

ПРЕКУРАТ Олег

Старший викладач

Чернівецький національний університет ім. Юрія Федьковича

<https://orcid.org/0000-0002-4885-1328>o.prekurat@chnu.edu.ua**СІЧКОВСЬКА Ольга**

Асистент

Чернівецький національний університет ім. Юрія Федьковича

<https://orcid.org/0009-0002-8870-2703>o.sichkovska@chnu.edu.ua**МЕДВІДЬ Анжела**

Викладач

Чернівецький національний університет ім. Юрія Федьковича

<https://orcid.org/0000-0001-8264-419X>a.medvid@chnu.edu.ua**ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-РЕСУРСІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НА ЗАНЯТТЯХ З ТЕНІСУ**

У статті здійснено теоретичний аналіз електронних освітніх ресурсів, що сприяють удосконаленню навчального процесу під час занять з тенісу. Здійснено теоретичний аналіз електронних освітніх платформ, які сприяють підвищенню ефективності навчання за рахунок візуалізації, інтерактивності та доступності матеріалів. Описано різні категорії цифрових інструментів, включаючи мультимедійні презентації, відеоуроки, інтерактивні тренажери, мобільні додатки, технології доповненої та віртуальної реальності, що дозволяють значно покращити розуміння та засвоєння технічних і тактичних аспектів тенісу.

Особлива увага приділяється ролі відеоматеріалів у вивченні техніки ударів, рухів і позицій на корті, а також аналізу гри за допомогою сповільненого відтворення та покадрового перегляду. Розглянуто можливості застосування інтерактивних симуляторів і віртуальних тренажерів для формування правильних рухових навичок. Також акцентується значення використання аналітичних платформ для розбору тактичних дій гравців та їх корекції в реальному часі.

У статті підкреслюється, що інтеграція онлайн-ресурсів у навчальний процес сприяє не лише покращенню технічної підготовки спортсменів, а й розвитку їхнього стратегічного мислення, мотивації та загальної зацікавленості у заняттях тенісом. Використання цифрових технологій дозволяє адаптувати навчальний матеріал до індивідуальних потреб учнів, забезпечуючи гнучкість і доступність навчання.

Перевагами візуалізації в навчанні тенісу є покращення розуміння техніки (використання відеоматеріалів та анімацій дозволяє детально розглянути технічні елементи ударів, позицій та рухів на корті), аналіз і корекція помилок (онлайн-ресурси з можливістю уповільненого відтворення або покадрового перегляду допомагають виявляти та виправляти технічні недоліки), розвиток тактичного мислення (схеми та графіки розташування гравців під час різних ігрових ситуацій сприяють кращому розумінню тактики гри). У статті розглядається питання використання онлайн-ресурсів у навчальному процесі під час занять з тенісу.

Ключові слова: Онлайн-ресурси, візуалізація матеріалу, заняття з тенісу, платформи, мультимедійні презентації, симулятори, віртуальна та доповнена реальність, стратегія.

[https://doi.org/10.31891/pcs.2025.1\(1\).46](https://doi.org/10.31891/pcs.2025.1(1).46)

1. ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ У ЗАГАЛЬНОМУ ВИГЛЯДІ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК ІЗ ВАЖЛИВИМИ НАУКОВИМИ ЧИ ПРАКТИЧНИМИ ЗАВДАННЯМИ

Під час пандемії COVID-19 система освіти зіткнулася з безпрецедентними викликами, що змусили заклади перебудовувати навчальний процес. Протягом майже всього навчального року студенти освоювали цифрові інструменти та онлайн-платформи, тоді як викладачі адаптували освітні програми до дистанційного формату. На початкових

етапах якість навчання дещо знизилася, однак завдяки мобілізації наукового, освітнього та виховного потенціалу педагогів вдалося забезпечити безперервний і якісний освітній процес. Одним із ключових завдань стало впровадження ефективних інтерактивних електронних ресурсів, платформ та методик, які сприяли б кращому засвоєнню знань студентами, зокрема майбутніми вчителями.

2. ФОРМУВАННЯ ЦІЛЕЙ СТАТТІ

Дослідження спрямоване на аналіз та обґрунтування ефективності використання гейміфікаційних технологій та інтерактивних цифрових ресурсів у процесі підготовки майбутніх педагогів, зокрема в рамках викладання тенісу. Особлива увага приділяється оцінці впливу онлайн-ігор, вебквестів, мультимедійних матеріалів, інтерактивних тренажерів та фітнес-гаджетів на мотивацію студентів, їхню залученість у навчальний процес та покращення засвоєння навчального матеріалу.

Постановка завдання:

1. Проаналізувати сучасний стан використання гейміфікаційних технологій у вищій освіті.
2. Визначити основні цифрові інструменти, які сприяють ефективному засвоєнню знань та розвитку практичних навичок у студентів.
3. Дослідити можливості інтеграції гейміфікації у навчальний процес із фізичної культури, зокрема у викладанні тенісу.
4. Оцінити ефективність використання онлайн-ігор, вебквестів, інтерактивних тренажерів та інших цифрових ресурсів у підготовці майбутніх вчителів.
5. Розробити рекомендації щодо впровадження інтерактивних технологій у систему освіти для підвищення мотивації та якості навчання студентів.

3. АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ І ПУБЛІКАЦІЙ

Теоретичні дослідження, присвячені використанню електронних освітніх ресурсів у підготовці здобувачів вищої освіти, підтверджують актуальність цієї тематики як серед вітчизняних, так і зарубіжних науковців. Онлайн-інструменти самі по собі не формують знання та вміння, проте вони впливають на поведінку студентів, підвищують їхню мотивацію та працездатність, що, у свою чергу, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та вдосконаленню навичок.

Методи ігровізації давно застосовуються в бізнесі, проте з наукової точки зору вони були вперше ґрунтовно розглянуті лише у 2010 році в США. Останніми роками ця індустрія активно розвивається, знаходячи нові сфери застосування своїх рішень. Гейміфікаційні технології використовуються

в різних галузях, зокрема в розважальній індустрії, роздрібній торгівлі, виробництві, медіа та видавничій справі.

В освітній сфері ця інноваційна технологія почала активно впроваджуватися впродовж останнього десятиліття, маючи на меті підвищення залученості студентів у навчальний процес, посилення інтерактивності та сприяння ефективній взаємодії між викладачами й здобувачами освіти, а також між самими студентами.

Термін «гейміфікація» означає використання динамічної та ігрової механіки для залучення людей до системи, у даному випадку залучення здобувачів вищої освіти до освітньої діяльності. Гейміфікація – це багатоманітне соціально-технологічне явище зі значним потенціалом забезпечити безліч переваг, таких як соціальна взаємодія, згуртованість, мотивація навчання [5]. Серед прикладів інструментів гейміфікації нами були виділені ігри, квести, пазли тощо. Так, використанню онлайн-ігор в освітньому процесі присвячено роботи Я. Ханга, П. Тернера, Е. Джонсона тощо; вебквести для здобувачів досліджували О. Квасова, Н. Лямзіна, В. Бевз тощо; використанню інших інформаційнокомунікаційних технологій у процесі викладання (пазли, ментальні карти, хмари тощо) приділено увагу О. Алексєєвої, Л. Бутенко, О. Тимошук та інших [1,4]. У ХХІ столітті гейміфікація стала невід'ємним елементом навчального процесу, який викладачі можуть використовувати для підвищення мотивації та залучення студентів до навчання.

4. ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ З ПОВНИМ ОБґРУНТУВАННЯМ ОТРИМАНИХ НАУКОВИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

Відкритий доступ до сучасних інформаційних технологій сприяє формуванню нового типу суспільства, що підвищує продуктивність і конкурентоспроможність країн на світовій арені, водночас вимагаючи суттєвих змін в освітній сфері. Останніми роками одним із ключових напрямів розвитку цифрових технологій стала гейміфікація, зокрема її інтеграція в освіту. Вона реалізується через модернізацію наявних освітніх платформ і розробку нових ігрових навчальних програм для відкритого освітнього середовища.

Гейміфікація стала невід'ємним сучасним інструментом освіти у 21 столітті, яким можуть користуватися викладачі як засобом посилення мотивації та залучення здобувачів до навчання [5, с. 105]. Популярність гейміфікаційних технологій у закладах середньої освіти (ігри, вікторини, квести, пазли тощо) активно зростає протягом останніх 5–10 років. Водночас вищі навчальні заклади, зосереджені на академічній і професійній складовій, впроваджували ці методи значно повільніше. Проте пандемія та перехід на дистанційне навчання стали поштовхом для активного застосування гейміфікації, зокрема в педагогічних університетах.

Різноманіття електронних ресурсів, доступних у мережі Інтернет для освіти, науки та саморозвитку, не завжди полегшує вибір оптимального інструменту для навчального процесу. У зв'язку з цим у межах нашого дослідження було відібрано низку платформ, призначених для створення інтерактивних освітніх матеріалів, зокрема онлайн-ігор, вебквестів, вікторин, тестів, мультимедійних презентацій, відеоматеріалів, інтерактивних тренажерів і симуляторів, а також технологій віртуальної та доповненої реальності та фітнес-гаджетів. Представлені ресурси не охоплюють усіх можливих інструментів для підготовки майбутніх викладачів, проте сприяють систематизації та узагальненню доступних онлайн-інструментів, що допомагають вдосконалювати знання, уміння та навички, набуті на заняттях із фізичної культури, зокрема щодо тактичних і технічних дій у тенісі. Використання таких цифрових ресурсів значно покращує засвоєння навчального матеріалу учнями та студентами, сприяє підвищенню ефективності навчального процесу для викладачів і тренерів, а також дозволяє якісніше створювати, демонструвати та опрацьовувати навчальний контент.

Аналіз освітніх віртуальних інструментів свідчить про доцільність використання платформ для спільної роботи під час навчальних занять. Онлайн-дошки дозволяють закріплювати зображення, документи, робити записи, малювати та виконувати групові завдання. Вони відрізняються за функціоналом, кількістю сторінок і можуть мати певні обмеження у

безкоштовних версіях. Використання таких інструментів на лекційних, практичних і семінарських заняттях сприяє візуалізації думок здобувачів освіти, їх об'єднанню в групи за визначеними критеріями, а також формулюванню висновків і узагальнень. Наприклад, дошка Miro, яка не має обмежень у розмірі, може слугувати простором для представлення теоретичного матеріалу у вигляді схем і діаграм, а також для організації спільної роботи студентів. Надаючи їм доступ до редагування, викладачі забезпечують можливість інтерактивного доповнення відповідей, внесення коректив та коментарів як під час занять, так і у позаурочний час. Додатковою перевагою є можливість інтеграції зображень, відеоматеріалів і посилань, що підвищує наочність та сприяє кращому засвоєнню теоретичного матеріалу.

Також, доцільним є використання онлайн-ігор у навчальному процесі. Освітні комп'ютерні ігри активно застосовуються для покращення засвоєння знань як у формальній, так і в неформальній освіті. Дослідження свідчать, що такі ігри можуть значно підвищити ефективність навчання за умов наявності чітких навчальних стратегій, конкретно сформульованих цілей і завдань, а також спрямованості на розвиток певних знань і навичок. Водночас інтеграція навчальних ігор не лише створює віртуальний освітній простір, а й надає студентам можливість брати активну участь у процесі навчання, розвивати здатність вирішувати поставлені завдання та засвоювати матеріал через практичне застосування, що не завжди забезпечують традиційні методи викладання. Використання ігрових технологій на основі сучасних інформаційних ресурсів сприяє залученню студентів до навчального процесу як активних учасників, допомагаючи їм краще сприймати та розуміти матеріал, зокрема опановувати технічні та тактичні елементи тенісу. До ключових функцій, що поєднують освітній процес із комп'ютерними іграми, належать відображення контексту реального життя, імітація справжньої діяльності під час тенісних змагань, можливість розгляду навчального матеріалу з різних точок зору, отримання оперативного зворотного зв'язку щодо прогресу та детальне пояснення ключових моментів гри [9]. Наприклад, онлайн-гру можна створити на веб-сайті <https://www.goosechase.com> [8]. Інтерфейс

ресурсу англомовний, проте досить зручний для використання.

Під час створення гри можна налаштувати її основні параметри: додати назву, опис у розділі "GAME INFO", встановити обмеження за часом проходження в секції "START & STOP", а також за необхідності задати пароль для доступу. Вбудований рейтинг активності в реальному часі дає змогу відстежувати відповіді учасників, нараховувати додаткові бали або коментувати їхні відповіді. У грі можуть брати участь як команди, так і окремі гравці, а їхня загальна кількість відображається в розділі "PARTICIPANTS". Якщо гра захищена паролем, до неї зможуть долучитися лише ті, хто має відповідний код.

Завдання у грі можуть бути різними за змістом і складністю, кожне з яких оцінюється певною кількістю балів та відображається в секції "MISSIONS". Гра може мати часові обмеження — наприклад, тривати один день або тиждень, а її старт відбувається одночасно для всіх команд. У безкоштовній версії можна залучити до трьох команд, проте є можливість розширення функціоналу. Оцінювання виконаних завдань може включати додаткові бали за креативність, нестандартний підхід або найкраще виконання технічного чи тактичного елемента тенісу. Водночас модератор має право знижувати або анулювати бали за некоректно виконані завдання, залишаючи відповідні коментарі. Підтвердження виконаних місій здійснюється через завантаження фото, коротких відео (до 20 секунд) або текстових матеріалів у мобільному додатку, що дає можливість викладачам чи тренерам оцінити рівень підготовки учасників.

Гра відбувається у реальному часі, що створює додаткову динаміку: щойно одна команда завершує завдання, інші можуть переглянути її результати, залишити коментарі, а модератор — нарахувати бали чи надати бонуси, доповнюючи їх текстовими чи графічними поясненнями. Такий формат сприяє інтерактивності, розвитку командної роботи та формуванню змагального духу серед учасників. Оскільки кожне завдання має свою вагу в балах, учасники можуть самостійно вибудовувати стратегію проходження гри: виконувати більше простих завдань або ж зосередитися на складніших,

але більш високо оцінених місіях. Перемогу отримує команда, що набере найбільшу кількість балів.

Додатково до ігрових елементів ефективним інструментом у навчальному процесі є використання мультимедійних презентацій і відеоматеріалів, що демонструють технічні елементи тенісу. Візуалізація правильного виконання ударів, позицій і рухів на корті допомагає студентам краще розуміти матеріал, аналізувати власні помилки та детальніше опановувати нові технічні й тактичні прийоми під час гри.

Інтерактивні тренажери та симулятори відіграють значну роль у навчанні гри в теніс, забезпечуючи гравцям можливість вдосконалювати технічні навички, фізичну підготовку та тактичне мислення в контрольованому середовищі. Вони дозволяють моделювати різні ігрові ситуації, аналізувати помилки та відпрацьовувати стратегії без необхідності постійної присутності на тенісному корті. Типи інтерактивних тренажерів та симуляторів у тенісі: віртуальні симулятори-використовуючи технології віртуальної реальності (VR), ці системи створюють реалістичне ігрове середовище, де гравці можуть практикувати удари, рухи та стратегії. Вони забезпечують зворотний зв'язок у режимі реального часу, дозволяючи коригувати техніку та приймати рішення в умовах, наближених до реальних матчів. Інтерактивні відеотренажери - ці платформи пропонують відеоуроки та вправи, які адаптуються до рівня підготовки гравця. Вони часто включають інтерактивні елементи, такі як тести або завдання, що допомагають закріпити отримані знання та навички.

Перевагами використання інтерактивних тренажерів та симуляторів є Індивідуалізація навчання (гравці можуть працювати над конкретними аспектами своєї гри, приділяючи більше уваги слабким місцям); гнучкість та доступність (можливість тренуватися в будь-який час та в будь-якому місці, що особливо актуально за умов обмеженого доступу до тенісних кортів); безпечне середовище (віртуальні тренування знижують ризик травм, дозволяючи гравцям відпрацьовувати техніку без надмірного навантаження на організм) та миттєвий зворотний зв'язок (системи надають оперативну інформацію про виконання вправ,

що сприяє швидшому вдосконаленню навичок). Використання інтерактивних тренажерів та симуляторів у навчальному процесі гри в теніс є сучасним підходом, який поєднує технологічні можливості з традиційними методами тренувань, забезпечуючи комплексний розвиток гравців.

Також досить ефективними під час навчання здобувачів освіти є застосування на заняттях з тенісу фітнес-браслетів та інших носимих пристроїв, що дозволяє відстежувати фізичну активність учнів, їхній пульс та інші показники під час тренувань. Це надає можливість аналізувати фізичний стан учнів, коригувати навантаження відповідно до їхніх індивідуальних потреб та покращувати освітній процес для більш дієвої підготовки здобувачів.

Отже, можливість наблизитися до розв'язання оздоровчих завдань надають авторські програми, які складаються з урахуванням регіональних особливостей, екологічних факторів, національних традицій, індивідуальних особливостей учнів та студентів. Актуальність теми полягає в пошуку шляхів підвищення якості навчального процесу, шляхом використання сучасних підходів до організації фізичного виховання та занять з тенісу, у зв'язку з тим, що існуюча система не дозволяє в повній мірі досягнути поставленої мети – зміцнення здоров'я дітей і підлітків. Тому використання таких онлайн-ресурсів дає змогу підвищити мотивацію, та інтерес до занять, індивідуалізувати навчальний процес,

розвивати цифрові компетентності та дає можливість дистанційного навчання та самостійної роботи учнів під час навчання. Впровадження онлайн-ресурсів для візуалізації матеріалу на заняттях з тенісу дозволяє зробити навчальний процес більш ефективним, інтерактивним та адаптованим до сучасних потреб учнів.

5. ВИСНОВКИ З ДАНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ РОЗВІДОК У ДАНОМУ НАПРЯМКУ

Узагальнюючи вищезазначене, підкреслимо, що застосування онлайн-ресурсів під час освітнього процесу є особливо актуальним та доречним під час навчання, задля покращення засвоєння матеріалу під час занять з тенісу. Для допомоги під час підготовки учнів та спортсменів з даного виду спорту створена та продемонстрована характеристика певних електронних платформ, що можуть бути задіяні під час лекційних, практичних, семінарських занять, а також для самоаналізу, перевірки отриманих знань, умінь та навичок, тестування, рефлексії по заданих тематиках. Водночас, наведені онлайн-ресурси не спустошують всі можливі використовувані матеріали під час занять з тенісу, а тому в подальшому варто продовжувати дослідження вивчення доцільності кожного з ресурсів під час підготовки майбутніх спортсменів, учителів та інструкторів з тенісу.

Література

1. Алексеева, О., Бутенко, Л., Курліщук, І. (2019). Використання інформаційнокомунікаційних технологій у процесі викладання курсу за вибором «Трендспоттинг та професійне майбутнє сучасного фахівця». Інформаційні технології і засоби навчання, 4, Т. 72, 136–151.
2. Бевз, В., Годованюк, Т., Дубовик, В. (2019). Електронні квест-посібники у фаховій підготовці майбутніх учителів математики. Інформаційні технології і засоби навчання, 1, 100.
3. Квасова, О., Лямзіна, Н. (2019). Застосування технології вебквест у навчанні англійської мови майбутніх економістів. Інформаційні технології і засоби навчання, 6, 177–185.
4. Тимошук, О. (2016). Дидактичні аспекти використання мережевих технологій та їх системні зв'язки із концепцією комп'ютерно орієнтованої педагогіки Аллана Каррінгтона. Нова педагогічна думка, 2 (86), 25–29.
5. Glowacki, J., Kriukova, Y. (2018). Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. Advanced Education, 10, 105–110.
6. Huang, Y.M. (2018). Reason and emotion: How they drive students to play a color game. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 14(5), 1911–1924.
7. Huang, Y.M. (2019). Exploring students' acceptance of educational computer games from the perspective of learning strategy. Australasian Journal of Educational Technology, 35(3), 132–147.
8. Stupak, O. (2020). Educational technologies in training future managers. Advanced Education, 15, 97–104.
9. Turner, P., Johnston, E., Kebritchi, M., Evans, S., David, A. (2018). Heflich Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. Cogent Education, 5 (1). DOI: 10.1080/2331186X.2018.1437671

Reference

1. Aleksieieva, O., Butenko, L., Kurlishchuk, I. (2019). Vykorystannia informatsiinokomunikatsiinykh tekhnolohii u protsesi vykladannia kursu za vyborom «Trendspottynh ta profesiine maibutnie suchasnoho fakhivtsia». Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia, 4, T. 72, 136–151.
 2. Bevz, V., Hodovaniuk, T., Dubovyk, V. (2019). Elektronni kvest-posibnyky u fakhovii pidhotovtsi maibutnikh uchyteliv matematyky. Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia, 1, 100.
 3. Kvasova, O., Liamzina, N. (2019). Zastosuvannia tekhnolohii vebkvest u navchanni anhliiskoi movy maibutnikh ekonomistiv. Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia, 6, 177– 185.
 4. Tymoshchuk, O. (2016). Dydaktychni aspekty vykorystannia merezhevykh tekhnolohii ta yikh systemni zviazky iz kontseptsiiu kompiuterno oriietovanoi pedahohiky Allana Karrinhtona. Nova pedahohichna dumka, 2 (86), 25–29.
 5. Glowacki, J., Kriukova, Y. (2018). Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. Advanced Education, 10, 105–110.
 6. Huang, Y.M. (2018). Reason and emotion: How they drive students to play a color game. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 14(5), 1911–1924.
 7. Huang, Y.M. (2019). Exploring students acceptance of educational computer games from the perspective of learning strategy. Australasian Journal of Educational Technology, 35(3), 132–147.
 8. Stupak, O. (2020). Educational technologies in training future managers. Advanced Education, 15, 97–104.
 9. Turner, P., Johnston, E., Kebritchi, M., Evans, S., David, A. (2018). Heflich Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. Cogent Education, 5 (1). DOI: 10.1080/2331186X.2018.1437671.
-

Abstract

PREKURAT Oleh, SICHKOVSKA Olha, MEDVID Anzhela
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

USE OF ONLINE RESOURCES IN THE EDUCATIONAL PROCESS DURING TENNIS LESSONS

The article presents a theoretical analysis of electronic educational resources that contribute to improving the learning process during tennis training sessions. A theoretical analysis of electronic educational platforms is conducted, highlighting their role in enhancing learning efficiency through visualization, interactivity, and accessibility of materials. Various categories of digital tools are described, including multimedia presentations, video lessons, interactive trainers, mobile applications, and augmented and virtual reality technologies, which significantly improve the understanding and assimilation of technical and tactical aspects of tennis.

Special attention is given to the role of video materials in learning stroke techniques, movements, and court positioning, as well as game analysis through slow-motion playback and frame-by-frame review. The possibilities of using interactive simulators and virtual trainers for developing proper motor skills are also considered. Additionally, the importance of analytical platforms for analyzing players' tactical actions and making real-time adjustments is emphasized.

The article highlights that integrating online resources into the learning process not only enhances athletes' technical training but also fosters their strategic thinking, motivation, and overall interest in tennis. The use of digital technologies allows the adaptation of educational material to the individual needs of students, ensuring flexibility and accessibility in learning.

The advantages of visualization in tennis training include improved understanding of techniques (the use of video materials and animations allows for a detailed examination of technical elements such as strokes, positions, and movements on the court), error analysis and correction (online resources with slow-motion playback or frame-by-frame review help identify and correct technical deficiencies), and the development of tactical thinking (schemes and diagrams of player positioning in various game situations contribute to a better understanding of game tactics). The article explores the use of online resources in the educational process during tennis training sessions.

Keywords: Online resources, material visualization, tennis lessons, platforms, multimedia presentations, simulators, virtual and augmented reality, strategy.

Стаття надійшла до редакції 02.03.2025 р.