

2 курс (III семестр)

3. Опис навчальної дисципліни

«Інформаційно-комунікаційні технології у фізичній культурі»

Назва освітньо-професійної програми: «Інструктор-методист фізичної культури та спорту»	Мета: сформувати у студентів знання та практичні навички використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у сфері фізичної культури і спорту; навчити застосовувати сучасні цифрові інструменти для планування, моніторингу, аналізу й презентації результатів тренувальної та освітньої діяльності.
Рівень освіти: фахова передвища	
Статус НД: вибіркова Кількість кредитів/годин: 3/90	Очікувані результати навчання (РНД): · формувати розуміння ролі та значення інформаційно-комунікаційних технологій у системі фізичного виховання і спорту. · ознайомити здобувачів з основними програмними засобами для збору, обробки, зберігання, візуалізації та аналізу спортивних даних. · навчити використовувати сучасні цифрові інструменти — мобільні застосунки, фітнес-трекери, онлайн-платформи — у навчально-тренувальному процесі. · розвивати навички застосування ІКТ для контролю фізичної підготовленості, планування та аналізу навантажень. · сприяти формуванню вмінь створювати навчальні та методичні електронні матеріали, мультимедійні презентації, відеоаналіз техніки рухів. · навчити використовувати цифрові засоби для проведення дистанційних занять і статистичного аналізу результатів тестування. · формувати навички роботи в цифровому середовищі з дотриманням принципів етики, авторського права та інформаційної безпеки.
Мова викладання: українська	
Вид підсумкового контролю: залік	

	· сприяти розвитку цифрової культури та впровадженню сучасних технологій у професійну діяльність викладача, тренера, менеджера спорту.
Теми аудиторних занять: Тема 1. Вступ до інформаційно-комунікаційних технологій у фізичній культурі. Поняття, завдання та значення ІКТ у сфері фізичної культури. Сучасні тенденції цифровізації спорту. Цифрова компетентність фахівця фізичної культури. Тема 2. Комп'ютерні технології у науково-методичній діяльності. Використання офісних програм (Word, Excel, PowerPoint) для оформлення навчальних і наукових матеріалів. Обробка статистичних даних спортивного контролю. Презентаційні технології та створення навчального контенту. Тема 3. Цифрові інструменти контролю та моніторингу у спорті. Використання фітнес-трекерів, сенсорів, смарт-годинників. Програмні засоби збору, аналізу та візуалізації результатів (Strava, Polar Flow, Garmin Connect). Хмарні сервіси для зберігання і передачі спортивних даних. Тема 4. Інтернет-технології у навчанні та комунікації. Онлайн-платформи для дистанційного навчання (Google Classroom, Moodle, Zoom). Соціальні мережі та медіа як інструмент комунікації у спорті. Електронні журнали, тестові платформи, цифрові сервіси зворотного зв'язку. Тема 5. Мультимедійні технології у тренувальному процесі. Фото- і відеоаналіз техніки рухів (Dartfish, Kinovea, Hudl). Створення навчальних відеоматеріалів. Віртуальні симулятори та доповнена реальність у тренувальному процесі. Тема 6. Інформаційна культура, безпека та інновації. Основи інформаційної безпеки, захист персональних даних. Етичні норми використання ІКТ у спорті. Інноваційні тенденції: big data, штучний інтелект, аналітика у спорті.	
Форми і методи навчання: форми - навчальні заняття, самостійна робота, індивідуальні завдання, контрольні заходи; методи – словесні, практичні, наочні, частково-пошуковий.	