

урізноманітнить навчання, активізує навчальну діяльність студента та створить позитивну атмосферу для свідомого здобуття знань [1, с. 43-44].

Підсумовуючи, слід зазначити, що сучасне комерційне вебсередовище для навчання - це динамічна екосистема, яка виходить далеко за межі звичайного сайту з курсами. У центрі такої системи стоїть не просто контент, а цілісний клієнтський досвід, що базується на технологічній надійності, персоналізації та інтерактивності.

Сучасне комерційне вебсередовище з надання освітніх послуг повинно бути гармонійним поєднанням технологічної стабільності, естетичної простоти та інтелектуальної гнучкості. Сучасні вимоги наразі зміщуються від простого надання контенту до створення цілісного досвіду трансформації особистості. Впровадження інструментів штучного інтелекту, гейміфікації та мобільної доступності формує нову якість освіти, де комерційний успіх є прямим результатом високої залученості та реальних досягнень студентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Медведєва М.О., Жмурко О.І., Криворучко І.І., Ковтанюк М.С. Організація продуктивної взаємодії між учасниками освітнього процесу в умовах дистанційного навчання: аналіз сучасних додатків. Науковий часопис. 2021. Т. 1, № 80. С. 248–255.

2. Платформа для створення онлайн курсів: критерії вибору. URL: <https://talken.cloud/blog/platform-for-creating-online-courses/>.

3. Створення освітньої платформи URL: <https://webcase.com.ua/uk/sozдание-obrazovatelnoj-platformy/>.

ОГІРКО Ігор

*доктор фізико-математичних наук,
професор інституту поліграфії та медійних технологій,
Національний університет «Львівська політехніка».*

ОГНИСТИЙ Андрій

кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри фізичного виховання та реабілітації Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка

ОГНИСТА Катерина

кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри фізичного виховання та реабілітації Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ: МЕТАФОРА «КУЛЬКОВОЇ РУЧКИ»

Сучасні трансформації у сфері фізичної культури і спорту супроводжуються активним впровадженням штучного інтелекту (ШІ), який науковці визначають не як автономний розумний суб'єкт, а як високотехнологічний інструмент, потенціал якого прямо залежить від рівня професійної підготовки та інтелектуального розвитку користувача.

У наукових оглядах підкреслюється, що застосування ШІ у фізичному вихованні та спортивній підготовці значно розширює можливості педагогів і тренерів у сфері персоналізації навчання, аналізу рухової діяльності й оптимізації тренувального процесу, однак успіх цього процесу визначається насамперед компетентністю фахівця, який цим інструментом користується.

Дослідження показують, що інтеграція інтелектуальних систем у діяльність фахівців з фізичної культури і спорту сприяє підвищенню якості оцінювання, точності моніторингу фізичного стану учнів та ефективності педагогічних рішень, проте результативність залежить від уміння формулювати коректні завдання та інтерпретувати отримані дані [3, 5].

У цьому контексті метафора «кулькової ручки» набуває особливого значення: як і традиційна ручка, ШІ не здатний творити самостійно, адже він лише переносить «цифрове чорнило» на основу, що задається людиною. Тому якість освітнього чи тренувального продукту залежить від волі, інтуїції та фахового мислення спортивного педагога. Як засвідчили результати опитування в дослідженнях розвитку цифрової компетентності вчителів фізичної культури, проведені Yurping Wang та Xinyan Wang (2024), значна частина педагогів визнає потенціал ШІ, але наголошує на необхідності оволодіння базовими цифровими навичками, методологією роботи з алгоритмами та розумінням принципів обчислювальної логіки, без чого ШІ залишається «закритою книгою» [4].

Порівняння ШІ з кульковою ручкою ідеально лягає в концепцію «Гуманоцентричного ШІ. Інструмент (будь-якої складності) є «мертвим» без суб'єктності людини – її волі, розуму та інтуїції.

Штучний інтелект – це «цифрова ручка» XXI століття. Він є благом для того, хто має світло в серці та порядок у думках. Для тих, хто прагне творити добро та впорядковувати світ, ШІ стає вірним помічником.

Ручка – це технологія. Вона може написати геніальний план тренування чи конспект уроку або безглуздий набір слів. Ручка не пише сама: Для результату потрібна рука, а головне – розум, інтуїція та бажання. ШІ – це «сучасна ручка» яка може генерувати тексти, але без людського запиту (промпту), критичного аналізу та творчої іскри він залишається «пластиліном».

Для того, щоб користуватися «сучасною ручкою», треба принаймні знати алфавіт і сенс слів. Неграмотна людина не зможе навіть оцінити якість того, що видає ШІ якщо людина не має бази (фундаменту), ШІ лише підкреслить її обмеженість.

Науковці також акцентують на тому, що ШІ слугує своєрідним «фільтром працьовитості». Для мотивованих професіоналів він стає прискорювачем дослідницької та педагогічної роботи, дозволяючи обробляти великі масиви даних, будувати прогностичні моделі та створювати навчальні матеріали нової якості. Натомість для неготових до інтелектуальної праці користувачів він перетворюється на інструмент поверхового копіювання, що не забезпечує приросту компетентності. У цьому контексті ідеї Григорія Сковороди про «сродну працю» набувають сучасного прочитання: кожна технологія має свій

природний простір функціонування, і ШІ не може замінити живої педагогічної взаємодії, тілесного досвіду та традиційних методів навчання рухових дій, так само як кульковою ручкою неможливо виконувати функції лопати [2].

Результати дослідження Research on Artificial Intelligence Assisted Physical Education Teaching проведені в College of Physical Education, Zhejiang Normal University, Jinhua, China підтверджують, що надмірна механізація рухової діяльності без урахування природних особливостей людини може знижувати якість освітнього процесу, тоді як продумане використання ШІ дозволяє збалансувати аналітику та практику [7].

Процес роботи зі ШІ у тренуваннях та на уроках фізичної культури дуже нагадує звичний нам освітньо-тренувальний підхід, де якість результату залежить не від одного вдалого прийому, а від поєднання базових знань, професійної кмітливості та систематичної праці. Так само як учителю чи тренеру потрібна фундаментальна методична база – знання техніки рухів, анатомії, фізіології, принципів побудови навантаження та безпеки, так і робота з ШІ починається з розуміння інструменту. Без мінімальних знань про те, які існують цифрові можливості, як вони взаємодіють, та що можуть дати у підготовці вправ, конспектів, тестів чи тренувальних планів, ШІ залишається лише складною програмою, що не включається у реальний педагогічний процес.

Опанувавши ці основи, фахівець переходить до другого важливого рівня – інтелектуальної кмітливості. У фізичній культурі ми завжди підбираємо вправи відповідно до мети: сила, швидкість, витривалість, координація чи відновлення. У цифровому середовищі принцип той самий. Під конкретне завдання потрібно вибрати відповідний інструмент: одну програму – щоб сформувати індивідуальне тренувальне завдання, іншу – щоб згенерувати схему виконання вправи чи навчальне зображення, третю – щоб підготувати тест, а інколи щоб проаналізувати техніку за відео. Саме ця здатність поєднати різні інструменти у єдину робочу систему й становить «цифрову майстерність» сучасного тренера чи педагога.

Однак навіть найкращий інструмент не працює миттєво. Діє знайомий нам «закон тренувального терпіння». Як учень не одразу опанує правильну техніку стрибка чи подачі, так і штучний інтелект не дає ідеального результату після першого запиту. Щоб отримати якісний конспект, продуманий комплекс вправ чи коректно сформований тест, потрібно кілька разів уточнити завдання, змінити формулювання або внести корекцію. Це своєрідний цифровий аналог багаторазового повторення вправи, коли кожна наступна спроба наближає до потрібного результату. У цьому й полягає «ітераційна робота» - не магія, а послідовне вдосконалення, яке робить уроки, тренування, і педагогічні матеріали все точнішими.

Водночас у підготовці майбутніх фахівців фізичної культури і спорту особливого значення набуває принцип ітераційності, який умовно можна

зіставити з багаторічною працею Леонардо да Вінчі над кожним мазком живописного полотна [1]. Якість взаємодії з інтелектуальними системами зростає лише через багаторазове уточнення запитів, критичне оцінювання результатів, повторні спроби й методичну рефлексію. Дослідження у сфері підготовки педагогів засвідчують, що формування цифрової грамотності та здатності працювати з ШІ потребує системного навчання, включення у програми підготовки спеціальних модулів, практикумів і лабораторних занять, спрямованих на оволодіння алгоритмічним мисленням і навичками інтерпретації даних [6, 8].

Узагальнюючи вище викладене, можна стверджувати, що штучний інтелект у фізичній культурі і спорті слід розглядати як інструмент, що підсилює професійні якості людини. ШІ дозволяє вдосконалювати процеси оцінювання, індивідуалізувати тренувальні навантаження, моделювати спортивні результати та створювати нові форми навчального контенту, проте він не може замінити критичного мислення, педагогічного таланту та моральної відповідальності педагога або тренера. Саме поєднання людської творчості та технологічної підтримки вважається найбільш ефективною моделлю у майбутньому розвитку професійної освіти у сфері фізичної культури та спорту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Таємниця правдоподібності картин Леонардо да Вінчі
https://zn.ua/ukr/amp/ARCHIVE/frantsuzki_ucheni_diznalis_taemnitsyu_pravdopo_dibnosti_kartin_leonardo_da_vinchi.html
2. Основні поняття філософії і творчості Г. Сковороди.
<https://www.ukrlib.com.ua/answers/printit.php?tid=11096>
3. Zhou T., Wu X., Wang Y. та ін. Application of artificial intelligence in physical education: a systematic review. *Education and Information Technologies*, 2023–2024. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12128-2>
4. Wang Y., Wang X. Artificial intelligence in physical education: comprehensive review and future teacher training strategies. *Frontiers in Public Health*, 2024. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1484848>
5. Lee H.S., Lee J. Applying Artificial Intelligence in Physical Education and Future Perspectives. *Sustainability*, 2021. <https://doi.org/10.3390/su13010351>
6. Konukman F. et al. Using Artificial Intelligence in Teaching Health and Physical Education. *Journal of Physical Education*, 2025. <https://doi.org/10.1080/07303084.2025.2522601>
7. Sun J.W. Research on Artificial Intelligence Assisted Physical Education Teaching. *Open Access Library Journal*, 2025. <https://doi.org/10.4236/oalib.1113898>
8. Cui B.C. et al. Innovating physical education with artificial intelligence: a potential approach. *Frontiers in Psychology*, 2025. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1490966>