47. Wright, H. F., & Wilmore, J. H. (1974). Estimation of relative body fat and lean body weight in a United States Marine Corps population. *Aerospace Medicine*, 45(3), 301–306. PMID: 4816552.

DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.02(187).41
УДК 796:007+159.925

Ярмоленко М. А.
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
Національний університет «Києво-Могилянська академія», м. Київ
ORCID: 0000-0003-2181-4022
Жуков В.О.
старший викладач кафедри фізичного виховання
Національний університет «Києво-Могилянська академія»,
ORCID: 0009-0006-6439-9462
Кузнєцов Г. О.
викладач
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ
ORCID: 0009-0006-5670-3110
Бєляєв К. Г.
магістрант
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ

ВПЛИВ ПОПУЛЯРНИХ КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІН НА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ ПРОФЕСІЙНИМ ГЕЙМІНГОМ

У статті вивчається вплив кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків. Враховуючи те, що сьогодні кіберспорт є привабливим та цікавим для дітей і підлітків, важливо мати раціональне бачення та підхід щодо формування у них правильної мотивації. Необхідно залучати вчителів, психологів, тренерів з фізичної підготовки та батьків щоб створити оптимальне середовище, яке сприяє фізичному, емоційному та соціальному розвитку дітей і підлітків.

В процесі дослідження встановлено, що діти та підлітки, які активно залучені в кіберспортивні дисципліни, демонструють більшу зацікавленість щодо самовдосконалення та досягнення найкращих результатів у обраній грі. Це свідчить про те, що кіберспорт може підвищувати рівень внутрішньої мотивації, особливо якщо він сприймається як виклик або шлях до самовираження.

Виявлено, що кібердисципліни LoL та CS:GO сприяли кращому розвитку навичок комунікації та співпраці, що особливо важливо для командних ігор. Водночас, у дисциплінах з більш індивідуальним підходом, таких як Fortnite, респонденти показували менш виражені соціальні навички, що може свідчити про різний вплив ігрових форматів на розвиток комунікативних якостей.

Ключові слова: кіберспорт, геймінг, діти та підлітки, мотивація, кіберспортивні дисципліни.

Maksym Yarmolenko, Volodymyr Zhukov, Gennady Kuznetsov, Konstantin Belyaev. The influence of popular Esports disciplines on the formation of motivation in children and adolescents to engage in professional gaming. *The article describes the influence of Esports disciplines on the formation of children and adolescents motivation. Given that today Esports are attractive and interesting for children and adolescents, it is important to have a rational vision and approach to the formation of theirs right motivation. It is necessary to involve teachers, psychologists, physical training coaches and parents to create an optimal environment that promotes the physical, emotional and social development of children and adolescents.*

During the study, it was found that children and adolescents who are actively involved in Esports disciplines demonstrate greater interest in self-improvement and achieving the best results in the chosen game. This indicates that Esports can increase the level of intrinsic motivation, especially if it is perceived as a challenge or a way to self-expression.

It was found that the Esports disciplines, such as LoL and CS:GO, contributed to the better development of communication and cooperation skills, which is especially important for team games. At the same time, in disciplines with a more individual approach, such as Fortnite, respondents showed less pronounced social skills, which may indicate a different impact of game formats on the development of communicative skills.

Keywords*: Esports, gaming, children and adolescents, motivation, Esports disciplines.*

Постановка проблеми. В кіберспорті існує чимало мотиваційних чинників, що сприяють залученню дітей і підлітків. У цій сфері можна знаходити нових друзів, спілкуватися, надавати та отримувати підтримку, вигравати турніри, здобувати визнання і самореалізовуватися, а також заробляти гроші. Це створює широкі можливості і робить кіберспорт привабливим та цікавим для дітей і підлітків. Проте важливо мати раціональне бачення та підхід щодо формування правильної мотивації. Необхідно залучати вчителів, психологів, тренерів з фізичної підготовки та батьків щоб створити оптимальне середовище, яке сприяє фізичному, емоційному та соціальному розвитку дітей і підлітків. Проте, задля цього необхідно вивчити вплив кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків.

Аналіз літературних джерел. Вчені [1-4; 6-7], які займалися питаннями формування мотивації у дітей і підлітків одностайні в думці, що вік статевого дозрівання є досить важливим періодом у формуванні їх мотивації, оскільки він поєднує як внутрішні, так і зовнішні чинники. Саме тому, підлітку в цьому віці важливо знайти хобі або захоплення, оскільки це може стати основою його внутрішньої мотивації. Науковці [5; 8; 10], які досліджували теоретико-методологічні питання підготовки спортсменів у кіберспорті стверджують, що зі зростанням популярності кіберспорту серед дітей та підлітків загострюється проблема адикції. Деякі батьки бачать у комп'ютерних іграх досить небезпечне явище та захоплюючу соціальну тенденцію. Наразі існує нагальна потреба у з'ясуванні того, який існує вплив кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків. З'ясування означеного питання дозволить змінити настрої в суспільстві щодо кіберспорту та сприятиме розробці інноваційних систем підготовки гравців [2; 9].

Мета статті – дослідити вплив популярних кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків до занять професійним геймінгом, що сприятиме розробці збалансованого підходу у підготовці юних гравців.

Виклад основного матеріалу дослідження. Під час аналізу даних науково-методичних джерел встановлено, що кібердисципліни по-різному впливають на формування мотивації у дітей і підлітків [3]. В процесі опитування учасників дослідження виявлено, що вибір кіберспортивної дисципліни юними геймерами залежить від наступних чинників: інтереси та здібності; її популярність; зацікавленість оточення; схвалення діяльності з боку батьків; наявність можливостей для навчання та розвитку; кар'єрні перспективи; психологічні особливості (рис. 1).

Зазвичай діти та підлітки обирають ті хобі, що їх захоплюють та в яких вони відчувають себе сильними. Наприклад, юнаки та дівчата, які полюбляють стратегії і логічні задачі, можуть обрати програмування чи кіберспорт. Творчі підлітки схиляються до роботи з дизайном чи відео-редагуванням. Результати опитування дозволяють стверджувати, що популярність дисципліни в кіберспорті має вагоме значення на формування мотивації у дітей і підлітків. Встановлено, що чим частіше дитина чує про конкретну дисципліну в медіа чи через своє оточення, то тим більше шансів, що вона проявить бажання долучитися до неї. Особливо якщо рідні зацікавлені або підтримують хобі дитини чи підлітка, то це значним чином може вплинути на вибір кібердисципліни. Відвідування спеціалізованих курсів чи гуртків також може схилити представників юного покоління до певного напряму в кіберспорті.

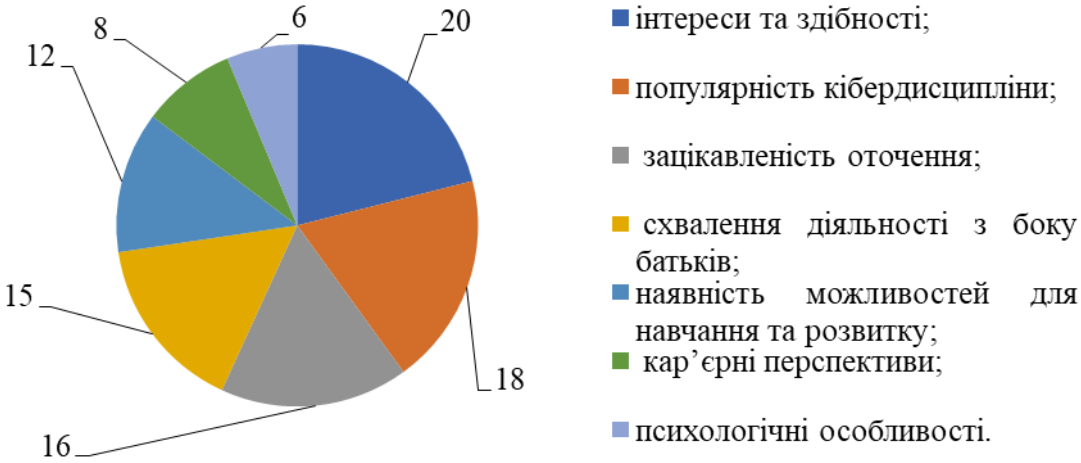


Рис. 1. Чинники, що впливають на вибір юних гравців займатися тою чи іншою кіберспортивною дисципліною (за даними опитування, n = 40, %)

Проведені бесіди з учасниками наукового дослідження дозволяють стверджувати, що наявність повноцінного доступу до курсів, гуртків, обладнання та можливість спілкуватися з професійними кібертренерами у певних кібердисциплінах може стати важливим чинником впливу. 8 % опитаних вважають, що в разі розуміння того, що обрана кібердисципліна може відкрити шлях до омріяної кар'єри (стати професійним кіберспортсменом чи кібертренером, програмістом, графічним дизайнером тощо), то це може вплинути на її вибір.

З'ясовано, що стиль мислення, темперамент та риси характеру також певним чином впливають на вибір дисципліни дітьми та підлітками. Програмування чи веб-розробка можуть привабити тих, кому комфортніше працювати наодинці, проте для більш комунікабельних дітей цікавішим може стати кіберспорт.

Таким чином, можна зробити висновок, що вибір юними геймерами кібердисципліни формувався під впливом особистих інтересів, підтримки з боку близького оточення та друзів, а також доступності належних та в достатньому обсязі ресурсів і наявність перспектив збудувати омріяну кар'єру.

Також проведене опитування тренерів, науково-педагогічних працівників кафедри кіберспорту НУФВСУ та представників UESF показало, що вік насправді відіграє пріоритетну роль у виборі кіберспортивної дисципліни, так як різноманітні жанри та ігрові дисципліни вимагають володіння розумовими здібностями та фізичними якостями (табл. 1).

Таблиця 1

Розподіл вибору кіберспортивних дисциплін за віковими групами (за даними фахівців, n = 9)

Вік	Шутери (CS:GO, Valorant)	MOBA (Dota 2, LoL)	Стратегії (StarCraft II)	Спортивні симулятори (FIFA, NBA 2K)	Рольові/пригодницькі ігри (RPG)
10-18 років	31 %	24 %	11 %	15 %	19 %
19-24 роки	38 %	32 %	6 %	9 %	15 %

25-34 роки	24 %	26 %	22 %	14 %	14 %
35 + років	8 %	17 %	33 %	17 %	25%

До основних чинників, як вік може вплинути на вибір кібердисципліни, можна віднести:

1. Швидкість реакції та фізична витривалість (загальновідомо, що молоді гравці до 23-25 років мають швидшу реакцію та витривалість). Це дозволяє їм бути лідерами саме в тих кібердисциплінах, де необхідна швидка реакція. Наприклад, це можуть бути шутери, на кшталт CS:GO чи Valorant або моби – League of Legends чи Dota 2). Ось чому ці дисципліни є найулюбленішими серед дітей і підлітків. Результати дослідження (табл. 3.1) також чітко вказують на тенденцію зниження кількості зацікавлених грати в шутери з віком (31 % охочих у віці 10-18 років порівняно з 8 % у віці старше 35 років).

2. Складність стратегічного мислення (зазвичай дорослі геймери досить часто надають перевагу саме жанру «Стратегії», де важливим є довготривале планування та управління ресурсами, як у кібердисципліні «StarCraft II» чи інших стратегіях в реальному часі. Більш зрілі учасники кіберспортивних спільнот можуть компенсувати повільнішу реакцію за рахунок кращого стратегічного планування. Згідно даних власних досліджень (табл. 1) підтверджується означений факт, так як спостерігається потрійне зростання з 11 % у віковій групі 10-18 років до 33 % в групах осіб старше 35 років).

3. Фізичні навантаження (вікові зміни також мають місце, оскільки можуть призводити до зниження рівня концентрації уваги під час довготривалого навчально-тренувального процесу чи участі у високоінтенсивних кібердисциплінах. Зважаючи на це, старші геймери часто обирають менш динамічні кібердисципліни, де результат турніру залежить від тактичних рішень, а не від реалізації швидкісних якостей).

4. Популярність залежно від віку (діти та підлітки схильні до нових та популярних дисциплін, що активно розвиваються на кіберспортивній сцені, а старші гравці зазвичай залишаються сталими у своєму виборі щодо обраної дисципліни, що була популярною на момент їхнього долучення до кіберспорту. Це пов'язано з віковими особливостями, коли у старшому віці гравці прагнуть до стабільності, а також не бажають втратити свій авторитет, популярність та рейтинг в обраній кібердисципліні).

5. Командні ролі (чинник віку має вплив і на вибір позиції в командній грі. Досвідченіші геймери частіше обирають ролі стратегів чи підтримки, а молодші – атакуючі ролі, де швидкість реакції є більш важливою).

Проте, це лише загальні тенденції. Є безліч успішних прикладів вікових геймерів у швидкісних кібердисциплінах чи молодих гравців у стратегіях. Загалом вікові особливості часто стають пріоритетними при виборі ігрової дисципліни.

В процесі проведення опитування серед дітей і підлітків щодо значущості критеріїв їх мотивації до занять кіберспортивними дисциплінами ми отримали наступні результати (рис. 2).

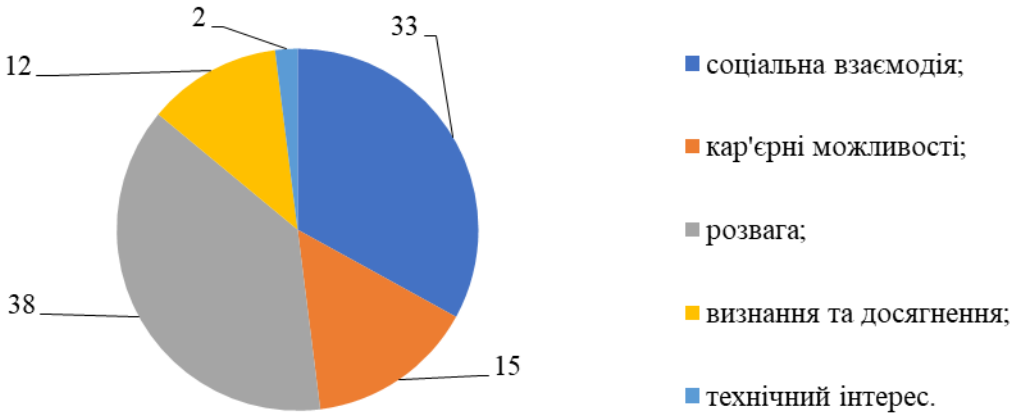


Рис. 2. Значущість критеріїв мотивації серед дітей і підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами (за даними опитування, n = 40, %)

Результати опитування щодо цього питання серед дітей і підлітків базуються виходячи з багатьох психологічних і соціальних чинників. Більшість респондентів (38 %) зазначили, що вони почали займатися кіберспортом саме для розваги. Наукові дослідження ряду вчених [2; 9] вказують на те, що відеоігри сприяють зниженню стресу, допомагають відчути спортивний азарт і задоволення, що дозволяє емоційно розвантажити та підвищити настрій молодим гравцям. Також, загальновідомо що в означеному віці розваги є одним із пріоритетних аспектів, що впливає на вибір хобі.

На другому місці серед важливості критеріїв мотивації посідає соціальна взаємодія з результатом 33 %. Вона є потужним мотиватором для дітей і підлітків в кіберспорті, оскільки їхня ігрова участь сприяє формуванню соціальних зв'язків, що дозволяє налагодити спілкування з однолітками, а також створює умови для формування власних соціальних груп у спільноті за вподобаннями, віком, статтю тощо. Згідно з теорією соціального навчання [4], спілкування та обмін досвідом сприяють формуванню соціальних навичок, що є важливим для дітей і підлітків.

Аналіз науково-методичної літератури [3; 8] показує, що останніми роками кіберспорт став перспективною кар'єрою, де є можливість пристойного заробітку. Більшість дітей і підлітків мотивує саме успіх професійних кіберспортсменів і вони прагнуть також зробити блискучу кар'єру у цій сфері. Ця тенденція підтверджується і власними дослідженнями. 15 % дітей і підлітків ще змалечку мотивовані досягати значних успіхів на змаганнях та кібертурнірах і

цілеспрямовано розвивають ігрові навички, що можуть стати корисними для майбутньої роботи у сферах технологій і медіа.

12 % респондентів зазначили, що для них психологічно важливо досягати успіхів, отримувати визнання, особливо в соціальних групах. Саме кіберспорт надає їм можливість брати участь у різних кібертурнірах, як в онлайн так і офлайн форматі, перемагати, отримувати медалі, кубки, грошові винагороди. Це в свою чергу, сприяє підвищенню самооцінки, впевненості у собі та у власних силах. Для означеного контингенту прагнення до досягнень є потужним мотивом, оскільки воно формує наполегливість і орієнтацію на результат.

Невелика частина дітей і підлітків (2 %) захопилися кіберспортом саме через інтерес до комп'ютерних технологій і новинок. Наразі кіберспорт є серйозним чинником, що стимулює розвиток технічних знань, стратегічного мислення та навичок вирішення проблем. Це важливо для тих геймерів, які цікавляться інноваційними та інформаційними технологіями, а також їх можливостями в сучасному світі. Наукові дослідження показали (рис. 2), що цей критерій мотивації є менш популярним серед молодих гравців, проте він може бути серйозним для тих дітей і підлітків, які бажають зв'язати своє майбутнє з технологічними професіями.

Встановлено, що розвага та соціальна взаємодія є провідними критеріями мотивації для дітей і підлітків у кіберспорті, оскільки вони сприяють задоволенню їх базових емоційних та соціальних потреб. Кар'єрні можливості, визнання та технічний інтерес також сприяють залученню, проте є більш пріоритетними для групи осіб, що розглядають кіберспорт як перспективу для професійного зростання чи освіти.

З метою аналізу впливу кіберспортивних дисциплін на мотивацію дітей та підлітків нами були сформульовано основну (H1) та нульову гіпотези (H0). (H1): різні кібердисципліни по-різному мають вплив на мотивацію дітей і підлітків. H0: кібердисципліна не має значного впливу на мотивацію дітей і підлітків. Для збору даних було проведено опитування, де респонденти оцінили рівень мотивації до навчання до і після залучення до певних кіберспортивних дисциплін (рис. 3). Також додатково з учасниками дослідження були проведені бесіди для отримання додаткової інформації. Для аналізу був використаний дисперсійний аналіз для визначення відмінностей між кібердисциплінами.

Відповідно до результатів дисперсійного аналізу, мотивація дітей і підлітків значно відрізняється залежно від обраної кібердисципліни. Наприклад, кібердисципліни LoLта CS:GO показали найвищі показники мотивації, тоді як Fortnite — найнижчі. Це пов'язано з різними вимогами та стилями гри в кожній кібердисципліні, а також їхньою популярністю серед молодих геймерів. Кібердисципліни, що вимагають швидкості, стратегічного мислення та залученості до командної роботи, показали більший вплив на такі аспекти мотивації, як самодисципліна та цілеспрямованість. Це свідчить про те, що ці ігри краще сприяють розвитку комунікації та планування, а також можуть мати додаткові переваги для індивідуального розвитку.

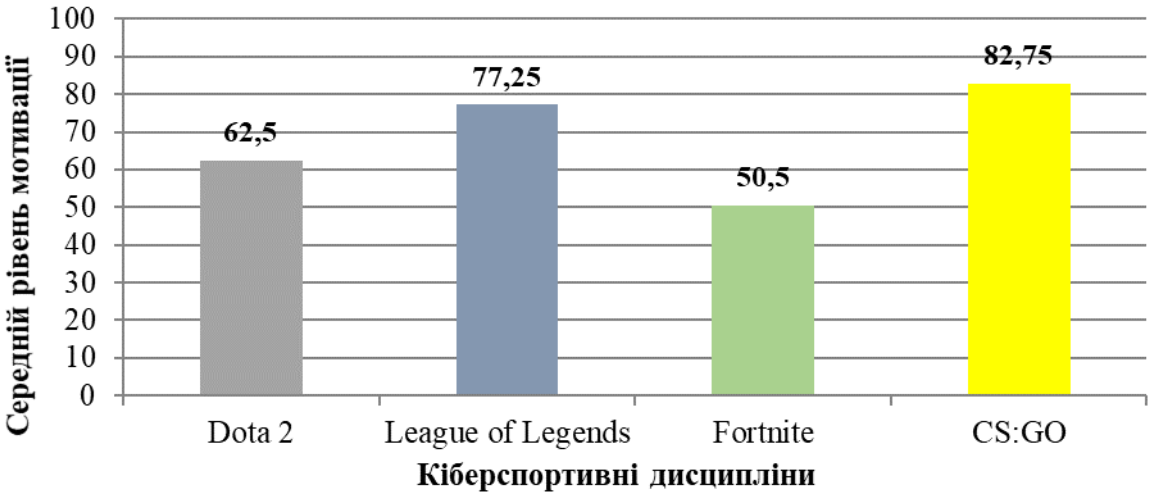


Рис.3 Середній рівень мотивації дітей і підлітків до занять популярними кіберспортивними дисциплінами Dota2, LoL, Fortnite (за даними опитування, n = 40, %)

Кіберспортивна дисципліна CS:GO дійсно є однією з найпопулярніших серед дітей і підлітків з кількох причин, що стимулюють їхню мотивацію займатися кіберспортом: легка механіка та доступність (CS:GO є досить простою для розуміння навіть для дітей та новачків); простий і зрозумілий геймплей допомагає швидко залучити нових геймерів, що сприяє стимулюванню дітей і підлітків до гри та самовдосконалення; розвинена система змагань (означена кібердисципліна має стабільну й насичену кіберспортивну сцену з регулярним проведенням турнірів, функціонуванням ліг і чемпіонатів різних рівнів, що дозволяє молодим гравцям мріяти про професійну кар'єру, де вони можуть здобувати славу, нагороди та заробляти гроші); командна гра, в якій важливі не тільки індивідуальні навички, а й тактична взаємодія з командою; емоційна насиченість та динамічність гри (CS:GO пропонує досить швидкі та інтенсивні раунди, де кожна помилка може бути суттєвою і значно впливати на результат, що стимулює викид адреналіну та емоційне напруження); безкоштовність і широка доступність на різних популярних платформах; наявність взірців для наслідування (відомі геймери та стрімери CS:GO є прикладом для дітей і підлітків, які мріють досягти подібного успіху).

Висновки. З'ясовано, що вибір кіберспортивної дисципліни молодими гравцями залежить від їх особистих інтересів, підтримки з боку близьких друзів, наявності відповідних і достатніх ресурсів, а також бачення свого кар'єрного

шляху. Результати дослідження показали, що розваги (38 %) та можливість соціальної взаємодії (33 %) є основними мотиваційними критеріями для дітей і підлітків, які займаються кіберспортом, оскільки вони сприяють задоволенню основних емоційних та соціальних потреб. Кар'єрні можливості (15 %), визнання і досягнення (12 %) та технічний інтерес (2 %) також сприяють залученню, проте вони важливіші для групи дітей і підлітків, які розглядають кіберспорт як можливість професійного розвитку чи навчання.

Встановлено, що мотивація дітей і підлітків значно відрізняється залежно від обраної кібердисципліни. Наприклад, кібердисципліни LoL та CS:GO показали найвищі показники мотивації, тоді як Fortnite – найнижчі. Це пов'язано з різними вимогами та стилями гри в кожній кібердисципліні, а також їхньою популярністю серед молодих геймерів. Кібердисципліни, що вимагають швидкості, стратегічного мислення та залученості до командної роботи, показали більший вплив на такі аспекти мотивації, як самодисципліна та цілеспрямованість. Це свідчить про те, що ці ігри краще сприяють розвитку комунікації та планування, а також можуть мати додаткові переваги для індивідуального розвитку. LoL та CS:GO сприяли кращому розвитку навичок комунікації та співпраці, що особливо важливо для командних ігор. Водночас, у дисциплінах з більш індивідуальним підходом, таких як Fortnite, респонденти показували менш виражені соціальні навички, що може свідчити про різний вплив ігрових форматів на розвиток комунікативних якостей.

Перспективи подальших досліджень полягають у вивченні впливу різних видів мотивації (внутрішньої та зовнішньої) на результативність у різних кібердисциплінах.

Література

1.Ярмоленко М. А., Акішев О.В., Ковальчук Н.В. Проблеми мотивації дітей та підлітків до занять кіберспортом // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали VII Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 30 травня 2024 р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ; 2024: 187-189.

2.Ярмоленко М.А., Жуков В.О., Акішев О.В. Чинники, що впливають на формування мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортом. Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15. 2024; №3 (175): 204–209.

3.Ярмоленко М.А., Шинкарук О.А., Шапар К.О., Ковальчук Н.В. «Особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом». Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15. 2023; №5 (164): 175-176.

4.K. Rudolf et al. Demographics and health behavior of video game and esports players in Germany: The esports study 2019. International Journal of Environmental Research and Public Health. 2020: 17-18.

5.Kim, S. H., & Thomas, M. K. A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. Asian Journal of Information Technology, 14(5), 2015, pp. 178–182.

6.Martončik, M. E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?, Computers in Human Behavior, 48, 2015, pp. 208–211.

7.Mehroof, M., and Griffiths, M. D. Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw. 13; 2010: 313–315.

8.Nagorsky, E., Wiemeyer, J. The structure of performance and training in esports. PLoS ONE. 2020; 15(8): 14–25.

9.Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., Laborde, S. Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. International Review of Sport and Exercise Psychology. 2020; 13(1): 319–352.

10. Yarmolenko, M., Shynkaruk, O., Ordynskyi, V. Factors affecting the effective activity of a coach in cyber sport. Sport Science and Human Health. 2024; 1: 204–207.

References

1.Ярмоленко, М. А., Акішев, О., & Ковальчук, Н. (2024). Проблеми мотивації дітей та підлітків до занять кіберспортом. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*. Київ: НУФВСУ, 187-189.

2.Yarmolenko, M., Zhukov, V., & Akishev, O. (2024). Factors affecting the formation of the motivation of children and teenagers to engage in eSports. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15. Scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports)*, (3(175)), 204–209. doi:10.31392/udu-nc.series15.2024.3(175).40

3.Yarmolenko, M., Shynkaruk, O., Shapar, K., & Kovalchuk, N. (2023). Features of the formation of teenager motivation for playing eSports. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15. Scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports)*, (5(164)), 175-176. doi:10.31392/npu-nc.series15.2023.5(164).39

4.Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(6), 17-18. doi:10.3390/ijerph17061870

5.Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2014). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, (14(5)), 178–182.

6.Martončik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, *48*, 208–211. doi:10.1016/j.chb.2015.01.056

7.Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(3), 313–315. doi:10.1089/cyber.2009.0229

8.Nagorsky, E., Wiemeyer, J. (2021). The structure of performance and training in esports. *PLOS ONE*, *16*(4), 14–25.

9.Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, *13*(1), 319–352. doi:10.1080/1750984x.2020.1723122

10. Yarmolenko, M., Shynkaruk, O., & Ordynskyi, V. (2024). Factors affecting the effective activity of a coach in cyber sports. *Sport Science and Human Health*, *11*(1). 204–207. doi:10.28925/2664-2069.2024.116

DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.02(187).42

Havrylova Nataliia
Senior Lecturer at the department of health and sports technologies, National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute" Kyiv, Ukraine.
orcid: 0000-0001-6630-5657
Mokhunko Oleksandr
Senior Lecturer at the department of health and sports technologies, National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute" Kyiv, Ukraine.
orcid: 0000-0002-0793-2922

FEATURES OF THE FORMATION OF HEALTH CARE COMPETENCE OF HIGHER EDUCATION STUDENTS IN THE PROCESS OF PHYSICAL EDUCATION

We have studied and outlined the features of the formation of health competence of higher education applicants in the process of physical education. We conducted a theoretical analysis of the literary sources of the phenomenon under study and determined that preserving and strengthening the health of students is a necessary task in higher educational institutions. It was revealed that the peculiarities of the living conditions of modern youth, environmental problems, the increase in the volume of harmful information on social networks, the continuous development of technological progress, the abuse of bad habits rather than choosing a healthy lifestyle, limited physical activity and stressful situations, misunderstanding of loved ones, society's rejection of a personal point vision or views affect the health of modern students. It has been proven that in higher education institutions more attention should be paid to the introduction of innovative content, forms, methods and technologies that are aimed at developing competence to improve the health of students during physical education classes. We came to the conclusion that when developing competence to improve health among students in the process of physical education, teachers should try to solve such problems as: developing an understanding of the importance health competence; assistance in improving the physical and mental levels of higher education applicants preparedness; use of innovative means of training and education; monitoring and assessing the results of students' educational activities by means of physical education; reaching a larger number of students who do not have the opportunity to attend physical education classes; organization of distance learning and training for higher education applicants; popularization and promotion of a healthy lifestyle through the use of modern digital technologies; creating opportunities for students to be involved in physical education and health activities.

Key words: *health professionals of higher education, problems, methods, solutions, health competencies, physical education.*

Гаврилова Наталія, Мохунько Олександр. Формування компетентності здоров'я у здобувачів вищої освіти з використанням процесів та методів фізичного виховання. *У цій статті ми розглянемо, дослідження особливості формування компетентності здоров'я у здобувачів вищої освіти у процесі фізичного виховання. Ми провели теоретичний аналіз літературних джерел досліджуваного явища та визначили, що збереження та зміцнення здоров'я студентів є необхідним завданням вищих навчальних закладів. Виявлено, що особливості життя сучасної молоді, екологічні проблеми, збільшення обсягів шкідливої інформації в соціальних мережах, безперервний розвиток технічного прогресу, зловживання шкідливими звичками, а не вибір здорового способу життя, обмежені фізичні активність і стресові ситуації, нерозуміння близьких, неприйняття суспільством особистого бачення чи поглядів впливають на здоров'я сучасних студентів. Доведено, що у вищих навчальних закладах необхідно більше уваги приділяти впровадженню інноваційного змісту, форм, методів і технологій, які спрямовані на формування компетентності щодо зміцнення здоров'я студентів під час занять фізичною культурою. Ми дійшли висновку, що при формуванні компетентності щодо зміцнення здоров'я в учнів у процесі фізичного виховання викладачі повинні намагатися вирішити такі проблеми, як: формування розуміння важливості компетентності здоров'я; сприяння підвищенню фізичного та психічного рівня підготовки здобувачів вищої освіти; використання інноваційних засобів навчання та виховання; контроль і оцінювання результатів навчальної діяльності студентів засобами фізичного виховання; охоплення більшої кількості студентів, які не мають можливості відвідувати пари з фізичної культури; організація дистанційного навчання та підготовки здобувачів вищої освіти; популяризація та пропаганда здорового способу життя шляхом використання сучасних цифрових технологій; створення можливостей залучення студентів до фізкультурно-оздоровчої діяльності.*

Ключові слова: *здобувачі вищої освіти, проблеми, методи, розв'язання, компетентності здоров'я, фізичне виховання.*

Formulation of the problem. The analysis and generalization of the scientific literature shows that the formation of health-preserving competence of students of higher education by means of physical education is a relevant research, since the semantic and value priority is the education of a healthy individual who possesses the necessary level of knowledge, abilities and skills for the specified category. It is impossible not to take into account the fact that the multifaceted nature of research on the problem of health-saving formation the competence of higher education students in the process of physical education has not been sufficiently studied on the theoretical and methodological levels. Therefore, in our opinion, higher education institutions should pay