер-класи та прямі ефіри; соціальні мережі слугують для анонсів, коротких інструкцій, челленджів і репортажів із заходів; сайт акумулює інституційні матеріали, партнерства, звітність і довідкові розділи. Контентова логіка побудована так, щоб учитель міг знайти методичні файли, пояснювальні відео і набори вправ під конкретну тему, а учень – швидко зрозуміти правила і структуру заняття та долучитися до спільних активностей.

Значущим є використання прямих ефірів і спеціальних тематичних випусків, спрямованих на психоемоційне розвантаження, саморегуляцію та підтримку стійкості, що корелює з запитами шкільної аудиторії в умовах стресу. Таким чином, контент не лише передає знання, а й задає атмосферу взаємопідтримки й безпеки, властиву сучасному уроку у змішаному форматі.

З огляду на місію руху – змінити ставлення до шкільної фізичної культури – цифровий контент орієнтований на інтеграцію сучасних шкільних видів спорту, ігрових форматів та інклюзивних практик. Методична логіка полягає у переході від нормативного підходу до діяльнісних і командних моделей: у бібліотеці руху представлені описи корнхолу, чирлідінгу, сквошу, бадмінтону, настільного тенісу та інших активностей, що легко адаптуються до ресурсів типового шкільного спортзалу. Публікації в галузевих медіа також підкреслюють, що «ДжуніорС/JuniorS» поєднує семінари для вчителів, презентації інвентарю та учнівські події, у результаті чого цифрові матеріали вплітаються в повний цикл впровадження від ознайомлення до регулярної практики у школах. Така синхронізація онлайн і офлайн компонентів створює основу для стійкого розширення участі та забезпечує масштабованість моделей занять.

Суттєвою характеристикою є наявність публічної звітності та відкритих даних про партнерства і меморандуми співпраці з державними й міжнародними інституціями. Відкритий доступ до річних звітів, фінансових

документів і коротких показників на головній сторінці формує прозору рамку взаємодії з освітніми закладами, громадами та спонсорами, а також демонструє сталість цифрових процесів – від регулярних публікацій навчального відео до інформаційної підтримки масових подій і рекордних ініціатив. У підсумку цифровий контент «ДжуніорС» виконує одночасно навчальну, комунікаційну, мобілізаційну й репутаційну функції, забезпечуючи для шкільної аудиторії зрозумілий доступ до сучасних видів активності, для педагогів – готовий інструментарій у форматі «бібліотеки уроків» і методичних довідок, а для партнерів – структуровані підстави для долучення до спільних програм і проєктів.

3.2. Аналіз змісту спортивно-масового проєкту «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом»

Спортивно-масовий проєкт Плеч-о-плеч: Всеукраїнські шкільні ліги (або «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом») розпочався у 2023 році за ініціативи Президента України та підтримки Міністерство молоді та спорту України. Офіційно проєкт стартував наказом міністерства від 15 грудня 2023 р. № 7594, який затвердив організаційний комітет для підготовки, проведення та розвитку змагань серед учнів закладів загальної середньої освіти. У дебютному сезоні 2023/2024 він охопив 21 регіон України, пройшли п'ять етапів: шкільний, територіальний, районний (міський), обласний і всеукраїнський.

Ключові етапи розвитку проєкту можна сформулювати таким чином. На першому етапі (2023–2024 навчальний рік) відбулося запуск програми, формування команд більш ніж 29 000 збірних з понад 8 500 шкіл, охоплення понад 300 000 учнів. У другому етапі (2024–2025 навчальний рік) проєкт пройшов цифрову трансформацію: було введено онлайн-реєстрацію, оновлено систему управління змаганнями, розширено вікові групи та види спорту (додані гандбол і регбі-5) і зареєстровано понад 9 180 шкіл з 39 729

збірними командами. У третьому етапі (2025/2026 навчальний рік) передбачено збільшення до 12 видів спорту, серед яких легка атлетика, шахи, настільний теніс, біатлон, баскетбол 3×3. Проєкт у 2024–2025 роках провів фінальні всеукраїнські етапи у 7 містах України: Києві, Черкасах, Львові, Полтаві, Рівному, Тернополі та Ужгороді.

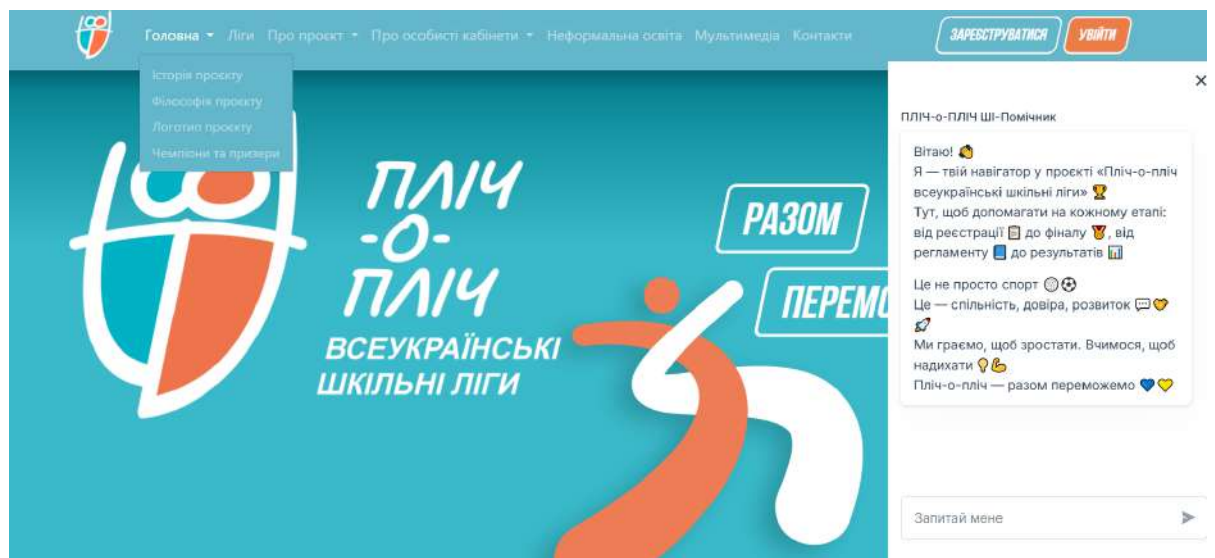
Основна мета проєкту полягає в тому, щоб залучити школярів до регулярної рухової активності, популяризувати командні види спорту і створити умови для соціальної взаємодії через спорт. Також акцент робиться на об'єднанні дітей різних регіонів, посиленні відчуття єдності, «граючи пліч-о-пліч», формуючи в учнів навички співпраці, довіри, спільної відповідальності. Проєкт орієнтований на створення рівних можливостей участі для учнів із міст, селищ і сіл, з різною фізичною підготовкою й залученістю до спорту, сприяючи інтеграції, інклюзивності та здоровому способу життя.

Реалізація програми відбувається через кілька взаємопов'язаних механізмів. По-перше, використовується п'ятиетапна модель змагань: шкільний (в межах закладу), територіальний (громада), районний/міський, обласний та всеукраїнський фінал. По-друге, визначено календар, регламенти та набір видів спорту: у сезоні 2025/2026 передбачено 12 видів, що охоплюють як традиційні (волейбол, баскетбол, футбол, легка атлетика), так і нові форми (регбі-5, баскетбол 3×3, настільний теніс, шахи). По-третє, здійснюється інтеграція цифрових ресурсів: онлайн-реєстрація команд, електронні таблиці результатів, інтерактивні карти ліг, соціальні мережі й інформаційні платформи проєкту. По-четверте, залучення партнерів і державних структур: Офіс Президента України, Міністерство молоді та спорту, Міністерство освіти і науки України, місцеві адміністрації. Також здійснюється активна комунікація з учасниками – школами, педагогами, учнями, батьками – через сайти, соціальні мережі, інформаційні кампанії.

Таким чином, проєкт «Шкільні Ліги. Пліч-о-пліч зі спортом» представлений як масштабна ініціатива, що поєднує спортивну, освітню та

соціальну функції. Він здійснює системний підхід: від створення правил і регламентів до реалізації на школах і громадах, від фізичної активності до виховання командного духу. Його зміст охоплює інтерактивну цифрову складову, мультиспортивні формати і націлений на охоплення великої кількості учнів з усієї України. Офіційна сторінка проєкту доступна за адресою: <https://scl.gov.ua/> (~ «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги»).

Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Шкільні Ліги. Пліч-о-пліч зі спортом» сформований як повноцінна екосистема, що об'єднує офіційний сайт, соціальні мережі, відеоплатформи, електронні регламенти й онлайн-процедури реєстрації та координації, (Рис.3.2).



3.2. Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Шкільні Ліги. Пліч-о-пліч зі спортом»

Центральним вузлом є офіційний портал, де подано цілі, формат і календар сезону, правила участі, описи ліг за видами спорту, етапність змагань, а також інструкції для шкіл щодо подання заявок і взаємодії з організаторами. Тут структуровано представлено архітектуру сезону 2025/2026 із п'ятьма етапами протягом десяти місяців на рівнях від шкільного до всеукраїнського; зазначено 12 видів спорту, серед яких баскетбол і баскетбол 3×3, волейбол, гандбол, легка атлетика, футбол, регбі-5, настільний теніс, спортивне орієнтування, біатлон, черліденг і шахи. Така рамка забезпечує єдині організаційні правила та прозору навігацію для

вчителів і учнів, а також дає змогу оперативно оновлювати довідкові матеріали протягом сезону.

Змістова частина portalу підсилена спеціальним розділом турнірів, де кожна ліга має окрему сторінку з коротким описом цільової вікової групи, графіком і візуальними позначками видів спорту. Це слугує цифровим каталогом, що спрощує вибір наряду участі, дозволяє швидко зорієнтуватися в пропозиціях для різних класів і відстежити, які змагання вже відкриті до реєстрації. Інтерфейс цього розділу адаптовано під логіку шкільної організації: розміщені блоки за класами, візуальні іконки дисциплін, позначені сезони, а також переходи до детальної інформації. Така візуально-логічна структура допомагає зменшити адміністративне навантаження на педагогів і водночас формує публічну «вітрину» шкільного спорту, де кожен різновид активності представлений однаково доступно.

Регламент сезону оприлюднено у відкритому PDF-форматі, що забезпечує єдину нормативну основу для всіх учасників і партнерів. Документ містить терміни, критерії допуску, порядок проведення етапів, базові вимоги до безпеки, загальні принципи суддівства та підсумкового підрахунку результатів. Цифрова форма регламенту дозволяє оперативно поширювати оновлення, уніфікує практики на рівні країни та створює зручний базовий ресурс для шкільних адміністрацій, які організують місцеві старти в межах всеукраїнського циклу. Факт публікації регламенту в електронному вигляді також полегшує інтеграцію з локальними інформаційними ресурсами органів управління освітою й спорту, які поширюють оголошення і дедлайни реєстрації для громад. Цифрова комунікація проекту вибудована як багатоканальна. На офіційних сторінках у соціальних мережах регулярно публікуються анонси, дедлайни реєстрації, роз'яснення правил і мотиваційні повідомлення для шкіл, із чітким позиціонуванням ліг як соціально-спортивної ініціативи для максимально широкого кола учнів, зокрема тих, хто не має професійної підготовки. Відеоплатформи використовуються для трансляцій окремих матчів,

підсумкових заходів, тематичних сюжетів і репортажів із регіонів, що підтримує відчуття загальнонаціональної участі та дозволяє школам долучатися до «єдиної сцени» шкільного спорту в онлайн-форматі. Паралельно міські та обласні ресурси інформують про локальні процедури подачі заявок і часові рамки сезону, підтримуючи єдність інформаційного поля в цифровому середовищі.

Контентно «Шкільні Ліги» вписані у державну політику відновлення масового спорту в школах: міністерські релізи пояснюють походження ініціативи, очікувані суспільні ефекти, наголошують на синергії з освітніми завданнями й ціннісних орієнтирах здорового способу життя та командної взаємодії. Цей «урядовий шар» цифрового середовища виконує пояснювальну та легітимуючу функції, а також відкриває доступ до новин про початок сезону, географію залучення, фокус на інклюзивності й масштабності. У поєднанні з публікаціями профільних відомств і партнерів формується послідовна наративна рамка, у якій сайт ліг, міністерські новини, міські портали та сторінки в соцмережах підсилюють одне одного та забезпечують зрозумілу дорожню карту для шкіл.

Суттєвим компонентом є календарно-процедурна цифровізація: прийом заявок переведено в онлайн-режим, публічно оголошуються дедлайни для реєстрації на новий сезон, централізовано комунікуються етапи та доступні дисципліни.

Така організація мінімізує бар'єри входу для шкіл, у тому числі з різним рівнем кадрового та матеріально-технічного забезпечення, і створює єдину площину координації між організаторами, вчителями та місцевою владою. Через офіційні канали додатково поширюються новини про набір, старт етапів і процедури переходу між рівнями змагань, що робить динаміку сезону прогнозованою та керованою для всіх сторін.

Окремо відзначається публічна комунікація партнерських програм і підтримки з боку благодійних фондів та спортивних асоціацій, що у цифровому полі відображається через новини, підсумкові пости і візуальні

звіти про забезпечення інвентарем, вручення комплектів переможцям і фінальні події сезону. Така відкритість посилює репутаційну складову та демонструє, що проєкт має сталу інфраструктуру співпраці з громадським сектором, медіа й місцевими громадами. Для шкіл це слугує додатковим мотиватором долучення, адже цифрові звіти дозволяють побачити життєвий цикл сезону від реєстрації до фіналів і підсумкових церемоній.

Узгодженість між офіційним порталом, регламентом у відкритому доступі, стрічками в соціальних мережах, міськими анонсами та відеотрансляціями утворює цілісний цифровий контур «Шкільних Ліг». У цьому контурі кожен елемент виконує свою функцію: сайт – це база норм і навігації; PDF-регламент – інструмент уніфікації правил; соцмережі – оперативні оголошення, мотивуючі історії й репортажі; міські та обласні ресурси – локалізація процедур; відеоплатформи – публічність змагального процесу.

Крім того, інформація про цей захід висвітлюється на сайтах Мінмолодьспорт в розділі «Студентський та учнівський спорт» (Рис.3.3) та МОН (Рис.3.4).

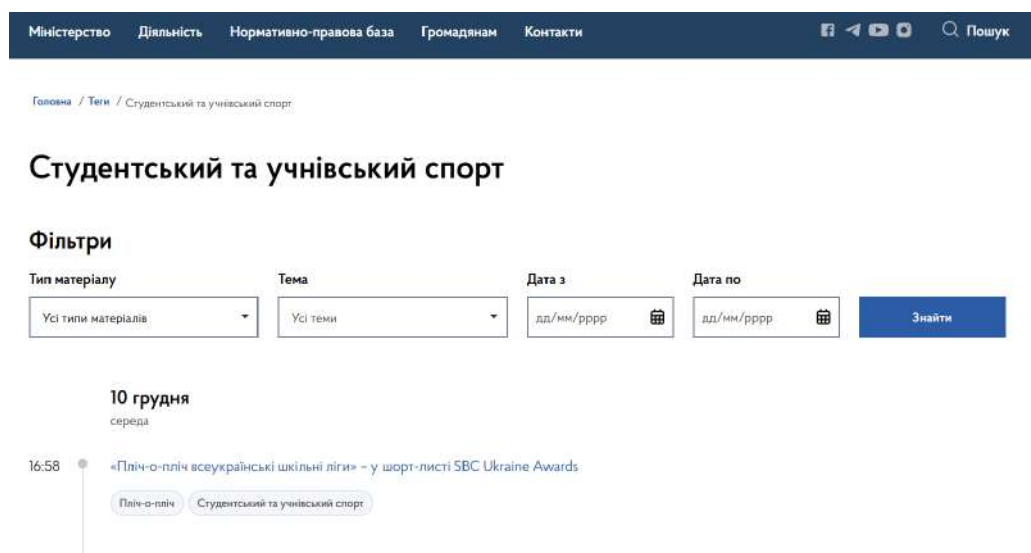


Рис. 3.3. «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» на сайті «Студентський та учнівський спорт». (URL: <https://mms.gov.ua/tag/plich-o-plich?&type=all&tag=plich-o-plich>)

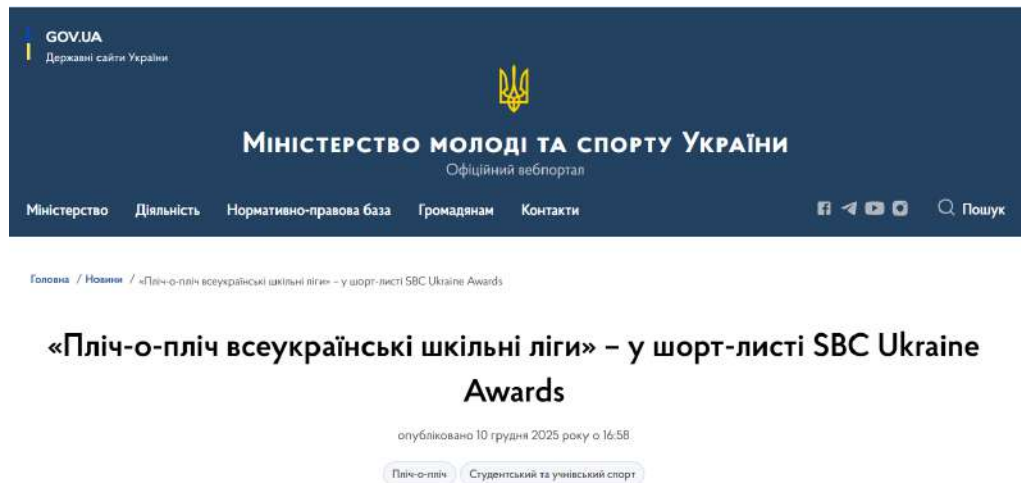


Рис. 3.4. «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» – у шорт-листі SBC Ukraine Awards (URL: <https://mms.gov.ua/news/plich-o-plich-vseukrainski-shkilni-lihy-u-short-lysti-sbc-ukraine-award>)

3.3. Аналіз змісту спортивно-масового проєкту «Cool Games» (Круті Ігри)

Спортивно-масовий проєкт Cool Games (Круті Ігри) запроваджено в Україні у 2018 році з метою модернізації уроків фізичної культури та масового залучення учнівської молоді до рухової активності. За повідомленнями, перші змагання відбулися в грудні 2018 року в місті Київ за участі близько 550 школярів із 24 областей. Організаторами виступили Комітет з фізичного виховання та спорту МОН України та Українська федерація учнівського спорту.

Ключові етапи розвитку проєкту містять, по-перше, запуск у 2018 році як всеукраїнський спортивно-масовий захід, коли було проведено перші фінальні старти, розроблено програму активностей, естафет та рухливих ігор. По-друге, у 2019-2020 навчальному році змагання охопили більшу кількість учнів: відбіркові етапи пройшли у містах, районах, регіонах України, загальна кількість учасників сягнула приблизно 100 000 школярів. Третій етап – під час пандемії COVID-19 та далі, коли формат був

адаптований до умов дистанційного або змішаного навчання: застосовувалися інтерактивні естафети, відеоматеріали, методичні презентації для уроків фізкультури. Четвертий етап включає в себе поширення практики на обласному та локальному рівнях, проведення семінарів-практикумів для вчителів з впровадження модуля «Cool Games» в школах, як, наприклад, на Полтавщині у 2024 році.

Основна мета проєкту «Cool Games» полягає в тому, щоб зробити уроки фізичної культури більш цікавими, сучасними та доступними, сприяти систематичній руховій активності серед школярів, залучати молодь до командних ігор, естафет та нового формату фізичного виховання. Проєкт орієнтований на формування культури активності, залучення широкого учнівського загалу – незалежно від віку, регіону чи рівня фізпідготовки – до участі у рухливих формах та створення відкритого середовища для командної взаємодії. Програма містить три вікові дивізіони, адаптовані під 4-5, 6–8 та 9–11 класи.

Реалізація проєкту відбувається через кілька чітко визначених механізмів. По-перше, через систему відбіркових етапів: шкільний, територіальний, обласний та всеукраїнський фінал, що забезпечує широке охоплення і змагання між школами. По-друге, через цифрову та методичну підтримку: передбачено готові презентації, комплекти естафет, відеоматеріали, онлайн-уроки і рекомендації для вчителів з проведення уроків у форматі Cool Games. По-третє, через партнерську мережу: співпраця з регіональними департаментами освіти, органами молоді та спорту, місцевими адміністраціями. Наприклад, Полтавщина провела семінар-практикум із впровадження модуля «Cool Games», де брали участь 25 учителів з різних шкіл.

3.3.1. Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Cool Games»

Проєкт «Cool Games» реалізується за підтримки Комітету з фізичного виховання та спорту МОН України (Рис. 3.5).

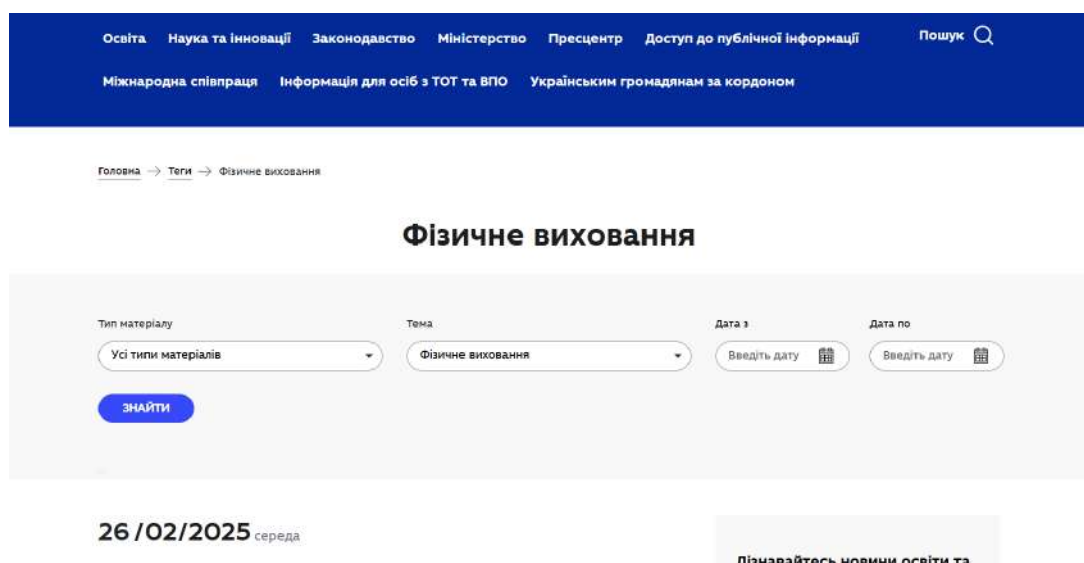


Рис. 3.5. Інформаційний сайт про проєкт «Cool Games» ([Комітет з фізичного виховання та спорту МОН України](https://mon.gov.ua/tag/fizichne-vikhovannya?&tag=fizichne-vikhovannya). URL: <https://mon.gov.ua/tag/fizichne-vikhovannya?&tag=fizichne-vikhovannya>

Цифровий контент проєкту Cool Games розгортається як багаторівнева система онлайн-інструментів та комунікаційних ресурсів, призначених для підтримки спортивно-масової діяльності серед учнів. Сам проєкт означений як Всеукраїнський спортивно-масовий захід серед школярів, що реалізується Комітет з фізичного виховання та спорту Міністерства освіти і науки України і має на меті зробити уроки фізичної культури більш сучасними, інтерактивними й залучальними. Цифрова частина охоплює сайт інформаційного супроводу, методичні матеріали у форматі презентацій, відеозаписи, фотозвіти та сторінки у соціальних мережах, які відображають перебіг заходу, етапи змагань і активності для учнів і педагогів. Офіційний вебсайт проєкту містить історичні довідки – дата першого заходу, кількість учнів, котрі взяли участь, охоплення областей України – та структурований опис: вікові категорії учасників, правила, перелік естафет і рухливих ігор. Наприклад, у першому заході 2018 року взяли участь приблизно 550 школярів з 24 областей і м. Київ, розподілених по трьох вікових групах. Далі на сайті публікується календар відбіркових етапів регіонального, обласного і

фінального рівнів, критерії відбору команд, а також цифрові форми заявок. Завдяки цьому педагоги мають можливість оперативно отримати усю необхідну інформацію, завантажити методичні пакети та подати заявку в онлайн-режимі.

Методичні матеріали, доступні у цифровому форматі, включають презентації з описом правил, етапів естафет, відеоінструкції і шаблони оформлення командних виступів. У цих презентаціях подано логотип проєкту, слогани («БУДЬ РОЗУМНИМ, АКТИВНИМ, ТВОРЧИМ!») і графічні зображення естафет — наприклад, вправи з фітболами, бігові релотії, квести, активності з ручною фіксацією результатів. Презентації створено таким чином, що педагог може безпосередньо використати їх на уроці або підготувати позакласну рухову активність. Контент також містить інструкції щодо організації майданчика, маркування, розстановки реквізиту, оформлення старту і фінішу, правила й схеми проведення кожної естафети.

Відео та фотоматеріали відіграють сильну роль у цифровій стратегії проєкту. Публікуються сюжети з фіналів ігор «Cool Games», де показано емоції учасників, етапи змагань, церемонії нагородження, творчі представлення команд. Крім того, на відео передбачено рекламні ролики, у яких учасники закликають інших школярів долучитися до проєкту, і інструкційні відеофайли для вчителів із поясненням алгоритму проведення естафет. Соціальні мережі підтримують активне комунікаційне середовище: на сторінках з'являються анонси етапів, пост-звітні матеріали, хештеги #CoolGames, короткі відео із закликами до участі, що формує у школярів відчуття належності до великої спортивної спільноти.

Цифровий формат подачі інформації має також інтерактивні функції — учасники мають доступ до шаблонів подачі заявок онлайн, можливість покірно завантажити фото чи відео зі своїми естафетами, отримати зворотний зв'язок через онлайн-форми.

Регулярно на сайті оновлюються таблиці результатів етапів, рейтинги команд, публікуються статистичні дані про кількість учнів-учасників по

областях, фотогалереї, що зберігають історію проведення заходу. Таким чином цифровий контент створює простір, у якому школи, учні та вчителі можуть відчутися частиною системи, має потенціал для самоідентифікації та мотивації.

Особливе значення має цифрове забезпечення учасників: навчальні пакети для вчителів передаються у форматі файлів, з можливістю завантаження з офіційного порталу або через платформи педагогічної спільноти. Презентації містять інструкції «для школи», «для класу», «для команди», що дозволяє адаптувати матеріали до різних вікових груп і ресурсного забезпечення. Часто доступні коди посилань для перегляду відео або QR-коди, що ведуть на інструктивні ролики чи фотоматеріали. Таким чином цифровий контент стає не лише інформаційним, але й інструментальним – реальний педагогічний ресурс, який полегшує інтеграцію заходу у шкільну практику. Важливою складовою є аспекти творчої взаємодії: команди готують представлення своїх регіонів, що відображено у цифрових матеріалах — на сайті викладено шаблони сценаріїв, логотипів команд, фото минулих виступів із описом творчих акцентів (національні пісні, танці, брейкданс). Цей аспект підсилює соціальний та виховний виміри проєкту і активно представлений у цифровому просторі. Завдяки цьому учасники не лише змагаються, а також формують імідж своєї команди, демонструють творчість, індивідуальність і регіональну приналежність.

Тобто

Офіційна інформація про проєкт доступна на регіональних освітніх порталах та у новинах Департаменту освіти. Наприклад: https://kyiv-oblosvita.gov.ua/?page_id=2141 kyiv-oblosvita.gov.ua. Крім того, методичні ресурси та презентації для уроків доступні на порталах типу Naurok: <https://naurok.com.ua/aktivnosti-cool-games-336934.html>

У підсумку цифровий контент «Cool Games» не обмежується одномірним інформаційним ресурсом, а формує багатокomпонентний

цифровий простір, який інтегрує методичні, навчальні, комунікаційні, репутаційні та мотиваційні елементи. Він дозволяє забезпечити взаємозв'язок між учнями, педагогами, закладами освіти й державними органами, додає до спортивно-масового заходу динамічність, доступність і масштабність.

3.4. Аналіз змісту спортивно-масового проєкту «Cool Race» (Круті Перегони)

Спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони) є продовженням інноваційних підходів до розвитку фізичної активності серед учнівської молоді, спрямованих на популяризацію командних, інклюзивних та ігрових форм занять у системі фізичного виховання. Його створення пов'язане з ініціативами Комітету з фізичного виховання та спорту Міністерства освіти і науки України та Федерації учнівського спорту, які реалізують низку всеукраїнських програм для школярів. Проєкт був започаткований у 2020 році як пілотний формат інтерактивних змагань на основі змішаних естафет і спортивних квестів. «Cool Race» – це всеукраїнський фізкультурно-оздоровчий захід серед учнівської та студентської молоді, організований Комітетом з фізичного виховання і спорту Міністерства освіти і науки України спільно з Українською Федерацією учнівського спорту. Формат заходу передбачає проходження учасниками штучної смуги перешкод та виконання різноманітних фізичних вправ. Змагання проводяться в індивідуально-командному форматі.

Історія становлення «Cool Race» бере початок із внутрішніх змагань у межах проєкту «Cool Games». Саме позитивний досвід проведення цього заходу та зростаюча потреба у більш динамічних і різнопланових активностях стали поштовхом до створення окремої ініціативи. Перші заходи у форматі «Крутих Перегонів» відбулися у 2021 році в кількох областях України – Київській, Полтавській, Хмельницькій та Львівській. Вони проводилися на базі шкільних спортивних майданчиків і включали низку

комбінованих етапів: кросфіт-естафети, перегони з перешкодами, вправи на координацію та командну взаємодію. З 2022 року проєкт отримав статус всеукраїнського, оскільки до нього долучилися десятки шкіл із різних регіонів, а також представники місцевих освітніх управлінь.

Ключовими етапами розвитку проєкту стали розширення його географії, удосконалення методичного супроводу та впровадження цифрової складової. У 2021 році було розроблено перший методичний посібник для вчителів фізичної культури, що містив приклади сценаріїв проведення перегонів, рекомендації щодо безпечної організації змагань та інструкції для учасників. У 2022 році, з огляду на воєнні виклики, «Cool Race» був адаптований до змішаного формату: частина етапів проводилася в режимі офлайн у безпечних регіонах, а частина – у форматі онлайн-челенджів, які публікувалися у соціальних мережах проєкту. У 2023–2024 навчальних роках проведення змагань охопило понад 15 областей України, залучивши понад 50 тисяч школярів, які брали участь у шкільних, територіальних та обласних етапах.

Основна мета «Cool Race» полягає у створенні нового формату фізкультурно-спортивної діяльності, який об'єднує рухливість, змагання, креативність і командну взаємодію. Ідея полягає не у виявленні переможців за спортивними нормативами, а у розвитку витривалості, координації, соціальної згуртованості та позитивного ставлення до рухової активності. Проєкт орієнтований на всі вікові групи учнів 5–11 класів, забезпечує рівні можливості для хлопців і дівчат, а також сприяє формуванню інклюзивного середовища, у якому кожна дитина може проявити себе. Також мета ініціативи полягає у зміцненні шкільних спільнот через спільну участь у спортивних заходах, що виховує почуття відповідальності, командного духу та взаємопідтримки. Реалізація проєкту здійснюється через багаторівневу систему заходів. На першому рівні школи проводять внутрішні старты – «Cool Race School Games», які включають короткі маршрути з елементами фітнесу, перешкод, рухливих ігор і командних квестів. Переможці

потрапляють до районних і обласних етапів, де створюються об'єднані команди для участі у міжшкільних змаганнях. На всеукраїнському рівні організовуються фінали, які супроводжуються цифровими трансляціями, фото- та відеозвітами, а також освітніми воркшопами для педагогів. Крім того, реалізація підтримується через партнерство з Міністерством освіти і науки України, Міністерством молоді та спорту, Національним олімпійським комітетом та обласними департаментами освіти.

Важливу роль у реалізації відіграє цифровий контент. На офіційному сайті та у соціальних мережах проєкту регулярно публікуються відеоуроки, методичні рекомендації, анонси подій і результати змагань. Для комунікації використовуються YouTube-канал, Facebook-сторінка та Telegram-спільнота, які створюють відкритий простір для спілкування між учасниками, обміну досвідом і поширення найкращих практик. Використання мультимедійних інструментів дозволяє залучати учнів навіть у тих регіонах, де проведення змагань у традиційному форматі ускладнене.

«Cool Race» став прикладом успішного інноваційного підходу до розвитку фізичного виховання в українських школах. Його зміст поєднує спортивну, освітню та виховну компоненти, створюючи умови для формування здорового способу життя, розвитку командних навичок і виховання позитивного ставлення до спорту. Проєкт демонструє гнучкість у своїй структурі, ефективно поєднуючи офлайн- і онлайн-формати, що дозволяє йому адаптуватися до соціальних та освітніх викликів сучасності.

3.4.1. Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Cool Race» (Круті Перегони)

Цифровий контент спортивно-масового проєкту «Cool Race» (Круті Перегони) вибудований як сукупність онлайн-ресурсів і форматів комунікації, що забезпечують прозору навігацію для шкіл, учнів і педагогів, а також відтворюваність моделі проведення змагань у різних регіонах. У публічному

цифровому полі «Cool Race» позиціонується як всеукраїнський фізкультурно-оздоровчий захід з елементами смуги перешкод, ініційований та розгорнутий структурами, що відповідають за шкільний і студентський спорт. Офіційна інформація про проєкт доступна на сайті: <https://sportmon.org/> (Рис.3.6).



Рис. 3.6. Фавікон спортивно-масового проєкт «Cool Race» (Круті Перегони) на сайті МОН України

Цей формат з'явився як окремий напрям масових активностей поруч із такими інституціоналізованими практиками, як естафети та фестивалі, і поступово отримав власний цикл сезонів, регламенти, інформаційне супроводження на сайтах освітніх установ та відомчих сторінках. Саме через офіційні новини й тематичні публікації окреслюється «скелет» події: часові рамки, місця проведення, структура команд, відбіркові етапи та сценарій фінальних днів.

Структуру змагань у цифровому контенті подано як логіку послідовного подолання кількох рубежів із різними перешкодами та розподілом ролей у команді. Описується, що подія організовується у форматі декількох дистанцій або «рубежів», де учасники змінюються, проходячи сегменти за визначеним алгоритмом.

Такі деталі виносяться у відкритий доступ через новинні релізи місцевих і регіональних органів управління освітою та спорту, а також через відеоматеріали з поясненням загальних правил і принципів суддівства. У 2021 році стартова хвиля студентського сегмента була представлена як триденні змагання з подоланням чотирьох смуг перешкод різної складності, що закріпило базову модель дисципліни; згодом у шкільному сегменті у 2023 році цифрові оголошення фіксували участь понад п'яти десятків команд із різних громад та уніфікований сценарій «трьох рубежів». Наявність відеоінструкцій із правилами підтримує єдине тлумачення регламенту у школах, що долучаються вперше.

Окрему лінію становить географічно розподілене цифрове висвітлення, завдяки якому «Cool Race» стає помітним у локальних екосистемах: обласні та міські департаменти публікують анонси, результати відбіркових стартів і короткі фотозвіти, навчальні заклади – інституційні пости на сайтах і в соціальних мережах, а профільні сторінки відомчих структур – узагальнювальні сюжети про окремі різновиди, зокрема пляжні варіанти в теплий сезон. Така багатоканальна схема дозволяє одночасно підтримувати студентоцентричні формати й шкільні старты, координуючи календар за допомогою публічних дописів, що містять місце, дату, опис активностей та композицію команд. Внаслідок цього цифровий контент поєднує «центральні» повідомлення (про всеукраїнський статус і партнерство організаторів) із «периферійними» локальними оголошеннями, де відображається реальна динаміка проведення етапів у громадах.

Важливим елементом є наочність і доступність матеріалів у відео- та фотоформаті. Офіційні та напівофіційні канали публікують короткі ролики з майданчиків, підбірки світлин і динамічні монтажні з фінальних церемоній, що створює репрезентативний «архів сезону» у відкритому доступі. Ці медіа виконують одразу кілька функцій: закріплюють сценарій просторової організації майданчика (розмітка доріжок, розташування перешкод, зона старт/фініш), підсилюють мотиваційний компонент через демонстрацію

командної взаємодії та ритуалів представлення, а також надають педагогам практичні орієнтири для локального відтворення формату. Наявність сюжетів із правил суддівства і параметрами рубежів допомагає уникнути інтерпретаційних розбіжностей на рівні школи й забезпечує порівнюваність стартів. У підсумку відеоряд і фотозвіти стають своєрідними «візуальними методичками» для шкільних команд.

Цифрові описи ігор і естафет часто супроводжуються короткими текстами з акцентом на інклюзивність, безпечність і універсальність інвентарю, що відповідає ресурсам типового шкільного спортзалу або відкритого майданчика. У новинних повідомленнях шкільного сегмента підкреслюється змішаний склад команд, поступове ускладнення рубежів, ротація учасників та можливість модифікацій залежно від віку. Для студентського сегмента у відкритих публікаціях відображені сезонні експерименти, зокрема «пляжні» формати, де інтегруються водні та піщані активності, що органічно переносить дисципліну в літній період без втрати основної логіки. Це підкріплюється короткими підсумковими релізами університетів і профільних структур, які фіксують склад команд і місця проведення. Така мережа джерел створює уніфіковане уявлення про те, що саме вважається «канонічним» для «Cool Race», і які допустимі варіації.

Комунікаційно проєкт спирається на синергію офіційних вебсторінок місцевих органів самоврядування, сайтів закладів освіти та відомчих соціальних мереж, завдяки чому календар «живе» у цифровому середовищі безперервно: від оголошення набору і дедлайнів подачі заявок до висвітлення перебігу етапів і фінальних подій. Для шкіл це зручно з огляду на можливість швидко отримати базову інформацію, орієнтуватися на приклади оформлення команд, переглянути попередні сезони й використати відео як навчальний матеріал. Для організаторів цифрова мережа каналів виконує функцію горизонтальної координації: локальні етапи залишають цифрові «сліди» у вигляді постів і новин, які формують колективну пам'ять сезону і підсилюють довіру до масштабу та регулярності події. Паралельно наявні

повідомлення у профільних освітніх ЗМІ та відомчих підсумкових статтях, де «Cool Race» згадується поряд з іншими масовими активностями, що закріплює місце дисципліни у ширшій політиці підтримки рухової активності молоді.

Змістовно цифровий контент «Крутих Перегонів» виконує дидактичну та організаційну роль: пояснює суть дисципліни, надає візуальні орієнтири щодо побудови майданчика, пропонує короткі регламенти, демонструє приклади командної взаємодії та сценарії урочистих частин. На рівні мовлення і візуальної символіки простежується прагнення інтегрувати спортивну, виховну й комунікаційну складові через впізнавану айдентику, емоційні ролики, стислий опис естафет і публічні події.

Завдяки сталій присутності у новинних стрічках громад, закладів освіти та відомчих платформ проєкт поступово формує цифрову «бібліотеку практик», якою можуть користуватися педагоги для планування уроків і позакласних заходів, а учні – для попереднього знайомства з форматом і самоідентифікації команди у спільному інформаційному просторі.

3.5. Аналіз змісту проєкту «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»

Проєкт Єдина Україна за концепцією Спорт заради розвитку започаткований українською федерацією «Спорт заради розвитку» спільно з представництвом UNICEF в Україні та за підтримки Інститут модернізації змісту освіти. Старт ініціативи відбувся у 2023 році, коли було офіційно передано лист № 21/08-193 від 14 лютого, що визначив рамки впровадження проєкту у 20 областях України. Основною передумовою створення стало прагнення сприяти адаптації внутрішньо переміщених дітей, а також учнів з особливими освітніми потребами, через заняття фізичною культурою та спортом у навчальних закладах.

Історія розвитку проєкту включає кілька проміжних етапів. На першому етапі (початок 2023 р.) відбулося навчання педагогічних працівників закладів освіти щодо концепції «Спорт заради розвитку» і її впровадження у школах і дошкільних закладах. У квітні 2023 року в Вінницькій області відбулися презентації та тренінги для працівників освіти двох громад – Гніваньської та Жмеринської. Наступним етапом став масштабний збір даних і регіональна реалізація: наприкінці 2023 року в Полтавській області, зокрема в Гадячі, проведено навчання вчителів фізичної культури та предмета «Захист України». Протягом 2024 року проєкт розширився на онлайн-формати, передбачив руханки в освітніх закладах та включив роботу з умонастроями, соціальною згуртованістю та психоемоційною підтримкою учнів у воєнний період. Так формувалась система, у якій фізична активність виступає засобом соціальної інтеграції та розвитку довіри між дітьми з різним досвідом.

Методично проєкт покликаний створити умови, за яких фізичне виховання стає не лише процедурою у школі, а простором для соціалізації, колективної відповідальності, згуртованості. Він спрямований на забезпечення рівного доступу до рухової активності для кожного учня – незалежно від віку, фізичної підготовки чи соціального становища. Замість акценту на спортивні результати проєкт стимулює участь, командну взаємодію і підтримку однокласників. Через це він виступає рушійним механізмом формування серед дітей соціальної довіри, культури спільного руху і здорового способу життя.

Реалізація проєкту здійснюється через низку чітко структурованих механізмів. Педагогам пропонуються тренінги, вебінари, онлайн-методичні матеріали для впровадження модулів фізичної активності у школі. Школи вступають у програму, отримують пакети методичних ресурсів, долучаються до руханок і флешмобів, проводять заходи з елементами спорту, гри, руху. Проєкт передбачає також використання цифрових платформ для комунікації, обміну досвідом, звітування. Співпраця з громадськими організаціями, освітніми закладами та місцевими органами влади дозволяє масштабувати

програму у різних регіонах країни і адаптувати її до контексту – особливо в умовах воєнного стану.

3.5.1. Цифровий контент проєкту «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»

Цифровий контент проєкту «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку» сформовано як цілісне середовище навчання, комунікації та супроводу шкільних ініціатив, де спорт і рухова активність поєднані з соціальними, інклюзивними та психоедукаційними компонентами. Центральне місце посідають офіційні онлайн-ресурси організаторів і партнерів, які акумулюють нормативні матеріали, методики, календарі подій, новини та інструкції для вчителів і адміністрацій закладів освіти. На цих платформах розміщуються презентації з концепцією «Спорт заради розвитку», регламенти впровадження у шкільному середовищі, пакети завдань для командних занять, а також шаблони документів для локальної організації заходів. Структура подання уніфікована: короткий опис цілей програми, сфери охоплення, цільові групи, механіка роботи вчителя з класом, інструменти залучення дітей з різним рівнем підготовленості, у тому числі з особливими освітніми потребами та з родин внутрішньо переміщених осіб.

Суттєвою складовою є цифрове підвищення кваліфікації педагогів. Для вчителів фізичної культури, тренерів-координаторів і педагогів-організаторів проводяться вебінари та онлайн-семінари-практикуми, де покроково демонструються сценарії занять, методики командоутворення, техніки безпечної організації рухливих ігор і вправ, а також основи психосоціальної підтримки через рух. Записи ефірів і презентацій залишаються у відкритому доступі, що дозволяє школам повертатися до матеріалів для підготовки уроків і позакласних активностей. Формат навчання поєднує лекційні блоки з практичними демонстраціями та відповіді на запитання вчителів у чаті; після завершення слухачі отримують методичні файли, чек-листи підготовки

занять, зразки інвентарних списків та описи адаптацій для різних вікових груп.

Комунікаційна екосистема вибудована багатоканально. Офіційні сайти та сторінки у соціальних мережах анонсують тренінги, публікують хроніки регіональних впроваджень, висвітлюють історії громад, які підхопили практики «Спорту заради розвитку».

Міські та обласні департаменти освіти дублюють ключові оголошення і нагадують про дедлайни реєстрації на навчання для педагогів чи запуск локальних заходів для учнів. Школи, у свою чергу, ведуть власні стрічки фотозвітів та коротких відео з руханок, спортивних квестів і естафет, що створює «живий» архів практик і допомагає іншим закладам освіти запозичувати готові сценарії. Таким чином формується розгалужена мережа цифрових слідів – від центральних оголошень до локальних постів, які фіксують динаміку впровадження в громадах.

Змістова логіка цифрових матеріалів спирається на принципи «Спорту заради розвитку»: через гру, кооперацію та змагальні елементи досягаються не лише фізичні, а й соціально-емоційні цілі. У методичних пакетах подано вправи, що тренують координацію, витривалість, увагу та взаємодію, а також мікроритуали для формування позитивного емоційного клімату на занятті: колективні привітання, короткі дихальні практики, взаємні «підказки-заохочення». Особливий акцент робиться на інклюзивності: пропонуються варіанти модифікацій інтенсивності, альтернативні ролі в команді, ротація завдань, щоб кожна дитина могла долучитися до процесу. Для вчителів додаються поради щодо безпечного використання інвентарю, зонування майданчика, реагування на стрес і підтримки учнів, які пережили травматичні події.

Відеоконтент виконує роль візуальної методички. Короткі ролики показують організацію ігрових станцій, розмітку майданчика, послідовність естафет, приклади командних взаємодій і варіанти масштабування під різні просторові умови: спортивна зала, актова зала, коридор, відкрита ділянка

подвір'я. Для шкіл, які обмежені в ресурсах, подаються ідеї використання простого реквізиту та підручних матеріалів. У записах вебінарів і семінарів роз'яснюється логіка оцінювання прогресу не лише через секундомір, а й через соціальні індикатори: участь, підтримка партнерів по команді, демонстрація чесної гри, вміння домовлятися щодо ролей.

Постійними елементами цифрового супроводу є шаблони документів і процедурні інструкції. Зазвичай це онлайн-реєстраційні форми для педагогів, чек-листи готовності локації, зразки інформаційних листів для батьків, рекомендації з безпеки та самопочуття, підказки щодо комунікації з місцевою владою та партнерами.

Поширена практика створення міні-курсів чи сертифікатних модулів із фіксацією проходження через форми зворотного зв'язку; на їх основі проєкт отримує агреговані дані щодо географії впровадження, типів активностей і потреб педагогів. Такі інструменти слугують одночасно адмініструванню і самооцінці шкіл, дозволяючи планувати наступні хвили навчання та подій.

Цифрова присутність проєкту охоплює і моделі дистанційної або змішаної участі. У випадках, коли очні заходи тимчасово недоступні, школи організовують онлайн-руханки, відеоестафети та «домашні» челенджі, які модеруються вчителем і публікуються у шкільних спільнотах. Такий формат підтримує безперервність рухової активності і соціальної взаємодії класу, навіть за умов вимушених обмежень. Для цього готуються інструкції щодо безпечного виконання вправ удома, рекомендації з таймменеджменту й організації коротких перерв активності під час дистанційних уроків.

Зміст «Єдиної України» у цифровому вимірі постійно оновлюється через регіональні новини, анонси тренінгів та фотохроніки навчань для вчителів. Партнерські сторінки інформують про презентації програми у громадах, пілотні впровадження в закладах, навчання інструкторів і тренерів-координаторів. Узгодженість повідомлень на центральних і місцевих ресурсах формує єдину рамку: хто організує, як долучитися, де взяти матеріали, у який спосіб відзвітувати про проведені активності. Це зменшує

адміністративні бар'єри для шкіл і спрощує для педагогів шлях від знайомства з концепцією до фактичного заняття з класом. Окремий блок цифрових матеріалів присвячений безпечному середовищу та психологічній підтримці. Пояснюються базові принципи «безпечного простору» під час рухливих ігор, алгоритми реагування на конфліктні ситуації, поради з урахуванням потреб дітей, які переживають стрес або міграційний досвід. Надаються короткі сценарії «м'яких стартів» уроку, техніки заземлення та відновлення уваги після інтенсивних етапів, а також рекомендації з позитивного підкріплення замість каральних практик. Ці матеріали інтегруються у відеоуроки й презентації, утворюючи педагогічну опору для вчителів, що працюють у складних умовах.

Цифрове середовище проєкту підтримує і компонент визнання. Школи отримують електронні подяки й сертифікати учасника, педагоги – свідоцтва про проходження навчальних модулів, учні – цифрові бейджі за участь у челенджах чи локальних подіях. У підсумкових публікаціях з'являються підбірки фото і відео зі шкільних активностей, що виконує мотиваційну та репутаційну функції для громад і навчальних закладів. Частина матеріалів оформлюється у вигляді сезонних дайджестів або добірок «кращих практик», які зручно використовувати як зразки для наступних заходів.

Офіційна інформація про проєкт доступна у Листі ІМЗО № 21/08-193 від 14.02.23 року «Про реалізацію Всеукраїнського проєкту «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку», Українська федерація «Спорт заради розвитку» спільно з Представництвом Дитячого фонду ООН (ЮНІСЕФ) в Україні, (рис. 3.7).

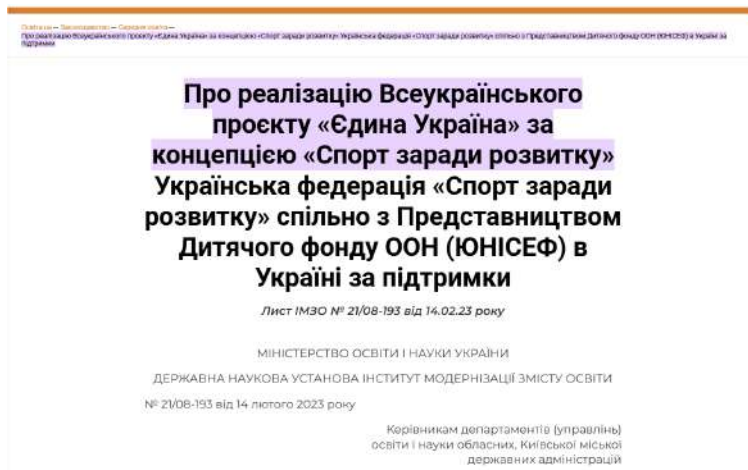


Рис. 3.7. Фавікон Листа ІМЗО про Всеукраїнський проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку», URL: <https://surl.li/jxnmpw>

3.6. Аналіз змісту проєкту "Активуй свою школу"

Проєкт «Активуй свою школу!» виступає сучасною ініціативою, спрямованою на систематичне впровадження рухової активності у шкільне середовище та створення середовища, де уроки фізичної культури і позаурочні рухливі заходи стають невід’ємною частиною освітнього процесу. Ініціатива була офіційно оголошена 1 листопада 2024 року громадською організацією «Юкрейнектів» у спільній реалізації з ГО «Безпечний освітній простір» за підтримки торгової марки ActiveWater. Реалізація проєкту запланована до 31 травня 2025 року і має на меті охопити школи з різних регіонів України.

Історично проєкт бере початок у відповіді на виклики, пов’язані зі зниженням рухової активності серед школярів, закликм модернізувати фізичне виховання та інтегрувати цифрові інструменти і гейміфікацію у програму шкільних рухових заходів. Перший етап передбачав запуск онлайн-реєстрації шкіл-учасниць, проведення вступних вебінарів для вчителів, розробку календарного плану щомісячних активностей та завдань-челенджів із використанням мобільних додатків і соціальних мереж. У другому етапі, вже протягом березня–травня 2025 року, планується

підбиття підсумків, проведення фінальних заходів і нагородження учасників призовим фондом у розмірі 100 000 гривень, виділеним партнером.

Основна мета проєкту полягає у створенні освітнього простору, де кожен школяр – незалежно від класу, фізичної підготовки чи місця проживання – має можливість брати участь у сучасних рухових активностях, спільно з учителями, батьками та однокласниками. Форма реалізації передбачає підтримку через серію освітніх вебінарів, методичних матеріалів, щомісячних завдань із чіткими інструкціями, а також використання цифрових каналів комунікації для поширення досвіду, звітів і мотиваційних історій. Через це рух стає не просто фізичною активністю, а частиною шкільної культури, що стимулює співпрацю, креативність, самовираження та зміцнення взаємин у класах.

Реалізація забезпечується через кілька чітких механізмів: зареєстровані школи отримують доступ до платформи з методичними матеріалами, календарем активностей, шаблонами челенджів і інформаційними листами; учителі та координатори шкіл беруть участь у вебінарах та просвітницьких сесіях; школярі долучаються до цифрових челенджів, флешмобів у соціальних мережах із хештегами, завантажують фотозвіти, відеоролики із заходів; підсумкові результати публікуються на платформі, а активні школи мають змогу отримати призи від партнера. Цей підхід дозволяє масштабувати рухову активність, залучаючи не лише спортивно-підготовлених учнів, а й ширше шкільне середовище.

3.6.1. Цифровий контент проєкту "Активуй свою школу"

Цифровий контент проєкту «Активуй свою школу!» розгорнутий як багатофункціональна платформа, що поєднує освітні, методичні, комунікаційні й мотиваційні складові, орієнтовані на залучення школярів та педагогів до системної рухової активності. У публічних оголошеннях зазначено, що проєкт стартує з листопада 2024 року і триватиме до кінця

навчального року, ініційований громадськими організаціями «Юкрейнектів» та «Безпечний освітній простір» за підтримки бренду ActiveWater.

У онлайн-просторі розміщено реєстраційну форму, календар активностей, щомісячні тематичні завдання для вчителів фізичної культури, педагогів-організаторів та школярів. Ці завдання обґрунтовані підходами до діджиталізації та гейміфікації і передбачають участь класів, команд, учителів і батьків у фізичній активності, використовуючи цифрові засоби комунікації. Методично проект супроводжується серією вебінарів, які проводяться щомісяця та доступні онлайн для педагогів-учасників. Анонси вебінарів розміщуються у соціальних мережах та на сторінках освітніх департаментів, де викладається тематика – від організації руханки до створення контенту у соцмережах, залучення учнів через мобільні платформи. Повідомляється, що після проходження навчання учасники отримують сертифікати, які підтверджують участь і засвоєння методичних матеріалів. Один з таких анонсів закликав зареєструватися на вебінар 30 жовтня із посиланням у сторіз Instagram.

Активності проєкту супроводжуються цифровими челенджами для учнів та шкіл: наприклад, факультативні завдання для рухової активності, які діляться у форматі фото чи відео у соціальних мережах з хештегом проєкту, участь у онлайн-голосуваннях або мікро-змаганнях між класами через мобільні застосунки. У Facebook-грозі проєкту представлено пост з повідомленням закладу про участь, заклик до виконання завдання з рухової активності та завантаження фотографій. Такі форми створюють відчуття спільності, дозволяють школярам бути видимими та публічно презентувати власні активності. Цифровий контент таким чином стає місцем не лише повідомлень і інструкцій, але й соціальної взаємодії, мотивації й колективного включення.

На офіційному сайті проєкту зазначено, що школи, які долучаються, можуть отримати підтримку у вигляді призового фонду (100 000 грн від партнера ActiveWater) та комплекту методичних матеріалів у цифровому

форматі. У цих матеріалах містяться презентації для класного керівника, алгоритми впровадження рухової активності у форматі «мінутки» між уроками, шаблони анонсів і запрошень для батьків, інструкції для учнів і батьків щодо онлайн-участі та звітування. Інформація про призовий фонд та умови участі також поширюється через цифрові канали департаментів освіти.

Цифрові матеріали для вчителів зосереджені на використанні гейміфікаційних елементів: щомісячні завдання містять можливість заробити «бали активності», завантажуючи фотозвіти або відео, організовуючи міні-челенджі в класі, залучаючи батьків і партнерів.

Онлайн-ренкінг серед шкіл або класів публікується у відкритому доступі, що стимулює конкуренцію, але в доброзичливій формі. Новини із соціальних мереж фіксують, як школи виконавши завдання, діляться контентом і отримують схвальні коментарі від організаторів. Цей контент-підхід дозволяє не лише реалізувати рухову активність, але й відслідковувати її результати за допомогою цифрових інструментів.

Комунікаційна складова проєкту охоплює сайти, соціальні платформи (Facebook, Instagram, Telegram) та локальні сторінки шкіл. В повідомленнях патрулюється інформація про дедлайни, формати участі, успішні приклади, рекомендації, способи залучення учнів та батьків. У одному із постів представлено короткий опис виконаного завдання «Рухова пауза 5 хв» та заклик долучитися до флешмобу у класі. Для педагогів створено закриту групу для обміну досвідом і матеріалами: вчителі завантажують фото та відео своїх реалізованих завдань, отримують коментарі і міні-відзнаки у цифровій формі. Таким чином цифровий контент не лише інформує, а й створює мережу взаємодії між закладами.

Орієнтація на мобільні технології також помітна: у одному із описів проєкту зазначено, що використання цифрових платформ, мобільних застосунків та онлайн-форм є невід'ємною частиною реалізації. Наприклад, реєстрація на участь через Google-форму, завантаження фотозвітів через хештеги Instagram чи Telegram-канал, участь у челенджах через смартфон. Це

дозволяє школам долучатися навіть за межами стандартного розкладу занять, дає можливість класам з різними ресурсами взяти участь і зменшує бар'єри доступу до активності.

Відеоконтент доповнює основні послуги: записані вебінари, розміщені у відкритому доступі, короткі ролики-інструкції для виконання щомісячних завдань, монтаж з руховими активностями та прикладами «запуску» проєкту у школі. Одне з відео оголошення про старт проєкту закликала педагогічні колективи організувати «День активності» до 10 листопада. Ці відеоматеріали супроводжуються титрами, логотипом проєкту, короткими сценаріями і посиланнями на Google-форму для участі. Завдяки відео класні керівники та педагогічні організатори можуть самостійно ознайомитися з форматом і швидко адаптувати його до шкільних умов.

Цифрова платформа також містить архів «лідерів активності», де відображено школи-учасниці, рейтинги, фотогалереї, відгуки педагогів і учнів. Цей архів доступний онлайн і дає змогу новим учасникам проєкту побачити приклади, як інші школи впроваджували завдання, які форми відео-та фотозвіту використовували, як залучали батьків та місцевих партнерів. Публікація історій успіху, що супроводжуються фото-матеріалами і коментарями дітей і вчителів, створює соціальний довідник, який мотивує нові школи долучатися до проєкту, адаптуючи матеріали до власної практики. З огляду на методичну складову, цифровий контент проєкту дає педагогу шаблони оформлення рухової паузи, інструкції з безпеки, поради щодо створення віртуального табору чи онлайн-челенджу та поглиблений матеріал про взаємодію з батьками. У матеріалах пропонуються формати, в яких клас чи група може виконати завдання, надіслати відео-звіт, отримати цифрову відзнаку або включитись у онлайн-гру між школами. Це розв'язує задачу інтеграції рухової активності у шкільну культуру і водночас створює умови для поширення практики через цифрові канали.(рис.3.8).

Офіційна інформація про проєкт доступна за адресою:

https://znayshov.com/News/Details/proiekt_aktivvui_svoiu_shkolu

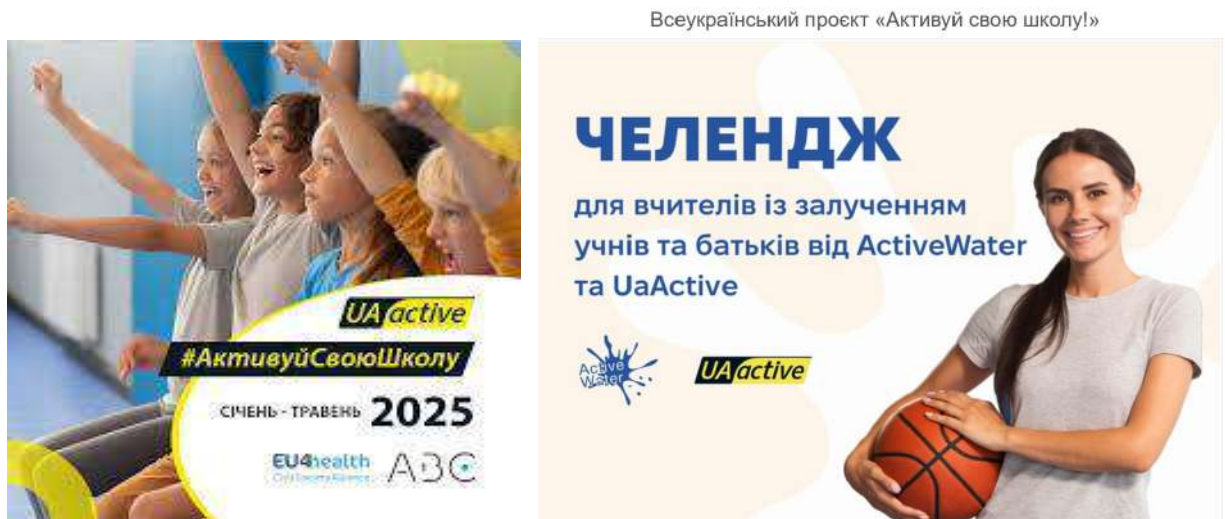


Рис. 3.8. Фавікони проєкту "Активуй свою школу"

3.7. Аналіз змісту дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Козацький гарт»

«Козацький гарт» є дитячо-юнацькою фізкультурно-патріотичною грою, яка об'єднує фізичну активність, історичне виховання й командну взаємодію. Ініційований відповідно до наказу Міністерство освіти і науки України № 479/1656 від 17 серпня 2005 року, проєкт започаткувався як фізкультурно-оздоровчий патріотичний комплекс для школярів «Крок до здоров'я» – компонента змагань «Козацький гарт». Він передбачав регулярний руховий моніторинг і фестивалі серед учнів 5-12 класів, з акцентом на козацькі традиції, патріотичне виховання та здоровий спосіб життя. Історична передумова створення гри – потреба модернізувати шкільне фізичне виховання, активізувати молодь до рухової активності та патріотичної громадянської позиції.

Ключові етапи розвитку проєкту охоплюють кілька фаз. Перший етап – запуск у 2005-2007 роках: розробка нормативно-правової бази, створення Умов проведення, тестування й фестивалів серед загальноосвітніх навчальних закладів. На цьому етапі школам надавалися методичні рекомендації щодо впровадження комплексу «Козацький гарт». Другий етап –

розширення з 2010-х років географії та змісту змагань: введення рубежів із перешкодами, естафет, метання, футбольних або ігрових елементів, а також інтелектуальних конкурсів з історії. Наприклад, у 2024 році фінальний Всеукраїнський етап проходив у селищі Ворохта з участю 204 учнів 5-10 класів із 17 регій. Третій етап – модернізація та цифровізація після 2020 року: зростання ролі командної взаємодії, залучення молоді у військово-спортивні активності заради психологічної стійкості й патріотичного виховання, а також адаптація заходів до нових умов, зокрема воєнного стану. Наприклад, у 2025 році більш ніж 38 команд із Дніпровського району Києва пройшли змагання «Козацький гарт 2025».

Гра орієнтована не лише на спортивні результати, а на формування навичок взаємодії, сміливості, чесності і готовності долати труднощі – на козацьких традиціях. Проєкт має завдання забезпечити рівні можливості участі для хлопців і дівчат, різних регіонів і рівнів підготовки. Через це «Козацький гарт» поєднує фізичні, соціальні й виховні компоненти: рух, змагання, історичну пам'ять та громадянську опіку.

Реалізація відбувається через багаторівневу систему змагань: на шкільному рівні формується команда (склад: 14 осіб – по одному хлопцю й дівчині з 5-10 класів плюс вчитель), далі – відбіркові етапи в межах територіальних громад, районів чи міст, потім – обласні й фінальні Всеукраїнські етапи.

Наприклад, види заходів включають естафету з перешкодами, «валуни», футбоулінг, метання мішечка з піском, конкурс знавців історії України. Команди оцінюють за фізичними, ігровими і історичними компонентами. Заручення підтримки здійснюється через освітні департаменти, управління освіти, спортивні федерації та органи місцевого самоврядування. Проєкт супроводжується методичними матеріалами, сценаріями змагань, популяризаційними заходами, які допомагають школам ефективно його реалізовувати.

3.7.1. Цифровий контент дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Козацький гарт»

Оскільки Козацький гарт" це державний захід, організований спільно Міністерством освіти і науки та Міністерством молоді та спорту України, офіційна інформація про нього міститься на офіційних ресурсах цих органів та пов'язаних з ними установ, (рис. 3.9).

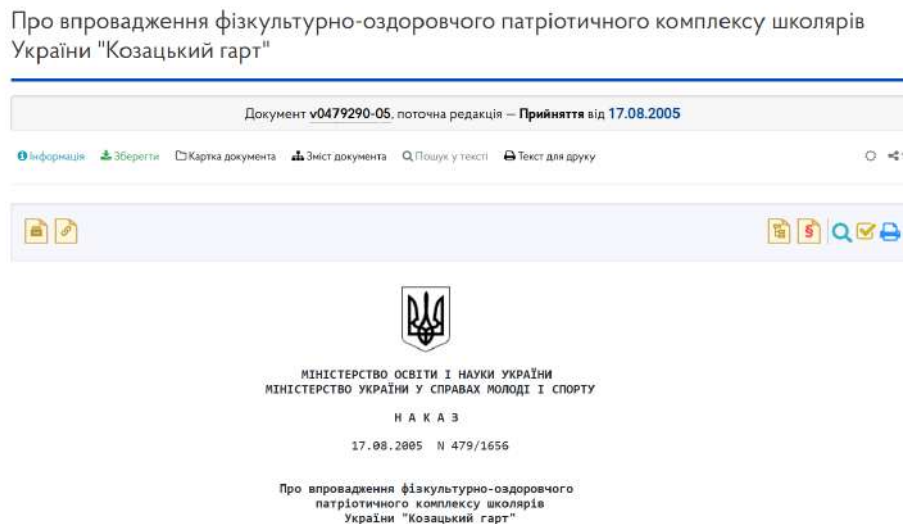


Рис. 3.9. Фавікон Наказу про впровадження «Козацького гарту», URL: <https://surl.li/kuwwkq>

Цифровий контент цієї гри спрямований на створення інтерактивного середовища, яке підтримує фізичну активність, патріотичне виховання та командну взаємодію. У межах цього проєкту школи та рої учнів мають доступ до онлайн-ресурсів: платформи із відеозаписами змагань, флешмобів, майстер-класів і мотиваційних сюжетів. Цей контент інтегрований у соціальні мережі, на офіційних освітніх порталах та на сайтах управлінь освіти, що забезпечує відкритий доступ для педагогів, учнів і батьків. Наприклад, у новинному повідомленні про районний етап гри на порталі Дніпровської районної державної адміністрації міста Києва вказано, що учасники команди пройшли «складні випробування на кмітливість, вправність, сміливість і звитягу». Цей матеріал ілюструє масштаб-інформаційний супровід заходу та візуальні цифрові елементи (фото, відео, онлайн-пости), (рис. 3.10).



<https://www.facebook.com/watch/?v=1763804074422126>

Рис. 3.10. Приклади представлення етапів «Козацький Гарт» у відкритих інформаційних ресурсах Інтернету

Цифровий контент включає серії відео із показом естафет із перешкодами, козацькими руханками та історичними квестами, адаптованими для умов виконання як офлайн у школі, так і онлайн-додому. На вебсайтах шкіл публікуються «новини» з участі команди у грі, фотогалереї, відеозвіти, які дають змогу документувати досягнення й мотивувати інших учнів. Один із освітніх порталів зазначає, що учні мали можливість «демонструвати свою звитягу, мужність, спритність, винахідливість, фізичний гарт та військову вправність у різних видах», що вказує на використання мультимедійного контенту, що супроводжує заходи. Методичні матеріали й онлайн-платформи забезпечують учителів і керівників роїв шаблонами сценаріїв, завданнями для дистанційного участі, рекомендаціями щодо знімання відео-звіту та оформлення команди у цифровому просторі. Окремо розроблено короткі інструктивні ролики із техніками безпеки, правилами проходження етапів і порадами щодо командної взаємодії. Використання QR-кодів та мобільних гейміфікованих

маршрутів для змагань дозволяє залучити більше учнів через смартфони, планшети, хмарні сервіси.

Соціальні мережі стали активним каналом для поширення цифрового контенту: у Facebook-групах, освітніх спільнотах оприлюднюються анонси ігор, фото-звіти, челенджі із хештегами, відео-інтерв'ю з учасниками. Такий підхід забезпечує емоційну залученість та поширення досвіду між школами. Наприклад, публікації від 2025 року ілюструють, як школи діляться результатами та враженнями, створюючи мережу міжрегіональної взаємодії у цифровому просторі.

Цифровий контент також охоплює архіви результатів, рейтинги шкіл, інтерактивні карти маршруту гри, онлайн-форми для реєстрації команд та фото- і відеокаталоги минулих етапів. Це створює ресурс-довідник, який дозволяє школам самостійно планувати участь, переглядати приклади, використовувати відео як мотивацію, а також забезпечувати зворотний зв'язок через коментарі, лайки й спільні флешмоби. Таким чином, проєкт трансформується у систему, у якій фізична активність доповнюється цифровим середовищем для поширення, обміну ідеями й підвищення зацікавленості.

3.8. Аналіз змісту спортивно-масового заходу «Козацька ліга»

«Козацька ліга» позиціонується як всеукраїнський фізкультурно-масовий захід для учнівської молоді, що сформувався в орбіті діяльності Комітету з фізичного виховання та спорту Міністерства освіти і науки України й обласних/регіональних відділень. Ініціатива з'явилася як відповідь на потребу урізноманітнити позаурочні форми рухової активності та надати школам і закладам професійної освіти просту, але захопливу модель змагань із виразним українським контекстом. На етапі становлення відпрацьовувалася типова програма естафет і командних вправ, механіка відборів та система суддівства. У 2023 році зафіксовано проведення фінальних стартів у Чернівецькій області (м. Вижниця) після відбіркових

раундів на рівні громад і областей; у 2024–2025 роках модель збережена й масштабована регіонально, що підтверджується повідомленнями обласних структур освіти про проведення етапів і участь закладів у всеукраїнському фіналі. Формально «Козацька ліга» включена до календарних масових фізкультурно-оздоровчих заходів для учнів, що забезпечує її регулярність у навчальному році (переважно травень) та підпорядкування єдиним регламентам.

Зміст і формат «Козацької ліги» еволюціонував від локальних фестивальних стартів до багаторівневої системи з чіткою вертикаллю: шкільний тур → територіальний/міський → обласний → всеукраїнський етап. Паралельно розширювалася аудиторія: до участі долучаються як заклади загальної середньої, так і професійної (професійно-технічної) освіти, що дозволяє залучати підлітків різного віку та з різним рівнем підготовленості. Регіональні відділення Комітету виступають операторами впровадження: вони здійснюють інформаційний супровід, ведуть реєстрацію команд, надають методичні рекомендації вчителям фізичної культури й координують суддівство. Публічні оголошення та підсумкові новини з фото- і відеозвітами підтверджують сталість моделі, її повторюваність і розгалужену географію проведення.

Заявлена мета «Козацької ліги» полягає у стимулюванні регулярної рухової активності через командні, динамічні та інклюзивні формати. Акцент робиться не на спортивному відборі за результатом, а на широкій участі, співпраці та позитивному досвіді змагання.

Через командні естафети, вправи на координацію, витривалість і спритність, а також елементи ігрових завдань проєкт формує у школярів культуру взаємопідтримки та відповідальності, водночас зміцнюючи інтерес до позаурочного спорту. Для організаторів це спосіб інтегрувати сучасні масові формати у шкільний календар та з'єднати різні рівні системи освіти спільним змагальним простором.

Реалізація відбувається кількома взаємопов'язаними каналами. На нормативному рівні проєкт опирається на річні календарні плани масових заходів та затверджені регламенти, що визначають періоди проведення, склад команд, перелік випробувань і систему підрахунку очок. На організаційному рівні діє дворівнева мережа: центральний координатор (Комітет з фізичного виховання та спорту МОН) формує методичну рамку й інформаційні повідомлення, а регіональні філії забезпечують проведення відборів, підготовку локацій, суддів та медіасупровід. На комунікаційному рівні задіюються офіційні анонси та звіти на сторінках обласних і міських управлінь освіти, сайтах відділень Комітету та освітніх закладів; школи отримують інструкції для вчителів і шаблони сценаріїв, а також інструменти для публікації результатів. Така конфігурація робить «Козацьку лігу» тиражованою: кожна школа може швидко організувати шкільний етап за зразком, вивести команду до територіальних і обласних стартів і претендувати на участь у всеукраїнському фіналі.

3.8.1. Цифровий контент спортивно-масового заходу «Козацька ліга»

Головним організатором «Козацької ліги» на державному рівні є Комітет з фізичного виховання та спорту МОН України. На регіональному рівні змагання проводяться обласними (міськими) відділеннями/управліннями освіти та спорту, а також адміністраціями навчальних закладів. Відповідно, оскільки змагання організовуються державними установами та проводяться на базі різних навчальних закладів, єдиного централізованого офіційного сайту, присвяченого виключно «Козацькій лізі», немає. Актуальну та офіційну інформацію про проведення конкретних змагань (дати, місце, регламент) можна знайти на:

- офіційному сайті МОН України та сайті Комітету з фізичного виховання та спорту МОН України у розділах новин або спортивних заходів (рис. 3.11);

- веб-сторінках обласних та районних державних адміністрацій (у розділах "Освіта" або "Спорт");
- офіційних сайтах та Facebook-сторінках закладів освіти, які беруть участь або приймають змагання (наприклад, професійно-технічних училищ), (рис.3.12).

Цифровий контент спортивно-масового заходу «Козацька ліга» представлений як комплексний інформаційно-методичний простір, у якому поєднуються ресурси для планування, комунікації й популяризації участі здобувачів освіти у спортивних активностях з традиційними козацькими мотивами. Зокрема, описується його місія, структура, вікові групи, умови участі, а також фотогалереї минулих стартів, відеоматеріалів, картинки-схеми рубежів і тестових завдань. Це дає педагогічним колективам та учням можливість зорієнтуватися в форматі події, переглянути матеріали з попередніх років і завантажити методичні пакети.

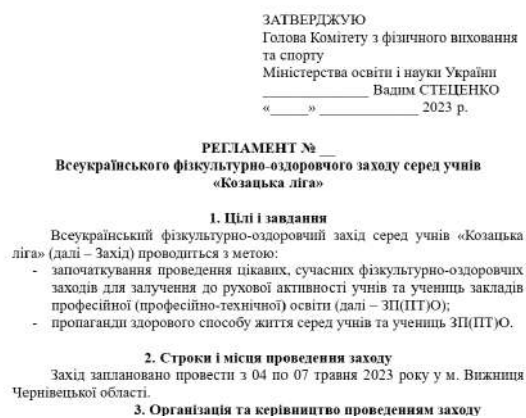


Рис. 3.11. Приклад регламенту заходу «Козацької ліги» у відкритих інформаційних ресурсах Інтернету (URL: <https://surl.li/qxvihj>)



Рис. 3.12. Приклади представлення «Козацької ліги» у відкритих інформаційних ресурсах Інтернету

Відеоконтент займає помітне місце в цифровій стратегії «Козацької ліги». На платформі заходів розміщено ролики з минулих змагань, де показано проходження рубежів, церемонії відкриття, виступи команд, а також інструкції для учасників і педагогів. Ці відеоматеріали доступні через публічні канали та відеоплейлисти, що забезпечує візуальне ознайомлення з форматом заходу, сценаріями рубежів, способами маркування майданчика, поведінкою учасників у команді, взаємодією з інструктором-суддею. Відео зручно використовувати для підготовки команд, тому що воно показує не лише правила, але й атмосферу заходу – що стимулює мотивацію школярів долучитися тощо.

Соціальні мережі виступають як інформаційно-комунікаційна платформа для проєкту: сторінки у Facebook та Instagram публікують анонси стартів, записи про дедлайни, фотозвіти з заходів, інтерв'ю з учасниками, коментарі педагогів і тренерів. Разом із соціальним і медіа-контентом подано також електронні пакети методичних матеріалів, у яких містяться інструкції для організаторів з рубежів: схематики, описи дій учасників, критерії оцінювання командної взаємодії, правило безпеки, списки обладнання, шаблони запрошень до участі та температурної реєстрації. Ці матеріали доступні для завантаження або через посилання на сайті заходу. Вони створюють умови для стандартизованої організації заходів у школах, громадах, регіонах. Педагогам рекомендовано ознайомитися з матеріалами

наперед і підготувати команду до участі, використовуючи цифрові сценарії та відеоінструкції.

Цифрова карта-офлайн інтеграція заходу також представлена: на сайті є інтерактивна карта регіональної участі, де можна переглянути школи-учасниці, локації етапів, фотогалереї і повідомлення про місця проведення. Це дає можливість школярам і педагогам планувати участь, знаходити контакти регіональних координаторів, ознайомлюватися з умовами конкретного етапу. Така карта формує видимість масштабу заходу і робить участь більш доступною для нових шкіл, які отримують у цифровому просторі всю потрібну інформацію.

Інтерактивні засоби доповнюють базову інфраструктуру: школи можуть через форму зареєструвати свої команди, завантажити фотозвіти з фінальних етапів, отримати фідбек від організаторів, брати участь у онлайн-конференціях для педагогів. У цифровому полі події також передбачено трансляції або записи офіційних частин (урочистих церемоній, відкриття, нагородження). Часто публікуються списки переможців і призерів у форматі PDF-звіту, а також добірки «найкращих моментів» із заходів у мультимедійному форматі. Це дає учасникам і школам можливість зберегти на пам'ять документовану участь.

На локальному рівні школи та учнівські команди підсилюють дисципліну через цифрові ресурси: у соціальних мережах створюються челенджі-відео, змагання між класами чи школами, фотоконкурси «найкраща команда», «найшвидший рубіж», що доповнюють офлайн змагання. В умовах воєнного стану та обмежень мобільності цифровий супровід «Козацької ліги» набув ще більшої значущості: онлайн-реєстрації, цифрові отчіти, трансляції фрагментів заходу, фотозвіти у соцмережах зробили можливим участь навіть за умов тимчасової переорієнтації закладів освіти. У повідомленнях зазначено, що кілька регіонів провели локальні формати «мобільних рубежів», де команди зібралися у малих групах і долучилися дистанційно до

фінального етапу через трансляцію. Така цифрова адаптація дозволила зберегти континуум рухової активності у нестабільних умовах.

Висновки до розділу 3

Проведений аналіз інноваційних всеукраїнських фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів засвідчив, що сучасна система фізичного виховання учнів 5–11 класів перебуває на етапі цифрової та концептуальної трансформації. Кожен із розглянутих проєктів – «ДжуніорС», «Шкільні Ліги. Пліч-о-пліч зі спортом», «Cool Games», «Cool Race», «Єдина Україна», «Активуй свою школу», «Козацька ліга» – створює унікальну систему, яка поєднує фізичну активність, освітню функцію та соціальну взаємодію. Важливою тенденцією є перехід фізкультурно-оздоровчої діяльності у цифровий формат. Використання сайтів, мобільних додатків, інтерактивних платформ і соціальних мереж забезпечує ширший доступ до матеріалів, дає можливість учителям і учням брати участь у всеукраїнських заходах незалежно від місця проживання. Цифровий контент виконує не лише інформаційну, але й методичну та мотиваційну функції, пропонуючи відеоуроки, інструкції, вебінари, шаблони ігор та тренувань. Це формує єдиний простір фізичного виховання, у якому вчитель виступає фасилітатором, а учень – активним учасником освітнього процесу.

У таблиці 3.1 наводимо узагальнений формат основних сайтів досліджуваних нами фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів 5-11 класів тощо.

Таблиця 3.1

Каталог основних інтернет ресурсів фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів 5-11 класів України

Назва проєкту	Посилання на інтернет джерело
«ДжуніорС»	https://www.juniors.org.ua/

«Шкільні Пліч-о-пліч спортом»	Ліги. зі	https://scl.gov.ua/
«Cool Games»		https://sportgart.com.ua/doc/metodychka-2_compressed.pdf
«Cool Race»		https://sportmon.org/
«Шкільні ігри»		https://surl.li/cilxnc
«Єдина Україна»		https://surl.li/zyqhhx
"Активуй свою школу"		https://surl.li/qrggwd
«Козацький гарт»		https://sportgart.com.ua/doc/kozackyy_gart_2021.pdf
«Козацька ліга»		https://surl.li/irwdto

РОЗДІЛ 4

АСПЕКТИ ПОЛІПШЕННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ СУЧАСНИХ ФІЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВЧИХ ТА СПОРТИВНО - МАССОВИХ ПРОЄКТІВ ДЛЯ УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ТА СТАРШОЇ ШКОЛИ В УКРАЇНІ

4.1. Результати анкетування вчителів фізичної культури та учнів 5-11 класів

У процесі інтерпретації результатів проведеного магістерськими дослідженнями анкетуванням учнів 5-11 класів висвітлювалась багатофакторна структура їхнього залучення до участі в анонсованих заходах чи проєктах. Визначено, що учні усіх класів середньої і старшої школи залучаються до таких проєктів /заходів, як : «Шкільні Ліги. Пліч-о-пліч зі спортом, «Козацький гарт», «Cool Games», «ДжуніорС», «Cool Race», «Єдина Україна», «Активуй свою школу», «Козацький гарт», «Козацька ліга» тощо (Рис. 4.1)

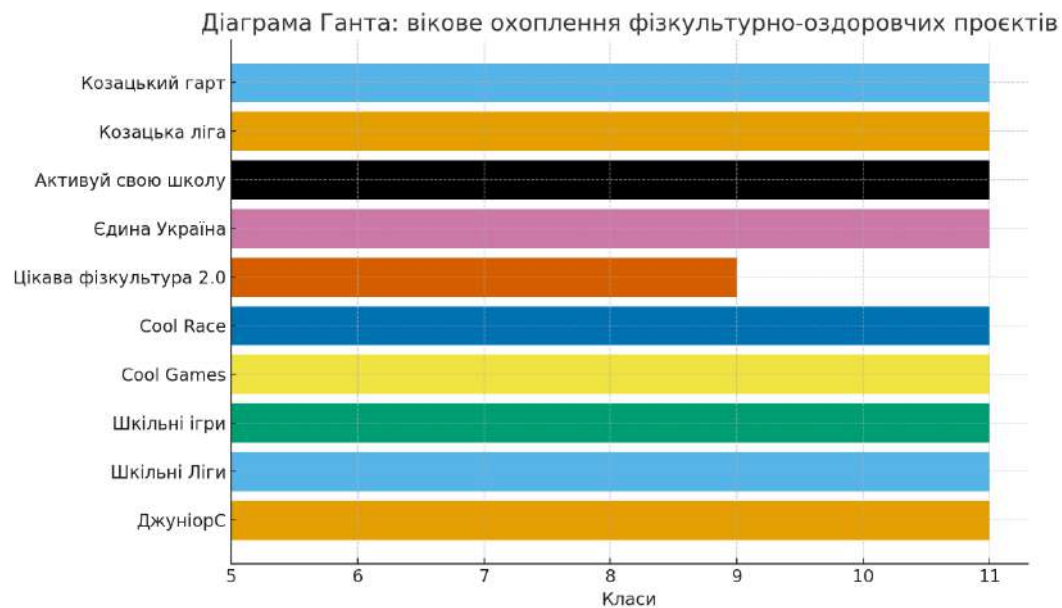


Рис. 4.1. Вікове охоплення фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів учнів 5–11 класів

Найбільш знайомим учням 5-11 класів (для 64 %) є захід «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом». На другій позиції – «Шкільні ігри» – для 38,%, на третій позиції – «Cool Games» – для 24,% опитаних, (рис. 4.2)

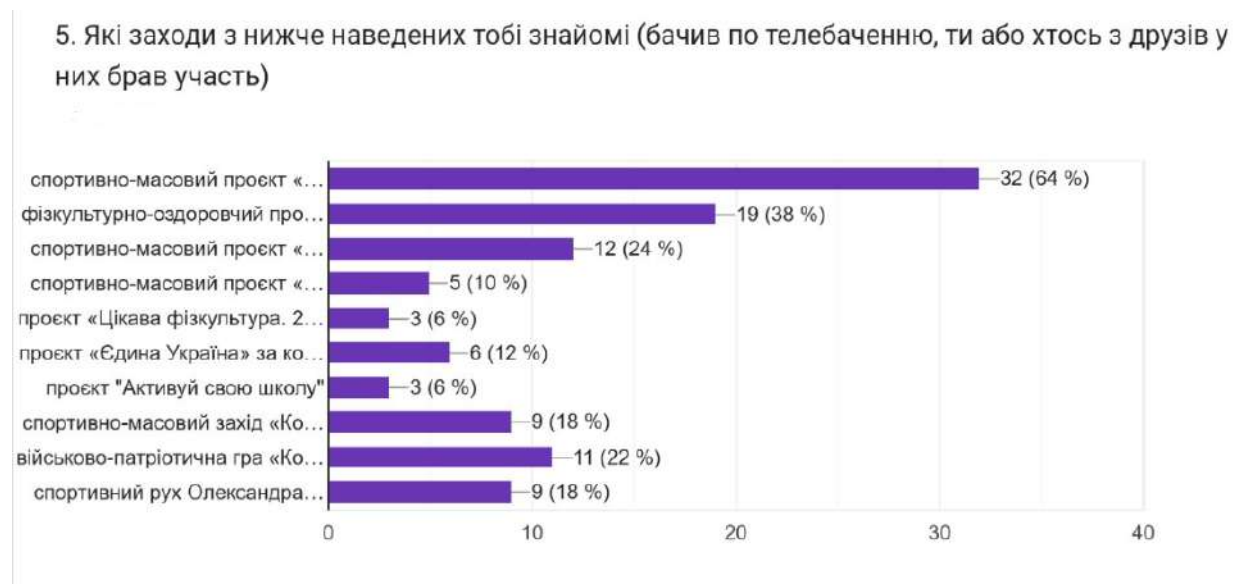


Рис. 4.2. Впізнаваність учнями 5-11 класів фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів

Учні запропонували такі шляхи їх заохочення до участі у фізкультурно-оздоровчих заходах: на першій позиції – це можливість обирати вид активності (46,3 %), на другій-чвертій позиціях – пропозиція збільшити

види активності, організовувати змагання із призами чи нагородами, поліпшити якість спортивних залів та обладнання – по 40,7 % (рис. 4.3).

7. Що могло б зробити фізкультурно-оздоровчі заходи більш привабливими для тебе?
(можна обрати кілька варіантів)

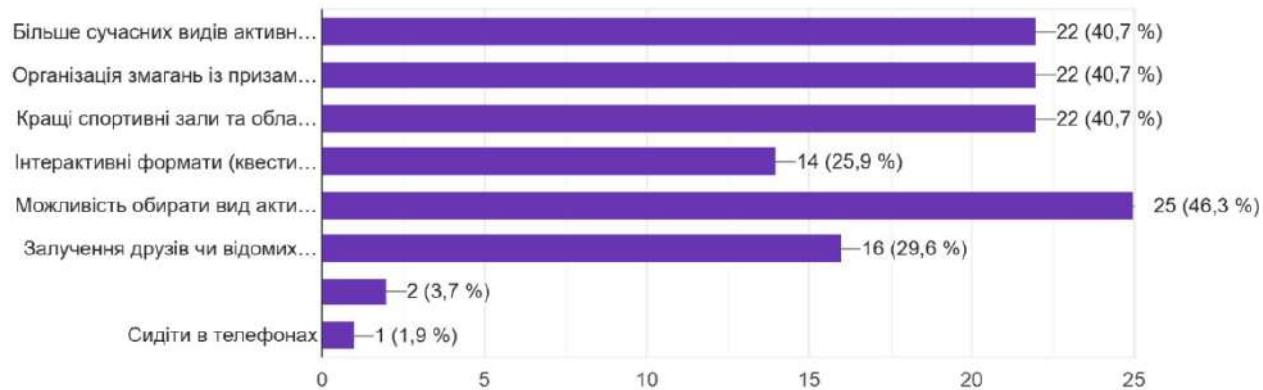


Рис. 4.3. Фактори, що можуть заохочувати учнів 5-11 класів до участі в фізкультурно-оздоровчих заходах

Переважна частина опитаних учнів (56,6 %), вважають, що цифровий доступ до відео-перегляду популярних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходів може підвищити їхню фізкультурну та спортивну активність. Водночас, 20,8 % респондентів це не підтримують (рис. 4.4).

8. Як, на твою думку, може вплинути цифровий доступ учням до відео-перегляду популярних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходів?



Рис. 4.4. Вплив цифрового контенту на підвищення фізкультурної та спортивної активності, баченням учнів 5-11 класів

Результати опитування вчителів свідчать, що найбільшими проблемами в організації сучасних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів України вони вважають недостатню інфраструктуру (60 % відповідей) та низьку зацікавленість учні (40 % відповідей), (рис. 4.4.) Ця проблема є типовою для української освіти, особливо в умовах обмеженого фінансування, війни та руйнування спортивних об'єктів у багатьох регіонах країни.

Опитування вчителів про їхню обізнаність щодо заходів свідчить, що усі 100 % вчителів знають мету, програму «Шкільних Ліг. Плеч-о-плеч зі спортом», 80 % з них знають про «Козацький гарт» та рух О.Педана «ДжуніорС», на третій позиції – про «Cool Games» (60 %), інші проєкти та заходи знають 20 % респондентів, мало знайомі вони з Всеукраїнський фізкультурно-масовим заходом «Козацька ліга».

5. Яка, на Вашу думку, найбільша проблема в організації сучасних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів України?

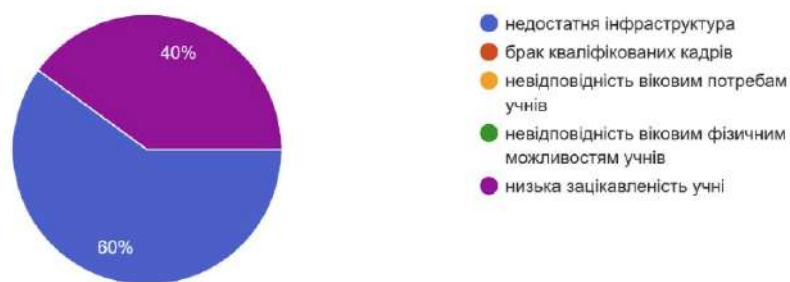


Рис. 4.5. Фактори, що перешкоджають організації фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів в Україні, на думку вчителів фізичної культури

Щодо цифрового контенту, то найчастіше вчителі, відповідно, користуються електронними ресурсами таких проєктів «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом» (100 %), «Cool Games», «Активуй свою школу», «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку», «Козацький гарт»,

«ДжуніорС» - усі по 20 %. Практично не користуються вчителі електронними ресурсам заходів «Cool Race» (Круті Перегони), «Козацька ліга» (рис. 4.6). Цей результат вказує на те, що цифровий контент може підсилити практичну роботу педагога, однак лише за умови, що він є доступним, структурованим і достатньо популяризованим.

Щодо побажання з удосконалення фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів у системі фізичного виховання школярів країни, то вчителі висловили побажання зменшення кількості спортивно-масових позаурочних заходів, оскільки підготовка до них займає у вчителі в фізичної культури велику кількість неоплачуваного часу або ширшого залучення інструкторів чи тренерів масового спорту до підготовки шкільних команд тощо.

Отримані відповіді дозволяють реконструювати реальний стан функціонування таких проєктів у школах країни, а також з'ясувати специфіку сприйняття педагогами їхньої ефективності, дублювання змісту, відповідності віковим особливостям і рівню матеріально-технічної бази. Молоді вчителі зазвичай демонструють орієнтацію на інноваційність і гнучкість, тоді як педагоги з великим стажем надають перевагу стабільним, добре відпрацьованим моделям, у яких вони переконалися практично.

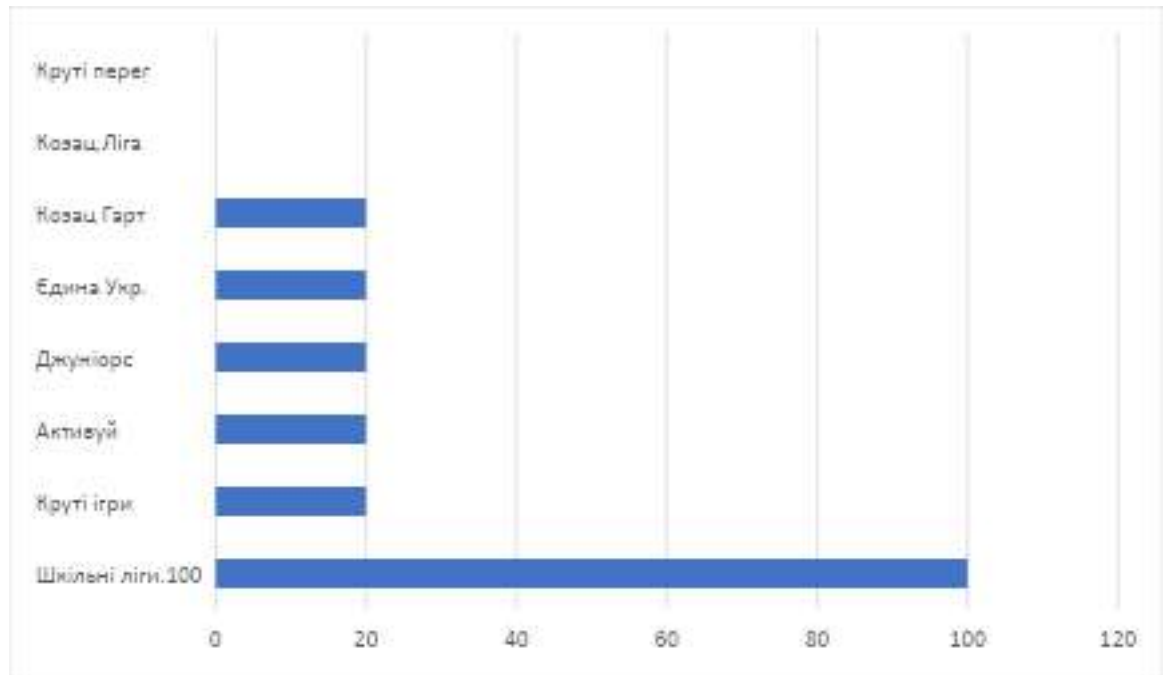


Рис. 4.6. Користування цифровим контентом фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів в Україні вчителями фізичної культури

Особливу увагу привертає розподіл респондентів за типом освітнього закладу, у якому вони працюють. Наявність учителів з гімназій і ліцеїв (див. додаток В) засвідчує різноманітність навчального середовища, адже різні типи закладів мають відмінні рівні навантаження, навчальні очікування, кількісні показники учнів і матеріальні можливості. Це може суттєво впливати на рівень участі школярів у фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктах.

Наприклад, у великих ліцеях з поглибленим вивченням окремих предметів часто спостерігається значне навантаження на учнів, що зменшує їхню готовність брати участь у додаткових активностях, тоді як у гімназіях, орієнтованих на базову середню освіту, такі проєкти можуть бути інтегровані у виховну складову шкільного життя більш системно.

Респонденти, які працюють з різними віковими групами учнів, відзначили специфічні виклики кожної з них. Учителі основної школи, які працюють з учнями 5–9 класів, зіткнулися з проблемою збереження мотивації, адже підлітковий вік характеризується зниженням інтересу до

традиційних форм фізичної активності. Педагоги старшої школи підкреслюють іншу проблему – брак часу через підготовку до іспитів і переорієнтацію частини учнів на інтелектуальні та професійні інтереси. Ті респонденти, які працюють одночасно з усіма віковими групами, відзначають, що різновіковість учнівського контингенту потребує диференційованих підходів і багатоетапної організації кожного проєкту, що суттєво підвищує навантаження на вчителя.

Це свідчить про недостатню комунікаційну політику організаторів фізкультурно-оздоровчих проєктів, брак інформаційного супроводу і нерівномірний доступ шкіл до актуального контенту. Така інформаційна асиметрія може породжувати нерівний доступ учнів до можливостей участі у Всеукраїнських заходах, адже навіть за наявності мотивації педагоги не завжди отримують чіткі інструктивні матеріали, пакети завдань чи інструменти для організації відповідних активностей. Крім того, обізнаність педагогів щодо мети, концепції та механіки реалізації цих проєктів суттєво впливає на якість їх використання у навчальному процесі.

Інші педагоги наголошують на невідповідності програм віковим потребам і фізичним можливостям учнів, що вказує на прогалини у методичному супроводі проєктів. Частина респондентів виокремлює низьку зацікавленість дітей, яку вони пов'язують з конкуренцією цифрового середовища, пасивними формами дозвілля та загальною тенденцією до зниження рівня рухової активності серед школярів. Залишається також група педагогів, які вказали на брак кваліфікованих кадрів або недостатню підготовленість молодих учителів до роботи з великомасштабними спортивними ініціативами. Цікавими є відповіді педагогів щодо дублювання змісту окремих проєктів. Частина респондентів справді бачить у них дублювання структурних елементів, особливо між проєктами «Cool Games», «Шкільні ігри», «ДжуніорС», «Шкільні ліги» та «Цікава фізкультура». Вказується на те, що подекуди проєкти використовують схожі види активностей, подібні механіки ідентифікації переможців, однотипний

інвентар або дублюють одні й ті самі рухові завдання. Таке дублювання може призводити до перевантаження педагогів, складності планування і зниження інтересу учнів через однотипність пропонованих форм. Однак частина респондентів вважає, що дублювання не є проблемою, адже кожен проєкт має власну цільову аудиторію, специфічне методичне наповнення та унікальну емоційну складову.

Анкетне питання щодо участі учнів у проєктах різного рівня (міському, районному, обласному та фінальному) демонструє нерівномірність залучення шкіл до Всеукраїнських спортивних ініціатив. Деякі респонденти зазначили багаторічну і стабільну участь у таких проєктах, тоді як інші повідомили, що не брали участі в жодному.

Неучасть може бути пов'язана з низкою факторів: браком інвентарю, недостатньою кількістю учнів, логістичними труднощами, низькою мотивацією адміністрації закладу або обмеженими можливостями через безпекову ситуацію. Ті школи, що брали участь у проєктах на міському та районному рівнях, демонструють активнішу педагогічну позицію, а педагоги таких закладів зазвичай володіють кращою інформацією, навичками та досвідом щодо організації спортивно-масових заходів. Обласна та всеукраїнська участь характерна для менших груп, що свідчить про певний відбір, додаткову підготовку команд і вищий рівень організаційної культури.

У відкритих відповідях щодо побажань і очікувань учителі наголошують на потребі вдосконалення системи методичної підтримки. Педагоги зазначають, що потребують чітких інструкцій, зразків уроків, відеоматеріалів, варіативних ігор та систем оцінювання, які б могли бути інтегровані у шкільну програму. Також респонденти відзначають необхідність модернізації підходів до планування проєктів, їх адаптації до різних вікових груп та можливостей дітей, зокрема тих, які мають низький рівень фізичної підготовленості. Серед іншого педагоги звертають увагу на потребу у партнерстві між школами, громадами та спортивними федераціями, що могло

б розширити можливості учнів і сприяти більшій популяризації рухової активності.

Особливу увагу варто приділити тому, як респонденти оцінюють мотивацію учнів щодо участі у фізкультурно-оздоровчих заходах. Учителі зауважують, що сучасні учні живуть у цифровому середовищі, де домінує швидка зміна стимулів і деяка залежність від віртуальних форм дозвілля.

Відтак традиційні моделі спортивних проєктів часто не витримують конкуренції з мультимедійними продуктами. Для підвищення мотивації педагоги рекомендують інтегрувати елементи гейміфікації, командної динаміки, системи бджів, рейтингів та інших сучасних мотиваційних інструментів, що вже добре зарекомендували себе в інших галузях освіти. Респонденти також підкреслюють потребу у створенні безпечного середовища, де кожен учень може проявити себе незалежно від рівня фізичної підготовки.

Узагальнюючи інтерпретацію результатів, можна стверджувати, що організація фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів в Україні характеризується поєднанням ентузіазму педагогів, структурних труднощів, нерівномірності ресурсного забезпечення та відчутної необхідності методичного оновлення.

Респонденти бачать значний потенціал таких проєктів для формування соціальної згуртованості учнів, розвитку їхніх комунікативних навичок, підвищення рівня фізичної активності та формування позитивної культури здоров'я. Водночас вони підкреслюють, що для досягнення сталого ефекту необхідне розширення співпраці з місцевими громадами, оновлення нормативної бази, підвищення кваліфікації кадрів та створення сучасних умов для інтеграції фізичної активності у навчальний процес.

У цілому результати анкетування дозволяють зробити висновок, що вчителі добре усвідомлюють значущість спортивно-масових проєктів для розвитку учнів, проте стикаються з низкою бар'єрів, які ускладнюють їх систематичну реалізацію. Це вказує на потребу державної політики щодо

стратегічного підсилення фізкультурно-оздоровчої сфери, розбудови інфраструктури та впровадження цифрових інструментів, які б могли модернізувати систему фізичного виховання відповідно до сучасних освітніх і соціальних викликів.

Висновки до розділу 4

1. Результати опитування вказують на те, що проєкт "Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом" є найбільш відомим серед учнів (64%) та вчителів (100%), що свідчить про ефективність його популяризації, тоді як інші проєкти, як "Cool Games" чи "Козацький гарт", мають нижчий рівень знайомства, підкреслюючи необхідність посилення інформаційної кампанії.
2. Досліджено, що факторами мотивації учнів до участі в оздоровчо-фізкультурних та спортивно-масових проєктах є важливість персоналізованого підходу до них та матеріального стимулювання. Зокрема, учні вказали на важливість вибору ними виду активності (для 46,3% учнів) та покращення інфраструктури, змагань з призами (по 40,7% учнів).
3. Досліджено, що цифровий контент відіграє важливу роль у в підвищенні рухової активності учнів. Більшість учнів (56,6%) та вчителів вважають, що доступ до відео популярних заходів може стимулювати фізкультурну активність, однак низьке використання ресурсів менш відомих проєктів (наприклад, "Cool Race") вказує на потребу в покращенні доступності та структурованості цифрового контенту для ефективного інтеграції в освітній процес.
4. Визначено, що основними бар'єрами в організації проєктів вчителі виділяють недостатню інфраструктуру (60%) та низьку зацікавленість учнів (40%), що, в контексті війни та обмеженого

фінансування, підкреслює системні виклики української освіти та необхідність державної підтримки для розбудови спортивних об'єктів.

5. Досліджено, що різноманітність типів закладів (гімназії, ліцеї) та вікових груп учнів впливає на участь у проєктах: у підлітковому віці знижується мотивація через конкуренцію з цифровим дозвіллям, а в старшій школі – через академічне навантаження, що вимагає диференційованих підходів та адаптації проєктів до вікових особливостей.

6. Досліджено, що частина вчителів відзначає дублювання змісту проєктів, що призводить до перевантаження, тоді як інші бачать унікальність кожного; це свідчить про потребу в оптимізації програм, посиленні методичної підтримки (інструкції, відеоматеріали) та зменшенні кількості заходів для уникнення дублювання.

7. Визначено, що проєкти сприяють розвитку фізичної активності, соціальної згуртованості та здоров'я учнів, але вимагають оновлення через гейміфікацію, партнерства з громадами та федераціями, а також стратегічної державної політики для подолання бар'єрів, що забезпечить стале впровадження в системі освіти.

ВИСНОВКИ

1. Аналіз сучасних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів в Україні ("Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом", "ДжуніорС", "Cool Games" тощо) свідчить про їх комплексний характер, що поєднує фізичну активність з освітньою та соціальною взаємодією, базуючись на принципах варіативності, індивідуалізації та гуманізації, з акцентом на перехід до цифрових форматів для забезпечення доступності незалежно від місця проживання.
2. Досліджено, що проєкт "Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом" демонструє найвищий рівень обізнаності серед учнів (64%) та вчителів (100%), що вказує на ефективну спрямованість на масову аудиторію, тоді як інші ініціативи мають нижчу впізнаваність, підкреслюючи нерівномірність популяризації та потребу в посиленні інформаційної кампанії для рівномірного охоплення школярів 5-11 класів.
3. Досліджено, що сучасні проєкти активно використовують цифрові технології (сайти, мобільні додатки, соціальні мережі, відеоуроки та вебінари), які виконують інформаційну, методичну та мотиваційну функції; понад 56% учнів вважають цифровий доступ до контенту стимулом для підвищення рухової активності, однак низьке використання ресурсів менш відомих проєктів свідчить про необхідність покращення структурованості та доступності платформ.
4. Встановлено, що основними бар'єрами організації проєктів є недостатня матеріально-технічна база (60% відповідей вчителів) та низька зацікавленість учнів (40%), посилені контекстом війни, обмеженого фінансування та руйнування спортивних об'єктів, що підкреслює системні проблеми української освіти та потребу в державній підтримці для розбудови інфраструктури.
5. Досліджено, що мотивація учнів до участі в проєктах залежить від персоналізованого підходу (вибір активності – 46,3%) та матеріального стимулювання (призи, покращення обладнання – 40,7%),

проте знижується в підлітковому віці через конкуренцію з цифровим дозвіллям та в старшій школі через академічне навантаження, що вимагає диференціації проєктів з урахуванням вікових особливостей та інтеграції елементів гейміфікації.

6. Проєкти мають значний потенціал для формування здоров'язберезувальної культури, соціальної згуртованості та рухових навичок, але їх ефективність обмежена бар'єрами; стале впровадження вимагає модернізації через партнерства з громадами, гейміфікацію, оновлення нормативної бази та стратегічної державної політики для подолання структурних труднощів.

7. Перспективними напрямками досліджень з визначеної наукової проблематики можуть бути вивчення цифрового контенту для позаурочних заходів з фізичної культури для учнів початкової школи. Також актуальним, вважаємо, аналіз відмінностей у потребах та можливостях реалізації спортивно-масових заходів між міськими та сільськими регіонами, а також у регіонах, що постраждали від воєнних дій тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агєєнко Я. В., Палійчук Х. М. Розвиток швидкісно-силових здібностей дітей середнього шкільного віку. *Матеріали XVII Міжнародної науково-практичної конференції студентів, аспірантів та молодих вчених «Молода наука Волині: пріоритети та перспективи досліджень» (16–17 травня 2023 року)*. Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2023. С.872. 1 електрон. опт. диск (CD-ROM). Об'єм даних 9,38 Мб. URL: https://volnu-my.sharepoint.com/personal/science-dep_vnu_edu_ua/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2F...
2. Активності Cool Games. *Освітній проєкт «На Урок» для вчителів*. URL: https://naurok.com.ua/aktivnosti-cool-games-336934.html?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 08.12.2025).
3. Андріанов Т. Компетентність майбутніх учителів у проведенні фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходів з учнями. *Освітній вимір*. 2014. Т. 41. С. 3–7. URL: <https://doi.org/10.31812/educdim.v41i0.2855> (дата звернення: 23.10.2025).
4. Баран Ю. С. Фізичне виховання як запорука здоров'я: thesis. 2019. URL: <http://sci.ldubgd.edu.ua:8080/jspui/handle/123456789/8366> (дата звернення: 23.10.2025).
5. Белікова Н., Подубінська С. Сучасний стан організації позакласної роботи з фізичної культури. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини*. 2019. № 14. С. 15–19.
6. Вржесневський І. І., Оргєєва С. В., Скидан І. В. Фізичне виховання у сучасних соціокультурних контекстів: thesis. 2006. URL: <http://er.nau.edu.ua/handle/NAU/20758> (дата звернення: 23.10.2025).
7. Всеукраїнська серпнева конференція. URL: [www.youtube.com › watch ..](https://www.youtube.com/watch..) 25 серп. 2023 р

8. Всеукраїнський проєкт «Активуй свою школу!». *Знайшов*. URL: https://znayshov.com/News/Details/proiekt_aktivui_svoiu_shkolu (дата звернення: 08.11.2025).
9. Гнітецька Т. Аналітичний огляд інноваційних фізкультурних та спортивних Всеукраїнських проєктів для учнівської молоді. Фізична активність і якість життя людини [текст]: зб. тез доп. VIII Міжнар. наук.- практ. конф. (13– 14 черв. 2024 р.) / укладачі: А. В. Цьось, С. Я. Індика. Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2024. С.90-91. (124 с.). URL : <https://conferences.vnu.edu.ua/wp-content/uploads/2024/09/...>
- 10.ГО «Рух О. Педана «ДжуніорС». URL: <https://happymonday.ua/company/go-ruh-oleksandra-pedana-dzhuniors>.
- 11.Голенкова А. С. Формування професійної компетентності майбутніх учителів фізичної культури до організації та проведення спортивно-масових заходів. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2024. № 57. С. 19–30. URL: <https://doi.org/10.34142/23128046.2024.57.02> (дата звернення: 23.10.2025).
- 12.Граї за рівність». URL: <https://www.klitschkofoundation.org/ua/projects/>
- 13.Дарованець К. Цифровий контент у популяризації культури: досвід Іспанії. *Fine art and culture studies*. 2024. № 1. С. 163–168. URL: <https://doi.org/10.32782/facs-2024-1-21> (дата звернення: 23.10.2025).
- 14.Диференційоване фізичне виховання старшокласників загальноосвітніх навчальних закладів різного типу / С. Віцько та ін. *Гуманізація навчально-виховного процесу*. 2024. № 2(106). С. 206–215. URL: [https://doi.org/10.31865/2077-1827.2\(106\)2024.315117](https://doi.org/10.31865/2077-1827.2(106)2024.315117) (дата звернення: 23.10.2025).
- 15.Долинний Ю. О., Черненко С. О., Олійник О. М. Експериментальна перевірка ефективності сформованості діяльнісного компонента готовності майбутніх фахівців із фізичного виховання і спорту до спортивно-масової та фізкультурно-оздоровчої роботи. *Visnik Zaporiz*

- kogo naciohai nogo universitetu Pedagogicni nauki*. 2021. № 2. С. 126–131.
URL: <https://doi.org/10.26661/2522-4360-2021-2-20>(дата звернення: 23.10.2025).
- 16.Інноваційні методики навчання фізичної культури школярів: навч.-метод. посібник / Н. Белікова та ін. / за заг. ред. проф. Н. Белікової, доц. В. Яловики. Луцьк : Вежа-Друк, 2022. 348 с.
17. Качан О.А., Пристинський В.М., Коломоєць Г.А., Онішкевич О.М. Цікава фізкультура в закладах загальної середньої освіти: нав.-мет. пос. Слов'янськ : ДДПУ, 2022. 163 с.
- 18.Ковальов В. О. Фізичне виховання, як один із пріоритетів освіти : thesis. 2010. URL: <http://dspace.kntu.kr.ua/jspui/handle/123456789/6049>(дата звернення: 23.10.2025).
- 19.Кожокар М., Первухіна С., Шевчук Г. Вплив засобів медіа на фізичне виховання молоді. *Physical culture and sport: scientific perspective*. 2024. Т. 1, № 1. С. 148–153. URL: <https://doi.org/10.31891/pcs.2024.1.22>(дата звернення: 23.10.2025).
- 20.Модельна навчальна програма «Фізична культура. 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Баженков Є., Бідний М., Ребрина А. та ін). Реком. МОН. 22.08. 2024 року. Н-з № № 1185. 712 с.
URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2024/Model.navch.prohr.5-9.klas-2024/fizkult-5-9-kl-bazhenkov-ta-in-22-08-2024.pdf>
- 21.Навчальна програма з фізичної культури для 6-9-х класів для загальноосвітніх навчальних закладів. Підготовлена робочою групою у 2012 році Т. Ю. Круцевич та ін., оновлена робочою групою А. А. Боляк та ін. затверджена наказом МОН від 03 серпня 2022 року № 698. 425.
URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy59klas/2022/08/15/navchalna.programa2022.fizichnakultura69>.
- 22.Навчальна програма з фізичної культури (рівень стандарту) для 10-11 класів загальноосвітніх шкіл. Оновлена. 2022. Затверджена Наказом

- Міністерства освіти і науки № 1407 від 23 жовтня 2017 року. URL: <https://mon.gov.ua/static-bjects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-10-11->
23. Нестандартні техніки у проектуванні сучасних уроків фізичної культури та позаурочної діяльності. URL: https://www.youtube.com/watch?v=8aASno_QaXQ
24. Нестерова А. В., Nesterova A. V. Удосконалення фізичного виховання учнів старшого шкільного віку на основі застосування спортивно-масових заходів : master's thesis. 2021. URL: <http://repository.sspu.edu.ua/handle/123456789/12168>(дата звернення: 23.10.2025).
25. Організація масових спортивних заходів і показових виступів: навч. посіб./ укладачі В.А. Товт, Н.В. Семаль, Е.М. Сивохоп. Ужгород: ТОВ «Бестпрінт», 2023. 142 с. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/49859/3/%D0%9E%D0%9C%D0%A1%D0%97%D1%96%D0%9F%D0%92.pdf>
26. Основи безпеки під час проведення спортивно-масових заходів у закладах середньої освіти / А. П. Конох та ін. *Visnyk of zaporizhzhya national university physical education and sports*. 2024. № 4. С. 45–52. URL: <https://doi.org/10.26661/2663-5925-2024-4-06>(дата звернення: 23.10.2025).
27. Пелипась Д. С. Засоби спортивно-патріотичного виховання. *Innovative projects and programs on psychology, pedagogy and education*. 2021. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-173-2-20>(дата звернення: 23.10.2025).
28. Пічурін В. Методологія педагогіки і фізичне виховання. *Перспективи та інновації науки*. 2024. № 8(42). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-8\(42\)-523-532](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-8(42)-523-532)(дата звернення: 23.10.2025).
29. Пічурін В. Фізичне виховання як складова підготовки до професійної діяльності. *Перспективи та інновації науки*. 2023. № 14(32).

- URL: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-14\(32\)-357-367](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-14(32)-357-367)(дата звернення: 23.10.2025).
- 30.Пічурін В., Умеренко В., Дутко Т. Психологія розвитку і фізичне виховання. *InterConf*. 2023. № 30(143). С. 535–541. URL: <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.02.2023.055>(дата звернення: 23.10.2025).
- 31.Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги. *Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги*. URL: https://scl.gov.ua/?utm_source=chatgpt.com(дата звернення: 08.11.2025).
- 32.Пліч-о-пліч. Всеукраїнські шкільні ліги. Сезон2025-2026 н.р. URL: <https://share.google/kWXREoENteC68ZWYh>
- 33.Положення про порядок організації роботи осередку (клубу) спортивної спілки учнівської молоді в загальноосвітній школі. Харків: Ранок, 2009. С. 19–22.
- 34.Про реалізацію Всеукраїнського проекту... URL: [Лист ІМЗО від 14.02.2023 №21/08-193 “Про реалізацію ... Інститут модернізації змісту освіти > 2023/02/14 > lyst-imzo-vid-14-02-2023-21-08-193-pro...](#)
- 35.Про Систему організації фізкультурно-оздоровчої та спортивної роботи дошкільних, загальноосвітніх, професійно-технічних та позашкільних навчальних закладів. Наказ Міністерства освіти і науки України від 21 липня 2003 року № 486. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/REG8224Z>
- 36.Регламент проведення спортивно-масових та фізкультурно-оздоровчих заходів у навчальних закладах : Регламент МОН України від 21.07.2003 № 486. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0904-03#Text>(дата звернення: 23.10.2025).
- 37.Рух — це здорово! URL: https://www.instagram.com/sport_mon_odesa/p/C7TyoASolwc/?img_index=1
- 38.Сергієнко В.М., Полтавцева Т.І. Технології організації спортивно-масової і фізкультурно-оздоровчої роботи: Навчальний

- посібник для студентів спеціальності “Фізична культура”. 2-е вид., перероб. і доп. Суми: СумДПУім. А.С. Макаренка, 2008. 164 с.
39. Спортивний клуб СумДУ, його роль в організації та проведенні спортивно-масових заходів : thesis / В. І. Денисенко та ін. 2011. URL: <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/24253> (дата звернення: 23.10.2025).
40. Ткаченко П., Шинкарук В. Фізичне виховання в розвитку особистості. *Академічні візії*. 2023. № 21. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8256105> (дата звернення: 23.10.2025).
41. Фізичне виховання як цінність здорового способу життя студентської молоді / В. Максимченко та ін. *Перспективи та інновації науки*. 2024. № 1(35). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1\(35\)-239-248](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1(35)-239-248) (дата звернення: 23.10.2025).
42. Центр професійного розвитку педагогічних працівників. Кілійської міської ради. URL: https://kucprppkmr.od.gov.ua/wp-content/uploads/2023/10/SHk_In_gry-2023_2024.pdf (дата звернення: 08.11.2025).
43. Черненко Л., Карасевич М. Фізичне виховання молоді як необхідний компонент бути здоровим. *Молодь і ринок*. 2019. № 9 (176). URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2019.182364> (дата звернення: 23.10.2025).
44. Швець І. Г. Цифровий контент як інструмент просування принципів цифрової інклюзії. *Culturological almanac*. 2025. № 1. С. 424–431. URL: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.49> (дата звернення: 23.10.2025).
45. Шляхи оптимізації викладання навчальної дисципліни «фізичне виховання» у внз. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2017. № 46. С. 55–63. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.820793> (дата звернення: 23.10.2025).
46. Bevor Sie zur Google Suche weitergehen. *Google*. URL: <https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=«Єдина+Ук>

- [раїна»++за+концепцією+«Спорт+заряди+розвитку»&ie=UTF-8&oe=UTF-8](#)(date of access: 08.11.2025).
- 47.Dosenko A. Контент платформ: мультимодальний аспект. *State and regions. series: social communications*. 2023. № 2(54). С. 94. URL: [https://doi.org/10.32840/cpu2219-8741/2023.2\(54\).11](https://doi.org/10.32840/cpu2219-8741/2023.2(54).11)(дата звернення: 23.10.2025).
- 48.Kiselyov V., Balashov D. Opportunities of non-formal education in formation of readiness of future teachers of physical culture to organize sports and mass events. *Physical and mathematical education*. 2020. Vol. 25, no. 3. URL: <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2020-025-3-027>(date of access: 23.10.2025).
- 49.Kiselyov V. Results of experimental training of future teachers of physical culture for the organization of sports and mass events. *Physical and mathematical education*. 2019. Vol. 4, no. 22. URL: <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2019-022-4-042>(date of access: 23.10.2025).
- 50.Kyselov V., Rybalko P. Pedagogical conditions of training of future physical education teachers for the organization of sports events. *Bulletin of oleksandr dovzhenko hlukhiv national pedagogical university*. 2020. Vol. 44, no. 3. P. 63–70. URL: <https://doi.org/10.31376/2410-0897-2020-3-44-63-70>(date of access: 23.10.2025).
- 51.Yalovyk V., Yalovyk A. Організація спортивно-масових заходів Волинським обласним центром фізичного здоров'я населення «Спорт для всіх». *Physical education, sport and health culture in modern society*. 2024. № 4(68). С. 10–16. URL: <https://doi.org/10.29038/2220-7481-2024-04-10-16>(дата звернення: 23.10.2025).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Додаток А

Анкета для вчителів фізичної культури

Мета: виявити рівень обізнаності педагогів щодо всеукраїнських фізкультурно-оздоровчих і спортивно-масових проєктів, умови їх реалізації у школі, наявність цифрових ресурсів і педагогічні підходи до залучення учнів.

Форма: змішана (паперова / Google-форма).

1. Ваш стаж роботи вчителем фізичної культури:

- до 5 років
- 5–10 років
- 10–20 років
- понад 20 років

2. Тип закладу освіти, у якому ви працюєте:

- Гімназія
- Ліцей

3. Вікова група учнів, з якими ви працюєте:

- Початкова школа (1–4 класи)
- Основна школа (5–9 класи)
- Старша школа (10–11 класи)
- Основна і старша школа (5-11 класи)
- Усі вікові групи

4. Які Всеукраїнські проєкти Вам знайомі (знаєте їхню мету, програму тощо)?
Можна вказувати декілька відповідей

- спортивний рух Олександра Педана «ДжуніорС»
- спортивно-масовий проєкт «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом»
- фізкультурно-оздоровчий проєкт «Шкільні ігри»
- спортивно-масовий проєкт «Cool Games» (Круті Ігри)
- спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони)
- проєкт «Цікава фізкультура. 2.0. Перезавантаження»
- проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»
- проєкт "Активуй свою школу"
- спортивно-масовий захід «Козацька ліга»
- військово-патріотична гра «Козацький гарт»

5. Яка, на Вашу думку, найбільша проблема в організації сучасних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів для учнів України?

- недостатня інфраструктура
- брак кваліфікованих кадрів
- невідповідність віковим потребам учнів
- невідповідність віковим фізичним можливостям учнів
- низька зацікавленість учні
- інше.

6. Чи є, на Вашу думку, проєкти, які дублюють один одного? Які саме: _____

7. Цифровим контентом (електронними ресурсами/сайтами тощо) яких проєктів Ви найчастіше користуєтесь у своїй роботі ? :

- спортивний рух Олександра Педана «ДжуніорС»
- спортивно-масовий проєкт «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом»
- фізкультурно-оздоровчий проєкт «Шкільні ігри»
- спортивно-масовий проєкт «Cool Games» (Круті Ігри)
- спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони)
- проєкт «Цікава фізкультура. 2.0. Перезавантаження»

- проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»
- проєкт "Активуй свою школу"
- спортивно-масовий захід «Козацька ліга»
- військово-патріотична гра «Козацький гарт»
- інші
- ніякими
- я вперше чую, що такий цифровий контент існує

8. Висловіть, будь ласка, свою загальну думку про проблеми та/чи побажання щодо удосконалення фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових проєктів у системі фізичного виховання школярів країни _____

9. У яких проєктах Ви з (вашими учнями) брали участь на міському чи ОТГ/районному рівнях за період 2020-2025 р.р.?

- спортивний рух Олександра Педана «ДжуніорС»
- спортивно-масовий проєкт «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом»
- фізкультурно-оздоровчий проєкт «Шкільні ігри»
- спортивно-масовий проєкт «Cool Games» (Круті Ігри)
- спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони)
- проєкт «Цікава фізкультура. 2.0. Перезавантаження»
- проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»
- проєкт "Активуй свою школу"
- спортивно-масовий захід «Козацька ліга»
- військово-патріотична гра «Козацький гарт»
- інші
- не брав участь в жодному

10. У яких проєктах Ви з (вашими учнями) брали участь на обласному рівні за період 2020-2025 р.р.?

- спортивний рух Олександра Педана «ДжуніорС»
- спортивно-масовий проєкт «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом»

- фізкультурно-оздоровчий проєкт «Шкільні ігри»
- спортивно-масовий проєкт «Cool Games» (Круті Ігри)
- спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони)
- проєкт «Цікава фізкультура. 2.0. Перезавантаження»
- проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»
- проєкт "Активуй свою школу"
- спортивно-масовий захід «Козацька ліга»
- військово-патріотична гра «Козацький гарт»
- інші
- не брав участь в жодному

11. У фіналах яких Всеукраїнських проєктів Ви з (вашими учнями) брали участь за період 2020-2025 р.р.?

- спортивний рух Олександра Педана «ДжуніорС»
- спортивно-масовий проєкт «Шкільні Ліги. Пліч-о-пліч зі спортом»
- фізкультурно-оздоровчий проєкт «Шкільні ігри»
- спортивно-масовий проєкт «Cool Games» (Круті Ігри)
- спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони)
- проєкт «Цікава фізкультура. 2.0. Перезавантаження»
- проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»
- проєкт "Активуй свою школу"
- спортивно-масовий захід «Козацька ліга»
- військово-патріотична гра «Козацький гарт»
- інші
- не брав участь в жодному

ДОДАТОК Б

Анкета для учнів

Шановний учень/учениця! Просимо відповісти на питання анкети, які стосуються твоєї участі у позаурочних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходах.

Анкета є анонімною, а дані використовуватимуться лише для наукових цілей. Обери, будь ласка, варіант відповіді або напиши свою думку, де це потрібно. Заздалегідь дякуємо тобі за відповіді! Бажаємо успіхів у навчанні та всього хорошого!

Бачите тільки ви

1. Твій клас:

5 клас

6 клас

7 клас

8 клас

9 клас

10 клас

11 клас

2. Твоя стать:

чоловіча

жіноча

3. Ти відвідуєш уроки фізичної культури?

Так, регулярно

Іноді

Ні

4. Які фізкультурно-оздоровчі заходи ти відвідуєш у школі? (можна обрати кілька варіантів)

Спортивні секції
 Спортивні змагання
 Дні здоров'я
 Ніякі
 Інше:

5. Які заходи з нижче наведених тобі знайомі (бачив по телебаченню, ти або хтось з друзів у них брав участь)

спортивно-масовий проєкт «Шкільні Ліги. Плеч-о-плеч зі спортом»
 фізкультурно-оздоровчий проєкт «Шкільні ігри»
 спортивно-масовий проєкт «Cool Games» (Круті Ігри)
 спортивно-масовий проєкт «Cool Race» (Круті Перегони)
 проєкт «Цікава фізкультура. 2.0. Перезавантаження»
 проєкт «Єдина Україна» за концепцією «Спорт заради розвитку»
 проєкт "Активуй свою школу"
 спортивно-масовий захід «Козацька ліга»
 військово-патріотична гра «Козацький гарт»
 спортивний рух Олександра Педана «ДжуніорС»

6. Що найчастіше заважає тобі брати участь у позаурочних фізкультурно-оздоровчих заходах? (можна обрати кілька варіантів)

Недостатньо інформації коли й де їх проводять
 Немає бажання/мотивації
 Незручний розклад занять
 Соромлюся чи боюся невдач
 Недостатньо цікаві заходи
 Застаріле обладнання чи поганий спортивний зал
 Інше:

7. Що могло б зробити фізкультурно-оздоровчі заходи більш привабливими для тебе? (можна обрати кілька варіантів)

Більше сучасних видів активності
 Організація змагань із призами чи нагородами
 Кращі спортивні зали та обладнання
 Інтерактивні формати (квести, челенджі, гейміфікація)
 Можливість обирати вид активності
 Залучення друзів чи відомих спортсменів до заходів
 Інше:

8. Як, на твою думку, може вплинути цифровий доступ учням до відео-перегляду популярних фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходів?

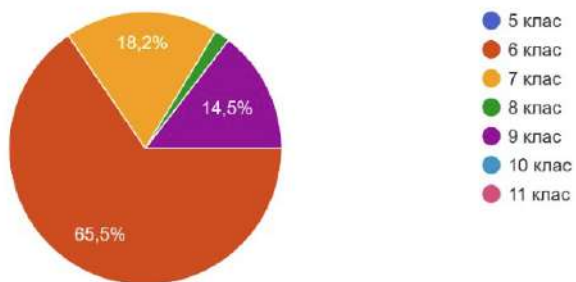
Підвищить фізкультурну та спортивну активність учнів
 Розширить знання учнів про такі заходи, але не стимулюватиме до практичних занять

Не матиме значного впливу на підвищення рухової активності учнів

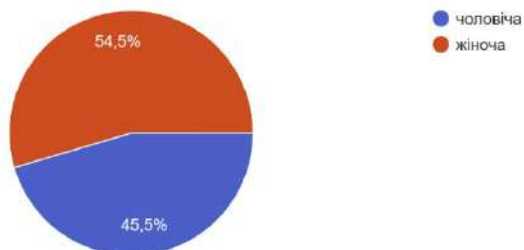
9. Чи є у тебе ідеї як зробити уроки фізичної культури та фізкультурно-оздоровчі заходи цікавішими та кориснішими?

ДОДАТОК В
Дані про респондентів
Про учнів

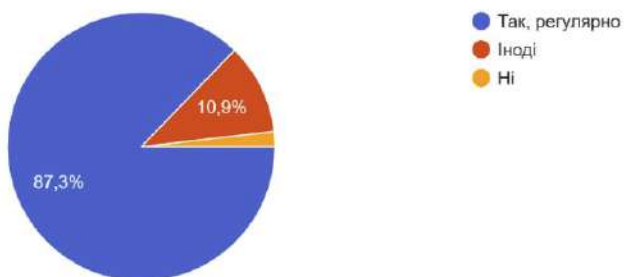
1. Твій клас:



2. Твоя стать:

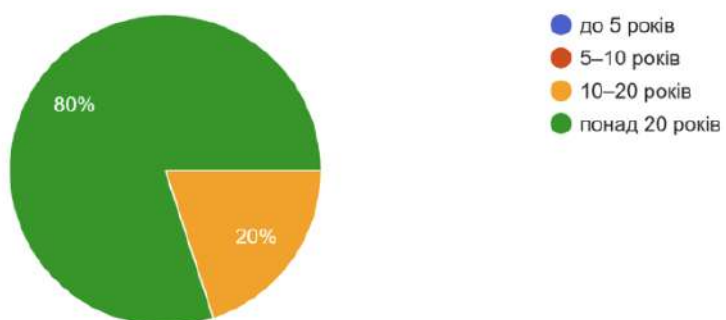


3. Ти відвідуєш уроки фізичної культури?

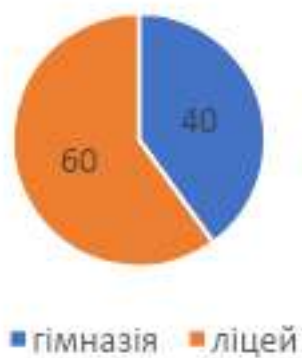


Про вчителів

1. Ваш стаж роботи вчителем фізичної культури:



2. Тип закладу, в якому Ви працюєте



3. Вікова група учнів, з якими працюєте

