

ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

TRAINING OF FUTURE TEACHERS OF PHYSICAL EDUCATION FOR THE APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES IN PRIMARY SCHOOL

У статті розкрито особливості підготовки майбутніх учителів фізичної культури до застосування ігрових технологій у початковій школі. Закцентовано увагу на компетентнісному підході в організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти. Проаналізовано сучасні вимоги до фізкультурної освітньої галузі в рамках Державного стандарту початкової освіти, типових освітніх програм. Простудійовано довідкову літературу та дослідження вітчизняних учених щодо понять «технологія», «педагогічна технологія», «гра». З'ясовано, що технологія – сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій при виробництві чого-небудь; педагогічна технологія включає в себе не тільки сукупність методів, прийомів та способів навчання, а й педагогічну майстерність, творчий підхід до навчання та виховання учнів, створення ситуації для саморозвитку й успіху; гра – активний метод навчання; моделювання імітації середовища майбутньої професійно-педагогічної діяльності. З авторського погляду гра – це імпровізоване дійство, спрямоване на розвиток рухової активності. З метою підготовки майбутніх учителів фізичної культури до застосування гри рекомендовано практико-орієнтований експрес-каталог ігрових технологій. Зосереджено увагу на таких: вебінар «Цікава фізкультура в Новій українській школі» (цикл «Використання модифікаційного інвентарю, тренінгових та інтерактивних вправ, різноманітної перкусії, ігрових технологій та едутайменту на уроках фізичної культури»); відеотренінг-фітнес-зарядка, спрямований для пробудження організму дитини та активізації всіх груп м'язів; флеш-накопичувач спортивних ігор для різних вікових груп; психологічна гра-тренінг «Криве дзеркало»; імпровізовані завдання-ігри. Установлено, що ігрові технології дають можливість урізноманітнити рухову активність на уроках фізкультури, а позитивні емоції значно покращують засвоєння обсягу інформації, допомагають співпрацювати в команді, приймати важливі рішення. Перспектива подальших досліджень вбачається автором у створенні добірки українських народних ігор та забав, які можуть використовуватися на уроках фізичної культури в початкових класах.

Ключові слова: ключові компетентності, педагогічні технології, ігрові технології, учні початкової школи, майбутні учителі фізичної культури.

The article reveals the peculiarities of training of future physical education teachers for the application of game technologies in primary school. The attention was focused on the competence approach in the organization of the educational process in institutions of general secondary education. Modern requirements for the field of physical education within the framework of the State Standard of Primary Education and typical educational programs have been analysed. The reference literature and research of domestic scientists regarding the concepts of "technology", "pedagogical technology", and "game" were studied. It was found out that technology is a set of knowledge, information about the sequence of individual production operations in the production of something; pedagogical technology includes not only a set of methods, techniques and ways of learning, but also pedagogical skill, a creative approach to teaching and educating students, creating a situation for self-development and success; the game is an active learning method; simulation of the environment of future professional and pedagogical activities. From the author's point of view, a game is an improvised action aimed at the development of motor activity. In order to prepare future teachers of physical culture to usage of this method, a practice-oriented express catalogue of game technologies was recommended. Attention was also focused on the following: webinar "Interesting physical education in the New Ukrainian school" (cycle "Using modification equipment, training and interactive exercises, various percussion, game technologies and edutainment in physical education classes"); video training-fitness-charging aimed at awakening the child's body and activating all muscle groups; a flash drive of sports games for different age groups; psychological training game "Crooked Mirror"; impromptu tasks-games. It has been established that game technologies provide an opportunity to diversify motor activity in physical education lessons, and positive emotions significantly improve the assimilation of information, help to cooperate in a team, and make important decisions. The author sees the perspective of further research in the creation of a selection of Ukrainian folk games and pastimes that can be used in physical education lessons in primary school.

Key words: key competencies, pedagogical technologies, game technologies, pupils of primary school, future teachers of physical education.

УДК 378.124:796-051
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/58.2.15>

Хома Т.В.,
канд. пед. наук,
доцент кафедри фізичного виховання
Державного вищого навчального
закладу «Ужгородський національний
університет»

Постановка проблеми у загальному вигляді. Філософія сучасної освіти базується на компетентнісному, особистісно орієнтованому підходах до освітнього процесу. Законом України «Про освіту» поняття «компетентність» трактується, як «динамічна комбінація знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, цінностей, інших особистих

якостей, що визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність [9]. Отже, мова йде про особистість, компетентну у своїй сфері зі сформованими морально-етичними цінностями.

Реалізація складових професійної компетентності майбутніх учителів фізичної культури вимагає

ґрунтовних наукових досліджень, що сприятимуть ефективній організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти. Слід підкреслити, що початкова школа працює за новим Державним стандартом, Типовими освітніми програмами за редакцією О. Савченко та за редакцією Р. Шияна, варіативними підручниками. Освітні галузі Державного стандарту початкової освіти, у тому числі й фізкультурна, підпорядковані єдиній меті – формуванню компетентної особистості, яка здатна взаємодіяти у соціумі. «Метою фізкультурної освітньої галузі є формування соціальної та інших ключових компетентностей, стійкої мотивації здобувачів освіти до занять фізичною культурою і спортом для забезпечення гармонійного фізичного розвитку, підвищення функціональних можливостей організму, вдосконалення життєво необхідних рухових умінь та навичок» [4].

Професійна діяльність учителів фізичної культури повинна базуватися не тільки на розвитку рухової активності школярів, а й мотивації їх до систематичних занять фізичною культурою і спортом, становленні духовних і моральних якостей. Інформатизація суспільства, різні форми навчання (у тому числі й дистанційна) вимагають застосування інноваційних технологій, методів навчання зокрема. Погоджуємось із позицією Н. Москаленко, «розв'язання проблеми збереження здоров'я та забезпечення гармонійного розвитку особистості в навчальних закладах є досить актуальною проблемою і має великий практичний інтерес. У зв'язку з цим перед фізичною культурою як основою забезпечення зміцнення здоров'я дітей, висуваються нові завдання, які потребують розробки сучасних педагогічних технологій щодо організації системи фізичного виховання в загальноосвітніх школах» [6, с. 28].

Здоров'язберігаюча складова повинна формуватися з перших днів навчання дитини в школі й зазнавати не тільки біологічних, фізіологічних зовнішньосередових впливів, а й педагогічних.

Сучасні технології у системі фізичного виховання зорієнтовані «на підвищення обсягу рухової активності учнів, збереження та зміцнення їх здоров'я, формування в учнів інтересу за рахунок впровадження нових видів спорту, використання засобів масової інформації та комп'ютерних програм, створення умов для самостійної підготовки учнів до занять» [1, с. 35].

У зв'язку з цим, актуальною залишається проблема застосування учителем різноманітних педагогічних технологій навчання, заснованих на ігровій, проєктній, дослідницькій діяльності, спрямованій на успішну соціалізацію школярів, розвиток інтересів, пізнавальних здібностей та усвідомленого відношення до збереження здоров'я.

Аналіз останніх досліджень. Упровадження різноманітних педагогічних технологій

в освітньому процесі висвітлене у дослідженнях низки науковців (Качан О., Коломоєць Г., Новак О., Пристинський В., Онішкевич О. та інші). Авторами зацентовано увагу на важливості усвідомлення майбутніми учителями фізичної культури ключової мети застосування технологій – оволодіння школярами предметними компетентностями, збереження фізичного та психічного здоров'я, забезпечення позитивного емоційного задоволення від рухової активності, загартування організму. З-поміж інноваційних педагогічних технологій О. Новак виділяє авторську технологію фізичного виховання дітей М. Єфименка («Театр фізичного розвитку та оздоровлення дітей»), метою якої є: «розвиток та оздоровлення дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, а саме: проведення фізкультурних занять у формі ігрових дійств. Форма фізичної активності дітей – горизонтальний пластичний балет («пластик-шоу»), що поєднує музичність, хореографічність, естетичність дійства. Його скорочені програми використовують як фізкультурні хвилини, паузи, розваги і свята. Ігрова взаємодія з дітьми реалізується в рамках певної теми як великої тематичної гри (макрогри), що триває впродовж одного чи кількох занять. Спільна мета та сюжетна лінія містить кілька міні-ігор, ігор-вправ тощо» [7, с. 94].

Ігрову діяльність на уроках фізкультури досліджують І. Гринченко, С. Поліщук, О. Сірий, А. Тихонова, О. Чуприна. Дослідниками зауважується, що при використанні ігрового методу «особлива увага має приділятися особистісно-орієнтованому спрямуванню, яке в центр педагогічної системи ставить особистість, забезпечення комфортних і безпечних умов її розвитку, реалізацію природного потенціалу, творчих здібностей» [3, с. 45].

Засвоїти означену та інші технології майбутні вчителі фізичної культури мають змогу під час проведення тренінгів. На думку О. Качан, В. Пристинського, Г. Коломоєць, О. Онішкевич, «тренінг має суттєві переваги над іншими формами навчання: забезпечує продуктивну діяльність, мобілізує увагу, враховує оптимальний руховий режим та фізичний розвиток, дає змогу індивідуалізувати процес фізичного виховання. У його основу покладено вправи, що передбачають чітку постановку мети, контроль за правильністю виконання, детальний аналіз ситуації, можливість висловити свою точку зору, поділитися відчуттями й переживаннями, контроль емоційного стану, використання активних та інтерактивних методів роботи, особистого досвіду та знань учасників тощо» [10, с. 149].

Студіювання наукової літератури, практичний досвід автора статті з проблеми застосування ігрових технологій навчання зумовили вибір теми дослідження.

Формулювання цілей статті. З'ясувати особливості підготовки майбутніх учителів фізичної культури до застосування ігрових технологій у початковій школі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Визначимо зміст ключових для нашого дослідження понять: «технологія», «педагогічна технологія». У Великому тлумачному словнику сучасної української мови дефініція «технологія» трактується, як: «сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій при виробництві чого-небудь» [2, с. 1456]. У фокусі нашого дослідження поняття «педагогічна технологія». В. Паламарчук, О. Барановська підкреслюють: «Загальна установка педагогічної технології – вирішувати поставлену дидактичну проблему із заданими цілями, метою навчання та чітко визначеною структурою реалізації. Поняття «педагогічна технологія» включає в себе не тільки сукупність методів, прийомів та способів навчання, а й педагогічну майстерність, творчий підхід до навчання та виховання учнів, створення ситуації для саморозвитку і успіху» [8, с. 61]. Учені зазначають, що «поняття «педагогічні технології навчання» не нове, але саме технологічний підхід для розбудови нової української школи є провідним і викликає цілий комплекс змін. Роль дидактики у розробці теорії педагогічної технології для нової української школи полягає у тому, що саме вона зумовлює необхідність пошуку раціональних шляхів навчання, розробляє наукові тенденції та підходи, систему закономірностей, базових принципів і обґрунтовує особливості їхньої реалізації в освітньому процесі» [там же, с. 63].

Поняття «педагогічна технологія» розглядається нами з погляду креативного підходу до організації освітнього процесу, що передбачає застосування інновацій з метою досягнення результативності.

Оскільки нами досліджується упровадження ігрової технології навчання на уроках фізичної культури в учнів початкових класів, зацентруємо увагу на її сутності. У професійній підготовці вчителів фізичної культури гру розглядають, як: активний метод навчання; моделювання імітації середовища майбутньої професійно-педагогічної діяльності [5]. На наш погляд, гра – це імпровізоване дійство, спрямоване на розвиток рухової активності. Уважаємо, що у грі школяр:

1) входить в освітній процес за Концепцією Нової української школи на суб'єктно-суб'єктних взаєминах між його учасниками;

2) вчиться працювати й досягати поставленої мети у команді;

3) розвиває власні рухові якості: «я теж так можу...», «не підведу»;

4) зміцнює своє здоров'я; покращує емоційний стан;

4) проявляє морально-етичні якості.

У практиці роботи вчителів початкової школи використовуються дидактичні, інтелектуальні, рухливі ігри, ігри з казковими персонажами та інші, руханки у процесі уроку, що спрямовані на розвиток спритності, швидкості тощо.

Формування практичних умінь щодо застосування майбутніми вчителями фізичної культури ігрових технологій у системі фізичного виховання молодших школярів мало місце під час вивчення курсу «Основи педагогічної майстерності». Пропонувався практико-орієнтований експрес-каталог ігрових технологій:

– вебінар «Цікава фізкультура в Новій українській школі» (цикл «Використання модифікаційного інвентарю, тренінгових та інтерактивних вправ, різноманітної перкусії, ігрових технологій та едьютейнменту на уроках фізичної культури») – практичний міні-курс, спрямований на упровадження нової технології, що базується на отриманні дитиною та педагогом задоволення від процесу навчання (первинного інтересу до предмету, явища, інформації), заснований на концепції захоплення від розваги в навчанні. Використання едьютейнменту дає можливість репрезентується навчальний матеріал в ігровій розважальній формі із залученням різних прийомів мультимедіа: анімації, звукових, світлових та інших ефектів;

– відеотренінг-фітнес-зарядка, спрямований для пробудження організму дитини та активізації всіх груп м'язів. Як приклад, «Sport Life online!» – цикл занять з різноманітними вправами для розвитку основних фізичних якостей – сили, витривалості, координації, балансу, гнучкості;

– флеш-накопичувач спортивних ігор для різних вікових груп – система ігрових вправ та завдань, інтелектуальних зокрема, для учнів 1-4 класів. До прикладу, пропонується створення анаграми на збагачення активного словника молодшого школяра спортивними термінами. Рекомендовано застосовувати на уроках фізкультури на етапі ознайомлення учнів із новою темою.

– психологічна гра-тренінг «Криве дзеркало» – учитель пропонує учням відтворити положення рук, ніг або позу загалом, яку вони бачать на малюнку. Завдання утруднюється тим, що рухи відображені дзеркально, їх наслідування потребує особливих фізичних та інтелектуальних здібностей. Така гра сприяє розвитку уваги, координації рухів, просторових уявлень;

– імпровізовані завдання-ігри – учитель пропонує учням під звуки музики добирати різноманітні рухові вправи. Завдання можна ускладнити застосуванням спортивного інвентарю (м'яч, скакалка тощо).

Презентація експрес-каталогу сучасних педагогічних технологій, зокрема ігрових, для уроків фізичної культури сприяє практичній підготовці

студентів до майбутньої професійної діяльності. Ігрові технології дають можливість урізноманітнити рухову активність на уроках фізкультури, а позитивні емоції значно покращують засвоєння обсягу інформації, допомагають співпрацювати в команді, приймати важливі рішення у нестандартних ситуаціях, що сприяє соціалізації особистості в суспільстві.

Висновки. У статті з'ясовано особливості підготовки майбутніх учителів фізичної культури до застосування ігрових технологій у початковій школі. Проаналізовано наукові розвідки з проблеми впровадження педагогічних технологій, зокрема ігрових. Подано сутність поняття гри та її види. Наведено приклади практико-орієнтованого експрес-каталогу ігрових технологій, що може бути використаний майбутніми вчителями фізичної культури у професійній діяльності.

Перспективу подальшого дослідження вбачаємо у створенні добірки українських народних ігор та забав, які можуть використовуватися на уроках фізичної культури в початкових класах.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Булгаков О., Красова І., Кочина Н. Аналіз сучасних педагогічних технологій, які використовуються в системі шкільного фізичного виховання. *Фізична культура, спорт та здоров'я нації: збірник наукових праць*. Випуск 18/ Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського; головний редактор В. М. Костюкевич. Вінниця: ТОВ «Планер», 2014. С. 33-35.

2. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод., допов. та CD) / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. К. ; Ірпінь : Перун, 2007. 1736 с.

3. Гринченко І., Поліщук С., Сірий О., Тихонова А., Чуприна О. Використання ігрового методу навчання у галузі фізичного виховання. *Збірник наукових праць «Педагогіка та психологія»*. Харків, 2019. Вип. 61. С. 43-50.

4. Державний стандарт початкової освіти, 2018. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> (дата звернення: 30.05.2023).

5. Корносенко О. К. Підготовка майбутніх фахівців фізичної культури до використання ігрових методик у професійній діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. н.: 13.00.04. Київ, 2010. 22 с.

6. Москаленко Н. В. Теоретико-методичні засади інноваційних технологій в системі фізичного виховання молодших школярів: автореф. дис.... д-ра наук з фіз. вих. і спорту: 24.00.02. Київ, 2009. 42 с.

7. Новак О. Збереження фізичного здоров'я дітей у процесі використання авторських технологій. *Гуманітарний вісник*. № 34 Педагогіка. 2014. С. 85-96.

8. Паламарчук В. Ф., Барановська О.В. Педагогічні технології навчання в умовах нової української школи: вектор розвитку. *Український педагогічний журнал*. 2018. № 3. С. 60-66.

9. Про освіту. Закон України. Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38-39, ст. 380. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 30.05.2023).

10. Цікава фізкультура в закладах загальної середньої освіти. Навчально-методичний посібник / Качан О. А., Пристинський В. М., Коломоєць Г. А., Онішкевич О. М. Слов'янськ : ДДПУ, 2022. 163 с.