http://www.moderntechno.de/index.php/meit/article/view/meit36-00-033
DOI: 10.30890/2567-5273.2024-36-00-033

# INNOVATIVE TECHNOLOGIES AS A SOCIOCULTURAL ASPECT OF PROMOTING PHYSICAL CULTURE AND SPORTS

# ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ТА СПОРТУ

**Molotylnikova V.S. / Молотильнікова В. С.,**
*Lecturer, Department of Physical Culture and Sports,*
*V.O. Sukhomlynskyi National University of Mykolaiv, Ukraine /*
*викладач кафедри фізичної культури та спорту*
*Миколаївський національний університет ім. В.О.Сухомлинського,*
*Миколаїв, Україна*
*ORCID 0000-0002-5941-8204*
**Lozhenko K.V. / Ложенко К.В.**
*Physical Education Teacher at Mykolaiv Lyceum №34*
*of the Mykolaiv City Council.*
*вчитель фізичної культури*
*Миколаївський ліцей №34 Миколаївської міської ради*

***Анотація.*** *У статті розглядається актуальність впровадження інноваційних технологій у фізичну культуру та спорт як засобу популяризації здорового способу життя серед молоді. Проаналізовано вплив дистанційного навчання, пандемії COVID-19 та військових дій на рівень рухової активності молоді в Україні. Визначено основні типи інноваційних технологій, такі як цифрові платформи, інтерактивні тренажери, технології VR/AR, фітнес-гаджети, гейміфікація та біометричні системи. Розкрито їхній потенціал у покращенні тренувального процесу, розвитку соціокультурних цінностей, подоланні стереотипів та формуванні нових способів взаємодії у спортивному середовищі. Особливу увагу приділено соціокультурному впливу інновацій та їхній ролі у формуванні сучасної спортивної культури.*

***Ключові слова:*** *інноваційні технології, фізична культура, спорт, рухова активність, цифрові платформи, VR/AR, фітнес-гаджети, гейміфікація, соціокультурний вплив, здоровий спосіб життя.*

## Вступ.

Довготривале введення дистанційної форми навчання у зв'язку з поширенням на території України гострої респіраторної хвороби COVID – 19, спричиненої коронавірусом SARS – CoV – 2, а також широкомасштабним військовим вторгненням в Україну та веденням активних бойових дій актуальною є тема популяризації фізичної культури та підвищення рухової активності молоді. Аналізуючи звіт до наказу Міністерства молоді та спорту України від 27.09.2021 № 3589 №2-ФК ми бачимо що популярність спортивної та фізкультурно-оздоровчої діяльності починаючи з 2019 року стрімко зменшується, станом на 2022 рік кількість залучених осіб складає:

- до спортивної діяльності – 902 098 осіб;
- до фізкультурно–оздоровчої діяльності – 4 477 098 осіб.

З цих даних можна зробити висновок у необхідності активного залучення молоді у спортивний та оздоровчий рух [1].

За новими стандартами базової середньої освіти, учителі повинні формувати гармонійний фізичний розвиток особистості та розширювати руховий досвід у формуванні стійкої мотивації. Цей стандарт привертає нас

враховувати права дитини, її здібності, потреби та інтереси – тобто діяти за «принципом дитиноцентризму». Традиційна методика проведення уроку діями вчителя регламентує все: кількість повторень, тем, частоту, амплітуду рухів, техніку виконання нормативів тощо. У результаті ми даємо суто навчальний матеріал. Але орієнтації на особистість дитини немає. Отже, перший виклик для вчителя – змінити підхід та дати дітям проявити себе. Другий виклик – це і дистанційна форма навчання, і офлайн, і змішана, індивідуальна та сімейна, екстернатна в тому числі. Учителі не повинні чекати відновлення нормальної роботи школи, забезпечення спортивним інвентарем. Вони мають працювати, вмикаючи свою креативність та добирати ті модулі для викладання із використанням наявного інвентарю [3].

**8. Кількісні та якісні значення показників результативності акта**

Основним показником результативності акта є систематичний моніторинг кадрового, матеріально-технічного, фінансового забезпечення сфери фізичної культури і спорту, кількості залученого населення до занять фізичною культурою і спортом, діяльності спортивних клубів, а також забезпечення суб'єктами сфери фізичної культури і спорту збирання та подання всебічної, надійної, об'єктивної та достовірної статистичної інформації про їх діяльність, спрямовану на розвиток фізичної культури і спорту.

| Назва показника | 2019 рік | 2020 рік | 2021 рік |
|---|---|---|---|
| Кількість працівників сфери фізичної культури і спорту (осіб) | 69 077 | 69 270 | 65 543 |
| Кількість спортивних споруд (од.) | 92 946 | 92 274 | 89 046 |
| Фінансове забезпечення сфери фізичної культури і спорту (тис. грн) | 11 635 378,7 | 11 287 754,7 | 14 467 629,0 |
| Кількість осіб, які залучені до спортивної діяльності (осіб) | 970 511 | 963 470 | 902 098 |
| Кількість осіб, які залучені до фізкультурно-оздоровчої діяльності (осіб) | 5 167057 | 4 892 770 | 4 477 098 |
| Кількість спортивних клубів | - | - | 3 707 |

**Рис.1**

**8. Кількісні та якісні значення показників результативності акта**

Основним показником результативності акта є систематичний моніторинг кадрового, матеріально-технічного, фінансового забезпечення сфери фізичної культури і спорту, кількості залученого населення до занять фізичною культурою і спортом, діяльності спортивних клубів, а також забезпечення суб'єктами сфери фізичної культури і спорту збирання та подання всебічної, надійної, об'єктивної та достовірної статистичної інформації про їх діяльність, спрямовану на розвиток фізичної культури і спорту.

| Назва показника | 2020 рік | 2021 рік | 2022 рік |
|---|---|---|---|
| Кількість працівників сфери фізичної культури і спорту (осіб) | 69 270 | 65 543 | 58 854 |
| Кількість спортивних споруд (од.) | 92 274 | 89 046 | 83 300 |
| Фінансове забезпечення сфери фізичної культури і спорту (тис. грн) | 11 287 754,7 | 14 467 629,0 | 11 951 793,58 |
| Кількість осіб, які залучені до спортивної діяльності (осіб) | 963 470 | 902 098 | 688 755 |
| Кількість осіб, які залучені до фізкультурно-оздоровчої діяльності (осіб) | 4 892 770 | 4 477 098 | 4 093 134 |
| Кількість спортивних клубів (од.) | - | 3 707 | 3 154 |

**Рис.2**

Використання нетрадиційних технологій у фізкультурно-оздоровчій роботі сприяє розвитку фізичних якостей через активізацію розумових здібностей та врахування індивідуальних можливостей кожної дитини. Використання нетрадиційного обладнання на фізкультурних заняттях дозволяє максимально підвищити рівень рухової активності дітей, а головне – викликати у дітей бажання займатися фізкультурою та спортом.

**Мета та завдання** нашого дослідження – вивчення інноваційних технологій як засобу соціокультурного впливу та визначення їхнього потенціалу для популяризації фізичної культури.

**Виклад основного матеріалу.**

*Освітні (педагогічні) інновації* – це результат пошуку оригінальних, нестандартних рішень різноманітних педагогічних проблем. Продуктом творчого пошуку можуть бути нові навчальні технології, оригінальні виховні ідеї, форми і методи виховання, нестандартні підходи в управлінні. Продуктом інновацій як процесу творчої діяльності є зростання педагогічної майстерності педагога, рівень його культури, мислення, світогляду. Творчий пошук також суттєво впливає й на особистість учня: вони працюють активніше, у них пробуджується бажання випробувати й власні можливості в інноваційній діяльності.

Сучасні вчені розглядають процес створення, поширення та використання нових засобів в освіті як інновацію. У перекладі з грецької мови «інновація» означає оновлення, новизна, зміна. Вперше з'явилось це поняття в зарубіжних дослідженнях XIX ст.

Інноваційні технології в фізичній культурі та спорті охоплюють широкий спектр рішень, які сприяють залученню людей до активного способу життя, покращенню ефективності тренувань та популяризації спорту. Основні типи таких технологій включають [2]:

- **Цифрові платформи** – це онлайн-ресурси, що дозволяють користувачам отримувати доступ до навчальних матеріалів, тренувань та соціальних активностей.
- **Інтерактивні тренажери –** це обладнання, яке поєднує фізичну активність із цифровими технологіями, забезпечуючи інтерактивний досвід тренувань.
- **Технології віртуальної та доповненої реальності (VR/AR) –** ці технології дозволяють користувачам занурюватися у віртуальний спортивний простір або накладати цифрові елементи на реальний світ.
- **Фітнес-гаджети** – пристрої, які відстежують фізичну активність, стан здоров'я та інші параметри.
- **Гейміфікація в спорті** – використання ігрових елементів для стимулювання фізичної активності.
- Біометричні системи та аналітичні технології – технології, які аналізують фізичні параметри тіла для оптимізації тренувань.

Інноваційні технології мають потужний вплив на соціокультурні зміни, оскільки вони трансформують спосіб, у який суспільство взаємодіє зі спортом і фізичною культурою. З розвитком цифрових технологій, таких як соціальні мережі, онлайн-платформи та мобільні додатки, фізична активність стала невід'ємною частиною повсякденного життя, поєднуючи її з іншими аспектами культури. Наприклад, у соціальних мережах поширюється контент про здоровий спосіб життя, тренування, харчування, що стимулює громадськість приділяти більше уваги фізичному розвитку [4].

Важко не помітити, що соціальні медіа глибоко впливають на спортивну індустрію — і це лише початок. Від пандемії COVID-19 до одужання світу все більше й більше шанувальників переходять на такі платформи, як Instagram і TikTok. Там вони жартують і обговорюють улюблені спортивні теми, особливо коли не можуть відвідати ігри чи заходи особисто.

Інші зараз дивляться спорт в основному — або навіть виключно — в соціальних мережах. Вплив соціальних мереж на залучення вболівальників і спортивний бізнес розвивається швидше, ніж впровадження телевізійних трансляцій. Це створює нові бізнес-моделі, які ускладнять боротьбу спортивних організацій за увагу вболівальників. Вболівальники будь-якого віку тепер звертаються до соціальних платформ для спортивного контенту, зокрема:

- 51% уболівальників отримують спортивний контент у Facebook
- 46% на YouTube
- 31% в Instagram

- 25% у Twitter

Інновації також сприяють зміні соціальних стереотипів щодо спорту. Завдяки технологіям віртуальної реальності, інтерактивним тренажерам та фітнес-гаджетам спорт перестає бути доступним лише для професіоналів чи обмежених груп людей. Він стає інклюзивним і привабливим для всіх: дітей, людей похилого віку, осіб з інвалідністю. Це, у свою чергу, впливає на формування нових соціальних цінностей, де здоров'я та активний спосіб життя сприймаються як норма [2].

Використання VR та AR дозволяють занурювати спортсменів у середовище, де вони можуть опрацьовувати складні рухи, тактичні прийоми чи відчувати атмосферу змагань без ризику травм і обмежень реального світу. Наприклад, тренувальні симулятори для таких видів спорту, як теніс, футбол чи фехтування, моделюють реальні ситуації, аналізують техніку та дозволяють коригувати помилки в режимі реального часу. Віртуальні марафони чи велозмагання створюють відчуття командної роботи, навіть якщо учасники перебувають у різних куточках світу.

Доповнена реальність, своєю чергою, розширює можливості тренувань у реальному середовищі, додаючи цифрові елементи, які спрощують навчання. Наприклад, AR-окуляри можуть проєктувати віртуального тренера або підказувати правильну траєкторію рухів під час виконання вправ. У гімнастиці чи фітнесі це дозволяє учням відразу бачити, де вони роблять помилки, і виправляти їх. У командних видах спорту, таких як баскетбол, AR допомагає візуалізувати схеми розташування гравців, що полегшує розуміння тактичних прийомів.

Реальні приклади цих технологій, як-от платформа STRIVR для тренувань американських футболістів чи Zwift для велосипедистів, підтверджують їхню ефективність. Спортсмени отримують змогу тренуватися в умовах, максимально наближених до змагальних, без прив'язки до погодних умов чи спортивних споруд.

Мобільні додатки та фітнес-трекери, у свою чергу, стали невід'ємними елементами сучасного спорту й активного способу життя. Вони допомагають мотивувати людей через відстеження їхніх досягнень, створення індивідуальних програм тренувань та інтеграцію гейміфікації. Додатки, такі як MyFitnessPal чи Nike Run Club, дозволяють користувачам бачити свій прогрес і порівнювати результати з іншими, що стимулює до подальших досягнень. Фітнес-трекери, як-от Fitbit чи Apple Watch, стали важливими інструментами для контролю активності. Вони не лише вимірюють кількість кроків чи частоту серцебиття, але й нагадують про необхідність руху, нагороджуючи за досягнення цілей. Гейміфікація додає елемент гри в тренувальний процес, мотивуючи людей залишатися активними.

Особливий акцент слід зробити на соціальних аспектах цих технологій. Вони сприяють формуванню спільнот, де користувачі підтримують одне одного, діляться успіхами та змагаються у дружньому форматі [1]. У додатках, як-от Peloton, спортсмени беруть участь у групових заняттях із тренерами та іншими користувачами в реальному часі, що створює атмосферу командної

роботи.

Крім того, інновації змінюють спосіб взаємодії людей один з одним у спортивному середовищі. Онлайн-змагання, віртуальні марафони та інші інтерактивні формати дозволяють брати участь у спортивних заходах, не виходячи з дому. Це сприяє зміцненню соціальних зв'язків та формуванню спільнот, об'єднаних спільною метою. У той же час інновації стимулюють розвиток культури самовдосконалення, адже доступ до аналітичних технологій і даних про власну фізичну активність мотивує до досягнення кращих результатів.

Зрештою, інноваційні технології створюють нові соціокультурні феномени. Кіберспорт, фітнес-гейміфікація, спортивні блоги стали не просто розвагою, а частиною глобальної культури, яка об'єднує мільйони людей. Цей процес зміцнює ідею того, що спорт – це не лише фізичне навантаження, а й культурний, емоційний і соціальний досвід [4].

Культура змагань у віртуальному просторі є сучасним соціокультурним феноменом, який виник завдяки широкому впровадженню цифрових технологій та глобалізації інтернет-простору. Одним із ключових аспектів впливу є популяризація спортивного духу серед нових аудиторій, особливо молоді. У традиційному спорті змагання обмежені фізичною присутністю або організаційними бар'єрами. Натомість у віртуальному просторі кожен, незалежно від місця проживання, фізичних можливостей чи досвіду, може стати учасником або глядачем змагань. Це сприяє формуванню глобальної спортивної культури, у якій фізичні та віртуальні змагання співіснують і взаємодоповнюються.

Культура змагань у віртуальному просторі також сприяє розвитку гейміфікації фізичної активності. Наприклад, віртуальні марафони чи змагання у фітнес-додатках на кшталт Strava стимулюють людей активно займатися спортом, змагаючись із друзями чи незнайомими людьми онлайн. Такий формат дозволяє відчути себе частиною глобальної спортивної спільноти, навіть виконуючи вправи на самоті. Віртуальні змагання також мають значний вплив на психосоціальні аспекти. Вони можуть підвищувати самооцінку, розвивати навички стратегічного мислення та співпраці.

Ще одним важливим аспектом є вплив віртуальних змагань на соціальну інтеграцію [1]. Вони допомагають людям із різних культур, вікових груп і соціальних шарів об'єднуватися навколо спільних цінностей, таких як здоровий спосіб життя чи прагнення до перемоги. Водночас такі змагання створюють нові форми соціальних ідентичностей, наприклад, належність до певної команди чи спільноти, що може як зближувати, так і викликати конфлікти через надмірну конкуренцію.

**Висновок**

Сучасний світ ставить перед фізичною культурою і спортом нові виклики, які вимагають адаптації до умов глобалізації, цифро візації та суспільних змін. Тривалий період дистанційного навчання та військові події в Україні підкреслили важливість популяризації фізичної активності серед молоді для підтримки їхнього фізичного та емоційного здоров'я. Інноваційні технології

стають важливим засобом розв'язання цих проблем, створюючи нові можливості для залучення різних верств населення до активного способу життя.

Цифрові платформи, фітнес-гаджети, віртуальна та доповнена реальність, а також гейміфікація не лише покращують ефективність тренувань, але й трансформують соціальні стереотипи про спорт, роблячи його доступним, цікавим та інтерактивним. Використання таких технологій дозволяє не лише розвивати фізичні якості, але й формувати соціальні зв'язки, мотивувати до самовдосконалення та створювати спільноти, об'єднані спільними цілями.

Роль педагогів у цьому процесі є визначальною: вони повинні активно впроваджувати інноваційні методики, враховуючи інтереси й потреби дітей, використовуючи доступні ресурси та креативно підходячи до організації навчального процесу. Таким чином, інноваційні технології є не лише інструментом покращення фізичної культури, але й потужним засобом соціокультурного впливу, який формує нові цінності, популяризує здоровий спосіб життя та сприяє гармонійному розвитку суспільства.

**Література**

1. Городянський С., Куліш Н. Використання інноваційних технологій у галузі фізичного виховання як засіб покращення організації навчального процесу. Нова педагогічна думка. 2014. №1. С. 108-110.

2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. К.: Академвидав, 2015. 352 с.

3. Про інноваційну діяльність: Закон України № 40-IV від 4 липня 2002 року(зі змінами внесеними згідно із законом № 2849-IX від 13.12.2022). URL:https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/40-15#Text (дата звернення: 10.10.2024).

4. Чухланцева Н. В. Напрямки впровадження інформаційних технологій в галузі фізичної культури і спорту: II Всеукраїнська науково-практична конференція, Харків, «Актуальні проблеми фізичного виховання різних верств населення». 2016. С. 211-216.

**References**

1. Horodyanskyi S., Kulish N. The use of innovative technologies in the field of physical education as a means of improving the organization of the educational process. A new pedagogical thought. 2014. No. 1. P. 108-110.

2. Dychkivska, I. M. Innovative Pedagogical Technologies: Textbook. Kyiv: Akademvydav, 2015. 352 p.

3. On Innovative Activities: Law of Ukraine No. 40-IV of July 4, 2002 (with amendments according to Law No. 2849-IX of December 13, 2022). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/40-15#Text (Accessed: 10.10.2024).

4. Chukhlantseva N. IN. Directions for the implementation of information technologies in the field of physical culture and sports: II All-Ukrainian Scientific and Practical Conference, Kharkiv, "Actual problems of physical education of different strata of the population." 2016. P. 211-216.

***Abstract****.The article addresses the relevance of implementing innovative technologies in physical education and sports as a means of promoting a healthy lifestyle among youth. It analyzes the impact of distance learning, the COVID-19 pandemic, and military actions on the level of*

*physical activity among young people in Ukraine. The study identifies the main types of innovative technologies, such as digital platforms, interactive simulators, VR/AR technologies, fitness gadgets, gamification, and biometric systems. Their potential to improve the training process, foster sociocultural values, overcome stereotypes, and develop new forms of interaction within the sports environment is explored. Special attention is given to the sociocultural influence of innovations and their role in shaping modern sports culture.*

***Keywords:*** *innovative technologies, physical education, sports, physical activity, digital platforms, VR/AR, fitness gadgets, gamification, sociocultural influence, healthy lifestyle.*