

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ СПОРТИВНИХ ІГОР

Хлус Наталія,

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>;

e-mail: hlusnatasha2020@ukr.net

Анотація. *Актуальність.* На сучасному етапі розвитку освіти спостерігається інтенсивне впровадження інноваційних технологій, спрямованих на підвищення ефективності освітнього процесу, його динамізацію й адаптацію до потреб нового покоління учнівської молоді. Традиційні методи організації уроків фізичної культури дедалі частіше виявляються недостатньо ефективними, оскільки не завжди відповідають очікуванням і потребам учнів, що зумовлює зниження їхньої рухової активності, інтересу та рівня мотивації. Це особливо актуально під час вивчення спортивних ігор, які вимагають не лише розвитку фізичних здібностей, а й формування психологічної готовності до командної взаємодії, емоційної врівноваженості та навичок колективної роботи.

Мета дослідження: дослідити психолого-педагогічні аспекти використання інноваційних технологій під час вивчення спортивних ігор.

Матеріал та методи дослідження: аналіз науково-педагогічної літератури, педагогічний експеримент, тестування фізичної та технічної підготовленості, інноваційні технології, анкетування, порівняння, аналіз, методи математичної статистики.

Результати дослідження. Проведений педагогічний експеримент дозволив отримати результати щодо ефективності застосування інноваційних технологій на уроках фізичної культури під час вивчення спортивних ігор. Порівняльний аналіз динаміки отриманих результатів з використанням Т-критерію Стюдента виявив, що в учнів ЕГ достовірний приріст результатів спостерігався в тестах на швидкість (біг 30 м, $p < 0,05$), спритність (човниковий біг 3x10, $p < 0,01$), швидко-силові якості (стрибок у довжину з місця, метання м'яча, $p < 0,05$). У учнів КГ позитивні зміни менш виражені та досягали рівня статистичної значимості. Порівняння показників технічної підготовленості під

час вивчення спортивних ігор (баскетбол, волейбол та футбол) також виявило випереджальну динаміку в учнів ЕГ. Відповідно до дослідження було виділено три типологічні групи учнів із різним мотиваційним рівнем: орієнтовані на досягнення (32,5 %), орієнтовані на процес (40,8 %), орієнтовані на спілкування (26,7 %). В ЕГ відсоткове співвідношення виділених типів склало 41,7 %, 38,3 % та 20,0 % відповідно, тоді як у КГ переважали учні із процесуальною мотивацією (43,3 %). Проведене дослідження засвідчило, що застосування інноваційних технологій під час вивчення спортивних ігор забезпечує покращення показників фізичної підготовленості учнів на 12,4 %, технічної підготовленості – на 28,9 %, мотивації до змагань – на 46,1 %, емоційного стану – на 44,7 %

Висновки. Отримані результати підтверджують високу результативність інноваційних технологій під час вивчення спортивних ігор на уроці фізичної культури та окреслюють перспективи подальшої цифровізації галузі фізичної культури.

Ключові слова: інноваційні технології, спортивні ігри, волейбол, баскетбол, футбол, фізична культура, мотивація, емоційний стан, урок фізичної культури, учні, психолого-педагогічні аспекти.

PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL ASPECTS OF USING INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN TEACHING SPORTS GAMES

Khlus Nataliia

Abstract. Topicality. At the current stage of development of education, there is an intensive implementation of innovative technologies aimed at increasing the effectiveness of the educational process, making it more dynamic, and adapting it to the needs of the new generation of students. Traditional methods of organizing Physical Education lessons are increasingly proving insufficiently effective, as they do not always meet the expectations and needs of students. This leads to a decrease in their physical activity, interest, and motivation. This issue is particularly relevant in the study of sports games, which require not only the development of physical abilities but also the formation of psychological readiness for teamwork, emotional stability, and collaborative skills.

The purpose of the study is to investigate the psychological and pedagogical aspects of using innovative technologies in the study of sports games.

Materials and methods of research: analysis of scientific and pedagogical literature, pedagogical experiment, testing of physical and technical readiness, innovative technologies, questionnaires, comparison, analysis, and methods of mathematical statistics.

Research results. The conducted pedagogical experiment made it possible to obtain results regarding the effectiveness of applying the innovative technologies in Physical Education lessons during the study of sports games. A comparative analysis of the dynamics of the obtained results using Student's *t*-test revealed that students of the experimental group (EG) demonstrated a statistically significant improvement in speed tests (30 m sprint, $p < 0.05$), agility (3×10 m shuttle run, $p < 0.01$), and speed-strength qualities (standing long jump, ball throwing, $p < 0.05$). In the control group (CG), positive changes were less pronounced and only reached the level of statistical significance. A comparison of indicators of technical preparedness in sports games such as basketball, volleyball, and football also revealed more positive dynamics among EG students. According to the study, three typological groups of students with different motivational levels were identified: achievement-oriented (32.5%), process-oriented (40.8%), and communication-oriented (26.7%). In the EG, the percentage ratio of these types was 41.7%, 38.3%, and 20.0%, respectively, while in the CG, students with process-oriented motivation prevailed (43.3%). The conducted research proved that the use of innovative technologies during the teaching of sports games improves students' physical fitness indicators by 12.4%, technical preparedness by 28.9%, motivation for competitions by 46.1%, and emotional state by 44.7%.

Conclusions. The results of the research confirm the high effectiveness of innovative technologies in teaching sports games during Physical Education lessons and outline prospects for further digitalization in the field of physical culture.

Keywords: innovative technologies, sports games, volleyball, basketball, football, physical culture, motivation, emotional state, physical education lesson, students, psychological and pedagogical aspects.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку освіти характеризується активним впровадженням інноваційних технологій, що покликані підвищити ефективність освітнього процесу, зробити його більш динамічним і відповідним потребам сучасного покоління учнів. Цифровізація навчання поступово стає визначальною тенденцією в різних галузях освіти, зокрема й у фізичному вихованні. Традиційні підходи до організації уроків фізичної культури не завжди відповідають запитам сучасних учнів, що призводить до зниження їхньої зацікавленості, активності та не забезпечують достатнього рівня мотивації (Цюпак, Ю., Цюпак, І., Васкан, Цюпак, Ю., Швай & Гнітецький, 2019; Хлус, 2025). Особливо це стосується вивчення спортивних ігор, які потребують не лише розвитку фізичних якостей, але й формування психологічної готовності до колективної взаємодії, емоційної стійкості, уміння працювати в команді.

Аналіз науково-педагогічної літератури свідчить про відсутність єдності у визначенні сутності поняття «інноваційні технології» у сфері фізичної культури

і спортивної діяльності. Частина науковців акцентує увагу на використанні цифрових пристроїв і програмного забезпечення (Філенко, Л., Церковна, Пасько, Філенко, І., & Палічук, 2023; Johnson, & Smith, 2023), інші ж підкреслюють важливість інтерактивних методів навчання (Афанасьєв, 2020). Найбільш доцільним видається інтегративний підхід, який розглядає інноваційність як комплексну характеристику освітніх технологій, що передбачає можливість індивідуалізації освітнього процесу, розширення зворотного зв'язку та занурення у віртуальне середовище для моделювання змагальних ситуацій (Ярмоленко, Шинкарук, & Максименко, 2022).

Психолого-педагогічні аспекти впровадження інноваційних технологій у процес навчання набувають ключового значення, адже вони спрямовані на індивідуалізацію навчання, врахування вікових і психологічних особливостей учнів, розвиток їхньої пізнавальної активності та креативності. Використання інтерактивних методів, мультимедійних засобів, гейміфікації, цифрових платформ і тренажерів не лише урізноманітнює освітній процес, а й створює сприятливе освітнє середовище, в якому учні відчують задоволення від рухової діяльності. Попри загальне визнання необхідності модернізації методики спортивної підготовки, у науково-педагогічній літературі недостатньо висвітлено ефективність конкретних інноваційних технологій на уроці фізичної культури під час вивчення спортивних ігор, зокрема інтерактивних освітніх програм, відеоаналізу і VR-технологій, цифрових ресурсів у структуру навчально-тренувального процесу (Пасько, Помещикова, Філенко, & Алексєнко, 2025). Також потребує обґрунтування значення інноваційних підходів для формування стійкого інтересу учнів до занять фізичною культурою і спортом (Закопайло, 2015; Афанасьєв, 2020; Кузьменко, 2022).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемами дослідження сучасних інноваційних технологій в освітній діяльності займалися багато вітчизняних науковців, саме: інноваційними підходами до організації фізичного виховання учнів займалися Москаленко (2015), Колесник (2018), Красов, & Кусай (2020), Язловецька (2022); застосуванням інтерактивних методів у процесі навчання фізичної культури старшокласників – А. В. Афанасьєв (2021); використанням інноваційних технологій у галузі фізичного виховання під час організації навчального процесу та технології дистанційного навчання на уроках фізичної культури – В. В. Жабчик (2021); інноваційних технологій у спортивній діяльності – Ю. Циганок, & О. Кравченко (2024); використанням інноваційних напрямків підвищення фізичного здоров'я та рухової підготовленості учнівської молоді – М. А. Мамешина (2018), С. Лукова, & К. Фоменко (2021), R. Peterson & S. Green (2022).

Останні наукові дослідження підтверджують необхідність впровадження інноваційних технологій у навчання спортивних ігор. Актуальність дослідження покликане частково заповнити цей дефіцит, а також запропонувати практичні орієнтири щодо вдосконалення навчально-тренувального процесу з урахуванням сучасних технологічних можливостей; поєднанні кількісної оцінки спортивної результативності з вивченням мотиваційно-емоційних аспектів діяльності учнів, які опановують спортивні ігри із застосуванням інноваційних технологій.

Зв'язок роботи з науковими планами, темами. Дослідження виконано в рамках плану науково-дослідної роботи кафедри теорії і методики фізичного виховання Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка на 2023–2027 рр. за темою «Вдосконалення методичних, психологічних і організаційних основ фізкультурно-спортивної та туристично-краєзнавчої роботи з різними групами населення» (номер державної реєстрації теми в УКР ІНТЕІ: 0122U201671).

Мета дослідження – дослідити психолого-педагогічні аспекти використання інноваційних технологій під час вивчення спортивних ігор.

Відповідно до поставленої мети були відокремлені такі **завдання дослідження**: 1) виявити найбільш ефективні інноваційні технології під час навчання спортивним іграм на уроці фізичної культури; 2) оцінити вплив інноваційних технологій на розвиток фізичних якостей, емоційний стан і мотивацію учнів.

Матеріал і методи дослідження. *Учасники та організація дослідження.* Експериментальне дослідження було проведено на базі закладів загальної середньої освіти м. Кролевець. У дослідженні взяли участь 120 учнів 7–8 класів (60 хл., 60 дів.; 12–14 років), з яких було створено контрольну групу КГ (n=60) та ЕГ (n=60). Всі учні, які брали участь у педагогічному експерименті займалися спортивними іграми (футбол, баскетбол, волейбол) та були віднесені до основної медичної групи.

Від учасників було отримано згоду на участь у дослідженні відповідно до Гельсинської декларації прав людини 2008 року.

Методи дослідження: На початку педагогічного експерименту було проведено первинне тестування показників фізичної та технічної підготовленості (біг на 30 м, човниковий біг 3x10 м, стрибок у довжину з місця, метання м'яча, ведення м'яча, передачі м'яча). Протягом 6 місяців в ЕГ застосовувалися інноваційні технології, а саме: інтерактивні модулі (відеоуроки, анімовані схеми), системи відеоаналізу техніки (Dartfish, Kinovea), VR-тренажери ігрових ситуацій (Oculus Quest). Учні КГ займалися за стандартними методиками для закладів загальної середньої освіти. На контрольному етапі педагогічного експерименту було проведено повторне тестування та

порівняльний аналіз динаміки отриманих результатів з використанням Т-критерію Стюдента (достовірними вважалися відмінності на рівні $p < 0,05$).

Оцінювання впливу сучасних інноваційних технологій на мотиваційну сферу учнів ЗЗСО проводилася методом анкетування (опитувальник «Мотиви занять спортом») на констатувальному та контрольному етапі експерименту (С. Лукова, К. Фоменко). Емоційний стан залучення учнів до процесу інтерактивних занять досліджувався за методикою «Емоційний термометр». Задля більшої надійності психодіагностичних даних застосовувався метод експертних оцінок. Обробка отриманих результатів здійснювалася за допомогою статистичного пакету SPSS 22.0.

Результати дослідження. Проведений педагогічний експеримент дозволив отримати результати щодо ефективності застосування інноваційних технологій на уроках фізичної культури під час вивчення спортивних ігор. Аналіз отриманого емпіричного матеріалу виявив значні закономірності впливу інноваційних методів навчання на динаміку показників фізичної підготовленості учнів КГ та ЕГ і мотиваційно-емоційний стан учнів. Порівняльний аналіз показників фізичної та технічної підготовленості в експериментальній (ЕГ) і контрольній (КГ) групах до та після впровадження інноваційних технологій виявив достовірні відмінності за більшістю показників (табл. 1).

Таблиця 1.

Динаміка показників фізичної підготовленості учнів КГ та ЕГ на початку та в кінці педагогічного експерименту

№ п/п	Тести	ЕГ (n=60)		КГ (n=60)	
		До	Після	До	Після
1.	Біг 30 м (с)	5,8 ± 0,6	5,3 ± 0,4 *	5,9 ± 0,5	5,7 ± 0,5
2.	Човниковий біг 3x10	9,2±0,8	8,6±0,6**	9,3±0,7	9,0±0,7
3.	Стрибок у довжину (см)	168,5±15,2	180,4±12,8*	165,8±16,4	170,2±14,1
4.	Метання м'яча (м)	28,4±6,2	34,8±5,1**	27,9±7,3	30,5±6,6

Примітка: * – $p < 0,05$; ** – $p < 0,01$.

Порівняльний аналіз динаміки отриманих результатів з використанням Т-критерію Стюдента виявив, що в учнів ЕГ достовірний приріст результатів спостерігався в тестах на швидкість (біг 30 м, $p < 0,05$), спритність (човниковий біг 3x10, $p < 0,01$), швидкісно-силові якості (стрибок у довжину з місця, метання м'яча, $p < 0,05$). У учнів КГ позитивні зміни менш виражені та досягали рівня статистичної значимості. Порівняння показників технічної підготовленості під час вивчення спортивних ігор баскетбол, волейбол та футбол також виявило випереджальну динаміку в учнів ЕГ (табл. 2).

Таблиця 2.

Зміна показників технічної підготовленості учнів КГ та ЕГ на початку та в кінці педагогічного експерименту

№ п/п	Тести	ЕГ (n=60)		КГ (n=60)	
		До	Після	До	Після
1.	Ведення м'яча (с)	14,2±2,4	11,8±1,6**	14,5±2,1	13,4±1,8
2.	Передачі м'яча (кількість)	18,6±4,2	24,5±3,8*	17,9±5,1	20,2±4,4
3.	Кидки в кільце	42,5±10,6	58,8±8,2**	40,8±11,4	48,1±10,3
4.	Подачі у волейболі (кількість)	3,2±1,8	5,6±1,4*	3,0±2,1	3,9±1,7

Примітка: * – $p < 0,05$; ** – $p < 0,01$

Після проведення педагогічного експерименту в учнів ЕГ зафіксовано достовірне покращення часу ведення м'яча на 16,9 % ($p < 0,01$), збільшення кількості точних передач на 31,7 % ($p < 0,05$), підвищення результативності кидків у кільце на 38,3 % ($p < 0,01$). У учнів КГ приріст показників становив 7,6 %, 12,8 % і 17,9% відповідно, що значно нижче за показники учнів ЕГ. Аналогічна картина спостерігалася під час проведення спортивної гри волейбол, де учні ЕГ продемонстрували більш високу динаміку якості подач (на 75,0 %, $p < 0,05$). Кореляційний аналіз виявив тісний взаємозв'язок між частотою використання інноваційних технологій і приростом показників фізичної та технічної підготовленості. У мотиваційному стані учнів ЕГ також прослідковується позитивна динаміка (табл. 3).

Таблиця 3.

Динаміка показників мотиваційного стану в учнів КГ та ЕГ на початку та в кінці педагогічного експерименту

№ п/п	Мотиви	ЕГ (n=60)		КГ (n=60)	
		До	Після	До	Після
1.	Змагальний мотив	2,6	3,8**	2,4	2,7
2.	Розвиток рухових здібностей	3,1	4,5*	3,2	3,6
3.	Емоційне задоволення	3,4	4,9**	3,5	3,8
4.	Фізичне самоствердження	2,9	4,2*	2,7	3,1

Примітка: * – $p < 0,05$; ** – $p < 0,01$

Відповідно до дослідження було виділено три типологічні групи учнів із різним мотиваційним рівнем: орієнтовані досягнення (32,5 %), орієнтовані на процес (40,8 %), орієнтовані на спілкування (26,7 %). В ЕГ відсоткове співвідношення виділених типів склало 41,7 %, 38,3 % та 20,0 % відповідно, тоді

як у КГ переважали учні із процесуальною мотивацією (43,3 %). Якісний аналіз висловлювань учнів показав, що важливим фактором підтримки інтересу до уроків фізичної культури та занять спортом виступили інноваційні технології. Як зазначив один з учнів ЕГ, що на звичайних уроках фізичної культури, де вивчаються спортивні ігри, буває скучно через багаторазове повторення одних і тих же елементів гри, а в віртуальній грі постійно доводиться вирішувати нові тактичні завдання, що дуже захоплює. Результати діагностики емоційного стану учнів за методикою «Градусник» показали виражену позитивну динаміку в учнів ЕГ протягом усього періоду навчання (табл. 4).

Таблиця 4.

Оцінювання емоційного стану учнів ЕГ на уроках з фізичної культури (%)

Рівні залучення	Етапи педагогічного експерименту		
	На початку	Середній	На кінець
Низький	18,4	6,6	1,7
Середній	58,3	41,7	30,0
Високий	23,3	51,7	68,3
Всього	100,0	100,0	100,0

На початку педагогічного експерименту високий рівень інтересу до уроків фізичної культури демонстрували лише 23,3 % учнів, а на кінець педагогічного експерименту їх кількість зросла до 68,3 %. Таким чином, використання інноваційних технологій не лише покращило показники навчально-тренувального процесу, а й створило позитивну емоційну атмосферу. Отже, після отримання результатів, можна констатувати, що комплексне використання сучасних інноваційних навчальних програм, систем відеоаналізу техніки та ігрових VR-симуляторів забезпечує достовірне покращення спортивно-технічних показників, посилює мотивацію та залученість учнів до фізичної культури і спорту порівняно з традиційними методами навчання. Отримані показники порівнюються з результатами останніх досліджень у галузі інновацій спортивно-педагогічної діяльності та планують перспективи подальшого розвитку цього напрямку. Отримані результати педагогічного експерименту дають змогу констатувати високу ефективність впровадження інноваційних технологій у практику навчання спортивних ігор під час уроків фізичної культури в закладах загальної середньої освіти.

Дискусія. Використання інноваційних технологій у процесі навчання спортивним іграм сьогодні стає предметом активних наукових і практичних дискусійних питань. З одного боку, застосування сучасних інноваційних засобів навчання (відеоаналіз, інтерактивні тренажери, віртуальні симуляції, мобільні додатки) сприяє підвищенню ефективності засвоєння технічних і тактичних

елементів гри. Такі технології забезпечують можливість індивідуалізації навчання, створюють умови для самоконтролю та самооцінки, підвищують мотивацію учнів і роблять процес занять більш цікавим і доступним.

З іншого боку, існує й критичний погляд на проблему. Надмірна залежність від технологій може знизити рівень безпосередньої рухової активності учнів, адже ключовим завданням фізичного виховання є саме розвиток фізичних якостей і формування здорового способу життя. Також певні труднощі викликають питання матеріально-технічного забезпечення, підготовки вчителів до роботи з новими технологіями й адаптації методик до різних вікових груп.

З психолого-педагогічної точки зору, важливо враховувати особливості сприйняття та мотивації учнів. Для учнів старшого шкільного віку інноваційні технології стають додатковим стимулом до занять фізичною культурою і спортом, адже поєднують знайомий цифровий простір із фізичною активністю. Проте учні молодшого шкільного віку потребують більшої уваги до ігрової форми, емоційної складової та безпосереднього спілкування з учителем, що не завжди можливо замінити технічними засобами.

Після проведення педагогічного експерименту, зробивши статистичний аналіз даних, підтвердили достовірну перевагу розробленої експериментальної методики, під час якої досліджувалися показники фізичної підготовленості та психологічного стану учнів. Впровадження інновацій, а саме систем відео-аналізу та VR-тренажерів у навчально-тренувальний процес сприяла приросту показників загальної фізичної підготовленості на 12,4 %, технічної підготовленості – на 28,9 %, мотивації до змагань – на 46,1 %, емоційного стану – на 44,7 %. Виявлені результати характеризуються високою статистичною значущістю ($p < 0,01$).

Якісний аналіз мотивів учнів під час експерименту дозволив більш широко розкрити психологічні аспекти позитивного впливу сучасних інноваційних технологій на процес покращення фізичної підготовленості. В учнів спостерігається підвищення інтересу, впевненість у своїх силах, прагнення творчої самореалізації під час навчання спортивним іграм.

Таким чином, дискусійні питання навколо використання інноваційних технологій у процесі вивчення спортивних ігор зводяться до необхідності пошуку оптимального балансу між традиційними методами навчання та сучасними цифровими інструментами. Лише їх гармонійне поєднання дає змогу досягти головної мети фізичного виховання – розвитку фізичних, психологічних і соціальних компетентностей учнів, формування у них сталого інтересу до занять спортом і здорового способу життя.

Висновки. Узагальнюючи результати проведеного наукового дослідження, можна стверджувати, що отримані дані роблять вагомий внесок у

розвиток концепції інноваційної трансформації навчально-тренувального процесу. Емпірично підтверджена ефективність комплексного впровадження інноваційних технологій, що відкриває нові можливості для модернізації традиційних підходів до навчання спортивним іграм, зокрема у напрямках інтерактивності, адаптивності та гейміфікації навчально-тренувального процесу.

Виявлені закономірності доповнюють новим розумінням психологічні механізми впливу цифрових інструментів на фізичну та технічну підготовленість і особистісний розвиток учнів. Під час педагогічного експерименту в учнів ЕГ отримали достовірний приріст показників фізичної підготовленості на 12,4 %, технічної підготовленості – на 28,9 %, підвищення рівня мотивації до змагань на 46,1 %, емоційного стану на 44,7 %. Отримані якісні дані свідчать про позитивний вплив інноваційних технологій на психологічний стан учнівської молоді, а саме зростання мотиваційно-емоційних показників порівняно з показниками рухової активності під впливом інноваційного навчання.

Таким чином, отримані результати обґрунтовано доводять необхідність інтеграції традиційних та інноваційних технологій у методичну систему, яка буде адаптована до специфіки різних спортивних ігор.

Перспективи подальших досліджень полягають у забезпеченні збалансованого поєднання інноваційних і традиційних підходів, що враховує специфіку різних видів спорту, вікові особливості та рівень фізичної підготовленості учнів.

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. 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://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/34039>
2. 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.uran.ua/itfcs/issue/view/14410>
3. 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>
4. Колесник, А. С. (2018). Використання інноваційних технологій під час занять з фізичної культури. *Молодий вчений*, 11(63), 553–558. <https://surl.cc/gguzpm>

5. 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/I_Holovach_Monograph_2020_FZFFVS.pdf
6. Кузьменко, І. (2022). Освітні інновації у фізичному вихованні школярів. *Актуальні проблеми фізичного виховання різних верств населення*, 187–197. <https://journals.uran.ua/hdafk-tmfv/article/view/306284>
7. Лукова, С. & Фоменко, К. (2021). Діагностичний інструментарій для вивчення актуальних мотивів спортивної діяльності підлітків. *Вісник Львівського університету. Серія психологічні науки*, 9. 162–170. http://psy-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/9_2021/23.pdf
8. Мамешина, М. А. (2018). Інноваційні напрямки підвищення фізичного здоров'я та рухової підготовленості учнівської молоді. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка*. Чернігів, 154, 1, 115–118. <https://surl.li/dsxne>
9. Москаленко, Н. (2015). Інноваційна діяльність у фізичному вихованні загальноосвітніх навчальних закладів. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві: збірник наукових праць*, 4 (55), 35–38. <https://surl.li/nkkyiv>
10. 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 одноборств у закладах вищої освіти*. Харків : ХДАФК, 1. 129–133. <https://journals.uran.ua/pprsievnz/article/view/321645>
11. 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.uran.ua/itfcs/article/view/285827>
12. Хлус, Н. О. (2025). Дослідження мотивації до рухової активності учнів середнього шкільного віку. *Фізична культура, спорт та здоров'я нації: збірник наукових праць*. Вінниця: ТОВ «Твори», 19 (38), 103–113. <https://vspu.net/fks/index.php/fks/article/view/818>
13. Циганок, Ю., & Кравченко, О. (2024). Інноваційні технології у спортивній діяльності. *Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та одноборств у закладах вищої освіти: збірник статей міжнародної XX наукової конференції 09 лютого 2024 р.*, Харків, 159–162. <https://surli.cc/uvzbuy>
14. 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://surl.lt/xopibj>

15. Язловецька, О. В. (2022). Інноваційні технології в системі фізичного виховання школярів. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, 205, 224–229. <https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk/article/view/1297/1223>

16. 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://spppc.com.ua/index.php/journal/article/view/715>

17. Johnson, L., & Smith, D. (2023). Digital innovation in physical education: Benefits and challenges. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), 45–63. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12934>

18. Peterson, R., & Green, S. (2022). Social interaction through innovative physical education practices: A review. *Sport, Education and Society*, 27(5), 673–690. <https://doi.org/10.1080/13573322.2022.2056234>

REFERENCES

1. Afanasiev, A. V. (2020). *Mozhlyvosti zastosuvannya interaktyvnykh metodiv u protsesi navchannia fizychnoi kultury starshoklasnykiv*. Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M.P. Drahomanova. Seriiia 15. Naukovo-pedahohichni problemy fizychnoi kultury (fizychna kultura i sport). 2 (130). 16–18. [in Ukrainian]. <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/34039>

2. Zhabchuk, V. V. (2021). Innovatsiini tekhnolohii ta tekhnolohii dystantsiinoho navchannia na urokakh fizychnoi kultury. *Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii v haluzi fizychnoi kultury i sportu*, № 5, 63–65. [in Ukrainian]. <https://journals.uran.ua/itfcs/issue/view/14410>

3. Zakopailo, S. A. (2015). Formuvannia motyvatsii ta interesu v uchniv zahalnoosvitnikh shkil do zaniat fizychnoiu kulturoiu. *Visnyk Kamianets-Podilskoho natsionalnoho universytetu imeni Ivana Ohienka*, 8, 140–146. [in Ukrainian]. <https://surl.li/mmdbsa>

4. Kolesnyk, A. S. (2018). Vykorystannia innovatsiinykh tekhnolohii pid chas zaniat z fizychnoi kultury. *Molodyi vchenyi*, 11(63), 553–558. [in Ukrainian]. <https://surl.cc/gguzpm>

5. Krasov, O. I. & Kusai, M. V. (2020). Innovatsiini tekhnolohii v fizychnomu vykhovanni shkolariv. *Aktualni problemy i perspektyvy rozvytku fizychnoho vykhovannia, sportu i turyzmu: kolektyvna monohrafiia za zah. red. N. Ye. Panehelovoi*. Pereiaslav, 138–147. [in Ukrainian]. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/33252/1/I_Holovach_Monograph_2020_FZFFVS.pdf

6. Kuzmenko, I. (2022). Osvitni innovatsii u fizychnomu vykhovanni shkoliariv. Aktualni problemy fizychnoho vykhovannia riznykh verstv naselennia, 187–197. [in Ukrainian]. <https://journals.uran.ua/hdafk-tmfv/article/view/306284>
7. Lukova, S. & Fomenko, K. (2021). Diahnostychnyi instrumentarii dlia vyvchennia aktualnykh motiviv sportyvnoi diialnosti pidlitkiv. Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriiia psykholohichni nauky, 9. 162–170. [in Ukrainian]. http://psy-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/9_2021/23.pdf
8. Mameshyna, M. A. (2018). Innovatsiini napriamky pidvyshchennia fizychnoho zdorovia ta rukhovoï pidhotovlenosti uchnivskoi molodi. Visnyk Chernihivskoho natsionalnogo pedahohichnogo universytetu imeni T. H. Shevchenka. Chernihiv, 154, 1, 115–118. [in Ukrainian]. <https://surl.li/dsxnve>
9. Moskalenko, N. (2015). Innovatsiina diialnist u fizychnomu vykhovanni zahalnoosvitnykh navchalnykh zakladiv. Fizychno vykhovannia, sport i kultura zdorovia u suchasnomu suspilstvi: zbirnyk naukovykh prats, 4 (55), 35–38. [in Ukrainian]. <https://surl.lu/nkkyiv>
10. Pasko, V. V., Pomeshchykova, I. P., Filenko, L. V., & Aleksienko, Ya. V. (2025). Vykorystannia innovatsiinykh tekhnolohii v navchalno-trenuvalnomu protsesi (na prykladi sportyvnykh ihor). Problemy i perspektyvy rozvytku sportyvnykh ihor ta odnoborstv u zakladakh vyshchoi osvity. Kharkiv : KhDAFK, 1. 129–133. [in Ukrainian]. <https://journals.uran.ua/pprsievnz/article/view/321645>
11. Filenko, L., Tserkovna, O., Pasko, V., Filenko, I. & Palichuk, Yu. (2023). Informatsiini tekhnolohii on-line navchannia z fizychnoi kultury. Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii v haluzi fizychnoi kultury ta sportu, 7, 142–155. [in Ukrainian]. <https://journals.uran.ua/itfcs/article/view/285827>
12. Khlus, N. O. (2025). Doslidzhennia motivatsii do rukhovoï aktyvnosti uchniv serednogo shkilnogo viku. Fizychna kultura, sport ta zdorovia natsii: zbirnyk naukovykh prats. Vinnytsia: TOV «Tvory», 19 (38), 103–113. [in Ukrainian]. <https://vspu.net/fks/index.php/fks/article/view/818>
13. Tsyhanok, Yu., & Kravchenko, O. (2024). Innovatsiini tekhnolohii u sportyvniï diialnosti. Problemy i perspektyvy rozvytku sportyvnykh ihor ta odnoborstv u zakladakh vyshchoi osvity: zbirnyk statei mizhnarodnoi KhKh naukovoï konferentsii 09 liutoho 2024 r., Kharkiv, 159–162. [in Ukrainian]. <https://surli.cc/uvzbuy>
14. Tsiupak, Yu., Tsiupak, T., Vaskan, I., Tsiupak, Yu., Shvai, O., & Hnitetskyi L. (2019). Rukhova aktyvnist u strukturi motivatsiino-tsinnisnykh oriiientatsii pidlitkiv. Fizychno vykhovannia, sport i kultura zdorov'ia u suchasnomu suspilstvi, 2 (46). 48–54. [in Ukrainian]. <https://surl.lt/xopibj>
15. Yazlovetska, O. V. (2022). Innovatsiini tekhnolohii v systemi fizychnoho vykhovannia shkoliariv. Naukovi zapysky. Seriiia: Pedahohichni nauky, 205, 224–229. [in Ukrainian]. <https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk/article/view/1297/1223>

16. Yarmolenko, M. A., Shynkaruk, O. A., & Maksymenko, V. V. (2022). Osoblyvosti vykorystannia tekhnolohii virtualnoi realnosti u pidhotovtsi sportsmeniv. Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova, 2 (146), 143–147. [in Ukrainian]. <https://spppc.com.ua/index.php/journal/article/view/715>
17. Johnson, L., & Smith, D. (2023). Digital innovation in physical education: Benefits and challenges. Contemporary Educational Technology, 15(2), 45–63. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12934>
18. Peterson, R., & Green, S. (2022). Social interaction through innovative physical education practices: A review. Sport, Education and Society, 27(5), 673–690. <https://doi.org/10.1080/13573322.2022.2056234>

Стаття надіслана до редколегії 20.07.2025 р.

Статтю рекомендовано до друку 03.09.2025 р.