3.Zanevskyi I.P. (2011) Accuracy of physical health assessment scales. Part 1. Interpolation and extrapolation of the rating scale. *Physical activity, health and sports*. No. 2. P. 8–19.

4.Mykhaylov Vol. V., Korostylova Yu.S., Mykhaylov Vit. V. (2024) Accuracy of calculating the optimal body weight of students according to the men's formula. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15. Scientific and Pedagogical Problems of Physical Culture (Physical Culture and Sports.* No 1 (173), P. 97–105. DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.1(173).22

5.Mykhaylov Vol. V., Korostylova Yu.S., Mykhaylov Vit. V. (2023) Body weight norms of female candidates for admission to higher military educational institutions. *Military education.* Kyiv, NUOU, No. 1 (47). P. 164-179. DOI: https://doi.org/10.33099/2617-1783/2023-47/161-176

6.Mykhaylov Vol. V., Korostylova Yu.S., Mykhaylov Vit. V. (2022) The norm and optimal value of body weight, which are obtained by body constitution of students who are candidates for reserve commissioned officers course. *Military Education.* Kyiv, *NDUU*, No 2 (46). P. 161-174. DOI: https://doi.org/10.33099/2617-1783/2022-46/161-174

7.Mitchenko O. I., Mamedov M. N., Kolesnyk T. V., Deev A D., Romanov V. Yu., Kulyk O. Yu. Shkryoba A. O. (2015) Prevalence of arterial hypertension in the urban population of Ukraine depending on degree and type of obesity. *International journal of endocrinology*. No. 3. P. 13-19.

8.Order of the Ministry of Defence of Ukraine No. 490 dated August 18, 2023. On approval of the Amendments to the Regulation on military medical examination in the Armed Forces of Ukraine.

9.Order of the Ministry of Defence of Ukraine. August 1, 2011 No. 466. On approval of changes to the regulation on military medical examinations in the Armed Forces of Ukraine.

10. Order of the Ministry of Defence of Ukraine. August 5, 2021 No. 225. On approval of the Instruction on physical training in the system of the Ministry of Defence of Ukraine.

11. Order of the Minister of Defence of Ukraine. August 14, 2008, No. 402. On approval of regulations on military medical examinations in the Armed Forces of Ukraine.

12. Nevedomska E.O. (2018) Human physiology: a study guide for practical and independent work for university students. *Borys Grinchenko Kyiv University*, 52 p.

13. Petrachkov O. V. (2016) Excess body weight as an indicator of declining physical health. *Military education NUOU*, Kyiv, No. 2, P. 176-183. DOI: https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.1.55-59

14. Petrachkov O. V., Yarmak O.M., Mykhaylov V.V. (2023) Changes in the morphological status of cadets of military higher education institutions under the legal regime of martial law. *Theory and methodology of physical education and sports.* No 1. P. 55-59. DOI: https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.1.55-59

15. Primachenko V.I. Obesity as an actual medical problem of the 21st century: a modern view of the disease of mankind (2018). *Problems of ecology and medicine*. No. 22. P. 5-6, 25-27.

16. Suspo V.V., Mykhaylov V.V. (2023) Analysis of control systems of physical fitness of soldiers with deviations in the normal state of health. *Physical Education and Sports*. (4), 64-72. DOI: https://doi.org/10.26661/2663-5925-2023-4-08

17. Army Height And Weight Standards (2022) https://www.operationmilitarykids.org/army-height-and-weight-standards/

18. Army Height and Weight Standards (2022) https://usarmybasic.com/army-physical-fitness/army-height-weight-standards.

19. DoD overhauls its body composition and fitness (2022) policyhttps://www.militarytimes.com/news/your-military/2022/03/21/dod-overhauls-its-body-composition-and-fitness-policy/

20. U.S. Army Weight Charts. Weight charts and body fat percentages for male and female soldiers (2018) https://www.thebalancecareers.com/weight-charts-3344603

*21.* United States Military Body Fat Standards (2020) https://www.liveabout.com/united-states-military-body-fat-standards-3356944.

**DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.5(178).26**
**УДК 796.1/3-021.388:612.6.05(477.82)**

***Мудрик С. Б.***
***кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент,***
***доцент кафедри фізичної культури,***
***Комунальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж»***
***Волинської обласної ради, м. Луцьк***
***https://orcid.org/0000-0002-6385-4009***

## МІНЛИВІСТЬ ІГОР У ПРОЦЕСІ РОЗВИТКУ ЛЮДИНИ

*У статі розглянуто етапи розвитку ігрової культури від інстинктивно-споглядальних та копіювальних до соціалізації та свідомого виховання грою. Показано міжпоколінну трансформацію і поступовий перехід ігрової інформації від природних інстинктів до осмисленого практичного використання гри та розширення видів ігрової діяльності. Визначено вплив соціального середовища на розвиток ігрової діяльності. Метою роботи є історичний аналіз розвитку ігрової діяльності, як основи регулювання культурних відносин в процесі розвитку людини. Наукова новизна полягає у з'ясуванні історичних етапів розвитку гри, що є внутрішньою необхідністю існування живого*

*організму із збереженням якості та зміною його соціального якісного стану. Висновки. Зберігаючи свою біологічну основу людина протягом мільйонів років перетворювала ігри з інстинкту в соціальне явище. Гра в давні часи за своєю природою була наслідуванням (спостереження за поведінкою тварин, явищами природи) з елементами рухового досвіду. Зміна природи, людини, виробничої діяльності, суспільних відносин людина соціалізувала гру яка стала необхідним засобом виховання і загартування організму. Із зміною суспільних відносин, роль гри, як принципу духовного, психічного, розумового та фізичного розвитку людини поступово зростала. Завдяки суб'єкту, наділеному мисленням, який постійно поновлював свій життєвий досвід, гра стала більш змістовною і необхідною. Вона набула потенційної можливості адаптуватися до будь-яких кліматично-географічних умов. З кожним етапом розвитку людини по-новому формувалася сутність гри як соціального явища.*

***Ключові слова:*** *гра, ігрова культура, соціалізація, розвиток.*

***Serhii Mudryk. Variability of games in the process of human development.*** *The article focuses on the stages of gaming culture development from instinctively contemplative and copycat to socialization and conscious education through games. Special attention is given to the intergenerational transformation and gradual transition of game information from natural instincts to meaningful practical use of the game and expansion of game activities. The influence of the social environment on the development of game activities is revealed. The goal of the research is the historical analysis of the development of game activity, as the basis of regulation of cultural relations, in the process of human development. The scientific novelty consists in clarifying the historical stages of the game development, which is an internal necessity of the existence of a living organism, with the preservation of quality and a change in its social qualitative state. Conclusions. For millions of years a man, maintaining his biological basis, has transformed games from an instinct into a social phenomenon. In ancient times the game by its very nature was the imitation (observation of animal behaviour, natural phenomena) with elements of motional experience. In the process of industrial activity, with the change of social relations a man socialized the game, which became a necessary means of education and hardening of the body. With the change of social relations the role of a game, as the principle of spiritual, mental, intellectual and physical development of a man, gradually increased. Thanks to the subject endowed with thinking, who constantly replenished his life experience, the game became more meaningful and necessary. It acquired a potential opportunity to adapt to any climatic and geographical conditions. With each stage of human development the essence of the game as a social phenomenon was formed in a new way.*

***Key words:*** *game, gaming culture, socialization, development.*

**Постановка проблеми.** Гра притаманна як людям, так і тваринам. Вона входить до п'яти ієрархічних рівнів: організм, група, організація, громада, суспільство. Чим вищий рівень біологічної системи, тим більша здатність гри набувати нових ознак і властивостей. Тварина пристосовується до природи, а людина не лише пристосовується, а й пристосовує природу до себе і, завдяки механізму ігрового мислення, гру перетворює в діяльність, яка має свідомий, осмислений і цілеспрямований характер. Згідно еволюційного вчення, рухливі ігри необхідно розглядати як часткове філогенетичне питання в загальній картині біологічної еволюції – планомірного історичного розвитку, живої природи, що включає зміни генетичного складу популяцій, формування, адаптації, утворення і вимирання видів, перетворення біогеоценозів й біосфери загалом. Ці зміни відбувалися сотні мільйонів років із моменту виникнення життя, вони є продуктом і об'єктом еволюції та являють собою основу вивчення еволюції будь-якого масштабу, зокрема і походження та розвитку ігор.

Тому дослідження гри на кожному етапі розвитку людини доповнить історію ігрової культури, що є однією з найзагадковіших сторін поведінки живих організмів.

**Метою** роботи є історичний аналіз розвитку ігрової діяльності, як основи регулювання культурних відносин в процесі розвитку людини.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** На основі останніх досліджень і публікацій встановлено, що проблемі розвитку ігрової культури від початку роду людського до античних часів не приділялась увага.

Перші зачатки регулювання ігрових відносин між гравцями ми знаходимо в збірнику законів Хаммурапі (Вавілонія), трактат Артхашастра і «Закони Ману» (Стародавня Індія), Вчення Конфуція (Китай), Месоамериканські кодекси (Доколумбова Америка). На основі їх ми можемо простежити перші риси свідомого окультурення ігрової діяльності.

Багато досліджень ігрової культури стосується періоду античних часів Давньої Греції та Стародавнього Риму та подальшого розвитку суспільства.

Тому і постає питання дослідити початки зародження ігрової культури, її розвиток та виокремлення різних видів ігрової діяльності на сучасному етапі.

**Виклад основного матеріалу.** На основі палеонтологічних знахідок, виявлених на різних материках Старого світу простежується еволюція ігор від антропоморфних приматів пізньотретинного і ранньочетвертинного періодів до сучасної людини.

На підставі дослідження кісткових останків людей, їхніх знарядь праці, умов проживання, розвиток гри можна розділити на два періоди:

1) Гра, що формувалася від інстинктивно-споглядальних до перших рис несвідомого виховання. Вона була властива передлюдям (австралопітекам), прадавнім (архантропам) і древнім (палеоантропам) людям: Олдувайська ігрова культура (2 600 000 – 500 000 р. до н.е.); рання Ашельська ігрова культура (1 500 000 – 400 000 р. до н.е.); пізня Ашельська ігрова культура (400 000 – 150 000 р. до н.е.); Мустьєрська ігрова культура (300 000 – 35 000 р. до н. е.).

2) Гра сучасного вигляду: соціалізація (процес засвоєння індивідом зразків поведінки, психологічних установок, соціальних норм і цінностей, знань, навичок, що дають йому змогу успішно функціонувати в суспільстві) та свідоме

виховання (спрямованість виховного впливу), що властиве лише людині розумній (Homo sapiens): антична ігрова культура (4 тис. до н. е – 5 ст. н. е.); ігрова культура середніх віків (5-14 ст.); ігрова культура епохи Відродження або Ренесансу (14–16 ст.); ігрова культура доби Бароко і Просвітництва (кінець 16–19 ст.); ігрова культура Новітнього часу (кінець 19–20 ст.).

Поява в кінці міоцену (понад 5 млн. років тому) гомнід як окремого сімейства (до безпосередніх представників прадавніх людей відносять австралопітеків, один з перших рівнів становлення людини) та завдяки біологічним змінам, гра поступово почала відокремлюватися від тваринного інстинкту. Пройшли мільйони років, доки вона набула сучасного призначення.

Саме з первісної доби почали формуватися як сама людина, суспільна організація [3], так і культові, ритуальні та обрядові дійства, у яких гра знайшла своє місце.

Первісна гра є праматір'ю усіх існуючих видів ігор. Майже всі важливі події в житті первісної людини відзначалися ритуальними та обрядово-ігровими дійствами: страх перед стихіями природи, народження, смерть, війна, обрання нового вождя, зцілення хворого тощо.

Спочатку ці дійства були спонтанними. Колективні та індивідуальні рухи виконувалися безладно й хаотично. З часом вони поступово стали набувати смислового значення. Вкладаючи в рухи змістовий смисл, первісна людина просила у вищих сил природи достатку їжі, захисту свого племені й житла від хижих тварин і ворожих племен, дощу, сонячного світла, родючості, порятунку від негоди, вдалого полювання тощо. Ігрові дійства такого значення й досі можна побачити на островах південної частини Тихого Океану, в Африці, в Центральній і Південній Америці.

Більшість ігор тихоокеанських островів мають соціальну, магічну і релігійну природу. У традиціях різних островів спостерігається певна ігрова спільність. Наприклад, досить поширений ритуальний танець-гра зі зброєю, причому особливою популярністю вона користується серед мешканців Фіджі.

У народу Самоа типові сидячі ігри, в яких майстерно виконуються рухи верхньої частини тулуба під сплески в долоні або під стук маленьких дерев'яних паличок (учасники гри накульгують навколо «каліки», який несподівано вибухає сміхом і високо підстрибує). Ця гра символізує перемогу людини над недугою.

У Новій Зеландії ігри характерні з синхронними рухами усім тілом і вигуками. У зв'язку зі складністю рухів, у них беруть участь лише чоловіки. Деякі ігри пройняті гумором у зв'язку зі швидкою зміною виразу обличчя і голосовим відтворенням мови та звуків тварин.

Ігрова культура первісної доби відігравала велику роль у житті прадавньої людини. Ігри на різних стадіях соціокультурного розвитку містили в собі характерні специфічні риси від інстинктивно-споглядальних та копіювальних до соціалізації і свідомого виховання (табл. 1). У них поступово протягом багатьох тисячоліть закладалися культурні норми (правила поведінки) і цінності (добро і зло, правильне і неправильне, обов'язкове й необов'язкове). Гра регулювала поведінку дитини і дорослого у певних соціальних умовах. Змінювалася орієнтація прадавньої людини та змінювалась форма і структура гри, розповсюджуючись поступово на різні континенти.

На основі антропології міжпоколінна трансформація і передача культурної інформації дає змогу простежити еволюційний хід розвитку ігор від природних інстинктів до осмисленого практичного їх використання (табл. 1), розповсюдження по континентах і до збереження культурної ігрової спадщини кожного народу. Найбільшу роль у розвитку гри всіх народів відігравали суспільні відносини.

Таблиця 1

**Умовний поділ етапів розвитку ігрової культури**

| Етапи становлення гри | Ігри | Давні люди | Роки (до н.е.) | Доба |
|---|---|---|---|---|
| **I етап** | Інстинктивно-споглялальні, копіювальні | ***Австралопітеки*** | 5.5 млн.– 2.3 млн. | **Давня кам'яна доба** |
| **II етап** | Спостереження, випробування | ***Архантропи*** *Пітекантропи* | 1,8 млн.–500 тис. | ***Палеоліт*** |
| **III етап** | Примітивні колективні ігрові дії | *Синантропи* | 700–300 тис. | *Ранній палеоліт* |
| **IV етап** | Початки несві-домих ритуаль-них ігрових дій і відокремллення дитячих | *Гейдельбергзька людина* | 600–150тис. | |
| **V етап** | Абстрактне мислення у ритуальних дійствах та іграх | ***Неандертальці*** | 250–30 тис.<br>125 тис. | |
| **VI етап** | Перші риси свідомого ви-ховання у грі | ***Кроманьйонці*** | 40–35 тис.<br>40–12 тис. | *Середній палеоліт* |
| **VII етап** | Соціалізація і | | 10 тис.<br>8–5тис. | *Пізній палеоліт*<br>**Середня кам'яна доба**<br>***Неоліт***<br>**Нова кам'яна доба** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | свідоме вихо-вання грою | | 4 тис.<br>3–1 тис. | ***Енеоліт***<br>**Мідна доба**<br>**Бронзова доба**<br>**Залізна доба** |

Провідним і визначальним етапом виникнення перших рис ігрового мистецтва та удосконалення гри стали суспільно-трудові відносини як основи організованого суспільства.

Знайдені в житлах кроманьйонців малюнки із зображенням різних епізодів їхнього життя, вироби знарядь праці, оздоблених різьбою, свідчать про здатність перших сучасних людей до організованих колективних ігрових дійств, які містили в собі певні елементи виховного процесу, а саме: мислення, абстрагування, привчання до праці; вміння полювати й рибалити, будувати житло, виробляти знаряддя праці, спостерігати за явищами природи, приручати тварин, оберігати нащадків та літніх людей, зберігати традиції і звичаї.

Верхній палеоліт характеризується винаходом списа і списометалок, кістяних наконечників списів і гарпунів, кам'яних сокир і різців. У результаті таких виробів у складному й тривалому процесі виживання людина фізично вдосконалювалася, вдосконалювалося її життя і зміст рухових дій, поповнювався ігровий досвід.

Прогресивним явищем у фізичній і духовній культурі періоду мезоліту (X–VII тис. до н. е.) став винахід лука і стріл, наконечників копій, метальних дротиків, гарпунів, одомашнення диких тварин, що значною мірою підвищило продуктивність гри. Людина часів мезоліту вперше винайшла човен, весла, гачок із борідкою – все необхідне для ловіння риби. З'явилися ігри з використанням зброї, з ототожненням тварин, із використанням знарядь праці, міфічних образів.

В період родоплемінних відносин (посилаючись на розрізнені епізодичні свідчення літописців та іноземних мандрівників, археологічні дані, міфи та перекази народів), гра займала особливе місце в житті людей. Вона, проявляючись через певну систему обрядів, відображала світоглядні та філософські погляди народу. Дорослі залучали дітей з раннього віку до культових та ритуальних дійств (моління про врожай, різноманітні закличні дії, звернення до сил природи, духів добра і зла) [2; 3; 4; 5], танців, хороводів, у яких частково або повністю (залежно від події) були присутні ігри та забави з відображенням елементів землеробства, полювання, рибальства, весілля, народження дитини, військових подій тощо. Внаслідок таких ігор діти набували для життя необхідних умінь і навичок, максимально наближаючи себе до природи.

Значне удосконалення ігор відбувалося в Мідну, Бронзову, а потім і в Залізну добу (табл. 2). Гра певною мірою соціалізувалася й набула форм свідомого виховання.

Таблиця 2

**Спрямування ігрової культури періоду рабовласницького ладу**

| Античний світ | Древній Китай | Стародавня Індія | Давня Африка | Доколумбова Америка |
|---|---|---|---|---|
| Сповідування культу краси і гармонії тіла | Сповідування гармонії тіла, душі і природи | Сповідування куль-ту землі, жінки, вогню, тварин. Жертвоприношен-ня | Сповідування культу Фара-она, сонця, тварин (бик Апіс, жук-скоробей). Культ смерті | Сповідування культу приро-ди: птахи, тва-рини, рослини, небесні світи-ла. Жертвопри-ношення |
| Фізичні вправи, ігри та ритуали спрямовані на будову тіла | Фізичні впра-ви, ігри, риту-али, медитація спрямовані на поєднання тіла, душі й природи | Фізичні вправи, іг-ри, ритуали спря-мовані для перехо-ду після смерті в інший світ (життя після смерті) | Фізичні впра-ви ігри, риту-али спрямо-вані на услав-лення царів, богів, без-смертя, вша-нування смерті | Фізичні впра-ви, ігри, ритуа-ли пов'язані із силами приро-ди, духами добра і зла. Підпорядкова-ність шаманам |
| Вплив на поведін-ку людей, регулю-вання їх відносин, формування мас-штабу поведінки (стандарти, етало-ни); вільне розгор-тання фізичних сил, настроїв, сим-патій і антипатій | Моральне само-вдосконалення, взаємовідносини між особистістю і суспільством, повага до стар-ших, допомога ближньому, тра-диції родинних стосунків | Вплив каст на лю-дину – за поход-ження професією, звичаями, законами:<br>1) брахмани (жерці);<br>2) кшатрий (воїни);<br>3) вайши (землеро-би, ремісники);<br>4) шудри (раби) | Віра в над-природні си-ли і небесні світила, обожнення предметів і тварин | Віра в надпри-родні сили, бе-режливе став-лення до рос-лин і тварин (усе живе має душу) |

Протягом сотні тисяч років становлення ігор на різних територіях відбувалося нерівномірно. Вони набували різного понятійного змісту. За всю історію людства та суспільних відносин, розвитку знарядь праці і нових технологій гра продовжує удосконалюватися, розвиватися, набувати різного призначення – для задоволення, розваги, забави, потреби, навчання, виховання, розвитку, удосконалення, досягнення, вигоди тощо.

**Висновки.** Зберігаючи свою біологічну основу людина на протязі мільйони років перетворювала ігри з інстинкту в соціальне явище. Гра в давні часи за своєю природою була наслідуванням (спостереження за поведінкою тварин, явищами природи) з елементами рухового досвіду. Зміна природи, людини, виробничої діяльності, суспільних відносин людина соціалізувала гру яка стала необхідним засобом виховання і загартування організму.

Із розвитком суспільних відносин, роль гри, як принципу духовного, психічного, розумового та фізичного розвитку поступово зростала. Завдяки суб'єкту, наділеному мисленням, який постійно поновлював свій життєвий досвід, гра стала більш змістовною і необхідною. Вона набула потенційної можливості адаптуватися до будь-яких кліматично-географічних умов. З кожним етапом розвитку людини по-новому формувалася сутність гри як соціального явища.

**Література**

1. Бінгем Дж. Чандлер Ф., Таплін С. Всесвітня історія : повна ілюстрована енциклопедія. Київ : Країна Мрій, 2007. 416 с.
2. Історія світової культури / за ред. Л. Т. Левчук. Київ : Либідь, 2004. 563 с.
3. Культурологія : теорія та історія культури : навч. посіб. / за ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. Київ: Центр навчальної літератури, 2004. 386 с.
4. Плачинда С. Словник давньо-української міфології. Київ : Український письменник, 1993. 64 с.
5. Полікарпов В. С. Лекції з історії світової культури : навч. посіб. Київ : Т-во «Знання», 2006. 359 с.
6. Сегеда С. П. Антропологія. Київ : Либідь, 2003. 335 с.

**References**

1. Binhem Dzh. Chandler F., Taplin S. Vsesvitnia istoriia : povna iliustrovana entsyklopediia. Kyiv : Kraina Mrii, 2007. 416 s.
2. Istoriia svitovoi kultury / za red. L. T. Levchuk. Kyiv : Lybid, 2004. 563 s.
3. Kulturolohiia : teoriia ta istoriia kultury : navch. posib. / za red. I. I. Tiurmenko, O. D. Horbula. Kyiv : Tsentr navchalnoi literatury, 2004. 368 s.
4. Plachynda S. Slovnyk davno-ukrainskoi mifolohii. Kyiv : Ukrainskyi pysmennyk, 1993. 64 s.
5. Polikarpov V. S. Lektsii z istorii svitovoi kultury : navch. posib. Kyiv : T-vo «Znannia», 2006. 359 s.
6. Seheda S. P. Antropolohiia. Kyiv : Lybid, 2003. 335 s.

**DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.5(178).27**
**УДК: 796.012.6:37.016.4:378.147.32:004.75.056.2:371.3.084.**

***Онищук С. О.,***
***кандидат педагогічних наук,***
***завідувач науково-методичної лабораторії суспільно-гуманітарної освіти,***
***кафедри методики викладання та змісту освіти***
***Комунального закладу вищої освіти "Одеська академія неперервної освіти",м. Одеса, Україна***
***ORCID: 0000-0002-3101-8524***
***Лемешко О. С.,***
***старший викладач,***
***кафедра теорії та методики фізичного виховання і спорту,***
***факультет здоров'я людини та природничих наук,***
***Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка,***
***м. Дрогобич, Україна***
***ORCID: 000-0003-4372-0668***
***Переверзєва С. В.,***
***старший викладач,***
***кафедри фізичної культури та методики її викладання,***
***Природничий факультет,***
***Криворізький державний педагогічний університет, м. Кривий Ріг, Україна***
***ORCID: 0000-0001-6107-4685***

## СУЧАСНІ ТРЕНДИ У ФІЗИЧНІЙ ОСВІТІ В УКРАЇНІ: ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МЕТОДИК ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ

*Важливість розвитку фізичної освіти не підлягає сумніву, оскільки це запорука здоров'я нації та побудова гармонійного суспільства загалом. Сучасні реалії життя в Україні, на жаль, вимагають не тільки відповідного рівня освітньої галузі, але й врахування додаткових негативних факторів, що впливають на людину, її можливості та потреби. Основні проблеми стосуються загального зниження фізичної активності здобувачів освіти, вимушеного дистанційного формату навчання, відсутності умов для повноцінних занять фізкультурою та спортом. Мета статті полягає у систематизації інновацій у сфері фізичної освіти в України для підвищення її ефективності. Були визначені загальні особливості розвитку фізичної культури в Україні, пріоритети у впровадженні інноваційних технологій та методів навчання (нетрадиційні види спорту та фізичних активностей, новий формат організації та контролю,*