



**Фізична освіта і спорт**

УДК 796.071:796.011.3

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18070698>

**Анімаційна діяльність як складова професійної підготовки фахівців з  
фізичної культури і спорту**

**Собко Ірина Миколаївна**

кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент, доцент кафедри олімпійського і професійного спорту, спортивних ігор та туризму Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди, Харків, Україна, <http://orcid.org/0000-0002-4920-9775>

**Тихонова Ася Олександрівна**

старший викладач кафедри олімпійського і професійного спорту, спортивних ігор та туризму Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди, Харків, Україна, <https://orcid.org/0000-0001-8383-3005>

**Ольховікова Ірина Віталіївна**

старший викладач кафедри спортивних та рухливих ігор Харківської державної академії фізичної культури, Харків, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-9241-1506>

**Прийнято: 12.12.2025 | Опубліковано: 25.12.2025**

***Анотація:** Мета дослідження – підвищення ефективності професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі фізичної культури і спорту шляхом цілеспрямованої інтеграції елементів анімаційної діяльності, ігрових та*



змагальних форм у зміст теоретичних і практичних дисциплін. **Методи дослідження:** теоретичний аналіз літератури; метод анкетування; метод математичної статистики. **Учасники:** здобувачі 3 курсу (30 чоловік) факультету фізичного виховання і спорту ХНПУ імені Г. С. Сковороди. **Результати.** Розроблено та впроваджено в освітній процес засоби анімаційної діяльності в межах теоретичних та практичних дисциплін для формування професійних умінь з організації рухової діяльності, удосконалення технічної підготовленості, активізацію пізнавальної діяльності здобувачів і підвищення їх навчальної мотивації. У процесі навчання застосовувалися рухливі ігри зі спортивною спрямованістю, ігрові вправи зі змінними правилами, естафети з елементами техніки обраного виду спорту, сюжетно-рольові ігри, спортивні ігри зі спрощеними правилами, рухливі ігри на взаємодію та комунікацію, спортивні квести, флешмоби, навчально-пізнавальні ігри, а також демонстраційні відеоматеріали й анімаційні схеми, що ілюстрували послідовність виконання вправ і методику їх пояснення. Порівняльний аналіз результатів анкетування до та після педагогічного експерименту засвідчив загалом позитивну динаміку ставлення здобувачів освіти до навчальних занять. Зафіксовано статистично достовірне зростання кількості позитивних відповідей щодо занять із практичних і теоретичних дисциплін, а також інтересу до використання засобів анімаційної діяльності, що свідчить про ефективність упровадженої методики ( $p < 0,05$ ;  $0,001$ ). **Висновки.** Анімаційна діяльність є перспективним та методично обґрунтованим напрямом професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері фізичної культури і спорту. Застосування засобів анімаційної діяльності в межах професійно орієнтованих дисциплін і практичної підготовки забезпечує підвищення мотивації здобувачів освіти до навчання, активізацію їх пізнавальної та рухової активності, розвиток комунікативних і організаційних умінь.



*Ключові слова:* анімаційні засоби, рухливі ігри, здобувачі, рухова діяльність, майбутні фахівці фізичної культури і спорту.

## **Animation activities as a component of professional training for physical education and sports specialists**

**Iryna Sobko**

Candidate of Science in Physical Education and Sports, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Olympic and Professional Sports, Sports Games and Tourism, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Kharkiv, Ukraine

<http://orcid.org/0000-0002-4920-9775>

**Asya Tihonova**

Senior lecturer Department of Olympic and Professional Sports, Sports Games and Tourism, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Kharkiv, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0001-8383-3005>

**Iryna Olkhovikova**

Senior Lecturer, Department of Sports and Active Games, Kharkiv State Academy of Physical Culture, Kharkiv, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-9241-1506>

***Abstract: Objective.** The purpose of the research is to increase the effectiveness of professional training of future specialists in the field of physical culture and sports through the purposeful integration of elements of animation activities, game and competitive forms into the content of theoretical and practical disciplines. **Methods:***



*theoretical analysis of literature; questionnaire method; mathematical statistics method. **Participants:** third-year students (30 people) of the Faculty of Physical Education and Sports of the H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University. **Results.** Animation tools have been developed and implemented in the educational process within theoretical and practical disciplines to develop professional skills in organizing physical activity, improving technical preparedness, stimulating cognitive activity among students, and increasing their motivation to learn. The learning process involved sports-oriented outdoor games, game exercises with variable rules, relays with elements of the chosen sport, role-playing games, sports games with simplified rules, outdoor games for interaction and communication, sports quests, flash mobs, educational and cognitive games, as well as demonstration videos and animated diagrams illustrating the sequence of exercises and methods of explaining them. A comparative analysis of the results of the questionnaire before and after the pedagogical experiment showed a generally positive trend in the attitude of students towards educational activities. A statistically significant increase in the number of positive responses regarding practical and theoretical disciplines, as well as interest in the use of animation tools, was recorded, which indicates the effectiveness of the implemented methodology ( $p < 0.05$ ;  $0.001$ ). **Conclusions.** Animation activities are a promising and methodologically sound direction for the professional training of future specialists in the field of physical culture and sports. The use of animation activities within professionally oriented disciplines and practical training increases the motivation of students to learn, stimulates their cognitive and motor activity, and develops their communication and organizational skills.*

**Keywords:** animation tools, outdoor games, applicants, physical activity, future physical education and sports specialists.

**Постановка проблеми.** У сучасній системі професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту зростає потреба в інноваційних



педагогічних технологіях, які поєднують інформаційний, виховний і розвивальний вплив [2,9,11]. Зростання ролі здоров'язберезувальних технологій та посилення запиту суспільства на активні форми дозвілля зумовлюють необхідність підготовки фахівців фізичної культури і спорту, здатних ефективно працювати в різних освітніх, рекреаційних і спортивних середовищах. У цих умовах професійна діяльність майбутніх фахівців виходить за межі традиційної тренерсько-викладацької функції та вимагає сформованості додаткових компетентностей, пов'язаних з організацією рухової активності, рекреаційно-оздоровчої роботи та масових фізкультурно-спортивних заходів [1,3,4,8,10]. Важливою складовою формування зазначених компетентностей є використання мультимедійних засобів навчання, які забезпечують наочність, інтерактивність та доступність навчального матеріалу, сприяють підвищенню мотивації здобувачів освіти й ефективності засвоєння теоретичних і практичних аспектів професійної діяльності [13,17].

На сьогодні особливого значення в набуває анімаційна діяльність як специфічний напрям професійної підготовки, що поєднує фізичну активність, ігрові, комунікативні та емоційно-мотиваційні компоненти [5]. Анімаційні форми роботи сприяють підвищенню зацікавленості різних вікових і соціальних груп до занять фізичною культурою, створенню позитивного психоемоційного клімату та формуванню стійкої мотивації до рухової активності. Водночас, у системі підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту анімаційна діяльність часто розглядається фрагментарно, без належного методичного обґрунтування та системної інтеграції у зміст професійно орієнтованих дисциплін [17]. Таким чином, наявна суперечність між зростаючими вимогами до професійної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту та недостатнім рівнем науково-методичного забезпечення анімаційної діяльності в освітньому процесі зумовлює актуальність даного дослідження.



**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналіз науково-методичних джерел свідчить про наявність окремих напрацювань щодо використання ігрових, рекреаційних і фізкультурно-оздоровчих форм у професійній підготовці здобувачів [14]. У зарубіжних і вітчизняних наукових публікаціях анімаційна діяльність розглядається як важлива складова педагогічного, соціального і рекреаційного простору, здатна активізувати фізичну активність, мотивацію та міжособистісну взаємодію учасників [7,12,15,18]. Зокрема, дослідження Holenkov (2024) висвітлює анімацію як важливий компонент професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури. Автор звертає увагу на те, що діяльність, спрямована на організацію активного дозвілля та ігор, сприяє формуванню професійних компетентностей, креативності та комунікативних навичок, необхідних для мотивації інших до здорового способу життя [16].

Ряд досліджень також зосереджено на соціальному та виховному потенціалі анімації у сфері фізичної культури. Так, Гонтар (2022) аналізує виховний потенціал спортивної анімації, підкреслюючи її вплив на фізичний, психологічний, інтелектуальний і духовний розвиток учнів, а також на розвиток творчого мислення, лідерських якостей та соціальної інтеграції [6].

У науковому дискурсі також присутні роботи, які розглядають анімацію як інструмент рекреаційної та спортивної діяльності в ширшому контексті дозвілля. Автор Ремзі (2023) розглядає анімацію в системі активного дозвілля, де вона виступає як метод стимулювання командної діяльності, соціальної інтеграції та активного способу життя, здатний сприяти розвитку сучасних ціннісних орієнтацій і фізичного самовдосконалення [12].

Серед фахових наукових праць слід зазначити також автора Сидорука з колегами (2019), який досліджував анімаційні заходи як засіб розвитку соціальної культури студентської молоді [14]. Автор підкреслює роль анімації у формуванні соціальних компетентностей, самореалізації та саморозвитку молодих людей в умовах інформаційного суспільства. Узагальнення цих джерел



свідчить про те, що анімаційна діяльність у наукових дослідженнях розглядається на перетині педагогіки, фізичного виховання, соціальної взаємодії та рекреації. Однак, незважаючи на достатню кількість праць, питання теоретичного окреслення сутності, класифікації та системного впровадження анімації в професійну підготовку фахівців фізичної культури і спорту потребують подальшого методологічного осмислення та емпіричного підтвердження.

Автор Голенкова (2024) на основі теоретичного узагальнення літературних джерел формулює визначення спортивної анімації і пропонує її класифікація за видами (рухливі ігри, рекреаційні спортивні ігри, спортивно-масові заходи, фізкультурно-оздоровчі заходи) [5].

Однак недостатньо висвітленими залишаються питання цілеспрямованого формування готовності майбутніх фахівців до здійснення анімаційної діяльності. Зокрема, потребують уточнення зміст, методи, засоби та педагогічні умови реалізації анімаційної діяльності як складової професійної компетентності фахівців фізичної культури і спорту.

### **Формулювання цілей статті (постановка завдання)**

Мета дослідження полягає у підвищенні ефективності професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі фізичної культури і спорту шляхом цілеспрямованої інтеграції елементів анімаційної діяльності, ігрових та змагальних форм у зміст теоретичних і практичних дисциплін.

**Методи дослідження:** теоретичний аналіз і узагальнення науково-методичної літератури; метод анкетування. У дослідженні застосовувався метод математичної статистики з використанням програми SPSS Statistic 26, результати опитування були порівняні з використанням критерію  $\chi^2$ -квадрат для перевірки взаємної незалежності двох змінних у таблиці сполучень.

**Організація дослідження.** Експериментальне дослідження проводилося на базі Харківського національного педагогічного університету імені Г. С.



Сковороди упродовж одного навчального семестру – з вересня по грудень 2025 року. У дослідженні брали участь здобувачі 3 курсу (30 чоловік) факультету фізичного виховання і спорту, які відвідували теоретичні та практичні заняття з дисциплін професійного циклу. Для оцінки ефективності впроваджених методичних заходів було проведено первинне та повторне анкетування здобувачів за допомогою Google Form. На обох етапах дослідження було відправлено 30 анкет. Після заповнення на початковому етапі отримано 27 повністю заповнених анкет, а після завершення експерименту – 24 повні анкети, які були використані для подальшого статистичного аналізу результатів. Серед запитань анкети були, зокрема: «Чи подобаються вам заняття з практичних дисциплін «Теорія та методика обраного виду спорту», «Теорія та методика спортивних ігор»; «Чи подобаються вам заняття з теоретичних дисциплін - «Теорія і методика фізичного виховання»; «Чи було б вам цікаво використовувати додаткові рухливі ігри та ігрові вправи на практичних заняття спортивно-педагогічних дисциплінах»; «Чи вважаєте ви доцільним збільшення частки рекреаційних вправ у структурі практичних занять спортивно-педагогічних дисциплін», «Чи впливають ігрові вправи на зниження втоми та монотонності навчального процесу», «Чи хотіли б ви застосовувати анімаційні активності у власній майбутній професійній діяльності».

Методика реалізовувалася на основі поєднання теоретичного навчання з практичною діяльністю та була спрямована на формування у здобувачів вищої освіти професійних компетентностей, необхідних для організації анімаційної діяльності в освітньому, рекреаційному та спортивному середовищі.

У межах дисципліни «Теорія та методика обраного виду спорту» методика передбачала цілеспрямовану інтеграцію елементів анімаційної діяльності у навчальні та тренувальні заняття з урахуванням специфіки обраного виду спорту. Особлива увага приділялася адаптації рухливих ігор та ігрових вправ до структури та змісту спортивної підготовки, а також використанню ігрових і



змагальних форм з метою розвитку рухових якостей і вдосконалення технічної підготовленості студентів. У процесі навчання застосовувалися рухливі ігри зі спортивною спрямованістю, ігрові вправи зі змінними правилами, естафети з елементами техніки обраного виду спорту, сюжетно-рольові ігри з руховим наповненням, а також демонстраційні відеоматеріали й анімаційні фрагменти технічних дій. Методичний інструментарій дисципліни ґрунтувався на поєднанні ігрового та проблемного методів, методу моделювання професійних ситуацій і частково-пошукового підходу, що сприяло активізації пізнавальної діяльності студентів та формуванню практичних умінь.

Під час вивчення дисципліни «Теорія та методика спортивних ігор» методика була зорієнтована на формування у студентів умінь організації групової рухової діяльності та створення позитивного емоційного середовища. Реалізація методики здійснювалася шляхом організації рекреаційних спортивних ігор зі спрощеними правилами, модифікації класичних спортивних ігор відповідно до рівня підготовленості учасників та активного використання анімаційних ігрових форм з метою підвищення мотивації до занять. У навчальному процесі застосовувалися рекреаційні варіанти спортивних ігор, зокрема волейбол із використанням надувних м'ячів, флорбол, міні-ігри, командні ігрові вправи, рухливі ігри на взаємодію та комунікацію, спортивні квести, флешмоби. Під час вивчення теоретичної дисципліни «Теорія і методика фізичного виховання» методика була спрямована на використання анімаційних та ігрових форм під час вивчення основних розділів дисципліни, зокрема теорії рухової діяльності, методів і засобів фізичного виховання, принципів побудови занять, форм організації фізкультурно-оздоровчої роботи та особливостей фізичного виховання різних вікових груп. У навчальному процесі застосовувалися навчально-пізнавальні ігри, проблемні ситуації, аналіз педагогічних кейсів, моделювання фрагментів занять з фізичного виховання, а



також демонстраційні відеоматеріали й анімаційні схеми, що ілюстрували структуру уроку, послідовність виконання вправ і методику їх пояснення.

Реалізація методики в системі практичної підготовки студентів здійснювалася у процесі виробничої (тренерської) практики, під час якої студенти залучалися до розроблення сценаріїв анімаційних заходів, планування й проведення рухливих, рекреаційних і спортивно-масових заходів, адаптації вправ та ігор до вікових та індивідуальних особливостей учасників, а також аналізу ефективності власної професійної діяльності.

### **Виклад основного матеріалу дослідження.**

Після проведення дослідження було порівняно результати відповідей на запитання анкети, за критерієм хі-квадрат виявлено, що відповіді на деякі питання здобувачів суттєво не відрізняються до та після експерименту. Водночас зафіксовано достовірне підвищення кількості позитивних відповідей на представлені нижче запитання анкети на завершальному етапі експерименту. Відповідей ТАК на питання «Теорія та методика обраного виду спорту» (табл. 1,2) виявилось достовірно більше після експерименту ( $p < 0,001$ ).

### **Таблиця 1.**

Результати відповідей здобувачів на питання «Чи подобаються заняття з практичної дисципліни «Теорія та методика обраного виду спорту» у відсотках до ( $n = 27$ ) та після ( $n = 24$ ) експерименту

Варіанти відповідей		ТАК	НІ	НЕ ЗНАЮ
До експерименту	Кількість	7	10	10
	%	25,9%	37,0%	37,0%
Після експерименту	Кількість	18	2	4
	%	75,0%	8,3%	16,7%

Можна констатувати, що застосування оновлених засобів і методів під час занять з практичної дисципліни сприяло підвищенню зацікавленості здобувачів, що позитивно вплинуло на їхнє ставлення до навчального процесу та засвоєння практичного матеріалу.

**Таблиця 2.**

Результатів відповідей на питання Чи подобаються заняття з практичної дисципліни «Теорія та методика обраного виду спорту» за критерієм хі-квадрат до ( $n = 27$ ) та після ( $n = 24$ ) експерименту

Назва статистичного показника	Значення	Асимптотична значимість (2-стороння)	Значимість Монте-Карло (2-стороння)	99% confidence interval	
				Нижня межа	Верхня межа
Хі-квадрат Пірсона	12,612	0,002	0,001	0,000	0,002
Відносини правдоподібності	13,312	0,001	0,002	0,001	0,003
Критерій Фішера	12,465		0,002	0,001	0,003
Лінійний зв'язок	8,365	0,004	0,005	0,003	0,006

Відповідей ТАК на питання «Чи подобаються заняття з теоретичної дисципліни «Теорія та методика фізичного виховання» (табл. 3,4) виявилось достовірно більше після експерименту( $p < 0,006$ ).

**Таблиця 3.**

Результати відповідей здобувачів на питання Чи подобаються заняття з теоретичної дисципліни «Теорія і методика фізичного виховання» у відсотках до ( $n = 27$ ) та після ( $n = 24$ ) експерименту

Варіанти відповідей		ТАК	НІ	НЕ ЗНАЮ
До експерименту	Кількість	8	15	4
	%	29,6%	55,6%	14,8%
Після експерименту	Кількість	17	4	3
	%	70,8%	16,7%	12,5%

Результати відповідей після проведення експерименту на дане твердження показує, що свідчать про позитивне сприйняття оновленої організації занять. Більшість респондентів відзначили підвищення інтересу до навчального матеріалу, позитивний емоційний фон та зростання навчальної мотивації.

**Таблиця 4.**

Результати відповідей на питання Чи подобаються заняття з теоретичної дисципліни «Теорія і методика фізичного виховання» за критерієм хі-квадрат до ( $n = 27$ ) та після ( $n = 24$ ) експерименту

Назва статистичного показника	Значення	Асимптотична значимість (2-стороння)	Значимість Монте-Карло (2-стороння)	99% confidence interval	
				Нижня межа	Верхня межа
Хі-квадрат	9,608	0,008	0,006	0,004	0,008
Пірсона					
Відносини правдоподібності	10,063	0,007	0,009	0,007	0,012
Критерій Фішера	9,637		0,005	0,004	0,007
Лінійний зв'язок	4,691	0,030	0,033	0,028	0,038

Відповідей ТАК на питання «Чи було б вам цікаво використовувати додаткові рухливі ігри та ігрові вправи на практичних заняттях» (табл. 5,6) виявилось достовірно більше після експерименту ( $p < 0,02$ ).

**Таблиця 5.**

Результати відповідей на питання «Чи було б вам цікаво використовувати додаткові рухливі ігри та ігрові вправи на практичних заняттях» у відсотках до ( $n = 27$ ) та після ( $n = 24$ ) експерименту

Варіанти відповідей		ТАК	НІ	НЕ ЗНАЮ
До експерименту	Кількість	14	9	4
	%	51,9%	33,3%	14,8%
Після експерименту	Кількість	20	4	0
	%	83,3%	16,7%	0,0%

Відповіді на дане запитання свідчать про позитивне сприйняття здобувачами освіти впровадження рекреаційних варіантів спортивних ігор в освітній процес та зростання їх зацікавленості в активних ігрових формах навчання.

**Таблиця 6.**

Результати відповідей на питання «Чи було б вам цікаво використовувати додаткові рухливі ігри та ігрові вправи на практичних заняття» за критерієм хі-квадрат до ( $n = 27$ ) та після ( $n = 24$ ) експерименту

Назва статистичного показника	Значення	Асимптотична значимість (2-стороння)	Значимість Монте-Карло (2-стороння)	99% confidence interval	
				Нижня межа	Верхня межа
Хі-квадрат Пірсона	6,829	0,033	0,023	0,019	0,026
Відносини правдоподібності	8,407	0,015	0,018	0,015	0,022
Критерій Фішера	6,440		0,028	0,023	0,032
Лінійний зв'язок	6,690	0,010	0,011	0,008	0,013

Підсумовуючи результати експерименту, можна стверджувати, що використання рухливих ігор, рекреаційних вправ, сюжетно-рольових та ігрових форм діяльності сприяє підвищенню пізнавальної активності, створенню позитивного емоційного фону та формуванню стійкої мотивації до навчальної діяльності [19]. За даними здобувачів застосування засобів анімаційної діяльності полегшує засвоєння навчального матеріалу, сприяє розумінню теоретичних положень через їх практичне відтворення, а також забезпечує ефективніше опанування рухових дій і технічних елементів. Крім того, анімаційні форми навчання активізують міжособистісну взаємодію, розвивають комунікативні навички та стимулюють усвідомлене залучення здобувачів освіти до навчально-професійної діяльності.

**Висновки.** Анімаційна діяльність є перспективним та методично обґрунтованим напрямом професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері фізичної культури і спорту. Застосування засобів анімаційної діяльності в межах професійно орієнтованих дисциплін і практичної підготовки забезпечує



підвищення мотивації здобувачів освіти до навчання, активізацію їх пізнавальної та рухової активності, розвиток комунікативних і організаційних умінь.

### Список використаних джерел

1. Вишневецька В. П. Інформаційні технології як інструмент підвищення професійної компетентності майбутніх фахівців галузі фізичної культури і спорту. *Теоретико-практичні проблеми використання математичних методів і комп'ютерно-орієнтованих технологій в освіті та науці*. 2021. С. 18-20.

2. Волотовська Т. П., Єпик Л. І., Лемешева Н.В. Роль ІКТ та інновацій у підготовці майбутніх фахівців в системі вищої освіти. *Академічні візії*. 2024. № 28. С. 1-13. DOI:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10653952>

3. Гейтенко В. В., Шинкарьов С. І., Шинкарьова Н. Г. Використання цифрових технологій на уроці фізичної культури в умовах Нової української школи. *Олімпійський та паралімпійський спорт: науковий журнал*, 2025, № 1, С. 16–20. DOI: [10.32782/olimp spu/2025.1.4](https://doi.org/10.32782/olimp spu/2025.1.4)

4. Гета А. В. Основні напрями впровадження інформаційних технологій у галузі фізичної культури та спорту. *Збірник наукових праць Полтавського університету*. 2019. №2, С. 303–305.

5. Голенкова А. Сутність поняття «спортивна анімація» та її класифікація. *Physical culture and sport: scientific perspective*, 2024. № 2(1). С. 128-135. <https://doi.org/10.31891/pcs.2024.1.60>

6. Гонтар А. С. Виховний потенціал спортивної анімації. Духовно-інтелектуальне виховання і навчання молоді в ХХІ столітті : міжнар. період. зб. наук. пр. / Всесвіт. наук. ноосферно-онтологічне т-во, Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди, ГО «Фонд розвитку науки та освіти «ІНТЕЛЕКТ». Харків: ВННОТ, 2022. № 4. С. 269–271.



7. Єльцова І. Л. Застосування інтерактивних форм та методів навчання на уроках фізичної культури. *Сучасні тенденції та перспективи розвитку якісної підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту*, 2025. С. 168-170.

8. Медведовська Т. П. Анімаційна діяльність-складова сфери рекреаційних послуг. *In The III International Scientific and Practical Conference «Theories, methods and practices of the latest technologies»*, 2021. Р. 373-380.

9. Молчанюк Ю. Є., Молчанюк В. А. Основні напрямки використання сучасних комп'ютерних технологій у фізичній культурі і спорті. 2021.  
<https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/handle/123456789/8346>

10. Омельченко А. О. Виявлення індивідуальних якостей здобувачів освіти першого бакалаврського рівня, необхідних для майбутньої анімаційної діяльності у сфері фізичного виховання і спорту. *Вісник*. 2024. №4(363). С 28-34.

11. Петрик Д., Пліско В. І. Використання цифрових технологій під час занять зі спеціально-фізичної підготовки в умовах «Online» та «Offline». *Вісник Національного університету "Чернігівський колегіум" імені Т. Г. Шевченка*. 2022. № 18(174). С. 137-144. DOI: 10.5281/zenodo.7330736

12. Ремзі І. В. Особливості анімаційної роботи з фізичного виховання та спорту в закладах вищої освіти. *Академічні візії*, 2025, №44.  
<https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/2073>

13. Самойленко В. Л., Дуб І. М., Куявець Д. М., Некрасов Г. Г., Ящук С. М. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання фізичної культури. *Наукові записки*, 2025, №159, С. 112–119. DOI: 10.31392/NZ-udu-159.2025.11

14. Сидорук, А. В. Польський С. Г., Тищенко Д. Г. Вплив розвивального освітнього середовища на формування цілісного уявлення студентів про сутність анімаційної діяльності. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 15: Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт): зб. наук. праць*. - Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2019. №5 К (113). С. 290-293.



15. Bulca, Y., Bilgin, E., Altay, F., & Demirhan, G. (2022). Effects of a short video physical activity program on physical fitness among physical education students. *Perceptual and motor skills*, 129(3), 932-945. 3  
<https://doi.org/10.1177/00315125221088069>
16. Holenkov A. Professional training of future teachers of physical culture for animation leisure activities. *Educational Challenges*, 2024. №29(2). С. 128–138  
<https://doi.org/10.34142/2709-7986.2024.29.2.08>
17. Lafferty M. E. Using feature films in the teaching and assessment of sport psychology. *Sport & Exercise Psychology Review*, 2013, 9(2), 74–82. DOI: 10.53841/bpssepr.2013.9.2.74
18. Praveen C. K., Srinivasan K. Psychological impact and influence of animation on viewer's visual attention and cognition: A systematic literature review, open challenges, and future research directions. *Computational and mathematical methods in medicine*, 2022(1), 8802542. <https://doi.org/10.1155/2022/8802542>
19. Sobko I, Golenkova Y, Podmaryovsa I, Filonov O. Application of the complex of game exercises “G.A.M.E.S.” in the training process of young taekwondo players. *Health technologies*. 2025;3(4):26-36.  
<https://doi.org/10.58962/HT.2025.3.4.26-36>