



УДК 373.5.091.3:796.2

Використання інноваційних технологій під час вивчення рухливих ігор у закладах загальної середньої освіти

Хлус Н. О.

Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка

Анотація

Мета. Мета статті – розкрити основні теоретичні аспекти використання інноваційних технологій під час вивчення рухливий ігор з учнями закладів загальної середньої освіти.

Матеріал і методи. З метою дослідження використання інноваційних технологій під час вивчення рухливий ігор було проаналізовано джерела із зазначеного питання та виокремлені основні сучасні інноваційні методи та технології за допомогою групи теоретичних методів: аналіз, порівняння, синтез, систематизація та узагальнення інформації.

Результати. У статті розглянуто проблему використання сучасних інноваційних технологій у процесі вивчення рухливих ігор у закладах загальної середньої освіти. Використання інноваційних технологій у процесі вивчення рухливих ігор має важливе значення для сучасної педагогічної науки та практики фізичного виховання, базується на таких основних положеннях: оновлення педагогічних підходів, де рухливі ігри розглядаються не лише як засіб розвитку фізичних якостей, а й як інструмент формування ключових компетентностей учнів (соціальних, комунікативних, ціннісних); синтез традиційних і сучасних методів, що дає можливість поєднання класичних рухливих ігор із сучасними технологіями навчання; розвиток педагогічних інновацій, спрямованих на індивідуалізацію навчання, розвиток креативності, пізнавальної активності та мотивації учнів до занять фізичною культурою; формування науково-методичних основ модернізації освіти. В статті відокремлено інноваційні методи та інноваційні технології під час вивчення рухливий ігор з учнями в закладах загальної середньої освіти. До інноваційних методів відносяться: ігрові методи, естафети з елементами рухливих ігор, проблемне навчання під час рухливих ігор, ситуаційні завдання, проблемні питання, дослідницькі проекти, метод проектів (індивідуальні і групові), кейс-метод, метод мозкового штурму, дискусій, тренінгів та використання ІКТ. До інноваційних технологій відносять: ІКТ та мультимедійні ресурси, інтерактивні методи навчання, інтерактивні дошки, фітнес-браслети та гаджети, віртуальна та доповнена реальність (VR, AR), технології гейміфікації, проєктні та здоров'язбережувальні технології. Поглиблений аналіз сучасної науково-методичної літератури засвідчив, що застосування сучасних інноваційних технологій сприяє підвищенню зацікавленості та мотивації учнів до занять фізичною культурою. Особливу увагу приділено теоретичному обґрунтуванню ефективності інноваційних засобів для розвитку рухової активності учнів та формування позитивного ставлення до фізичних вправ. Результати дослідження можуть бути використані вчителями фізичної культури для підвищення ефективності освітнього процесу та розробки методичних рекомендацій з організації рухливих ігор в закладах загальної середньої освіти.

Висновки. Використання інноваційних технологій у процесі вивчення рухливих ігор у закладах загальної середньої освіти є ефективним засобом підвищення мотивації та зацікавленості учнів до уроків фізичної культури, сприяє розвитку фізичних і соціальних компетентностей, формує навички командної взаємодії та робить уроки фізичної культури сучасними, цікавими й ефективними.

Ключові слова: інноваційні технології; інноваційні методи; фізична культура; рухливі ігри; інтерактивні методи; цифрові засоби навчання; учні; заклад загальної середньої освіти.

Abstract

Use of innovative technologies during the study of movement games in secondary education institutions

N. Khlus

Purpose. The purpose of the article is to reveal the main theoretical aspects of the use of innovative technologies during the study of movement games with students of secondary education institutions.

Material and Methods. A group of theoretical methods (analysis, comparison, synthesis, systematization and generalization of information) was applied in order to investigate the use of innovative technologies during the study of movement games.

Results. The article reveals the problem of using modern innovative technologies in the process of studying movement games in secondary education institutions. The use of innovative technologies during the studying movement games is of great importance for modern pedagogical science and practice of physical education, and is based on the following basic provisions: updating pedagogical approaches, which considered movement games not only as a means of developing physical qualities, but also as a tool for forming students' key competencies (social, communicative, value); synthesis of traditional and modern methods, which makes it possible to combine classical active games with modern learning technologies; development of pedagogical innovations aimed at individualized learning, developing creativity, cognitive activity and



motivation of students to engage in Physical Education classes; formation of scientific and methodological foundations for modernization of education. The article defines innovative methods and innovative technologies, which can be used during the study of movement games with students in secondary education institutions. Innovative methods include: game methods, relay races with elements of active games, problem-based learning during movement games, situational tasks, problem questions, research projects, project method (individual and group), case method, brainstorming method, discussions, trainings and use of ICT. Innovative technologies include: ICT and multimedia resources, interactive teaching methods, interactive boards, fitness bracelets and gadgets, virtual and augmented reality (VR, AR), gamification technologies, project and health-saving technologies. An in-depth analysis of modern scientific and methodological literature has shown that the use of modern innovative technologies contributes to increasing students' interest and motivation for Physical Education lessons. Particular attention is paid to the theoretical substantiation of the effectiveness of innovative means for developing students' motor activity and forming a positive attitude towards physical exercise. The results of the study can be used by Physical Education teachers to improve the effectiveness of the educational process and develop methodological recommendations for organizing movement games in secondary education institutions.

Conclusions. The use of innovative technologies in the process of studying movement games in secondary education institutions is an effective means of increasing students' motivation and interest in Physical Education lessons, promotes the development of physical and social competencies, forms team interaction skills and makes Physical Education lessons modern, interesting and effective.

Keywords: innovative technologies; innovative methods; Physical Education; movement games; interactive methods; digital learning tools; students; secondary education institution.

Вступ

В роки пандемії та військової агресії з боку росії освітній процес в закладах загальної середньої освіти було переміщено в дистанційний формат. Перед вчителями поставали значні випробування – це проведення онлайн-уроків. Це стосується і здійснення процесу фізичного виховання, зокрема проведення уроків, змагань, ігор, спортивних свят в онлан-форматі. Перехід у формат онлайн занять значно зменшив рівень рухової активності учнів закладів загальної середньої освіти, адже більшість часу вони проводять за комп'ютером або іншими гаджетами. Як наслідок, спостерігається низька рухова активність учнів, що негативно позначається не лише на фізичному розвитку, а й на стані здоров'я в цілому (Закопайло, 2015; Хлус, 2025).

Сучасна наукові дослідження свідчить про поступове погіршення зацікавленості та мотивації учнів до уроків фізичної культури (Цюпак et al., 2019). Однією з ключових причин є одноманітність уроків, відсутність нових підходів та використання інноваційних технологій, які могли б підвищити мотивацію школярів. В умовах цифровізації суспільства й змін у способі життя учнівської молоді традиційні методи фізичного виховання вже не повною мірою відповідають їхнім потребам та інтересам.

У цьому контексті важливого значення набуває використання інноваційних технологій у фізичному вихованні. Вони створюють умови для підвищення інтересу учнів до уроків, формують позитивну мотивацію та сприяють більш ефективному розвитку фізичних якостей. У системі фізичного виховання закладів загальної середньої освіти особливе місце посідають рухливі ігри, адже вони поєднують у собі навчальні, оздоровчі та виховні завдання. Саме рухливі ігри сприяють розвитку фізичних якостей, формуванню соціальних навичок, підвищенню мотивації до занять фізичною культурою та забезпечують позитивний емоційний фон навчання.

Використання інноваційних технологій під час організації рухливих ігор створює нові можливості для підвищення результативності освітнього процесу. Застосування інтерактивних методів, мультимедійних засобів, елементів гейміфікації, цифрових платформ для моніторингу та

аналізу рухової активності учнів дає змогу зробити заняття фізичною культурою більш динамічними, цікавими та адаптованими до індивідуальних потреб дітей.

Інноваційними технологіями в освіті займалися такі науковці: Т. І. Грабовська, М. І. Талапканич, В. В. Химинець (2006); інноваційними методами та технологіями у фізичній культурі закладах загальної середньої освіти Н. В. Москаленко (2015); О. А. Качан (2016); О. В. Язловецька (2022); інноваційними технологіями на уроках фізичної культури учнів молодших класів (Школа, 2012); інноваційними технологіями у фізичному вихованні студентів: В. І. Шаповаленко, С. В. Гаркуша (2013); С. У. Гончаренко (2018); С. С. Єрмаков (2019); О. В. Юденко (2024); інформаційні технології on-line навчання з фізичної культури – Л. Філенко, О. Церковна, В. Пасько, І. Філенко, Ю. Палічук (2023).

Досліджували наукові проблеми використання інформаційних технологій в навчально-тренувальному процесі (на прикладі циклічних видів спорту) такі автори: В. Ашанін, В. Пасько, Я. Алексєнко. (2024); інноваційних технологій в навчально-тренувальному процесі (на прикладі спортивних ігор): В. В. Пасько, І. П. Помещикова, Л. В. Філенко, Я. В. Алексєнко (2025); інноваційні технології у спортивній діяльності: Ю. Циганок, & О. Кравченко (2024); використання спеціальних комплексів віртуальної реальності при підготовці фахівців з фітнесу: О. Школа, М. Сорочинська, О. Фоменко (2023); особливості використання технології віртуальної реальності у підготовці спортсменів: М. А. Ярмоленко, О. А. Шинкарук, В. В. Максименко (2022).

Науковцями було розкрито та охарактеризовано різноманітні інноваційні технології, їх практичне застосування на уроках фізичної культури в закладах загальної середньої освіти та під час занять з фізичного виховання зі здобувачами вищої освіти та спортивної підготовки під час навчально-тренувального процесу (Чухланцева, 2016); О. І. Красов, М. В. Кусай (2020); І. Кузьменко (2022); L. Johnson, D. Smith (2023). Проте, не всі питання розкриті в наукових працях вітчизняної науки. Водночас залишається не вирішеною проблема використання інноваційних тех-



нологій під час вивчення рухливий ігор в закладах загальної середньої освіти.

Актуальність дослідження зумовлена потребою пошуку нових педагогічних рішень, які поєднують традиційні засоби фізичного виховання з інноваційними підходами, що відповідають сучасним освітнім викликам. Вивчення ефективності впровадження інноваційних технологій у процес організації рухливих ігор сприятиме не лише оптимізації освітньої діяльності, а й підвищенню рівня фізичної підготовленості та здоров'я учнів.

Мета дослідження – розкрити основні теоретичні аспекти використання інноваційних технологій під час вивчення рухливий ігор з учнями закладів загальної середньої освіти.

Відповідно до поставленої мети були висунуті такі **завдання дослідження**:

1. проаналізувати науково-методичну літературу та Internet-джерела з зазначеного питання;

2. виокремити основні сучасні інноваційні технології під час вивчення рухливий ігор для використання їх в освітньому процесі закладу загальної середньої освіти.

Зв'язок дослідження з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконано відповідно до науково-дослідної теми кафедри теорії і методики фізичного виховання Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка «Вдосконалення методичних, психологічних і організаційних основ фізкультурно-спортивної та туристично-краєзнавчої роботи з різними групами населення», номер державної реєстрації теми в УКР ІНТЕІ: 0122U201671.

Матеріал і методи

З метою дослідження використання інноваційних технологій під час вивчення рухливий ігор в закладі загальної

середньої освіти було проаналізовано джерела із зазначеного питання та виокремлені основні сучасні інноваційні методи та технології за допомогою групи теоретичних методів: аналіз, порівняння, синтез, систематизація та узагальнення інформації.

Результати дослідження та їх обговорення

Використання інноваційних технологій у процесі вивчення рухливих ігор з учнями закладів загальної середньої освіти має важливе значення для сучасної педагогічної науки та практики фізичного виховання (С. Городянський, Н. Куліш (2014); А. В. Афанасьєв (2020); R. Peterson, S. Green (2022)). Наявні такі основні аспекти:

– *оновлення педагогічних підходів.* Інноваційні технології сприяють розвитку нових методичних засад організації фізичного виховання, де рухливі ігри розглядаються не лише як засіб розвитку фізичних якостей, а й як інструмент формування ключових компетентностей учнів (соціальних, комунікативних, ціннісних).

– *синтез традиційних і сучасних методів.* У науковому плані це дає підґрунтя для обґрунтування ефективності поєднання класичних рухливих ігор із сучасними технологіями навчання (інформаційно-комунікаційними, інтерактивними, здоров'язбережувальними, інклюзивними), що дозволяє забезпечити комплексний підхід до фізичного розвитку учнів.

– *розвиток педагогічних інновацій.* Теоретично інноваційні технології стають основою для створення нових моделей і методик фізичного виховання, спрямованих на індивідуалізацію навчання, розвиток креативності, пізнавальної активності та мотивації учнів до занять фізичною культурою.

– *формування науково-методичних основ модерні-*

Таблиця 1. Інноваційні методи під час вивчення рухливий ігор з учнями в закладах загальної середньої освіти

№ п/п	Інноваційні методи під час вивчення рухливий ігор
1.	<i>Ігрові методи:</i> ігрові форми та прийоми роблять уроки цікавими та емоційними, сприяють розвитку рухових якостей, координаційним здібностям, а також командного духу.
2.	<i>Естафети з елементами рухливих ігор</i>
3.	<i>Рухливі ігри:</i> «Кішки-мишки», «Вишибали», «Хованки» тощо.
4.	<i>Проблемне навчання під час рухливих ігор:</i> перед учнями ставляться проблемні завдання, які вони повинні вирішити, використовуючи свої знання, вміння та навички. Це робить навчання активним, розвиває творче мислення, самостійність та відповідальність.
5.	<i>Ситуаційні завдання:</i> «Що робити, якщо ви заблукали в лісі?», «Як допомогти людині, яка втратила свідомість?», «Як організувати проведення рухливих ігор?».
6.	<i>Проблемні питання:</i> «Чому важливо займатися спортом?», «Як впливають рухливі ігри на наш організм?».
7.	<i>Дослідницькі проекти:</i> «Вплив різних видів рухливих ігор на розвиток фізичних якостей», «Історія виникнення українських народних рухливих ігор», «Здоровий спосіб життя: поради та рекомендації».
8.	<i>Метод проектів:</i> дає можливість учням досліджувати певну тему, проблему, готувати проект, презентувати його. Це робить навчання особистісно орієнтованим, розвиває дослідницькі навички, критичне мислення, комунікативні здібності.
9.	<i>Індивідуальні проекти:</i> «Моя улюблена рухлива гра», «Як я досягаю своїх спортивних цілей», «Мій план здорового харчування».
10.	<i>Групові проекти:</i> «Історія виникнення українських народних рухливих ігор», «Вплив рухливих ігор на здоров'я учнів», «Організація рухливих ігор».
11.	<i>Кейс-метод:</i> аналіз реальних ситуацій, пов'язаних з рухливими іграми.
12.	<i>Метод мозкового штурму:</i> генерування ідей для вирішення проблем, пов'язаних з руховою активністю.
13.	<i>Метод дискусій:</i> обговорення актуальних тем, пов'язаних з руховою активністю.
14.	<i>Метод тренінгів:</i> розвиток певних навичок та умінь, необхідних для занять рухливими іграми.
15.	<i>Використання ІКТ:</i> онлайн-курси, тренажери, мобільні додатки.



Таблиця 2. Інноваційні технології під час вивчення рухливих ігор з учнями в закладах загальної середньої освіти

№ п/п	Інноваційні технології під час вивчення рухливих ігор
1.	<i>ІКТ та мультимедійні ресурси:</i> презентації, відео, аудіоматеріали роблять проведення рухливих ігор наочними, інформативними, доступними. Презентації: використання PowerPoint, Google Slides, Prezi для візуалізації інформації. Відео-матеріали: навчальні відео, спортивні трансляції, документальні фільми. Аудіо-матеріали: музика для проведення рухливих ігор, аудіо-курси з фізичної культури. Інтерактивні ресурси: онлайн-тренажери, тести, вікторини.
2.	<i>Інтерактивні методи навчання.</i> Використання групових та командних форм роботи (робота в парах, змішані групи, рольові завдання), що стимулюють активну взаємодію учнів під час рухливих ігор. Це дозволяє підвищити комунікабельність, сприяє вихованню командного духу та колективної відповідальності.
3.	<i>Інтерактивні дошки:</i> дає можливість організувати інтерактивну роботу на занятті, зробити його більш динамічним, цікавим, залучити до роботи всіх учнів. Проведення інтерактивних уроків: використання програмного забезпечення для створення інтерактивних вправ, рухливих та спортивних ігор, завдань. Демонстрація навчальних матеріалів: зображення, відео, тексти. Організація групової роботи: спільне виконання завдань, проєктів.
4.	<i>Фітнес-браслети та гаджети:</i> дозволяють відстежувати рухову активність учнів, мотивувати їх до покращення показників, об'єктивно оцінювати. Контроль рухової активності: крокометрія, пройдена дистанція, спалені калорії. Контроль ЧСС: моніторинг ЧСС під час проведення рухливих ігор. Мотивація до покращення показників з рухової активності.
5.	<i>Віртуальна реальність (VR):</i> Створення віртуальних середовищ: імітація проведення рухливих ігор та спортивних змагань. Підвищення мотивації та інтересу до рухливих ігор.
6.	<i>Доповнена реальність (AR):</i> Додавання віртуальних елементів до реального світу: візуалізація анатомії людини, траєкторії польоту м'яча. Підвищення ефективності навчання: наочне представлення інформації. Збільшення інтерактивності занять: використання віртуальних тренажерів та віртуальних рухливих ігор.
7.	<i>Технології гейміфікації.</i> Використання ігрових елементів (система балів, рейтингів, досягнень, рівнів складності) підвищує інтерес учнів до уроків фізичної культури. Рухливі ігри з елементами гейміфікації допомагають розвивати не лише фізичні якості, а й пізнавальну активність, змагальність, наполегливість.
8.	<i>Інклюзивні технології.</i> Розробка варіантів рухливих ігор для учнів з різними освітніми потребами забезпечує рівні можливості у фізичному вихованні, сприяє соціалізації та формуванню толерантності.
9.	<i>Проектні технології.</i> Використання міні-проєктів (створення власних рухливих ігор, підготовка та проведення змагань, розробка правил або модифікацій відомих рухливих ігор) розвиває креативність учнів, їхнє уміння планувати, організовувати й презентувати результати діяльності.
10.	<i>Здоров'язбережувальні технології.</i> Інноваційний підхід передбачає використання рухливих ігор як засобу профілактики перевтоми, розвитку витривалості та стресостійкості. Уроки фізичної культури будуються з урахуванням оптимального навантаження, індивідуальних можливостей та стану здоров'я учнів.

зації освіти. Використання інноваційних технологій під час проведення рухливих ігор дозволяє уточнити поняття «інтерактивне навчання», «гейміфікація», «інклюзивні ігри» в контексті фізичного виховання, що поглиблює теоретичний апарат педагогіки й методики викладання фізичної культури.

Сучасні інноваційні методи, які можна використувати під час вивчення рухливих ігор з учнями в закладах загальної середньої освіти представлено в таблиці 1.

Інноваційні технології, які можна використувати під час вивчення рухливих ігор з учнями в закладах загальної середньої освіти представлено в таблиці 2.

В освітньому процесі у закладі загальної середньої освіти під час вивчення рухливих ігор дуже популярними є використання інноваційних технологій (Каллаур, 2018; Жабчик, 2021). Перевагою є те, що:

– у учнів підвищується мотивація та інтерес до занять фізичною культурою. Використання інноваційних технологій роблять заняття більш цікавими, захоплюючими та динамічними (Наприклад, звичайний біг під час рух-

ливих ігор можна замінити на біг на швидкість з використанням фітнес-браслетів, з показом результатів рівня рухової активності на екрані). Використання ігрових форм, мультимедійних ресурсів, інтерактивних дошок тощо дозволяє залучити до активностей всіх учнів з різним рівнем здоров'я. Під час вивчення правил різних рухливих ігор можна використовувати інтерактивну дошку, де відбувається демонстрація розміщення гравців, розмітки, зон та різні траєкторії руху гравців. Різноманітність інноваційних технологій дає можливість кожному учневі знайти те, що йому до вподоби, і розвивати свої інтереси (Осадець et al., 2018); Хлус, 2025).

– збільшується рівень рухової активності. Сучасні інноваційні технології дають можливість організації занять фізичної культурою і спортом таким чином, щоб учнів були максимально енергійними протягом всього уроку (Кузьменко, 2020). Замість одноманітних фізичних вправ для розвитку сили можна запропонувати учням ігри-естафети із застосуванням різних видів обтяжень. Використовуючи фітнес-браслети та гаджети, це дає можливість моти-



увати учнів до покращення результатів, прослідковувати їх динаміку та об'єктивно оцінювати їх. Під час рухливих ігор учні можуть бачити на своїх фітнес-браслетах кількість спалених калорій та пройдених кроків.

– *покращуються показники фізичних якостей учнів.* Завдяки сучасним інноваційним технологіям є можливість використовувати нові фізичні вправи та завдання для розвитку фізичних якостей (Мамешина, 2018). Наприклад, для розвитку координації можна використовувати віртуальну реальність (VR), яка дозволяє учням проводити рухливі ігри в умовах, які максимально наближені до реальності.

– *формуються навички здорового способу життя* (Воробйова et al., 2021);

– *розвивається творче мислення, самостійність, відповідальність, комунікативні здібності* (Лясота & Левицька, 2017).

Отже, використання інноваційних методів та технологій на уроках з фізичної культури робить їх більш цікавими, захоплюючими та ефективними, сприяє всебічному розвитку особистості учнів. Інноваційні підходи не лише формують стійкий інтерес до фізичних вправ, а й сприяють розвитку комунікативних, організаторських і соціальних компетентностей учнів. Вони дозволяють поєднувати традиційні форми роботи з сучасними освітніми технологіями, що відповідає потребам сучасного покоління учнівської молоді.

Висновки

Використання інноваційних технологій у процесі

вивчення рухливих ігор у закладах загальної середньої освіти є ефективним засобом підвищення мотивації та зацікавленості учнів до уроків фізичної культури. Проаналізувавши науково-методичну літературу було відокремлено інноваційні методи та інноваційні технології під час вивчення рухливих ігор з учнями в закладах загальної середньої освіти. До інноваційних методів відносяться: ігрові методи, естафети з елементами рухливих ігор, проблемне навчання під час рухливих ігор, ситуаційні завдання, проблемні питання, дослідницькі проекти, метод проектів (індивідуальні і групові), кейс-метод, метод мозкового штурму, дискусій, тренінгів та використання ІКТ. До інноваційних технологій відносять: ІКТ та мультимедійні ресурси, інтерактивні методи навчання, інтерактивні дошки, фітнес-браслети та гаджети, віртуальна та доповнена реальність (VR, AR), технології гейміфікації, проєктні та здоров'язбережувальні технології. Поглиблений аналіз сучасної науково-методичної літератури засвідчив, що використання сучасних інноваційних технологій сприяє підвищенню зацікавленості та мотивації учнів до занять фізичною культурою. Отже, впровадження інноваційних технологій у процес вивчення рухливих ігор підвищує мотивацію учнів, сприяє розвитку фізичних і соціальних компетентностей, формує навички командної взаємодії та робить уроки фізичної культури сучасними, цікавими й ефективними.

Перспективи подальших досліджень полягають в теоретичному обґрунтуванні використання інноваційних технологій під час занять фітнесом.

Список літератури

- Афанасьєв, А.В. (2020). Можливості застосування інтерактивних методів у процесі навчання фізичної культури старшокласників. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт), 2 (130), 16–18. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series.15.2021.2\(130\).03](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series.15.2021.2(130).03)
- Ашанін, В., Пасько, В., & Алексєнко, Я. (2024). Використання інформаційних технологій в навчально-тренувальному процесі (на прикладі циклічних видів спорту). *Проблеми та перспективні напрями розвитку сучасного спорту: актуальні питання теорії та практики*: збірник тез Всеукраїнської науково-практичної конференції, присвяченої 45-й річниці Харківської державної академії фізичної культури (електронне видання), 5 квітня 2024 року. Харків: ХДАФК, 153–156.
- Воробйова, О.М., Бурцева, О.В., & Кожуховська А.В. (2021). Інноваційні технології як мотивація до формування здорового способу життя. Наука та суспільне життя України в епоху глобальних викликів людства у цифрову еру (з нагоди 30-річчя проголошення незалежності України та 25-річчя прийняття Конституції України): у 2 т.: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 21 трав. 2021 р.). Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2, 674–676. <https://hdl.handle.net/11300/15495>
- Гончаренко, С.У. (2018). *Інноваційні методи та технології навчання фізичної культури*: навч.-метод. посіб. Київ: Видавничий центр «Академія».
- Городянський, С., Куліш, Н. (2014). Використання інноваційних технологій у галузі фізичного виховання як засіб покращення організації навчального процесу. *Нова педагогічна думка*, 1, 108–110.

References

- Afanasyev, A.V. (2020). *Mozhlyvosti zastosuvannya interaktyvnykh metodiv u protsesi navchannya fizychnoi kultury starshoklasnykiv*. [Possibilities of using interactive methods in the process of teaching physical culture to high school students]. *Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M.P. Dragomanova*. Seriya 15. Naukovo-pedahohichni problemy fizychnoi kultury (fizychna kultura i sport) [Scientific Journal of the National Pedagogical University named after M.P. Dragomanov], no 2 (130), 16–18. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series.15.2021.2\(130\).03](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series.15.2021.2(130).03) [in Ukrainian].
- Ashanin, V., Pasko, V., & Aleksienko, Ya. (2024). *Vykorystannya informatsiinykh tekhnolohii v navchalno-trenuvalnomu protsesi (na prykladi tsyklichnykh vydiv sportu)* [The use of information technology in the training process (using the example of cyclic sports)]. *Problemy ta perspektyvni napriamy rozvytku suchasnoho sportu: aktualni pytannia teorii ta praktyky* [Problems and promising areas of development in modern sport: current issues in theory and practice]: zbirnyk tez Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii, prysviacheniyi 45-i-y richnytsi Kharkivskoi derzhavnoi akademii fizychnoi kultury (elektronne vydannia), 5 kvitnia 2024 roku. Kharkiv: KhDAFK, 153–156. [in Ukrainian].
- Vorobiova, O.M., Burtseva, O.V., & Kozhukhovska, A.V. (2021). *Innovatsiini tekhnolohii yak motyvatsiia do formuvannya zdorovoho sposobu zhyttia*. [Innovative technologies as motivation for the formation of a healthy lifestyle]. *Nauka ta suspilne zhyttia Ukrainy v epokhu hlobalnykh vyklykiv liudstva u tsyfrovu eru* [Science and social life of Ukraine in the era of global challenges of humanity in the digital era] (z nahody 30-richchia proholoshennia nezalezhnosti Ukrainy ta 25-richchia pryiniattia Konstytutsii Ukrainy): u 2 t.: materialy Mizhnar. nauk.-prakt. konf. (m. Odesa, 21 trav. 2021 r.). Odesa: Vydavnychiy dim «Helvetyka», no 2, 674–676. [in Ukrainian]. <https://hdl.handle.net/11300/15495>.
- Honcharenko, S.U. (2018). *Innovatsiini metody ta tekhnolohii navchannya fizychnoi kulturi: navch.-metod. posib* [Innovative methods and technologies for teaching physical education]. Kyiv: Vydavnychiy tsentr «Akademiiia». [in Ukrainian].
- Horodianskyi, S., & Kulish, N. (2014). *Vykorystannya innovatsiinykh tekhnolohii u haluzi fizychnoho vykhovannya yak zasib pokrashchennia orhanizatsii navchalnoho protsesu*. [The use of innovative technologies in the field of physical education as a means of improving the organization of the educational process] *Nova pedahohichna dumka* [New pedagogical thought], no 1, 108–110. <https://uni->



- https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/matkonf2018_nupes2_.pdf
- Грабовська, Т.І., Талапканич, М.І., & Химинець, В.В. (2006). *Інноваційний розвиток освіти: особливості, тенденції, перспективи*. Ужгород.
- Жабчик, В.В. (2021). Інноваційні технології та технології дистанційного навчання на уроках фізичної культури. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури і спорту*, 5, 63–65. <https://journals.urau.itfcs/issue/view/14410>
- Закопайло, С.А. (2015). Формування мотивації та інтересу в учнів загальноосвітніх шкіл до занять фізичною культурою. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*, 8, 140–146. <https://surl.li/mmdbsa>
- Єрмаков, С.С. (2019). *Інноваційні методи та технології навчання фізичній культурі: навч.-метод. посіб.* Київ: Видавничий центр «Академія».
- Юденко, О.В. (2014). *Інноваційні технології фізичного виховання і спорту: навч. посіб.* Київ: Національний університет оборони України. <https://eprints.zu.edu.ua/40571/1/fizk.pdf>
- Каллаур, Л.В. (2018). Застосування інформаційних технологій у фізичному вихованні школярів та студентів. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту: збірник наукових праць*. Харків: ХДАФК, 2. 43–48.
- Качан, О.А. (2016). Впровадження та ефективне використання новітніх інформаційних технологій в процесі фізичного виховання. *Фізичне виховання в рідній школі*, 3, 33–38. <https://imso.zippo.net.ua/?p=326>
- Колесник, А.С. (2018). Використання інноваційних технологій під час занять з фізичної культури. *Молодий вчений*, 11 (63), 553–558. <https://surl.li/gguzpm>
- Красов, О.І. & Кусай, М.В. (2020). Інноваційні технології в фізичному вихованні школярів. Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання, спорту і туризму: колективна монографія за заг. ред. Н. Є. Панегелової. Переяслав, 138–147. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/33252/1/Holovach_Monograph_2020_FZFVS.pdf
- Кузьменко, І. (2022). Освітні інновації у фізичному вихованні школярів. *Актуальні проблеми фізичного виховання різних верств населення*, 187–197. <https://journals.urau.ua/hdafk-tmf/article/view/306284>
- Кузьменко, І. (2020). Сучасні підходи до підвищення рухової активності школярів основної школи. Фізична активність і якість життя людини [текст]: зб. тез доп. IV Міжнар. наук.-практ. Інтернет-конф. (10 черв. 2020 р.). Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 23–27. <https://journals.urau.ua/hdafk-tmf/article/view/306284>
- Лясота, Т.І., Левицька, О.М. (2017). Інноваційні технології в системі фізичного виховання школярів. *Молодий вчений*, 3. 202–205. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2017/3.1/52.pdf>
- Мамешина, М.А. (2018). Інноваційні напрямки підвищення фізичного здоров'я та рухової підготовленості учнівської молоді. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка*, 154, 1, 115–118. <https://surl.li/dsxnve>
- Москаленко, Н. В. (2015). Інноваційна діяльність у фізичному вихованні загальноосвітніх навчальних закладів. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*, 4, 35–38. <https://surl.li/mztyoo>
- Осадєць, М.М., Слобожанінов, А.А., & Волощук, А.О. (2018). Сучасні проблеми фізичного виховання школярів. *Молодий вчений*, 3.3 (55.3), 71–73. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/3.3/20.pdf>
- Пасько, В.В., Помещикова, І.П., Філенко, Л. В., & Алексєнко Я. В. (2025). Використання інноваційних технологій в навчально-тренувальному процесі (на прикладі спортивних ігор). *Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та односторонств у закладах вищої освіти*. Харків : ХДАФК, 1, 129–133. <https://journals.urau.ua/pprsievnz/article/view/321645>
- [sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/matkonf2018_nupes2_.pdf](https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/matkonf2018_nupes2_.pdf). [in Ukrainian].
- Grabovska, T.I., Talapkanych, M.I., & Khymynets, V.V. (2006). *Innovatsiyni rozvytok osvity: osoblyvosti, tendentsii, perspektivy* [Innovative development of education: features, trends, prospects]. Uzhhorod. [in Ukrainian].
- Zhabchyk, V.V. (2021). Innovatsiini tekhnologii ta tekhnologii dystantsiinoho navchannia na urokakh fizychnoi kultury [Innovative technologies and distance learning technologies in physical education lessons]. *Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiinykh tekhnologii v haluzi fizychnoi kultury i sportu* [Scientific and methodological foundations of the use of information technologies in the field of physical education and sports], no 5, 63–65. [in Ukrainian]. <https://journals.urau.itfcs/issue/view/14410>.
- Zakopailo, S.A. (2015). Formuvannia motyvatsii ta interesu v uchniv zahalnoosvitnikh shkil do zaniat fizychnoiu kulturoiu [Developing motivation and interest in physical education among students in general education schools]. *Visnyk Kamianets-Podilskoho natsionalnoho universytetu imeni Ivana Ohienka* [Bulletin of the Ivan Ohienko Kamianets-Podilskyi National University], no 8, 140–146. [in Ukrainian]. <https://surl.li/mmdbsa>
- Yermakov, S.S. (2019). *Innovatsiini metody ta tekhnologii navchannia fizychnii kulturi: navch.-metod. Posib* [Innovative methods and technologies for teaching physical education]. Kyiv: Vydavnychiy tsentr «Akademii». [in Ukrainian].
- Yudenko, O.V. (2014). *Innovatsiini tekhnologii fizychnoho vykhovannia i sportu: navch. posib* [Innovative technologies in physical education and sports]. Kyiv: Natsionalnyi universytet obrony Ukrainy, 360 s. [in Ukrainian]. <https://eprints.zu.edu.ua/40571/1/fizk.pdf>
- Kallaur, L.V. (2018). Zastosuvannia informatsiinykh tekhnologii u fizychnomu vykhovanni shkoliariv ta studentiv [Application of information technologies in physical education of schoolchildren and students]. *Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiinykh tekhnologii v haluzi fizychnoi kultury ta sportu: zbirnyk naukovykh prats* [Scientific and methodological foundations of the use of information technologies in the field of physical culture and sports: collection of scientific works]. Kharkiv: KhDAFK, no 2. 43–48. [in Ukrainian].
- Kachan, O.A. (2016). Vprovadzhenia ta efektyvne vykorystannia novitnikh informatsiinykh tekhnologii v protsesi fizychnoho vykhovannia [Introduction and effective use of the latest information technologies in physical education]. *Fizychnе vykhovannia v ridnii shkoli* [Physical education at school], no 3, 33–38. [in Ukrainian]. <https://imso.zippo.net.ua/?p=326>
- Kolesnyk, A.S. (2018). Vykorystannia innovatsiinykh tekhnologii pid chas zaniat z fizychnoi kultury. [The use of innovative technologies during physical education classes]. *Molodyi vchenyi* [Young Scientist], no 11(63), 553–558. [in Ukrainian]. <https://surl.li/gguzpm>
- Krasov, O.I. & Kusai, M.V. (2020). Innovatsiini tekhnologii v fizychnomu vykhovanni shkoliariv. [Innovative technologies in the physical education of schoolchildren]. *Aktualni problemy i perspektivy rozvytku fizychnoho vykhovannia, sportu i turizmu*: [Current problems and prospects for the development of physical education, sports and tourism: a collective monograph] Pereiaslav, 138–147. [in Ukrainian]. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/33252/1/Holovach_Monograph_2020_FZFVS.pdf
- Kuzmenko, I. (2022). Osvitni innovatsii u fizychnomu vykhovanni shkoliariv. [Educational innovations in physical education of schoolchildren]. *Aktualni problemy fizychnoho vykhovannia riznykh verstv naselennia*, [Current problems of physical education of different segments of the population], 187–197. [in Ukrainian]. <https://journals.urau.ua/hdafk-tmf/article/view/306284>
- Kuzmenko, I. (2020). Suchasni pidkhody do pidvyshchennia rukhovoi aktivnosti shkoliariv osnovnoi shkoly. [Modern approaches to increasing physical activity of primary school students]. *Fizychna aktyvnist i yakist zhyttia liudyny* [Physical activity and quality of human life] [tekst]: zb. tez dop. IV Mizhnar. nauk.-prakt. Internet-konf. (10 cherv. 2020 r.). Luts'k: Skhidnoievrop. nats. un-t im. Lesi Ukrainky, 23–27. [in Ukrainian]. <https://journals.urau.ua/hdafk-tmf/article/view/306284>
- Liasota, T.I., Levytska, O.M. (2017). Innovatsiini tekhnologii v sistemii fizychnoho vykhovannia shkoliariv. [Innovative technologies in the system of physical education of schoolchildren]. *Molodyi vchenyi*, [Young scientist], 202–205. [in Ukrainian]. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2017/3.1/52.pdf>
- Mameshyna, M.A. (2018). Innovatsiini naprjamky pidvyshchennia fizychnoho zdorovia ta rukhovoi pidhotovlenosti uchnivskoi molodi. [Innovative directions of improving physical health and motor fitness of schoolchildren]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni T. H. Shevchenka* [Bulletin of Chernihiv National Pedagogical University named after T. G. Shevchenko. Chernihiv], Chernihiv, no 154(1), 115–118. [in Ukrainian]. <https://surl.li/dsxnve>
- Moskalenko, N.V. (2015). Innovatsiina diialnist u fizychnomu vykhovanni zahalnoosvitnikh navchalnykh zakladiv [Innovative activities in physical education in general education institutions]. *Fizychnе vykhovannia, sport i kultura zdorovia u suchasnomu suspilstvi* [Physical education, sport and health culture in modern society], no 4, 35–38. [in Ukrainian]. <https://surl.li/mztyoo>
- Osadets, M.M., Slobozhaninov, A.A., & Voloshchuk, A.O. (2018). Suchasni problemy fizychnoho vykhovannia shkoliariv [Modern problems of physical education of schoolchildren]. *Molodyi vchenyi* [Young scientist], 3.3 (55.3), 71–73. [in Ukrainian]. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/3.3/20.pdf>



- Філенко, Л., Церковна, О., Пасько, В., Філенко, І., & Палічук, Ю. (2023). Інформаційні технології on-line навчання з фізичної культури. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*, 7, 142–155. <https://journals.urau.ua/itfcs/article/view/285827>
- Хлус, Н.О. (2025). Дослідження мотивації до рухової активності учнів середнього шкільного віку. *Фізична культура, спорт та здоров'я нації: збірник наукових праць*, 19 (38), 103–113. <https://vspu.net/fks/index.php/fks/article/view/818>
- Циганок, Ю., & Кравченко, О. (2024). Інноваційні технології у спортивній діяльності. *Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та однокласників у закладах вищої освіти: збірник статей міжнародної XX наукової конференції 09 лютого 2024 р., Харків*, 159–162. <https://surli.cc/uvzbuy>
- Цюпак, Ю., Цюпак, Т., Васкан, І., Цюпак, Ю., Швай, О., & Гнітецький Л. (2019). Рухова активність у структурі мотиваційно-ціннісних орієнтацій підлітків. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*, 2 (46), 48–54. <https://surli.it/xopibj>
- Чухланцева, Н. В. (2016). Напрямки впровадження інформаційних технологій в галузі фізичної культури і спорту. *Актуальні проблеми фізичного виховання різних верств населення*, 211–216. <https://journals.urau.ua/hdafk-tmfv/article/view/71807>
- Шаповаленко, В. І., & Гаркуша, С.В. (2013). Інтеграція інноваційних елементів та інтерактивних технологій в освітній процес фізичного виховання. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Шевченка*, 112(2), 304–308. <https://surli.li/lfjraf>
- Школа, О.М. (2012). Вплив інтерактивних технологій навчання на уроках фізичної культури учнів молодших класів на формування їхньої життєвої компетентності. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*, 2, 142–146. <https://surli.li/dmwuxo>
- Школа, О., Сорочинська, М., & Фоменко, О. (2023). Використання спеціальних комплексів віртуальної реальності при підготовці фахівців з фітнесу. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури і спорту: зб. наукових праць [Електронний ресурс]*, 7, 156–162. <https://surli.li/cmztuq>
- Юденко, О.В. (2014). *Інноваційні технології фізичного виховання і спорту: навч. посіб.* Київ: Національний університет оборони України. <https://eprints.zu.edu.ua/40571/1/fizk.pdf>
- Язловецька, О. В. (2022). Інноваційні технології в системі фізичного виховання школярів. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, 205, 224–229. <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-205-224-229>
- Ярмоленко, М.А., Шинкарук, О. А., & Максименко, В. В. (2022). Особливості використання технології віртуальної реальності у підготовці спортсменів. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*, 2 (146), 143–147. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2022.2\(146\).31](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2022.2(146).31)
- Johnson, L., & Smith, D. (2023). Digital innovation in physical education: Benefits and challenges. *Contemporary Educational Technology*, no 15(2), 45–63. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12934>
- Peterson, R., & Green, S. (2022). Social interaction through innovative physical education practices: A review. *Sport, Education and Society*, no 27(5), 673–690. <https://doi.org/10.1080/13573322.2022.2056234>
- Pasko, V.V., Pomeschchykova, I.P., Filenko, L. V., & Aleksienko Ya. V. (2025). Vykorystannia innovatsiynykh tekhnolohii v navchalno-trevalnomu protsesi (na prykladi sportyvnykh ihor) [The use of innovative technologies in the educational and training process (using sports games as an example)]. *Problemy i perspektivy rozvytku sportyvnykh ihor ta odnobarstv u zakladykh vyshchoi osvity* [Problems and prospects for the development of sports games and combat sports in higher education institutions], no 1, 129–133. [in Ukrainian]. <https://journals.urau.ua/prsievnz/article/view/321645>
- Filenko, L., Tserkovna, O., Pasko, V., Filenko, I., & Palichuk, Yu. (2023). Informatsiini tekhnolohii on-line navchannia z fizychnoi kultury [Information technologies for online physical education]. *Fizychna kultura, sport ta zdorovia natsii* [Physical culture, sport and national health: collection of scientific papers]: zbirnyk naukovykh prats. no 19(38), 103–113. [in Ukrainian]. <https://vspu.net/fks/index.php/fks/article/view/818>
- Tsyhanok, Yu., & Kravchenko, O. (2024). Innovatsiini tekhnolohii u sportyvni diialnosti [Innovative technologies in sports activities]. *Problemy i perspektivy rozvytku sportyvnykh ihor ta odnobarstv u zakladykh vyshchoi osvity* [Problems and prospects for the development of sports games and combat sports in higher education institutions]: zbirnyk statei mizhnarodnoi KhKh naukovi konferentsii 09 liutoho 2024 r., Kharkiv, 159–162. [in Ukrainian]. <https://surli.cc/uvzbuy>
- Tsiupak, Yu., Tsiupak, T., Vaskan, I., Tsiupak, Yu., Shvai, O., & Hnietetskyi L. (2019). Rukhova aktivnist u strukturi motyvatsiino-tsinnisnykh oriantatsii pidlitkiv [Physical activity in the structure of motivational and value orientations of adolescents]. *Fizychno vykhovannia, sport i kultura zdorov'ia u suchasnomu suspilstvi* [Physical education, sport and health culture in modern society], no 2(46), 48–54. [in Ukrainian]. <https://surli.it/xopibj>
- Chukhlantseva, N. V. (2016). Napriamky vprovadzhenia informatsiynykh tekhnolohii v haluzi fizychnoi kultury i sportu [Directions of implementing information technologies in the field of physical culture and sports]. *Aktualni problemy fizychnoho vykhovannia riznykh verstv naseleennia* [Current problems of physical education of different segments of the population], 211–216. [in Ukrainian]. <https://journals.urau.ua/hdafk-tmfv/article/view/71807>
- Shapovalenko, V.I., & Harkusha, S.V. (2013). Intehratsiia innovatsiynykh elementiv ta interaktyvnykh tekhnolohii v osvitnii protses fizychnoho vykhovannia [Integration of innovative elements and interactive technologies into the educational process of physical education]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni T. Shevchenka* [Bulletin of the T. Shevchenko Chernihiv National Pedagogical University], no 112(2), 304–308. [in Ukrainian]. <https://surli.li/lfjraf>
- Shkola, O. M. (2012). Vplyv interaktyvnykh tekhnolohii navchannia na urokakh fizychnoi kultury uchniv molodshykh klasyv na formuvannia yikhnoi zhyttievoi kompetentnosti. [The influence of interactive learning technologies in physical education lessons for primary school students on the formation of their life competence]. *Fizychno vykhovannia, sport i kultura zdorovia u suchasnomu suspilstvi* [Physical education, sports and health culture in modern society], no 2, 142–146. [in Ukrainian]. <https://surli.li/dmwuxo>
- Shkola, O., Sorochynska M., & Fomenko O. (2023). Vykorystannia spetsialnykh kompleksiv virtualnoi realnosti pry pidhotovtsi fakhivtsiv z fitnesu [The use of special virtual reality complexes in the training of fitness specialists]. *Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiynykh tekhnolohii v haluzi fizychnoi kultury i sportu* [Scientific and methodological foundations for the use of information technologies in the field of physical culture and sports]: zb. naukovykh prats [Elektronnyi resurs], no 7, 156–162. [in Ukrainian]. <https://surli.li/cmztuq>
- Judenko, O.V. (2014). *Innovatsiini tekhnolohii fizychnoho vykhovannia i sportu* [Innovative technologies in physical education and sport]: navch. posib. Kyiv: Natsionalnyi universytet obrony Ukrainy. [in Ukrainian]. <https://eprints.zu.edu.ua/40571/1/fizk.pdf>
- Yazlovetska, O.V. (2022). Innovatsiini tekhnolohii v systemi fizychnoho vykhovannia shkoliariv [Innovative technologies in the physical education system for schoolchildren]. *Naukovi zapysky* [Scientific notes] Seria: Pedahohichni nauky, 205, 224–229. [in Ukrainian]. <https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk/article/view/1297/1223>
- Yarmolenko, M.A., Shynkaruk, O.A., & Maksymenko, V.V. (2022). Osoblyvosti vykorystannia tekhnolohii virtualnoi realnosti u pidhotovtsi sportsmeniv [Features of using virtual reality technology in training athletes]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Dragomanova* [Scientific journal of the M. P. Dragomanov National Pedagogical University], no 2(146), 143–147. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2022.2\(146\).31](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2022.2(146).31) [in Ukrainian].
- Johnson, L., & Smith, D. (2023). Digital innovation in physical education: Benefits and challenges. *Contemporary Educational Technology*, no 15(2), 45–63. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12934>
- Peterson, R., & Green, S. (2022). Social interaction through innovative physical education practices: A review. *Sport, Education and Society*, no 27(5), 673–690. <https://doi.org/10.1080/13573322.2022.2056234>



Додаткова інформація

Відомості про статтю:

Онлайн-версія доступна за посиланням:

<https://doi.org/10.15391/si.2025-4.02>

Конфлікт інтересів

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела фінансування

Ця стаття не отримала фінансової підтримки від державної, громадської або комерційної організації.

Отримано: 27.07.2025; Прийнято: 23.08.2025

Опубліковано: 01.11.2025

Відомості про авторів

Хлус Наталія Олександрівна:

завідувач кафедри теорії і методики фізичного виховання, кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент; Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженко: вул. Київська, 24, м. Глухів, Сумська обл., 41400, Україна.

<https://orcid.org/0000-0001-9860-1047>,

hlusnatasha2020@ukr.net

Information about the Authors

Nataliia Khlus:

Head of Chair of Theory and Methods of Physical Education, Candidate of sciences in Physical Education and Sports, Associate Professor, Aleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University: 24, Kyivska Street, Hlukhiv, 41400, Ukraine.