

ІНТЕГРАЦІЯ ІННОВАЦІЙНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ТА ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ

У роботі представлено шляхи впровадження інтерактивних технологій у навчально-виховний процес фізичного виховання. Розкрита роль інноваційних елементів та інтерактивних технологій у підвищенні мотивації та ефективності занять з фізичної культури дітей різних вікових категорій та молоді.

Ключові слова: технологія, інтерактивне навчання, інновація, методи навчання, мотивація.

Постановка проблеми. Проблема шкільного фізичного виховання завжди привертає до себе найпильнішу увагу фахівців різного профілю. Основною формою фізичного виховання в школі є урок фізичної культури. Але за останнє десятиліття урок зазнав значних змін, які пов'язані з цілою низкою причин й основна з них – погіршення здоров'я дітей. Більшість дітей не в змозі виконати норми та вимоги, які передбачає комплексна програма з фізичної культури [4].

Отже, використання у навчальному процесі сучасних технологій – ефективний метод поліпшення навчального процесу з фізичної культури в школі. Основне завдання інтерактивного навчання на уроці фізичної культури полягає в тому, щоб забезпечити максимально-продуктивну діяльність кожного учня, надати оптимальний руховий режим, повніше мобілізувати їх здібності. Урахування ступеня статевого дозрівання, фізичного розвитку, характеру адаптації до м'язової діяльності дає змогу більшою мірою індивідуалізувати процес фізичного виховання дітей шкільного віку [2].

Використання інноваційних технологій фізичного виховання учнів на уроках фізичної культури та в позакласний час дає змогу вчителю виконувати одну з головних вимог як до сучасного уроку, так і взагалі до фізичного виховання учнів, а саме, у поєднанні з освітньою спрямованістю досягти високої компактності, динамічності, емоційності занять, які стимулюють активність та інтерес учнів до занять фізичними вправами [5].

Особливе місце в цьому виховальному процесі приділяється вчителю фізичної культури. Він один з перших, а інколи і єдиний є такою людиною для більшості дітей, яка в змозі на високому професійному рівні допомогти їм у розвитку рухових здібностей, які забезпечують підготовку до вибору майбутньої професії. Він виховує всебічно-розвинуту особистість, вчить гармонійно поєднувати духовне й фізичне удосконалення, усю манеру поведінки людини [1, 3].

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Робота виконується згідно з напрямком держбюджетної теми ЧНПУ імені Т.Г.Шевченка: "Педагогічні шляхи формування здорового способу життя школярів різних вікових груп" (№0112U001072 від 18 січня 2012 р.).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ідея технологізації навчання не є новою. Ще Я.А. Коменський відстоював технологізацію, навчання стало механічним (тобто "технологічним"), прагнув відшукати такий порядок навчання, який неминуче призводив би до позитивних результатів.

Масове впровадження технологій навчання відбувається на початку 60-х рр. ХХ ст. і пов'язують з реформуванням спочатку американської, а згодом і європейської школи. Теоретичні та практичні аспекти реалізації технологічних підходів у навчанні відображено в наукових працях як вітчизняних учених (П. Я. Гальперин, Н. Ф. Гализіна, Ю. К. Бабанський, В. П. Безпалько, М. В. Кларін), так і закордонних (Дж. Керрол, Б. Блум, Д. Брунер, Г. Гейс, В. Коскареллі) учених.

Розробки елементів інтерактивного навчання також висвітлюються у працях В. Сухомлинського, Ш. Амоношвілі, В. Шаталова, Є. Ільїна, С. Лисенка та ін.

Суть інтерактивного навчання та технологій розкрито в методичному посібнику О. І. Пометун, Л. В. Пироженко (2004), у роботі Н.П. Наволокова (2012) охарактеризовано різноманітні педагогічні технології, надано рекомендації щодо їх практичного застосування, сучасні підходи до проектування уроку.

Мета роботи – окреслення шляхів впровадження інтерактивних технологій та інноваційних методів навчання для підвищення навчально-виховного, навчально-розвивального, здоров'язбережувального процесів та формування стійкої мотивації учнів до систематичних і самостійних занять фізичною культурою.

Результати дослідження. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створення комфортних умов навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [6, с. 9].

Урок фізичної культури буде привабливішим, якщо вчитель зуміє передати сутність упровадження інтерактивних технологій. Завдяки цьому можна по-новому вплинути на процес становлення особистості школяра, підвищити його ефективність як на уроці фізичної культури, так і в позаурочних

формах, спрямувати його на фізичний розвиток дитини, на розвиток фізичних і психічних здібностей [1, 4]. Суть інтерактивного навчання – це активна взаємодія всіх учнів, це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання в співпраці), де й учень, і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Організація цього навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільних проєктів, вирішення проблем на основі аналізу різних ситуацій. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу. Під час інтерактивного навчання учні вчать бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення [6, с. 9].

Розроблена та адаптована нами методична система містить концептуальну базу інноваційних елементів та інтерактивних технологій, які можна реалізувати як в урочних, так і в позаурочних формах фізичного виховання учнів та студентів.

Особливістю інтерактивного навчання є підготовка молодої людини до життя й громадянської активності в громадянському суспільстві й демократичній правовій державі на заняттях з будь-якого предмета шкільної програми. Уроки мають захоплювати учнів, пробуджувати в них інтерес та мотивацію, навчати самостійному мисленню та діям. Ефективність і сила впливу не емоції та свідомість учнів у великій мірі залежать від умінь і стилю роботи конкретного вчителя.

Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури уроків, які викладені в цьому орієнтованому варіанті. Як правило, структура таких занять складається з п'яти елементів [9, с. 82]:

1. *Мотивація*: мета – сфокусувати увагу учнів на проблеми й викликати інтерес до занять, знань.
2. *Оголошення, представлення теми та очікування навчальних результатів*: мета – забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, чого вони повинні досягти на уроці; чого від них чекає вчитель.
3. *Надання необхідної, достатньої інформації, завдань, вправ* для того, щоб на її основі виконувати основне завдання.
4. *Інтерактивна вправа* – центральна частина заняття, метою якої є засвоєння навчального матеріалу.
5. *Підбиття підсумків, оцінювання результатів*.

О. Пометун та Л. Пироженко визначили умовну робочу класифікацію інтерактивних технологій за формами навчання (моделями), у яких вони реалізуються.

На нашу думку запропоновані технології необхідно впроваджувати й на уроках фізичної культури. Залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів, їх розподіляють на чотири групи: інтерактивні технології кооперативного навчання; інтерактивні технології колективно-групового навчання; технологія ситуативного моделювання; технології опрацювання дискусійних питань. Таким чином, пропонуємо такі варіанти впровадження інтерактивних технологій в урок фізичної культури:

I. Інтерактивні технології кооперативного навчання (групового)

Парна й групова робота організовується як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь та навичок. Це може відбуватися одразу ж після викладу вчителем нового матеріалу, на початку нового уроку замість опитування, на спеціальному уроці, присвяченому застосуванню знань, умінь та навичок, або бути частиною повторювально-узагальнюючого уроку.

Намагайтеся не застосовувати слово "розподіляти", "розподіляти" дітей на пари, на трійки, на групи тощо. Пам'ятайте, учні об'єднуються! З об'єднаних учнів виростають дорослі, здатні об'єднуватися й працювати разом, виростає об'єднана країна, держава або нація.

Усе, що пропонують учні, має бути прийняте й обговорене. Не слід казати їм, що це "правильна чи неправильна відповідь", треба лише допомогти опрацювати інформацію й прийняти власні рішення. Спостерігайте, щоб ніхто з учнів не залишався поза обговоренням (виконанням). Рішення учнів повинні сприйматися серйозно, якщо ви бажаєте налагодити процес навчання, взаємодії й розвитку навичок критичного мислення. Деякі учні одразу готові активно працювати й в більшій групі, але дійсно ефективною групова робота буде в колективі не більше 5-6 осіб.

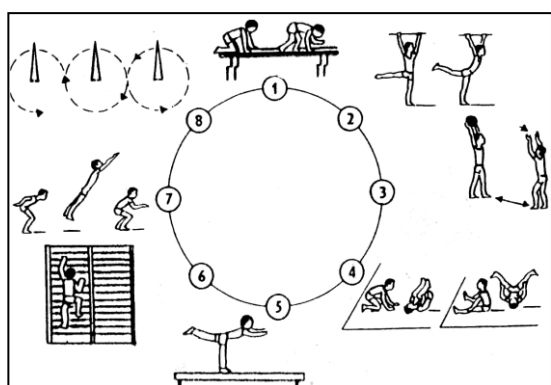
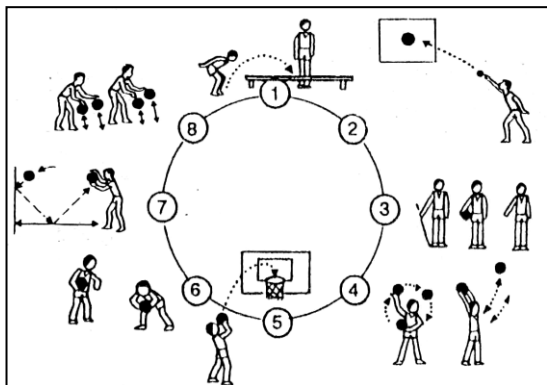
"Робота в парах, трійках". Технологія особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів. Її можна використовувати для засвоєння, закріплення, перевірки знань, умінь тощо. Використання такого виду співпраці сприяє тому, що учні не можуть ухилитись від виконання завдання, можна швидко виконувати вправи, які за інших умов потребують більшої затрати часу. Ця технологія дозволяє: проаналізувати разом проблему або вправу; протестувати та оцінити один одного; страхувати, допомагати та виправляти помилки при виконання вправ; ускладнювати чи полегшувати умови виконання (наприклад, змінюючи місце).

"Робота в малих групах". Робота в малих групах використовується, коли завдання вимагає спільної, а не індивідуальної роботи для вирішення проблеми, що потребують колективної роботи, розуму.

Організація роботи:

- Переконайтеся, що учні володіють знаннями та вміннями, необхідними для виконання завдання.
- Об'єднати учнів у групи так, щоб усі члени груп бачили один одного.

– Запропонуйте їм ролі, які вони будуть виконувати в роботі: керівник, командир – організує порядок виконання завдання, заохочує групу; помічник, посередник – стежить за часом, заохочує групу до роботи допомагає групі; доповідач – доповідає про результати, веде короткі записи.



1. "Спільний проект". Суть його полягає в спільному пошуку групами узгодженого рішення. У результаті складається спільний проект.

2. "Коло ідей" (колова система). Вирішення проблеми здійснюється шляхом організації станції, створення ідеї з залученням усіх учнів до роботи або обговорення поставленої задачі, питання. Технологія застосовується у випадку, коли всі групи мають виконувати одночасно різне завдання, чи навпаки одне й те саме завдання, але представлять його по черзі. Коло ідей доцільно застосовувати:

– у підготовчій частині уроку для розминки по схемі "колове" тренування;

– в інтерактивній вправі (в основній частині уроку), де будуть організовані станції, групи чи робота за картками при вирішенні основного завдання з гімнастики, легкої атлетики, спортивних ігор;

– як варіант можуть подаватись по колу результати групової та індивідуальної роботи.

Ця технологія в мовах жорсткого ліміту навчального часу дає змогу індивідуалізувати навантаження кожного учня з рахуванням досягнутого їм рівня фізичного розвитку, привчає до самостійної, творчої участі в засвоєнні навчальної програми. При цьому ефективно використовується весь арсенал стандартного й нестандартного обладнання, встановленого як у спортивному залі, так і на спортивному майданчику.

II. Інтерактивні технології колективно-групового навчання

До цієї групи належать інтерактивні технології, що передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всього класу. Наприклад, фронтальний метод є раціональною формою організації учнів при освоєнні таких розділів програми, як акробатика, легка атлетика (метання малого м'яча, низький і високий старт, спеціальні бігові та стрибкові вправи) тощо.

"Обговорення проблеми в загальному колі". Це технологія, яка застосовується, як правило, у комбінації з іншими. Її метою є прояснення певних положень, привертання уваги учнів до складних або проблемних питань у навчальному матеріалі, мотивація пізнавальної діяльності, актуалізація опорних знань тощо. Учитель має заохочувати всіх до рівної участі та дискусії.

Ключем до ефективного обговорення великою групою є те, як учитель ставить запитання. Уникайте закритих запитань, тобто таких, на які можна відповісти коротко ("так" або "ні"). Вживайте відкриті запитання, які починаються з "як", "чому", "який". Заохочуйте всіх учасників до висловлення своїх ідей. Те, як учитель реагує на запитання та коментарі, є вирішальним у створенні навчальної атмосфери. Демонструйте увагу до всіх, дякуючи кожному учневі за запитання та висловлювання. Це стимулюватиме присутніх продовжувати ділитися цінною інформацією, яку в іншому випадку вони відкинули б як нудну, нетипову, недоцільну та зайву. Не дозволяйте будь-кому домінувати над групою під час дискусії. Не слід забувати, що велика кількість загальнокласних обговорень втомлює. Зловживання цією методикою призводить до втоми й нудування.

"Мікрофон". Ця технологія надає можливість кожному сказати (або виконати) щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

"Незакінчені речення". Цей прийом поєднується з "Мікрофоном" і дає можливість ґрунтовніше висловлювати власні ідеї, відповіді, порівняти їх з іншими.

Організація роботи:

1. Поставте запитання класу.
2. Запропонуйте класу якийсь предмет (ручку, олівець тощо), який виконуватиме роль уявного мікрофона.
3. Надавайте слово тільки тому, хто має мікрофон.
4. Запропонуйте говорити лаконічно, швидко.
5. Не коментуйте й не оцінюйте подані відповіді.

На уроці фізичної культури доцільно використовувати ці технології при поясненні правил техніки безпеки, історії виду спорту, техніки виконання вправ, елементів тощо.

"Мозковий штурм". Відома інтерактивна технологія колективного обговорення й виконання вправ, яка використовується для вироблення кількох рішень конкретного завдання, проблеми. Мозковий штурм спонукає учнів проявляти уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати свої думки, виконувати вправи.

Мета "мозкового штурму" чи "мозкової атаки" в тому, щоб протягом обмеженого періоду часу зібрати якомога більше ідей, вправ щодо вирішення задачі або проблеми. Умови використання: змусити працювати своєю уяву, не відкидаючи ніяких ідей; розвивати ідеї інших учасників; не критикувати дії інших, не давати оцінку запропонованим ідеям.

Організація роботи:

– після презентації проблеми та чіткого формування питання, завдання не пропускайте жодної "висунутої ідеї";

– необхідно заохочувати всіх до висунування якомога більшої кількості ідей, тоді в остаточному підсумку кількість породжує якість;

– спонукайте всіх учнів розвивати або змінювати ідеї інших.

Практичне застосування цієї технології: комплекс ранкової гігієнічної гімнастики, де учні можуть самі підбирати та створювати вправи; комплекс вправ з розвитку фізичних здібностей, удосконалення технічних прийомів тощо.

Метод **"навчаючи – учись"** використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Він дає можливість учням узяти участь у передачі своїх знань та вмінь однокласникам. Використання цього методу підвищує інтерес до навчання.

Використовувати цей метод можна при навчанні елементів акробатики, гімнастики, рівноваги, елементів страхування, технічним та тактичним елементам спортивних ігор.

"Дерево рішень". Ця технологія допомагає дітям проаналізувати та краще зрозуміти механізм прийняття важливих, складних рішень. Це може бути проблема, дилема, що не має однозначного рішення. Викладена у формі історії, ситуації з життя, літературного епізоду.

III. Технологія ситуативного моделювання

Модель навчання в грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учня в гру (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються).

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні гри в навчанні полягає в підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті. Ігрова модель навчання покликана реалізувати, крім основної дидактичної, ще й комплекс інших цілей: забезпечити контроль виведення емоцій; надати дитині можливості самовизначення; надихати й допомагати розвитку творчої уяви; надавати можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті, висловлювати свої думки [6].

"Імітаційні ігри" – це процедури з виконання певних простих відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навколишньої дійсності. Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішити проблему.

"Рольова гра" – імітує реальність з призначенням ролей учасникам і наданням їм можливостей діяти "наче насправді". Кожна особа в рольовій грі має чітко знати зміст її ролі та мету гри взагалі.

Завдання: визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття. Вона використовується для отримання конкретних навичок, наприклад, безпечної поведінки в певній ситуації тощо, вироблення власного ставлення до конкретної життєвої ситуації, розвиток уяви й навичок критичного мислення, виховання спроможності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчуття іншим.

Використовувати ці технології можна на сюжетно-рольовому уроці для вивчення техніки будь-якої вправи, тактики, при виконанні імітаційних вправ, спортивних, позакласно-виховних заходів.

IV. Технології опрацювання дискусійних питань

Дискусія є важливим засобом пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання. Дискусія – це широке публічне обговорення будь-якого спірного питання. Вона значною мірою сприяє розвитку критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати свою думку, поглиблює знання з обговорюваної проблеми, що повністю відповідає завданням сучасної школи [6].

"Займи позицію" та "Зміни позицію". Ці методи корисні на початку роботи з дискусійними питаннями та проблемами, а також на початку уроку для демонстрації розмаїття поглядів на проблему (вправу). Слід використовувати дві протилежні думки, які не мають однієї (правильної) відповіді. Метод дозволяє прийняти (підтримати) точку зору іншої людини, розвивати навички аргументації, активного слухання, відстоювати власну позицію.

"Дискусія". Вона є важливим засобом пізнавальної діяльності. Дискусію можна організувати в умовах застосування змагального методу навчання (це змагання чи навчальна двостороння гра з будь-якого виду спорту, спортивне свято), де є завдання команди з обговорення правильної відповіді, виправлення помилок тощо.

У результаті аналізу літературних джерел та власного досвіду необхідно зазначити, що за умов впровадження інтерактивних технологій навчання стає можливим розвиток підрастаючої особистості, здатної визнавати й поважати цінності іншої людини; розвиток навичок спілкування та співпраці з іншими учнями; взаєморозуміння та взаємоповага до кожного індивідуума; виховання таких якостей, як толерантність, співчуття, доброзичливість і піклування, почуття солідарності й рівності; формування загальнолюдських цінностей та загальноприйнятих норм поведінки; уміння об'єднуватися з іншими учнями класу задля розв'язання спільної проблеми; уміння робити вільний та незалежний вибір, що ґрунтується на власних судженнях та аналізі дійсності; усвідомлення особистої відповідальності.

Висновки. Сьогодні існує соціальна потреба суспільства у створенні великомасштабного спортивно-оздоровчого руху. Він повинен бути спрямований на формування здорового способу життя дітей і підлітків із залученням до нього дорослого населення. І важливу роль у цьому повинна зіграти робота вчителя фізичної культури.

В умовах підвищення рівня освіти, інформатизації суспільства зросла необхідність у підготовці якісно нових фахівців для системи фізичного виховання дітей. Суспільству потрібні люди з розвинутими інтелектуальними здібностями та високим рівнем загальної культури.

Нові підходи вимагають докiрного перегляду традиційних моделей виховання та акцентом на розвиток його гуманізуючих та культурустворюючих функцій. Але часто молоді фахівці не здатні впроваджувати в процес освіти нові теоретико-методичні розробки, реалізувати ефективні методики навчання в дошкільних і шкільних закладах.

Результати роботи та власний досвід показують, що комплексне використання інноваційних технологій та їх елементів, технологій інтерактивного навчання, індивідуалізації та оптимізації, особистісно зорієнтованого підходу до навчання стимулюють інтерес дітей, підлітків та молоді до занять фізичною культурою. Стійкий інтерес у поєднанні з названими методами значно підвищують ефективність навчально-розвиваючого та навчально-виховного процесів з фізичного виховання. Інноваційний педагогічний процес – цілісний навчально-виховний процес, що відображає єдність і взаємозв'язок виховання та навчання, який характеризує спільну діяльність, співпрацю та спільною творчістю його суб'єктів, сприяючи найбільш повному розвитку й самореалізації особистості учня.

Перспективи подальших досліджень полягають в розширенні шляхів використання інтерактивних технологій у різних формах фізичного виховання учнів та студентів.

Використані джерела

1. Багінська О.В. До питання впровадження інтерактивних технологій в урок фізичної культури / Багінська О.В., Рябченко В.Г., Лещук Д.А. // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Випуск 102. Т.1. Серія : педагогічні науки, фізичне виховання та спорт. – Чернівці : ЧНПУ, 2012. – № 102. – С.63-65.
2. Денисенко Н. Особистісно-зорієнтоване навчання – у практику роботи вчителя фізичної культури / Н. Денисенко // Фізичне виховання в школі. – 2007. – №1. – С. 28–30
3. Кларин М.В. Інновації в обучении: Метафоры и модели: Анализ зарубежного опыта / М.В. Кларин. – М.: Наука, 1997. – 223 с.
4. Носко М.О. Формування здорового способу життя: навчальний посібник / М.О. Носко, С.В. Грищенко, Ю.М. Носко. – К.: "МП Леся", 2013. – 160 с.
5. Плахотнюк Н.П. Структурно-функціональний аналіз інноваційної педагогічної діяльності як цілісної системи / Н.П. Плахотнюк // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 2008. – № 42. – С. 78–82
6. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пирожено – К.: А.С.К., 2004. – 192 с.

Shapovalenko V.I., Garkusha S.V.

THE INTEGRATION OF INNOVATIVE ELEMENTS AND INTERACTIVE TECHNIQUES IN TO THE TEACHING PROCESS OF PHYSICAL EDUCATION

The article describes the ways of introduction of innovative elements and interactive techniques in to the teaching process of Physical Education. It explains the role of innovative elements and interactive techniques for increasing students motivation and effectiveness Physical Education lessons among children and young people of different ages.

Key words: *a technique, interactive learning, innovation, teaching methods, motivation.*

Стаття надійшла до редакції 17.09.2013 р.