



Використання активних методів і інтерактивних технологій при підготовці майбутніх учителів фізичного виховання

Гринченко І.Б., Вакслер М.А., Тихонова А.О.

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди

Анотація. Стаття присвячена вдосконалюванню професійної підготовки майбутніх учителів фізичного виховання в Педагогічному університеті. Автори пропонують використання активних методів й інтерактивних технологій при навчанні техніці й тактиці спортивних ігор, організації краєзнавчо-туристичної діяльності й оздоровчо-рекреаційного туризму.

Ключові слова: спортивні ігри, активні методи, інтерактивне навчання, вдосконалювання.

Актуальність. На сучасному етапі розвитку суспільства розробка і впровадження в навчальний процес вищу інтерактивних технологій стає невід'ємною частиною процесу модернізації сфери освіти. Інтенсифікація процесу освіти вимагає пошуку нових шляхів і способів удосконалювання освітніх технологій, спрямованих на активізацію навчальної діяльності студентів. Такі технології повинні базуватися на продуктивності, креативності, мобільності й опиратися на наукове мислення, формування якого в студентів стає основним завданням освітнього процесу.

Метою даної роботи було висвітлення роботи кафедри спортивних ігор ХНПУ імені Г.С.Сковороди в цьому напрямку.

Виклад основного матеріалу. Необхідність модернізації навчального процесу й загальне використання активних методів і інтерактивних технологій навчання обумовлені особливостями засвоєння досліджуваного матеріалу: лекція (почуте студентами) засвоюється на 10%; презентація (побачене студентами) - на 40%; активна діяльність студентів - на 90%.

Активні методи навчання - це: технологія, спрямована на формування й розвиток самодостатньої творчої особистості [1]; процес примусової активізації мислення, коли той, кого навчають, змушений бути активним незалежно від його бажання, спосіб планованої активізації комунікативних процесів у навчальній групі, незалежно від змісту поставлених завдань. Підвищення мотивації в навчанні спонукує діяти

з повною віддачею, переборюючи труднощі займати активну позицію [6].

Функції активних методів навчання в процесі навчальної діяльності: *стимулююча функція* – дозволяє сформуванню в студентів не тільки позитивне відношення до навчального процесу, але й підвищити до неї інтерес, виховати почуття внутрішньої відповідальності; *підвищення контролю й самоконтролю в навчанні* – дозволяє вирішувати питання не тільки безпосереднього контролю знань, але й провести тренінг або навчання.

Багаторічним досвідом роботи й спеціальними науковими дослідженнями встановлено, що інтерес студентів до занять, як і їхня продуктивність, значно підвищується з використанням активних методів навчання [1, 2]. На теоретичних заняттях з спортивних ігор (СПВ) добре зарекомендували себе проблемний метод навчання й метод самооцінки успішності. Використання в навчальному процесі завдань проблемно-пошукового характеру дозволило суттєво підвищити пізнавальну активність наших студентів. Технологія використання проблемного методу на семінарських заняттях з предмету «Спортивно-педагогічне вдосконалення» передбачає наступне: студентам пропонується вирішити ряд завдань з техніки (тактики), або суддівських дій досліджуваного виду спорту. У процесі рішення завдань студентам задаються проблемні питання. На основі ситуаційно-пошукового аналізу вони дають на них відповіді. Паралельно здійснюється корекція якості рішення завдань із боку викладача й виставляється диференційована оцінка. Крім

того, істотно підвищує якість рішення поставлених завдань застосування комп'ютерних програм при перегляді відеосюжетів досліджуваних рухових дій спортсменів високої кваліфікації з наступним їхнім аналізом і оцінкою. Для цього ми використовуємо звичайне (вивантажується з мережі) відео й стримінг-відео.

Метод самооцінки успішності як не можна краще узгоджується зі специфікою спортивних ігор. З огляду на те, що процес засвоєння гри не відбувається швидко, суттєве значення у формуванні інтересу студентів одержують тимчасові строки досягнення кінцевої мети. Сприятливі тому, щоб студенти реально бачили їх, усвідомлювали й відчували наближення до них за об'єктивними ознаками, - головне призначення даного методу.

Одним із сучасних напрямків «активного навчання» є інтерактивне навчання. Завдання викладача в інтерактивній технології: скерованість і допомога процесу освоєння досліджуваного матеріалу; виявлення різноманіття способів рішення поставленого завдання; звертання до особистого досвіду студентів і провідних спеціалістів в області фізичної культури і спорту, висококваліфікованих спортсменів; підтримка активності студентів; з'єднання теорії й практики спортивно-змагальної діяльності; взаємозбагачення досвіду студентів; полегшення сприйняття, засвоєння навчального матеріалу; заохочення творчості й самостійності що займаються [2].

Інтерактивне навчання в практиці фізичного виховання й спортивних ігор зокрема, припускає відмінну від звичної логіки освітнього процесу: не від теорії до практики, а від формування нового досвіду до його теоретичного осмислення через застосування. Досвід і знання учасників освітнього процесу служать джерелом їх взаємонавчання й взаємозбагачення. Ділячись своїми теоретичними знаннями, фізкультурно-спортивним і змагальним досвідом, учасники беруть на себе частину навчальних функцій викладача, що підвищує їхню мотивацію й сприяє більшій продуктивності навчання.

Таким чином, інтерактивне навчання одночасно вирішує завдання: *навчально-пізнавальну*; *розумово-моторну* (здійснюючий перехід від знань до вмій); *синтезуючу* (та, що забезпечує перехід від умій до навичок і вмій

вищого порядку); *прикладну* (результати якої використовуються в повсякденному житті, професійній й фізкультурно-спортивній діяльності).

Ефективність інтерактивного навчання виражається в: інтенсифікації процесу навчальної діяльності студентів з спортивних ігор за рахунок більш активного включення їх у процес одержання й безпосереднього використання знань, умій і навичок (в грі); підвищенні мотивації й залученості студентів у рішення обговорюваних проблем. Це дає емоційний поштовх до наступної пошукової активності студентів, спонукує їх до конкретних дій; активізації процесу приросту знань, умій, навичок, способів діяльності, розкритті нових творчих можливостей.

Завідуючим кафедрою проф. Козіною Ж.Л. і іншими нашим провідними викладачами, при вивченні теоретичних курсів «Теорія й методика викладання спортивних ігор», «Спортивно-педагогічне вдосконалення», «Сучасні технології викладання спортивних ігор» при читанні лекцій і проведенні семінарських занять, використовуються презентації, зроблені в програмі Power Point [3].

При вивченні теоретичних розділів дисциплін «Теорія й методика викладання оздоровчо-рекреаційного туризму» і «Організація краєзнавчо-туристичної діяльності» нашими викладачами використовуються розроблені проф. Козіною Ж.Л. і її учнями авторські навчальні курси, динамічні навчальні посібники (мультфільми) з використанням комп'ютерних програм „Macromedia Flash MX 2004” „Macromedia Flash Player”, „Adobe Premier” [4,5].

Висновки:

Активні форми й методи навчання й контролю не тільки сприяють активізації навчальної діяльності, посиленню ролі самостійної роботи, але й дозволяють діагностувати здібності й готовність студентів застосовувати отримані таким шляхом знання, уміння й навички при рішенні різноманітних завдань практичного характеру в умовах, що постійно змінюються (в ігрових ситуаціях).

Застосування інтерактивних форм і методів навчання в спортивних іграх дозволяє підвищувати рівень знань студентів за рахунок залучення нових інформаційних ресурсів і



мультимедійних технологій, які є найбільш діючим засобом впливу на свідомість особистості.

Литература:

1. «Активные методы обучения». Международный Институт Развития «ЭкоПро», Образовательный портал «Мой университет», [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.moi-universitet.ru/>
2. Гринченко І.Б. Інтеграція інновацій в процес професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури Наукові записки. – Випуск 112. – Серія: Педагогічні науки. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В.Винниченка, 2012. – С. 149-157.
3. Козина Ж.Л. Методы применения современных информационных технологий для активизации образного восприятия занимающимися элементами техники и тактики в спортивных играх / Ж.Л. Козина// Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту: наукова монографія за редакцією проф. Єрмакова С.С. – Харків: ХДАДМ (ХХІІІ), 2007. - № 1. – С. 58-65.
4. Козина Ж.Л. Применение информационных технологий при изложении здоровьесберегающих дисциплин (на примере курса "Организация краеведческо-туристической деятельности" на факультетах физического воспитания педагогических вузов / Ж.Л. Козина, Н.А. Коломиец, О.В. Антонов // Физическое воспитание студентов творческих специальностей: сб.научн.трудов под ред.проф. Ермакова С.С. – Харьков: ХДАДИ (ХХІІІ), 2008. – № 6. – С. 20-26.

5. Козина Ж.Л. Мотузкові парки, як інноваційна технологія оптимізації функціонального стану школярів старших класів / Козін С.В., Козина Ж.Л., Антонов О.В. // Актуальні проблеми фізкультурної освіти: Матеріали наукової конференції (21-22 квітня 2011р М Харків..) / Харк. нац.пед.університет ім. Г.С. Сковороди. – Харків: "ОВС" 2012. – С.12-15.

6. Лазарев Т.В. Образовательные технологии новых стандартов: настольная книга современного педагога. Ч.1:Технология АМО. – Петрозаводск:Verso, 2012.-312с.

Інформація про авторів:

Гринченко І.Б. – к.п.н., доцент, Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди;

Вакслер М.А. – ст. викладач, Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди;

Тихонова А.О. – ст. викладач, Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди;

Поступила в редакцию 18.11.2015