**Роман ГАХ**

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*доцент кафедри фізичної реабілітації і спорту,*

*Західноукраїнський національний університет*

**ВИКОРИСТАННЯ GOOGLE-СЕРВІСІВ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ  
017 ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА І СПОРТ**

Сучасна ситуація в Україні загалом та в системі вищої освіти зокрема, складається таким чином, що процес підготовки фахівців з фізичної культури і спорту потребує розширення методичних прийомів викладачів, удосконалення методики викладання, внесення змін у зміст освітніх компонентів та активізація студентської молоді під час навчальних занять.

Впровадження цифрових технологій в освітній процес дозволяє відкрити нові можливості для диференціації та індивідуалізації навчання, сприятиме розвитку та закріпленню у здобувачів вищої освіти самостійного мислення та інших soft-skills.

Тому, особливе місце в підвищенні якості освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт, забезпечення її конкурентоспроможності на динаміч­ному ринку праці повинно передбачати цифровізацію навчального процесу.

Одним з елементів цифровізації є використання широкого спектру Google-сервісів, які можуть бути корисними для здобувачів вищої освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт. Google-сервіси можуть бути цінним інструментом для здобувачів вищої освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт, які допоможуть знайти інформацію, спілкуватися з іншими людьми, навчатися та розвиватися [2].

Перевагами використання Google-сервісів є: відсутність прив’язки до робочого місця; високий захист даних; доступ з ПК малої потужності; мало витрат на адміністрування на матеріальне забезпечення; різноманітність видів навчальної діяльності (оцінювання, он-лайн тестування, контроль) [1].

Варто зазначити, що використання Google-сервісів є безкоштовним. Клієнт має доступ до всіх базових можливостей сервісу без обмежень викорис-тання у часі. При реєстрації користувач отримує доступ до всіх сервісів з одного аккаунта [3].

Наведемо результати опитування здобувачів освітньо-професійних програм «Фізична культура і спорт» першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти, які відзначили важливість використання цифрових сервісів у навчанні, та виокремили наступні їх переваги: **гнучкість** (студенти зазначили, що зможуть навчатися у власному темпі та в зручний для них час); **доступність** (інформаційно-комунікаційні сервіси переважно дос-тупні з будь-якого місця, де є підключення до Інтернету); **персоналізація** (студенти відзначили, що можуть персоналізувати своє навчання, вибравши курси та навчальні матеріали, які відповідають їхнім інтересам та потребам); **інтерактивність** (багато цифрових сервісів пропонують інтерактивні навчальні матеріали, такі як відео, вікторини та дискусійні форуми).

Повновагомо можна стверджувати, що Google-сервіси на даний момент є повноцінним, обов’язковим освітнім інструментом, що дозволяє викладачу закладу вищої освіти створювати власний віртуальний простір та формувати у здобувачів вищої освіти власне навчальне середовище.

**Однак важливо зазначити, що цифрові сервіси не можуть повністю замінити очні заняття. Практичне навчання та особиста взаємодія з викладачами та однокурсниками все ще є важливими компонентами підготовки фахівців з фізичного виховання та спорту.**

**Важливо також зазначити, що не всі діджитал сервіси однаково створені. При їх виборі важливо враховувати потреби закладу вищої освіти та здобувачів.**

***ЛІТЕРАТУРА***

1. Язловецька О. В. Інноваційні технології в системі фізичного виховання школярів. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2022. № 205. С. 224–229.

2. Bannikov, V., Kanstantsin, Z., Siasiev, A., Ivanenko, R. Saveliev, D. (2022). Computer science trends and innovations in computer engineering against the backdrop of Russian armed aggression. *International Journal of Computer Network and Information Security*. № 22 (9). P. 465–470.

3. Hunko, I. (2023). Software testing in 2023: new trends and challenges. *Herald of Kyiv Institute of Business and Technology*. № 49 (1-2). P. 25–36.