



CUESC

Львівський державний університет фізичної культури
імені Івана Боберського
Центр українсько-європейського наукового співробітництва

Всеукраїнське науково-педагогічне
підвищення кваліфікації

СУЧАСНІ ПРАКТИКИ ТА ІННОВАЦІЇ У ФІЗИЧНІЙ КУЛЬТУРІ ТА СПОРТІ

3 березня – 13 квітня 2025 року

¹²⁵⁶
1996
LIHA-PRES

¹²³³
| Львів – Торунь
Liha-Pres
2025

6. Vladimir Banković, Aleksandar Živković, Nenad Trunić Enhancing Athletic Performance Through Wearable Technology Integration in Volleyball: A Pilot Study, 2024. URL: 10.15308/sinteza-2024-358-363

ГЕЙМІФІКОВАНІ ОСВІТНІ ПЛАТФОРМИ КАНООТ І QUIZZZ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ

Самсутіна Н. М.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри фізичної культури, спорту та методики викладання
Бердянський державний педагогічний університет
м. Запоріжжя, Україна*

Сучасні умови навчання, у яких сьогодні перебувають здобувачі вищої освіти, вимагають впровадження нових підходів до використання освітніх технологій. Традиційні методи вже не повною мірою відповідають потребам студентів, які прагнуть до інтерактивного, динамічного та ефективного засвоєння матеріалу. У цьому контексті впровадження сучасних освітніх технологій є важливою умовою підвищення якості вищої освіти, зокрема у сфері фізичної культури та спорту.

Серед різноманітних сучасних освітніх технологій особливої уваги заслуговує використання цифрових платформ Kahoot і Quizizz, які дозволяють урізноманітнити навчальний процес за рахунок гейміфікації, миттєвого зворотного зв'язку та інтерактивної взаємодії. Використання цих інструментів сприяє підвищенню мотивації студентів, покращенню засвоєння теоретико-методичних знань і розвитку ключових професійних компетентностей. Саме тому дослідження ефективності застосування гейміфікованих освітніх платформ Kahoot і Quizizz у підготовці майбутніх фахівців фізичної культури та спорту є актуальним і практично значущим.

Питання, пов'язані і застосуванням гейміфікації у освітній процесі підготовки майбутніх фахівців, вивчали такі дослідники, як Є. Антонов [1], О. Дудаш [2]. Використання сучасних педагогічних технологій у професійній підготовці фахівців фізичної культури і спорту вивчали науковці О. Горобчук, А. Козлов та Н. Науменко [3], використання сучасних комп'ютерних технологій у процесі підготовки майбутніх

фахівців з фізичної культури та спорту розглядали Г. Алексеева, О. Антоненко, О. Овсянніков, Є. Самойленко [4].

О. Дудаш вважає, що «гейміфікація в освітньому процесі передбачає використання ігрових механік для вирішення неігрових завдань» [2]. Науковиця зазначає, що «серед популярних інструментів цифрової гейміфікації можна виділити Kahoot, Quizizz, ClassDojo, а також спеціалізовані платформи для педагогів, які дозволяють створювати гейміфіковані завдання та оцінювати їхнє виконання режимі реального часу. Усі ці інструменти сприяють розвитку таких важливих навичок, як критичне мислення, колаборація, творчість та адаптивність» [2].

Метою нашого дослідження є вивчення сучасного стану використання гейміфікованих освітніх платформ Kahoot і Quizizz у професійній підготовці фахівців фізичної культури і спорту.

Ми спираємось на дослідження Р. Шандри та V. Bilyk, які зазначають, що сервіс Kahoot – це частково безкоштовний сервіс, що дозволяє науково-педагогічним працівникам створювати інтерактивні навчальні ігри і проводити їх в онлайн режимі під час навчальних занять. Перевагою сервісу Kahoot є також яскраве кольорове оформлення, звуковий супровід, наявність ефекту змагальності серед здобувачів під час проведення навчальних ігор, що активізує їх під час навчання [5; 6].

Гейміфіковану платформу Quizizz використовують як онлайн-платформу для створення та проведення інтерактивних вікторин, тестів і опитувань. Вона дозволяє викладачам створювати тести, а також надає можливість студентам проходити їх у реальному часі або в зручний для них момент. Quizizz підтримує різноманітні типи запитань та пропонує зручні звіти для оцінки результатів учасників. Перевагами Quizizz є інтерактивність, використання для різних форматів навчання, звіти та аналітика, а також мобільність, коли тести можна проходити з будь-якого місця.

Таким чином, Kahoot і Quizizz виділяються серед сучасних освітніх технологій завдяки їхній ефективності у формуванні активного освітнього середовища. Вони здійснюють гейміфікацію освітнього процесу, використовуючи ігрові механіки, такі як бали, таймер і рейтинги, що підвищує мотивацію студентів. Завдяки миттєвому зворотному зв'язку учасники одразу отримують результати, що сприяє самоконтролю та корекції знань.

Ці гейміфіковані платформи відзначаються адаптивністю, дозволяючи створювати тестові та інтерактивні завдання для студентів різного рівня підготовки. Крім того, підтримка командної роботи через командні вікторини сприяє розвитку комунікативних навичок і співпраці між студентами. Завдяки цим перевагам Kahoot і Quizizz стають

ефективним інструментом для підвищення якості професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури та спорту.

З метою аналізу рівня популярності та актуальності гейміфікованих освітніх платформ Kahoot і Quizizz у процесі професійної підготовки фахівців фізичної культури і спорту нами проведено опитування викладачів факультету фізичної культури, спорту та здоров'я людини Бердянського державного педагогічного університету.

На запитання «Як часто під час викладання навчальних дисциплін Ви пропонуєте студентам завдання з використанням гейміфікованих освітніх платформ Kahoot і Quizizz?» результати відповідей розподілилися так: ніколи не пропонують таких завдань – 43,8% викладачів, не часто пропонують – 43,8%, часто пропонують лише 12,5%.

Результати відповідей на запитання «Яку саме гейміфіковану освітню платформу Ви використовуєте найчастіше на заняттях?» свідчать про те, що платформу Kahoot використовують 25% опитаних викладачів, платформу Quizizz – 18,8%, не використовують жодної з цих платформ – 56,3% викладачів.

Отже, результати опитування свідчать про невисокий рівень використання гейміфікованих освітніх платформ серед викладачів. Більшість рідко або зовсім не пропонують студентам такі завдання. Найпопулярнішою платформою є Kahoot, тоді як Quizizz використовують менше.

На запитання до викладачів «Чи допомагають інтерактивні вправи на основі гейміфікованих освітніх платформ краще засвоювати студентам теоретичний матеріал з навчальних дисциплін та підвищують їх зацікавленість?» більшість викладачів, а саме 93,8%, відповіли «так», 6,3% – вагалися з відповіддю, що свідчить про загальне позитивне сприйняття гейміфікованих освітніх платформ у професійній підготовці фахівців фізичної культури і спорту.

З метою визначення актуальності використання гейміфікованих освітніх платформ у процесі вивчення навчальних дисциплін було проведено анкетування серед студентів – майбутніх фахівців сфери фізичної культури і спорту, у межах якого оцінювалося їхнє ставлення до цих платформ. В опитуванні взяли участь студенти факультету фізичної культури, спорту та здоров'я людини Бердянського державного педагогічного університету.

На запитання «Чи знайомі Ви з гейміфікованими освітніми платформами, такими як Kahoot або Quizizz?» 33,3% здобувачів вищої освіти відповіли, що вони не знайомі з такими платформами, 56,7% – частково знайомі, і лише 10% студентів добре з ними знайомі.

Проте 41,7% опитаних студентів позитивно оцінюють ефективність використання Kahoot або Quizizz для засвоєння навчального матеріалу,

оскільки вважають, що ці платформи мотивують до участі та покращують запам'ятовування завдяки інтерактивним завданням і елементам змагання. Водночас 58,3% студентів нейтрально оцінюють їхню ефективність, зазначаючи, що хоча ці платформи корисні для перевірки знань, вони не завжди сприяють глибокому засвоєнню матеріалу, оскільки більше орієнтовані на швидке реагування, а не на ґрунтовне розуміння теми. Жоден студент не висловив негативного ставлення до використання Kahoot або Quizizz, що свідчить про їхню загальну прийнятність та потенціал у освітньому процесі.

Таким чином, дослідження виявило низький рівень використання гейміфікованих освітніх платформ серед викладачів, більшість із яких рідко або зовсім не застосовують Kahoot і Quizizz у своїй педагогічній діяльності. Це свідчить про недостатню інтеграцію гейміфікації в освітній процес. Водночас 93,8% викладачів визнають, що інтерактивні вправи на основі цих платформ сприяють кращому засвоєнню теоретичного матеріалу та підвищують зацікавленість студентів, що підтверджує високий потенціал гейміфікованих технологій у навчанні. Загальна позитивна оцінка їхнього впливу з боку викладачів і студентів вказує на доцільність активнішого застосування цих методів для підвищення ефективності навчання та мотивації студентів.

Література:

1. Антонов С.В. Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи : дис. ... доктора філософії : 011. Житомир, 2024. 270 с.
2. Дудаш О. С. Інтеграція цифрової гейміфікації в професійну підготовку майбутніх педагогів. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 2024. (13). URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14554780> (дата звернення: 07.03.2025).
3. Науменко Н. В., Горобчук О. А., Козлов А. В. Використання сучасних педагогічних технологій у професійній підготовці фахівців фізичної культури і спорту. *Освітній дискурс* : збірник наукових праць. 2021. 31(2–3). С. 30–38. URL: <https://www.journal-discourse.com/uk/kataloh-statei/2021/2021-r-312-3/vykorystannia-suchasnykh-pedahohichnykh-tekhnologii-u-profesiinii-pidhotovtsi-fakhivtsiv-fizychnoi-kultury-i-sportu>
4. Самойленко Є. Л., Алексеева Г. М., Антоненко О. В., Овсянников О. С. Використання сучасних комп'ютерних технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців з фізичної культури та спорту. *Наука III тисячоліття : пошуки, проблеми, перспективи розвитку* : матеріали VII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції

(20–21 квітня 2023 року) : збірник тез. Запоріжжя : БДПУ, 2023. С. 269–271.

5. Шандра Р. Використання платформи «Kahoot!» для дистанційного навчання. 2020. URL: https://osvita.ua/vnz/high_school/73080/

6. Bilyk V. V. Information technologies in the preparation of future masters of vocational education. *Contemporary technologies in the educational process* : monograph. Publishing House of Katowice School of Technology. 2020. P. 42–47.

ХАРАКТЕРИСТИКА ФІЗИЧНОЇ ПІДГОТОВЛЕНOSTІ ФУТБОЛІСТІВ

Саутов Р. Т.

*аспірант кафедри теорії та методики фізичної культури і спорту
Запорізький національний університет
м. Запоріжжя, Україна*

У сучасній науково-методичній літературі простежується чітка тенденція до технологізації процесу підготовки футболістів на різних етапах спортивного вдосконалення. Зокрема, дослідники Лисенчук Г. та Тищенко В. обґрунтовують доцільність використання цифрових технологій контролю техніко-тактичної підготовленості, серед яких ключову роль відіграють GPS-системи, відеоаналіз і комп'ютеризовані платформи інтерпретації ігрової активності. Автори наголошують, що об'єктивний моніторинг дозволяє не лише фіксувати динаміку показників, а й формувати індивідуальні профілі ігрової ефективності спортсменів [1].

У продовження цього напрямку в роботі Лисенчука Г. з колективом авторів (2020) акцентовано на адаптивному поточному управлінні тренувальним процесом [2]. Запропоновано алгоритми оперативного коригування навантажень в реальному часі, засновані на аналізі фізіологічних і техніко-тактичних даних. Це забезпечує персоналізований підхід до керування ігровим навантаженням, що особливо актуально в умовах підвищеного ризику перетренованості та зниження ефективності.

Поряд з цим, у роботі Джур О.Ю. та співавт. (2021) представлено інноваційний підхід до вдосконалення фізичної підготовленості юних футболістів, який передбачає впровадження комплексів функціонального тренування з акцентом на координацію, баланс і пропріоцепцію