

ПІДГОТОВКА ФАХІВЦІВ СПОРТИВНО-ОЗДОРОВЧОГО ТУРИЗМУ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ: ІНТЕРАКТИВНИЙ ПІДХІД

*Смірнова Зоя, Хуртик Дмитро, Єфанова Валентина, Резніченко Нелля,
Бобровський Олексій*

Національний університет фізичного виховання і спорту України

Анотація

Актуальність теми. Підготовка фахівців спортивно-оздоровчого туризму зумовлює потребу в зміщенні акценту з традиційних форм навчання на інноваційні методи та способи організації освітнього процесу у закладах вищої освіти. **Метою дослідження** є систематизація методів і засобів активізації навчального процесу під час проведення занять із фахових дисциплін для підготовки фахівців спортивно-оздоровчого туризму. **Методи дослідження.** Аналіз, порівняння, систематизація, узагальнення науково-методичної літератури, педагогічне тестування. **Результати дослідження та ключові висновки.** Визначено складові професійної підготовки фахівців цієї сфери, обґрунтовано доцільність використання інтерактивних технологій в підготовки фахівців спортивно-оздоровчого туризму, здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності «Туризм». До форм і методів інтерактивного навчання, які можна застосовувати з метою підготовки фахівців спортивно-оздоровчого туризму, належать: дискусія, презентація, евристична бесіда, метод «круглого столу», ділові ігри, рольові ігри, метод кейсів, практичні групові чи індивідуальні вправи з подальшим обговоренням результатів, моделювання ситуацій взаємодії, аналіз відеозаписів, включно із записом власних дій, організація зустрічей із запрошеними спеціалістами та видатними людьми, колективне розв'язання творчих завдань, анімація. Застосування інтерактивних методів навчання актуалізує ситуативні мотиви діяльності; активність, вмотивована цими спонуками, веде до формування усталених мотивів і цінностей, що лежать у семантичному полі туристської компетентності особистості. Використання методів інтерактивного навчання збагачує досвід самостійної діяльності та особистої відповідальності студентів.

TRAINING OF SPORTS AND HEALTH TOURISM SPECIALISTS IN INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION: AN INTERACTIVE APPROACH. *Smirnova Zoia , Khurtyk Dmytro, Ephanova Valentyna, Reznichenko Nellia, Bobrovskyi Oleksii*

Abstract

Team Actuality. The training of sports and health tourism specialists necessitates a shift in emphasis from traditional forms of education to innovative methods and ways of organizing the educational process in higher education institutions. **The purpose of the research** there is a systematization of methods and means of activating the educational process during classes in professional disciplines for the training of sports and health tourism specialists. **Research methods.** Analysis, comparison, systematization, generalization of scientific and methodical literature, pedagogical testing. **Research results and key conclusions.** The components of the professional training of specialists in this field have been identified, the expediency of using interactive technologies in the training of sports and health tourism specialists, first (bachelor's) level graduates in the specialty "Tourism" has been substantiated. The forms and methods of interactive training that can be used for the purpose of training sports and health tourism specialists include: discussion, presentation, heuristic conversation, round table method, business games, role-playing games, case method, practical group or individual exercises followed by discussion of results, simulation of interaction situations, analysis of video recordings, including recording of own actions, organization of meetings with invited specialists and outstanding people, collective solution of creative tasks, animation. The use of interactive learning methods actualizes the situational motives of activity; activity motivated by these incentives leads to the formation of established motives and values that lie in the semantic field of the individual's tourist competence. The use of interactive learning methods enriches the experience of independent activity and personal responsibility of students.

Ключові слова: *спортивно-оздоровчий туризм, спеціалісти, інтерактивна технології, навчальний процес, інтерактивне навчання.*

Key words: *sports and health tourism, specialists, interactive technologies, educational process, interactive learning.*

Постановка наукової проблеми. Професійно-туристична підготовка майбутніх фахівців туризму – складна, динамічна педагогічна система, ефективність функціонування якої залежить від багатьох взаємопов'язаних чинників, що проявляються у загальних закономірностях навчального процесу та його управлінні. Інноваційний підхід до системи туристичної підготовки здобувачів вищої освіти має бути значущим, оскільки кінцевий результат визначає зміст і характер усього процесу професійної підготовки [3, 7, 9, 14].

У зв'язку з цим, виникає потреба у дослідженнях, спрямованих на побудову нової системи професійно-туристичної підготовки майбутніх фахівців, зміст якої має відображати соціальне замовлення особистості, суспільства і держави.

Застосування інтерактивних методів навчання є надзвичайно актуальним підходом у системі підготовки фахівців спортивно-оздоровчого туризму. Адже, на відміну від традиційного, такий підхід базується на активній взаємодії учасників навчального процесу. При цьому основна увага приділяється їх взаємодії між собою. Це дає можливість поживити навчальний процес, зробити його цікавішим і полегшити засвоєння знань [2, 5, 12].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням підготовки фахівців сфери туризму й активізації процесу навчання присвячено дослідження багатьох науковців і практикуючих педагогів. Серед них варто виокремити праці таких авторів як О. В. Катеруша, І. В. Сингаївська, Н. А. Фоменко, Г. С. Цехмістрова, В. К. Федорченко, О. А. Сущенко, О. О. Ахмедова, О. О. Стрижак, А.В. Фурман, С. К. Шандрук, С. Хіязі, П. Бернард, М. Плейсент, Л. Маджіраджа, С. Прадоно, М. С. Астріані, Дж. Моняджа та ін. Віддаючи належне доробку названих учених і педагогів, слід зазначити, що сучасне бачення сутності інтерактивних технологій потребує їх теоретичного узагальнення та втілення в ефективному здійсненні навчального процесу при підготовці фахівців спортивно-оздоровчого туризму.

Метою дослідження є систематизація методів і засобів активізації навчального процесу під час проведення занять із фахових дисциплін для підготовки фахівців спортивно-оздоровчого туризму. При цьому важливим завданням є вибір видів і форм інтерактивного навчання, що сприятимуть якісному підвищенню рівня як теоретичної підготовки, так і практичних навичок здобувачів вищої освіти.

Методи дослідження: аналіз, порівняння, систематизація, узагальнення науково-методичної літератури.

Результати дослідження. Важливе місце в сучасній освіті посідає проблема оновлення методів навчання. Сьогодні їх список поповнився групою інтерактивних методів.

На сучасному етапі у педагогічній науці продовжує формуватися й уточнюватися поняття «інтерактивне навчання». Воно визначається як «... навчання, побудоване на

взаємодії того, хто навчається, з навчальним оточенням, навчальним середовищем, яке виступає зоною досвіду, що освоюється» [4], «навчання, яке ґрунтується на психології людських взаємовідносин та взаємодії».

Організація навчального процесу в інтерактивній формі змінює звичну його логіку: процес вибудовується не від теорії до практики, а від формування нового досвіду до його теоретичного осмислення через застосування. Саме досвід і знання учасників навчального процесу слугують джерелом взаємонавчання та взаємозбагачення. Особливо цінним є цей аспект у контексті підготовки майбутніх фахівців туризму до організації туристичної діяльності, оскільки викладач не може бути єдиним джерелом знань і досвіду, а набуття туристських знань і формування вмінь, нав'язане «згори», часто викликає внутрішній спротив і намагання підійти до процесу формально [6].

До форм і методів інтерактивного навчання, які можна застосовувати з метою формування готовності майбутніх фахівців туризму до організації туристичної діяльності, належать: дискусія, презентація, евристична бесіда, метод «круглого столу», ділові ігри, рольові ігри, метод кейсів, практичні групові чи індивідуальні вправи з подальшим обговоренням результатів, моделювання ситуацій взаємодії, аналіз відеозаписів, включно із записом власних дій, організація зустрічей із запрошеними спеціалістами та видатними людьми, колективне розв'язання творчих завдань, анімація [4, 11].

Згадані форми інтерактивного навчання умовно поділяють на такі:

- дискусійні (діалогічне спілкування, групова дискусія, кейс-аналіз, аналіз ситуацій морального вибору тощо);
- ігрові (дидактичні та творчі, рольові ігри, ділові ігри, організаційно-діяльнісні ігри);
- презентаційні (презентації групових напрацювань, презентації індивідуально підготовлених завдань, публічні виступи на задану тему тощо) [10, 11].

Запровадження інтерактивної взаємодії в педагогічний процес забезпечує кожному студентові:

- набуття досвіду активного засвоєння змісту навчального матеріалу та засвоєння способів конструктивної міжособистісної взаємодії;
- розвиток особистісних якостей, що перебувають у семантичному полі туристської компетентності особистості;
- розвиток особистісної та соціальної рефлексії, навичок і вмінь аналізу та самоаналізу;
- прийняття моральних норм і правил спільної діяльності, засвоєння нового емоційного досвіду, переживань, що є механізмом інтеріоризації особистісних цінностей і смислів;
- розвиток навичок спілкування, виконання виробничих завдань;
- досвід рольової поведінки, набутий у процесі гнучкої зміни соціальних ролей, залежно від контексту ситуації;
- формування та розвиток здатності розв'язувати конфлікти, вміння знаходити компроміс і взаємовигідні варіанти поведінки;
- формування ціннісно-орієнтаційної єдності академічної групи;

- нестандартне ставлення до опанування навчального матеріалу, високий рівень мотивації учіння;
- багатовимірне засвоєння навчального матеріалу;
- формування мотиваційної готовності до ефективної взаємодії з педагогами й однокурсниками не тільки в навчальних ситуаціях, а й поза навчальними ситуаціями [4].

Отже, інтерактивне навчання має вагомий розвивальний потенціал і забезпечує максимальну активність здобувачів освіти у процесі формування готовності до туристичної діяльності під час навчання в ЗВО.

Ділові й рольові ігри доцільно розробляти та використовувати для студентів випускних курсів. Їхня мета – поглибити та розширити діапазон прийняття рішень щодо формування туристичних продуктів і реалізації бізнес-процесів туристичної організації. В основі цих форм інтерактивного навчання – імітація, що в гіпотетичному режимі скерована на програвання розв’язку проблем і завдань, що виникають у динамічному процесі зміни ситуацій при функціонуванні та взаємодії різноманітних підприємств, задіяних у туристичній діяльності. Ділові ігри базуються на імітаційних моделях стохастичного характеру, що відрізняються динамічною напруженістю й невизначеністю та представлені у формі програмних систем. Актуальність використання ігрових технологій обумовлена тим, що проведення інтерактивного експерименту в реальних умовах є дорогим і часто неможливим. І тоді в ролі замітника виступає ігровий метод, що дає змогу в інтерактивному режимі програвати варіанти розв’язання проблемних ситуацій, а саме рольові ігри [1, 8].

Класичні ділові ігри зазвичай доволі важко впроваджувати в навчальний процес через складну модельовану предметну область і технології проведення, дороге програмне забезпечення, труднощі з підбором необхідного ігрового матеріалу [1]. Тому ми вважаємо доцільнішим застосування рольових ігор. Рольова гра є груповою формою навчання, у процесі якої використовується рольова структура ведення заняття, тобто набір ролей, що регламентують поведінку студентів. Основне призначення такої гри – забезпечення всебічного аналізу ситуацій, що виникають у процесі туристичної діяльності й імітують поведінку учасників технологічного процесу, які умовно обіймають певні посади та повинні приймати рішення в різних туристичних ситуаціях [1, 8, 12].

Нами пропонується методика рольової гри «TOURISM» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності «Туризм», що сприяє підвищенню якості навчання за рахунок повної відповідності учасників, їх комунікативного спілкування в процесі імпровізованого розігрування ролей при аналізі реальних практичних ситуацій. Оскільки це потребує використання запасу знань студентів із різних предметів, які вони попередньо вивчили, а також практичних навичок і особистих здібностей до аналізу, швидкого реагування на зміну ситуації та вміння пошуку обґрунтованих рішень, рольову гру найкраще використовувати на 3-4-му році підготовки.

Рольова гра «TOURISM» має організаційну й функціональну структуру, етапність проведення, чітко визначені завдання та критерії оцінювання роботи кожної

ігрової групи. Загалом гра проводиться в три етапи: початковий (підготовчий), основний, заключний.

На початковому етапі учасникам роз'яснюються навчальні цілі, окреслюються функції та завдання; на основному – приймаються управлінські рішення всередині кожної ігрової команди; на заключному – оцінюється робота кожного учасника конкретної команди та підбиваються підсумки інтерактивної гри.

Учасники цієї інтерактивної гри набувають навичок прийняття управлінських рішень, подібних до тих, що приймаються керівниками туристичних груп, а також організацій, які сприяють здійсненню та розвитку туризму в певному регіоні.

Основне навантаження в рольовій грі «TOURISM» припадає на ігрові команди. Їх рекомендується мати щонайменше дві. Це залежить від чисельності студентів у академічній групі, у якій проводиться практичне заняття з використанням інтерактивної (ігрової) технології. Число учасників у команді – від трьох до чотирьох. Виконувані ролі вирішуються учасниками самостійно. Головними завданнями цієї ігрової групи є:

- проведення дослідження потенційного туристичного середовища, визначення цільових туристичних груп і видів туризму, який зацікавив би обрану цільову групу;
- визначення особливостей видів туризму, його привабливості, необхідного ресурсного забезпечення;
- встановлення джерел отримання інформації щодо виявлення та формування потенційних туристичних груп;
- розроблення логістичної схеми для визначеної туристичної групи;
- розрахунок витрат, доходів і потенційного прибутку в результаті виконання попередніх чотирьох завдань.

У рольовій грі задіяні команди «Керівник-організатор», «Транспорт», «Проживання», «Харчування». До ігрових команд належить також ігрова група «Експерти», яка аналізує й оцінює якість рішень, що приймаються кожною ігровою командою. Її склад визначається викладачем-організатором із числа найбільш підготовлених студентів.

Цілі, завдання, функції кожної ігрової групи встановлюються членами команди під керівництвом викладача; етапність проведення гри визначається детальним описом рольової гри «TOURISM» і залежить від обсягу виділеного академічного навчального часу. У разі, якщо гра проводиться з керівниками туристичних клубів, етапність і час залежать від кількості туристичних продуктів, формування й реалізація котрих визначаються організаторами гри.

Особливе місце в рольовій грі відводиться інформаційному забезпеченню. Основним джерелом необхідних відомостей є мережа Інтернет. За її допомогою учасники можуть моніторити наявність різних туристичних продуктів, проводити маркетингові дослідження щодо формування потенційних цільових туристичних груп, динаміки цін на туристичні послуги, появи нових туристичних дестинацій тощо.

Дискусія. Аналіз результатів досліджень, наявних у доступній нам науковій літературі, свідчить, що значна кількість науковців [3, 4, 6, 7, 13, 14, 15] досліджувала

проблематику підготовки майбутніх фахівців туризму, що дозволило виявити суперечності у підготовці здобувачів освіти спеціальності «Туризм», а саме між:

- соціальним очікуванням на фахівців туризму, спроможних професійно і компетентно організувати роботу в туристських клубах, і відсутністю ефективної підготовки до неї у закладах вищої освіти України;

- необхідністю формування високого рівня готовності до організації туризму в майбутніх фахівців і відсутністю науково обґрунтованих теоретичних і методичних засад її забезпечення у закладах вищої освіти;

- орієнтацією сучасної педагогічної науки і практики на впровадження нових інноваційних технологій у навчанні студентів закладів вищої освіти і традиційним змістом, формами і методами професійної підготовки майбутніх фахівців туризму;

- потребою врахування зарубіжного досвіду підготовки фахівців туристського напрямку та недооцінкою вітчизняними закладами вищої освіти досвіду розвинених країн у цій галузі.

Висновки. Дослідження сутності й змісту традиційних та інтерактивних підходів до формування знань і навичок майбутньої фахової діяльності здобувачів вищої освіти спеціальності «Туризм» дає підстави для висновку, що застосування в навчальному процесі саме інтерактивних технологій є найефективнішим способом набуття знань, комунікаційних умінь і навичок, а також уміння працювати над розв'язанням проблем і завдань у командному середовищі. Інтерактивний підхід дає можливість заохотити учасників до здобуття знань, розуміння й рефлексування з приводу того, що вони знають (чине знають), та створити умови, які викликатимуть у кожного учасника відчуття успішності, захищеності й значущості.

Використання інтерактивних технологій як основи активізації навчання має різноманітні форми – від комп'ютерних засобів засвоєння навчального матеріалу до рольових і ділових ігор. Оскільки потенційні фахівці спортивно-оздоровчого туризму повинні володіти набором визначених компетентностей, необхідних їм для майбутньої діяльності, їх набуття є ефективнішим в імітаційному режимі, при розігруванні імітаційних ситуацій прикладного характеру.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з вивченням можливостей адаптації ділових та інтерактивних рольових ігор для дистанційного навчання за умов воєнного стану.

Список літературних джерел

1. Катеруша О. В. Ділові ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. Вища школа. 2009. № 12. С. 53-60.
2. Мізюк Б. М. Інтерактивні технології підготовки фахівців у сфері туризму. Актуальні проблеми економіки і торгівлі в сучасних умовах євроінтеграції. Матеріали наук. конф., м. Львів, 10-11 трав. 2018 р. Львів : ЛТЕУ, 2018. 386 с. URL: https://tourlib.net/statti_ukr/mizjuk4.htm.

References

1. Katerusha, O. V. (2009). Business Games as a Means of Activating Students' Cognitive Activity. High school, 12, 53-60 [in Ukrainian].
2. Mizyuk, B. M. (2018). Interactive technologies for training specialists in the field of tourism. Actual problems of economy and trade in modern conditions of European integration. Proceedings of the Scientific Conference. Lviv. Retrieved from https://tourlib.net/statti_ukr/mizjuk4.htm [in Ukrainian].

3. Остап'юк Я. І., Миронов Ю. Б. Проблеми підготовки туристичних кадрів на сучасному етапі розвитку ринку туристичних послуг в Україні. Реформа освіти в Україні. Інформаційно-аналітичне забезпечення. Матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 28 жовт. 2021 р. Київ : ДНУ «Інститут освітньої аналітики», 2021. 360 с. URL: https://iea.gov.ua/wp-content/uploads/2021/12/Tezi_III-konf_2021-FINAL.pdf#page=304.
4. Сингаївська І. В. Використання інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх фахівців туристичної сфери. Регіональний туризм: сучасний стан та шляхи оптимізації. Матеріали І Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 2 квіт. 2021 р. Київ: КРОК, 2021. С. 160-162. URL: https://tourlib.net/statti_ukr/syngaivska.htm.
5. Скрипник М. І. Інтерактивні технології в післядипломному навчанні : довідник. Київ, 2013. 202 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/7010/>.
6. Федорченко В. К., Фоменко Н. А., Скрипник М. І., Цехмістрова Г. С. Педагогіка туризму. Київ: ВД «Слово», 2004. 296 с. URL: https://tourlib.net/books_ukr/pedtur.htm.
7. Федорченко В. К. Теоретичні та методичні засади підготовки фахівців для сферитуризму : автореф. дис. д-ра пед. наук : 13.00.04. Київ, 2005. 43 с. URL: https://tourlib.net/aref_tourism/fedorchenko.htm.
8. Фурман А. В., Шандрук С. К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі. Монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 272 с. URL: <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/803>.
9. Goeldner Ch., Ritchie J., McIntosh R. Tourism: Principles. Practices. Philosophies. Eighth Edition, USA, 2019. P. 32-39.
10. Hijazi S., Bernard P., Plaisent M., Maguiraga L. Interactive Technology Impact on Quality Distance Education. Electronic Journal of e-Learning. 2020. Vol. 1. Iss. 1. P. 35-44. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099155.pdf>.
11. Pradono S., Astriani M. S., Moniaga J. A. Method for Interactive Learning. CommIT Journal. 2018. Vol. 7. № 2. P. 46-48. DOI: <https://doi.org/10.21512/commit.v7i2.583>.
3. Ostapyuk, Ya. I. & Myronov, Yu. B. (2021). Problems of training tourist personnel at the current stage of development of the tourist services market in Ukraine. Educational reform in Ukraine. Informational and analytical support. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference. Kyiv. Retrieved from https://iea.gov.ua/wp-content/uploads/2021/12/Tezi_III-konf_2021-FINAL.pdf#page=304 [in Ukrainian].
4. Synhaivska, I. V. (2021). The Use of Interactive Teaching Methods in the Training of Future Tourism Professionals. Regional Tourism: Current State and Ways of Optimization: Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference, 160-162. Kyiv: KROK. Retrieved from https://tourlib.net/statti_ukr/syngaivska.htm [in Ukrainian].
5. Skrypnyk, M. I. (2013). Interactive Technologies in Postgraduate Education. Kyiv. Retrieved from <https://lib.iitta.gov.ua/7010/> [in Ukrainian].
6. Fedorchenko, V. K., Fomenko, N. A., Skrypnyk, M. I. & Tsekhmistrova, G. S. (2004). Pedagogy of Tourism. Kyiv: Slovo Publishing House. Retrieved from https://tourlib.net/books_ukr/pedtur.htm [in Ukrainian].
7. Fedorchenko, V. K. (2005). Theoretical and methodical principles of training specialists for the field of tourism. (Extended abstract of Doctor's thesis). Institute of Pedagogy and Psychology of Vocational Education of the Academy of Educational Sciences of Ukraine. Kyiv. Retrieved from https://tourlib.net/aref_tourism/fedorchenko.htm [in Ukrainian].
8. Furman, A. V. & Shandruk, S. K. (2014). Organizational and activity games in higher education. Ternopil: TNEU. Retrieved from <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/803> [in Ukrainian].
9. Goeldner Ch., Ritchie J., McIntosh R. (2019). Tourism: Principles. Practices. Philosophies. Eighth Edition, USA, P. 32-39.
10. Hijazi S., Bernard P., Plaisent M., Maguiraga L. (2020). Interactive Technology Impact on Quality Distance Education. Electronic Journal of e-Learning. Vol. 1. Iss. 1. P. 35-44. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099155.pdf>.
11. Pradono S., Astriani M. S., Moniaga J. A. (2018). Method for Interactive Learning. CommIT

12. Sushchenko O., Akhmedova O., Stryzhak O. The use of interactive training technologies in teaching academic disciplines for students of tourism specialities. Access to science, business, innovation in digital economy. 2021. Vol. 2(1). P. 28-39. DOI: [https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1\(3\)](https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1(3)).
13. Tourism 2020 Vision, Volume 4, Europe, World Tourism Organization, [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://7www.podepro.prd.uth.gr/programme/materiel/Sector/EUROPE%20VISION%202020.pdf>.
14. Tourism: Principles, Practius, Philosophies. 9 th Edition. Charlu R. Yoeldner, Brent Rithie J.R. 2018. P. 12-16.
15. World Tourism Organization. Tourism Towards 2030. Global Overview, UN WTO, Madrid. 2020. P. 3.
- Journal. Vol. 7. № 2. P. 46-48. DOI: <https://doi.org/10.21512/commit.v7i2.583>.
12. Sushchenko O., Akhmedova O., Stryzhak O. (2021). The use of interactive training technologies in teaching academic disciplines for students of tourism specialities. Access to science, business, innovation in digital economy. Vol. 2(1). P. 28-39. DOI: [https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1\(3\)](https://doi.org/10.46656/access.2021.2.1(3)).
13. Tourism 2020 Vision, Volume 4, Europe, World Tourism Organization, [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://7www.podepro.prd.uth.gr/programme/materiel/Sector/EUROPE%20VISION%202020.pdf>.
14. Tourism: Principles, Practius, Philosophies. 9 th Edition (2018). Charlu R. Yoeldner, Brent Rithie J.R. P. 12-16.
15. World Tourism Organization. Tourism Towards 2030 (2020). Global Overview, UN WTO, Madrid. P. 3.

DOI: 10.31652/2071-5285-2024-17(36)-446-453

Відомості про авторів:

Смірнова З.Д.; <https://orcid.org/0009-0003-9307-3654>; zsmirnova@uni-sport.edu.ua; Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м.Київ, 03150, Україна

Хуртик Д.В.; <https://orcid.org/0000-0001-7948-9256>; dkhurtyk@uni-sport.edu.ua; Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м.Київ, 03150, Україна

Єфанова В.В.; <https://orcid.org/0000-0002-5076-4186>; ephanova.v@gmail.com; Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м.Київ, 03150, Україна

Резніченко Н.А.; <https://orcid.org/0009-0006-7464-7255>; nreznichenko@uni-sport.edu.ua; Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м.Київ, 03150, Україна

Бобровський О.О.; <https://orcid.org/0009-0001-3804-2164>; obobrovskiy@uni-sport.edu.ua; Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м.Київ, 03150, Україна