



Юлія Петренко, к.пед.н., доцент¹

Володимир Ашанін, к.ф.-м.н, доцент¹

Юрій Петренко, ст. викладач²

¹Харківська державна академія фізичної культури

м. Харків, Україна

²Харківський національний університет ім. В.Н. Каразіна

м. Харків, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ

Вступ. В сучасному світі інформаційні технології стають необхідністю в усіх сферах життя людини, освіта майбутніх фахівців з фізичної культури і спорту – не є винятком. Використання інформаційних технологій в освітньому процесі не лише розширює доступ до знань, але й удосконалює сам спосіб навчання, створюючи нові можливості для інтерактивності та індивідуалізації навчання.

У наш час, коли виклики та можливості розподілені глобально, дистанційна освіта стає ключовим елементом при підготовці фахівців з фізичної культури і спорту. Цей підхід дозволяє поєднати теоретичні знання з практичними навичками, забезпечуючи студентам гнучкість у вивченні курсів дисциплін не обмежуючи їх географічними межами. Саме залучення імерсивних технологій у процес дистанційного навчання при підготовці фахівців з фізичної культури і спорту дозволяє підвищити мотивацію студентів до отримання нових знань та рівень професійної компетентності.

Мета дослідження. Визначення впливу імерсивних технологій на підготовку фахівців з фізичної культури і спорту.

Методи дослідження. Аналіз науково-методичної літератури. Огляд існуючих досліджень щодо використання імерсивних технологій при підготовці фахівців з фізичної культури і спорту.

Результати дослідження та їх обговорення. Професійна підготовка фахівців з фізичної культури і спорту повинна базуватися на використанні новітніх інформаційних технологій. Серед цих технологій особливе місце займають імерсивні технології, які не лише трансформують процес дистанційного навчання, але й відкривають нові перспективи для формування професійних компетентностей майбутніх фахівців.

Поняття імерсивності розуміється як характеристика технології або досвіду, що викликає враження повного занурення користувача в оточуючий його світ. Це означає створення наочного, реалістичного відчуття присутності в іншому середовищі, наприклад віртуальному. Існує кілька видів імерсивних технологій: віртуальна реальність (VR), розширена реальність (AR), змішана реальність (MR), 360-градусні відео та фотографії та звукові технології віртуальної реальності.

Аналіз спеціальної науково-методичної літератури та узагальнення практичного досвіду дає можливість зазначити, що проблемами використання і впровадження інформаційних, а зокрема імерсивних технологій в освіті вчені займаються близько останніх 20 років як в Україні так і за кордоном [1]. Проте, питання використання їх при підготовці фахівців з фізичної культури і спорту у наукових працях розкрито не в повній мірі, що потребує додаткового опрацювання та деталізації згідно напрямків підготовки та циклу дисциплін, що вивчаються [2, 3, 4, 5, 6].

Висновки. Імерсивні технології навчання уже зараз формують новітню систему освіти, як кардинально новий підхід до надання та засвоєння навчально-методичного і наукового матеріалу, що можуть стати основним інструментом у системі підготовки фахівців з фізичної культури і спорту. Тому впровадження імерсивних технологій дозволяє сприймати навчальний матеріал через органи чуття, що значно покращує практичний результат на навчальних заняттях, позитивно впливає на розвиток когнітивних навичок та формує потребу до пізнання.

Список використаної літератури.

1. «Імерсивні технології в освіті»: збірник матеріалів І Науково-практичної конференції з міжнародною участю / упоряд.: Н.В. Сороко, О.П. Пінчук, С.Г. Литвинова. Київ : ІІТЗН НАПН України, 2021. 169 с.
2. Петренко Ю.М., Петренко Ю.І., Дудник Ю.М., Чернишов В.О. Перспективи використання ін-



формаційних технологій у сфері фізичної культури та спорту. Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту: збірник наукових праць [Електронний ресурс]. – Харків : ХДАФК, 2017. – С. 75-77.

3. Ярмоленко М., Шинкарук О., Максименко В. Особливості використання технології віртуальної реальності у підготовці спортсменів. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)*, 2022. (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)

4. Denysova L., Byshevets N., Shynkaruk O., Imas Ye., Suschenko L., Bazylchuk O., Oleshko T., Syvash I., & Tretiak O., "Theoretical aspects of design and development of information and educational environment in the system of training of masters in physical culture and sport", *Journal of Physical Education and Sport*, 2020. 20(1), 324 – 330.

5. Petrenko Y.I., Zigunov V.M., Balashov D.I., Bermudes D.V., Shyshenko I.V., "Use of the software biomechanics in physical culture and sports specialists' preparation". In: 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics, MIPRO, 2019. pp. 795-799. doi: 10.23919/MIPRO.2019.8757068.

6. Filenko L., Ashanin V., Basenko O., Petrenko Y., Poltoratska G., Tserkovna O., Kalmykova Y., Kalmykov S., Petrenko Y. «Teaching and learning informatization at the universities of physical culture». *Journal of Physical Education and Sport*, 2017. 17(4), 2454-2461.