

УДК [373.3.015.31:613]:796

DOI: [10.35619/pse.vi5.115](https://doi.org/10.35619/pse.vi5.115)

Аліна ВАКОЛЮК

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

Олег ЧЕПУРКА

доктор філософії,
доцент кафедри біології, здоров'я людини та фізичної терапії
Рівненського державного гуманітарного університету,
м. Рівне, Україна
ORCID: 0000-0002-3164-4832
e-mail: o.chepurka@gmail.com

РОЛЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

Анотація. У статті розглянуто педагогічний потенціал ігрових технологій у процесі формування здоров'язбережувальної компетентності молодших школярів. Обґрунтовано актуальність проблеми, яка зумовлена стійкою тенденцією погіршення стану здоров'я дітей молодшого шкільного віку та необхідністю пошуку ефективних методів виховання у них ціннісного ставлення до здоров'я. Проаналізовано сучасні наукові підходи і дослідження, що висвітлюють значення ігрової діяльності для гармонійного розвитку особистості дитини та формування навичок здорового способу життя. Визначено сутність поняття «здоров'язбережувальна компетентність», її компоненти і роль в освітньому процесі початкової школи. Окреслено класифікацію та різновиди ігрових технологій (дидактичні, сюжетно-рольові, рухливі, цифрові тощо), які доцільно застосовувати для формування знань, умінь і навичок здорового способу життя у дітей. З'ясовано, що комплексне використання ігрових технологій у освітньому процесі початкової школи та взаємодія з батьками учнів дозволяють ефективно формувати здоров'язбережувальну компетентність.

Ключові слова: ігрові технології, здоров'язбережувальна компетентність, молодші школярі, здоровий спосіб життя, навчально-ігрова діяльність, рухливі ігри, сюжетно-рольові ігри, гейміфікація.

Постановка проблеми. В умовах сучасного суспільства, яке зазначає екологічних, соціально-економічних викликів та інформаційних перевантажень, особливої ваги набуває завдання збереження і зміцнення здоров'я дітей і підлітків. Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті та інші

нормативні документи визначають пріоритетом виховання особистості, спрямованих на формування відповідального ставлення до власного здоров'я і здоров'я інших людей. Однак статистичні дані свідчать про кризовий стан здоров'я дітей: 30% учнів початкових класів мають послаблене здоров'я. У близько 90% сучасних школярів спостерігаються фізичні або психологічні проблеми, зростає поширення шкідливих звичок (паління, вживання алкоголю і наркотиків), що свідчить про недостатню ефективність традиційних підходів до формування здорового способу життя як у школі, так і в родині. Погіршення стану здоров'я дітей молодшого шкільного віку розглядається не лише як медична, а й як серйозна педагогічна проблема.

Гра традиційно посідає важливе місце у житті та розвитку дитини. Психологи і педагоги (К. Ушинський, В. Сухомлинський, Л. Виготський та ін.) одностайно підкреслювали виховну і навчальну цінність гри для молодшого віку. Вона – природна форма активності дітей, найдавніший і найдоступніший засіб навчання і виховання, що задовольняє пізнавальні та соціальні потреби дитини. В молодшому шкільному віці провідною є ігрова діяльність, тож використання ігор у навчанні дає змогу спиратися на внутрішню мотивацію учнів. Ігрова форма взаємодії вчителя й дітей робить освітній процес більш емоційним, захопливим і наближеним до життєвого досвіду учнів. Отже, застосування ігрових технологій розглядається як потенційно ефективний шлях формування у молодших школярів культури здоров'я та навичок здорового способу життя.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика формування здоров'язбережувальної компетентності учнів знаходиться в центрі уваги багатьох сучасних дослідників. У науковій літературі розкрито сутність поняття «здоров'язбережувальна компетентність» та обґрунтовано її значення як одного з ключових результатів початкової освіти (Н. Бібік, О. Гнатюк, О. Савченко, Н. Коваль та ін.). Дослідники підкреслюють, що здоров'язбережувальна компетентність є інтегральною характеристикою особистості, яка поєднує знання про здоров'я, ціннісні орієнтації та поведінкові навички, спрямовані на збереження і зміцнення здоров'я. Зокрема, А.Гомела зазначає, що ця компетентність включає сукупність знань про людину та її здоров'я, мотивів і потреб, які спонукають вести здоровий спосіб життя, а також умінь із самозбереження й саморегуляції здоров'я. У Державному стандарті початкової освіти здоров'язбережувальна компетентність визначена як здатність учня застосовувати в конкретній ситуації сукупність здоров'язбережувальних компетенцій та дбайливо ставитися до власного здоров'я й здоров'я інших людей [1]. Ця здатність охоплює фізичний, соціальний, психічний і духовний компоненти здоров'я, які мають формуватися упродовж навчання дитини.

Мета статті – висвітлити роль ігрових технологій у формуванні здоров'язбережувальної компетентності учнів молодшого шкільного віку.

Виклад основного матеріалу дослідження. Згідно з Державним стандартом початкової освіти, здоров'язбережувальна компетентність проявляється через готовність та здатність учня застосувати набуті знання про здоров'я в конкретних життєвих ситуаціях, вести себе безпечно й дбайливо щодо здоров'я [3]. До структури цієї компетентності входять компоненти: ціннісно-мотиваційний (усвідомлення цінності здоров'я, позитивна мотивація на здоровий спосіб життя), когнітивний (знання основ гігієни, правил безпеки, принципів раціонального харчування, розвитку і функціонування організму), діяльнісно-поведінковий (уміння практично застосовувати ці знання: дотримуватися правил гігієни, режиму дня, виконувати фізичні вправи, надавати само- і взаємодопомогу тощо) та рефлексивно-регулятивний (здатність контролювати свій стан, управляти емоціями, протидіяти шкідливим звичкам, приймати відповідальні рішення щодо здоров'я). Формування такої комплексної компетентності вимагає активних методів навчання, що забезпечують багаторазове тренування потрібних дій і поведінкових моделей у різних умовах [8]. Традиційні пасивні методи (наприклад, лекції, монолог вчителя) не забезпечують очікуваної ефективності, оскільки не створюють у дитини власного досвіду здорової поведінки. Натомість залучення школярів до активної діяльності, моделювання та програвання ситуацій, де потрібне застосування знань про здоров'я, сприяє виробленню необхідних умінь і усвідомленню їх значущості.

Під поняттям «ігрові технології» розуміємо сукупність методів навчання і виховання, побудованих на включенні учнів у ігрову діяльність (навчальну гру) з чітко поставленою педагогічною метою. Ігрові технології передбачають організацію навчального матеріалу та взаємодії учасників у формі гри – з елементами змагальності, визначеними правилами, ролями, ігровими ситуаціями, що моделюють реальні обставини. Унікальність і привабливість гри полягає в тому, що вона перетворює навіть рутинні навчальні дії на захопливі, сповнені емоційного змісту події. За словами дослідників, «цікавість уявного ігрового світу робить монотонну діяльність із запам'ятовування чи вправляння позитивною, а емоційність гри активізує всі розумові процеси дитини». Гра стимулює учня застосовувати знання у нових умовах, тим самим тренує практичні навички і гнучкість мислення [3]. Ігрові технології у навчанні молодших школярів базуються на принципі активної участі самих дітей у здобутті знань. Учень з пасивного «слухача» перетворюється на активного учасника освітнього процесу – співтворця навчальної ситуації. Це узгоджується з основними положеннями Концепції «Нова українська школа», яка наголошує на діяльнісному, партнерському підході в освіті й передбачає широке застосування інтерактивних методів навчання [4]. В освітньому процесі початкової школи ігрові технології можуть реалізовуватися як на уроках (у

межах різних предметів, особливо курсу «ЯДС» та фізичної культури), так і в позаурочній та виховній діяльності (фізкультхвилинки, рухливі перерви, гуртки, спортивні заходи, тренінги тощо).

Розглянемо основні види ігрових методів, що використовуються для формування у дітей культури здоров'я. Дидактичні ігри – це спеціально розроблені навчальні ігрові завдання, спрямовані на засвоєння конкретних знань або вправлення у вміннях. Вони можуть проводитися як частина уроку (наприклад, у вигляді вікторини, пазлу, кросворду, конкурсів) або як самостійна форма роботи. Дидактичні ігри з «оздоровчим» змістом допомагають непомітно для дитини засвоїти правила гігієни, основи безпеки, медико-біологічні знання тощо. Важливо, що молодші школярі, граючи, не помічають, що навчаються – для них це цікава діяльність, а не нудне заучування матеріалу. Прикладом такої діяльності може слугувати гра «Корисно – шкідливо», у процесі якої школярам пропонуються картки із зображеннями різних продуктів або звичок. Завдання полягає у тому, щоб розподілити їх на дві групи (корисні та шкідливі) і аргументувати власний вибір. У грі «Мозаїка здоров'я» молодші школярі збирають із пазлів прислів'я про здоров'я і пояснюють їхній зміст. Дидактичні ігри часто містять елемент змагання (хто швидше збере правильну піраміду харчування, хто більше назве способів зміцнення здоров'я тощо), що додатково підвищує мотивацію дітей.

Сюжетно-рольові ігри – один із найефективніших методів формування поведінкових компетентностей. Сутність рольової гри полягає в тому, що дітям надається певний сюжет (ситуація, близька до реального життя) і ролі, в яких вони повинні діяти відповідно до заданих обставин. У початковій школі сюжетно-рольові ігри доцільно застосовувати під час вивчення правил безпеки, основ здоров'я, етикету тощо. Наприклад, у процесі вивчення теми «Безпечний перехід дороги» учні можуть виконувати ролі пішоходів, водіїв та регулювальника, інсценуючи ситуацію на пішохідному переході. У грі «Лікар і пацієнт» діти відтворюють ситуацію відвідування лікаря: один школяр – лікар, інший – пацієнт, вони розігрують діалог про симптоми застуди і способи лікування. Такі ігри моделюють зміст здоров'язбережувальної діяльності, відповідні ролі та систему взаємин, що дозволяє школярам закріпити життєво важливі навички і поведіння. У сюжетно-рольовій формі школярі непомітно для себе навчаються правильно діяти у різних обставинах, що стосуються здоров'я: викликати допомогу під час пожежі або нещасному випадку, надавати першу допомогу у разі порізу, доглядати за молодшим братиком, обирати корисні продукти в магазині тощо.

Науковці зазначають, що у рольовій грі закріплюються життєві навички, які сприяють усім складовим здоров'я – фізичній, соціальній, психічній і духовній [5]. Важливо під час підготовки таких ігор продумати сценарій, забезпечити атрибути (наприклад, іграшковий телефон для виклику «101», аптечку для гри «Школа першої допомоги» тощо) та після завершення гри провести обговорення: що вдалося, які правила треба пам'ятати, чого навчилися.

Окрему групу становлять рухливі (активні) ігри, які використовуються переважно на уроках фізичної культури, під час фізкультхвилинок і на перервах, а також у гуртковій роботі та в процесі проведення спортивних свят. Рухливі ігри мають на меті не лише розважити дітей, але й розвивати їхні фізичні якості (спритність, швидкість, координацію рухів), знімати психоемоційне напруження, формувати позитивне ставлення до рухової активності. Правильно дібрані рухливі ігри створюють у школярів радісний емоційний настрій, поліпшують роботу серцево-судинної й дихальної систем, тренують м'язи, тобто виконують оздоровчу функцію. Фізичний розвиток – це важлива складова здоров'я, тому формування здоров'язбережувальної компетентності неможливе без залучення дітей до активних рухів.

У початковій школі великого значення набувають фізкультхвилинки – короткі динамічні паузи під час уроків, які теж часто проводяться в ігровій формі. Наприклад, молодші школярі можуть перевтілитися на «тваринок» і виконують відповідні рухи, або брати участь у грі «Встигни присісти за 5 секунд» тощо. Такі ігри дозволяють зняти втому, активізувати кровообіг, попередити порушення постави від тривалого сидіння [6].

На уроках фізкультури використовується безліч естафет, командних ігор, спортивних змагань між групами школярів, що не лише зміцнює здоров'я, а й виховує командний дух, почуття взаємопідтримки, вольові якості. Досвідчені вчителі початкових класів проводять рухливі ігри на перервах – короткі забави, що дають учням можливість переключитися між уроками, активно порухатися і зняти напруження. Наприклад, гра «Гусениця»: діти шикуються один за одним і рухаються у межах класу, повторюючи рухи «голови» – першого учня. Під час гри «Хвиля колом» діти сидять у колі на стільцях, зайвий учасник в центрі намагається сісти на вільний стілець, поки всі швидко пересуваються то ліворуч, то праворуч за командою ведучого. Такі веселі активності сприяють позитивним емоціям, дружньому спілкуванню, знімають втому, і разом з тим, виховують у дітей потребу регулярно рухатися. Педагоги зазначають, що систематичне застосування рухливих ігор в освітньому процесі формує у молодших школярів стійкий інтерес до занять фізичною культурою. Учні починають із задоволенням виконувати фізичні вправи, і як результат, у них закріплюються базові рухові

навички та здорові звички (зарядка щоранку, рухова активність у вільний час тощо) [7].

Для того, щоб ігрові методи приносили максимальну користь у формуванні здоров'язбережувальної компетентності, їх слід упроваджувати системно – на різних етапах освітньої діяльності, у різноманітних формах роботи. Важливою є роль учителя початкових класів, який повинен планувати уроки з включенням ігрових прийомів, враховуючи тему і мету. Особливо широкі можливості для формування здоров'язбережувальної компетентності надає предмет «Я досліджую світ». Відповідно до програми НУШ цей курс орієнтований на практичне навчання дітей правилам безпечної поведінки і здорового способу життя [2]. Рекомендовано проводити уроки з максимальним залученням учнів до активних дій, а саме: моделювання реальних життєвих ситуацій (наприклад, імітувати ситуацію «Дзвінок незнайомця у двері, коли ти сам удома»), виконання практичних вправ (накласти пов'язку на умовну рану, розпізнати небезпечні предмети на майданчику), рольові ігри (інсценізація казки про Вітамінчика, драматизація сюжету «Шкідливі звички – суд над Цигаркою» тощо), дидактичні ігри (вікторини «Корисно чи шкідливо?», «Що в аптечці?»), ігри-змагання (конкурси малюнків «Я і спорт», змагання команд «Знавці здоров'я») тощо[4]. Навчання на таких уроках носить діяльнісний характер – учні не просто слухають, а діють, ухвалюють рішення, обговорюють ситуації, беруть участь в іграх і роблять висновки. Педагоги підкреслюють, що емоційність і наочність навчального матеріалу з основ здоров'я є вирішальним чинником у вихованні в дітей свідомого ставлення до безпеки і здоров'я [5]. Тому на уроках активно використовуються ілюстрації, презентації, тематичні відео, а також цікавий пізнавальний матеріал у формі казок, віршів, загадок, ребусів, прислів'їв – все, що можна реалізувати в ігровому форматі або творчого завдання. Наприклад, на уроці під час вивчення теми, пов'язаної з гігієною, вчитель може розповісти казку про Мікроба-Нечупару, який боявся мила, після чого запропонувати учням намалювати цього персонажа та придумати продовження історії. У межах теми «Режим дня» доцільно організувати ігрове домашнє завдання: школярі виступають у ролі репортерів і беруть інтерв'ю у своїх батьків про те, як вони дбають про власне здоров'я щодня. Така діяльність викликає інтерес у молодших школярів, дає простір для творчості і водночас забезпечує багаторазове повторення і практику корисних дій, що дуже важливо для закріплення компетентностей [2].

Ігрові технології необхідно залучати і в позакласну роботу, присвячену тематиці здоров'я. Це можуть бути бесіди-ігри під час класної години, тематичні квести («У пошуках скарбів здоров'я»), рольові тренінги спрямовані на

формування навичок спілкування та вміння відмовлятися від небезпечних пропозицій, спортивні свята («Тато, мама, я – спортивна сім'я»), оздоровчі заходи на свіжому повітрі тощо. Використання ігрових форматів у подальшій роботі підвищує зацікавленість учнів, викликає яскраві емоції і сприяє формуванню цінностей здорового способу життя.

Практика засвідчує, що високих результатів можна досягти, організовуючи сімейні ігрові заходи, у яких діти беруть участь разом з батьками. Такі форми роботи не лише сприяють зміцненню здоров'я, а й об'єднують родину навколо спільних цінностей здорового способу життя. Співпраця школи і сім'ї у формуванні культури здоров'я дітей має надзвичайно важливе значення [8]. З цією метою класні керівники проводять просвітницькі бесіди, семінари для батьків, де також застосовують елементи гри (наприклад, імітаційні ігрові ситуації, як-от: «Дитина захворіла, що робити?», спільні руханки батьків та їх дітей тощо).

Застосування ігор у процесі навчання і виховання молодших школярів дає комплексний позитивний ефект. Насамперед, значно зростає мотивація та зацікавленість дітей у навчанні. Учні молодшого віку за своєю природою активні та емоційні. Навчання, організоване у формі гри, приносить їм радість і задоволення. Як наслідок, підвищується пізнавальна активність, діти більше уваги приділяють предмету, з'являється внутрішня мотивація дізнатися нове або навчитися чогось практичного [9]. Друга важлива перевага – подолання стресу і страху перед помилкою. Гра створює невимушену атмосферу: школярі не бояться відповідати, діяти, адже будь-яку помилку можна виправити, «переграти». Це особливо актуально при відпрацюванні нових поведінкових навичок. Наприклад, надання домедичної допомоги або спілкування з незнайомцями. Діти в ігровій формі, без моралізаторства, набувають необхідних знань, умінь і навичок здорового способу життя [1]. Активна участь в ігрових сюжетах і рольових вправах сприяє також розвитку соціальних і комунікативних компетентностей учнів. Вони навчаються працювати в команді, домовлятися, співчувати, дотримуватися правил. Крім того, гра має серйозний виховний потенціал: у процесі дотримання ігрових правил, рольових вимог діти привчаються контролювати свою поведінку, розвивають увагу, витримку, дисциплінованість [10]. Дослідники підкреслюють, що гра, будучи за своєю суттю поліфункціональною діяльністю, одночасно впливає на інтелектуальний, фізичний, моральний і емоційний розвиток дитини. Отже, впровадження ігрових технологій у здоров'язбережувальну освіту забезпечує цілісний підхід – формується не тільки знання про здоров'я, але й ставлення і звички, цінності та вольові риси, потрібні для їх реалізації в житті.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Ігрові технології є важливим засобом формування здоров'язберезувальної компетентності молодших школярів, оскільки вони роблять процес навчання основам здоров'я цікавим, емоційно насиченим і практично орієнтованим. У грі діти активніше засвоюють знання про здоров'я і безпеку, набувають власного досвіду здорової поведінки, що сприяє тривалішому закріпленню необхідних навичок. Ігрова форма знімає психічну напругу, страх помилитися, підвищує внутрішню мотивацію учнів до ведення здорового способу життя. Комплексне використання різних видів ігор забезпечує розвиток усіх компонентів здоров'язберезувальної компетентності: дидактичні ігри формують знання та інтелектуальні вміння; сюжетно-рольові відпрацьовують поведінкові моделі й соціальні навички, рухливі та спортивні зміцнюють фізичне здоров'я й мотивацію до активності. У поєднанні вони створюють синергетичний ефект, виховуючи в дітей цілісне усвідомлення цінності здоров'я та вміння піклуватися про нього у фізичному, психічному та соціальному вимірах. Ефективність ігрових технологій залежить від умов їх реалізації: ігри мають відповідати віковим та індивідуальним особливостям учнів, освітнім цілям, поєднуватися з іншими формами діяльності та відбуватися в атмосфері доброзичливості та взаємоповаги. Важливу роль відіграє компетентність учителя, його здатність фасилітувати гру й робити виховні акценти, адже за належного підходу ігрові методи приносять високу педагогічну віддачу. Ігрові технології сприяють не лише засвоєнню теоретичних знань, а й формуванню стійких здорових звичок і цінностей: через багаторазове програвання життєвих ситуацій (миття рук, дії при пожежі, відмова від небезпечних пропозицій) учні доводять навички до автоматизму, формують відповідальність і усвідомлення здоров'я як найвищої цінності, що потребує щоденних зусиль. Перспективи подальших досліджень полягають у розробці цифрових ігрових ресурсів для здоров'язберезувального навчання, зокрема комп'ютерних ігор, онлайн-платформ і мобільних додатків, які поєднують ігровий формат з освітнім змістом.

Перспективним напрямом є гейміфікація освітнього середовища, оцінювання результатів формування здоров'язберезувальної компетентності та вивчення довгострокового ефекту впливу ігрових технологій, що дасть змогу удосконалити педагогічні підходи до виховання нового покоління, здатного свідомо та відповідально ставитися до власного здоров'я.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бібік Н.М. Компетентнісний підхід: рефлексивний аналіз застосування. *Педагогіка і психологія*. 2004. № 4. С. 3–13.
2. Марко М.М. Педагогічні можливості навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія «Педагогіка та психологія»*. 2017. № 3(2). С. 144–147.
3. Gkintoni E., Magriplis E., Vantaraki F. et al. Transforming Primary Health Education through Digital Game-Based Learning: Cross-National Behavioral Evidence from the iLearn4Health Platform. Preprint. 2025. (v1) doi:10.20944/preprints202505.0048.v1.
4. Гнатюк О.В. Формування здоров'язбережувальної компетентності учнів початкової школи в сучасних умовах навчання. *Наукові записки Інституту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України*. 2020. Вип. 10. С. 45–53.
5. Суровицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів. *Молодь і ринок*. 2014. № 2 (109). С. 170–174.
6. Uzşen H., Başbakkal Z.D. A Game-based Nutrition Education: Teaching Healthy Eating to Primary School Students. *Journal of Pediatric Research*. 2019. № 6(1). P. 18–23.
7. Тарасенко Г.С. (ред.) Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: навч.-метод. посібник. Київ: Видавничий дім «Слово», 2010. 320 с.
8. Божко О.В. (упоряд.) Формування в молодших школярів здоров'язбережувальної компетентності. Харків: Вид. група «Основа». 2014. 144 с.
9. Вуков V. Yu., Lytvynova S.H., Melnyk O.M. Ефективність навчання з використанням електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. 62(6). С. 34–46.
10. Uzşen H., Başbakkal Z.D. A Game-based Nutrition Education: Teaching Healthy Eating to Primary School Students. *Journal of Pediatric Research*, 2019. 6(1). P. 18–23.
11. Alotaibi M.S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2024. № 15. 1307881.

REFERENCES

1. Bibik N.M. Kompetentnisnyi pidkhdid: refleksyvnyi analiz zastosuvannia [Competency-based Approach: Reflective Analysis of the Use]. *Pedahohika i psykholohiia*. 2004. No. 4. S. 3–13. [in Ukrainian]
2. Marko M.M. Pedahohichni mozhlyvosti navchalno-ihrovykh tekhnolohii v osvitnomu protsesi pochatkovoї shkoly [Pedagogical Possibilities of Educational and Gaming Technologies in the Educational Process of Primary School]. *Naukovyi visnyk Mukachivskoho derzhavnoho universytetu. Seriiia «Pedahohika ta psykholohiia»*. 2017. No. 3(2). S. 144–147. [in Ukrainian]
3. Gkintoni E., Magriplis E., Vantaraki F. et al. Transforming Primary Health Education through Digital Game-Based Learning: Cross-National Behavioral Evidence from the iLearn4Health Platform. Preprint. 2025. (v1) doi:10.20944/preprints202505.0048.v1.
4. Hnatiuk O.V. Formuvannia zdoroviazberezhualnoi kompetentnosti uchniv pochatkovoї shkoly v suchasnykh umovakh navchannia [Formation of Health-preserving Competence among Primary School Students in Modern Learning Conditions]. *Naukovi zapysky Instytutu psykholohii im. H.S. Kostiuka NAPN Ukrainy*. 2020. Vyp. 10. S. 45–53. [in Ukrainian]
5. Surovytska M. Vplyv hry na rozvytok osobystosti molodshykh shkoliariv [The Influence of Game on the Development of the Personality of Primary Schoolchildren]. *Molod i rynek*. 2014. No. 2 (109). S. 170–174. [in Ukrainian]

6. Uzşen H., Başbakkal Z.D. A Game-based Nutrition Education: Teaching Healthy Eating to Primary School Students. *Journal of Pediatric Research*. 2019. No. 6(1). R. 18–23.

7. Tarasenko H.S. (red.) Orhanizatsiia dytiachoi ihrovoi diialnosti v konteksti nastupnosti doshkilnoi ta pochatkovoї osvity [Organization of Children’s Play Activities in the Context of the Continuity of Preschool and Primary Education]: navch.-metod. posibnyk. Kyiv: Vydavnychi dim «Slovo», 2010. 320 s. [in Ukrainian]

8. Bozhko O.V. (uporiad.) Formuvannia v molodshykh shkoliariv zdoroviazberezhualnoi kompetentnosti [Formation of Health-preserving Competence in Primary Schoolchildren]. Kharkiv: Vyd. hrupa «Osnova».2014. 144 s. [in Ukrainian]

9. Bykov V.Yu., Lytvynova S.H., Melnyk O.M. Efektyvnist navchannia z vykorystanniam elektronnykh osvitnikh ihrovykh resursiv u pochatkovii shkoli [The Effectiveness of Teaching Using Electronic Educational Game Resources in Primary School.]. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*. 2017. No. 62(6). S. 34–46. [in Ukrainian]

12. Uzşen H., Başbakkal Z.D. A Game-based Nutrition Education: Teaching Healthy Eating to Primary School Students. *Journal of Pediatric Research*, 2019. 6(1). P. 18–23.

13. Alotaibi M.S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2024. No. 15. 1307881.

THE ROLE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF HEALTH-SAVING COMPETENCE AMONG PRIMARY SCHOOLCHILDREN

Alina VAKOLIUK

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Theory and
Methods of Education Department of
Rivne State University for the Humanities,
Rivne, Ukraine
ORCID: 0000-0003-1545-0867
e-mail: alina.vakoliuk@rshu.edu.ua

Oleh CHEPURKA

Doctor of Philosophy (PhD),
Associate Professor at the Department of Biology, Human Health and Physical Therapy
Rivne State University for the Humanities,
Rivne, Ukraine
ORCID: 0000-0002-3164-4832
e-mail: o.chepurka@gmail.com

Abstract. The article examines the pedagogical potential of gaming technologies in the process of developing health-saving competence in primary school pupils. The relevance of the issue is determined by the persistent trend of deterioration in the health of primary school children and the need to find effective methods of educating them to value health. It analyses contemporary scientific approaches and research that highlight the importance of play activities for the harmonious development of a child’s personality and the formation of healthy lifestyle skills. It defines the essence of the concept of health-saving competence, its components and its role in the educational process of

primary school. The classification and types of game technologies (didactic, role-playing, active, digital, etc.) that are appropriate for the formation of knowledge, abilities and skills of a healthy lifestyle in children are outlined. It has been found that the comprehensive use of game technologies in the educational process of primary school and interaction with parents of pupils allow for the effective formation of health-saving competence. Prospects for further research lie in the development of digital gaming platforms and methods of gamification of health-saving education, as well as in the long-term monitoring of the impact of educational gaming technologies on the behavioural habits and health status of pupils.

Keywords: gaming technologies, health-saving competence, primary school students, healthy lifestyle, educational gaming activities, active games, role-playing games, gamification.

Стаття надійшла до редакції 18.08.2025 р.

Стаття прийнята до друку після рецензування 02.09.2025 р.