

УДК 378.091

БАБЕНКО Андрій Леонідович,

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри теорії та методики олімпійського і професійного спорту, Центральноукраїнський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка
e-mail: babenko_andrew@ukr.net

БРОЯКОВСЬКИЙ Олександр Вікторович,

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри теорії та методики олімпійського і професійного спорту, Центральноукраїнський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка
e-mail: a.broyakovsky@gmail.com

УПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ФОРМ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ СПОРТИВНИХ ІГОР

У статті розглядаються інновації у процесі підготовки майбутніх учителів фізичної культури. Визначаються основні завдання та потенційні можливості впровадження інформаційних форм навчання при викладанні спортивних ігор у контексті сучасних педагогічних процесів вищої школи, характеризуються напрямки практичного застосування, обґрунтовується доцільність їх впровадження та ефективність впливу на знання й уміння майбутніх учителів фізичного виховання.

Ключові слова: інновація; спортивні ігри; інформаційні форми; інтерактивна дошка; інтерактивний плакат; мультимедійні навчальні засоби.

Постановка проблеми. Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій активізує пошуки нових інтерактивних форм навчання, спрямованих на підвищення мотивації до вивчення предмета, стимуляції розумової діяльності, розвиток творчого потенціалу студентів. В. М. Мадзігон зазначає: «Упровадження в навчальний процес сучасних інформацій, зокрема, комп'ютерно-орієнтованих і телекомунікаційних технологій, відкриває нові шляхи і дає широкі можливості для подальшої диференціації загального і професійного навчання, всебічної активізації творчих, пошукових, особистісно-орієнтованих, комунікативних форм навчання, підвищення його ефективності, мобільності й відповідності запитам практики» [1, с. 6].

Сучасний навчальний процес вищої школи засвідчує, з одного боку, активне впровадження інформаційно-комп'ютерних форм навчання, з іншого, - загострення протиріччя між наявними інформаційними педагогічними технологіями та складністю їх використання і втілення в педагогічну практику.

Питання розвитку й удосконалення підготовки студентів зі спортивних ігор досліджували В.І. Наумчук, В.М. Пристинський, Ю.Д. Железняк, П.І. Фомін, Ж.А. Козіна, А.В. Івойлов, О.А. Свєртнев,

І.Б. Грінченко, Ю.А. Компанієць та інші. Ж.М. Козіна, А.В. Цьось, Г.В. Балахнічова, А.В. Заремба, І.В. Володько, І.Б. Грінченко, М.А. Вакслер, А.О. Тихонова у своїх працях визначають педагогічні умови формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх фахівців фізичного виховання і спорту, розкривають важливість, необхідність та можливість впровадження інноваційних технологій сучасної освіти при викладанні спортивних дисциплін, аналізують тісний взаємозв'язок формування пріоритетної підготовки майбутнього вчителя фізичної культури до роботи з учнями загальноосвітньої школи [2]. Автори стверджують, що «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» [3, с. 18–19]. Вони єдині в думці, що сьогодення настійливо вимагає оволодіння сучасними інформаційними технологіями й постійного впровадження у навчально-тренувальний процес нових форм навчання, а зростання можливостей інформаційних систем обумовлює необхідність пошуку нових напрямків застосування сучасних інформаційних технологій у спортивній науці та практиці, потребує ще більш пильної уваги до можливостей оптимізації інформаційних процесів у педагогічній діяльності.

Отже, проблема впровадження інформаційних форм навчання потребує глибокого теоретичного й практичного висвітлення.

Мета статті полягає в обґрунтування можливості, необхідності й доцільності впровадження інформаційних форм навчання при викладанні спортивних ігор.

Виклад основного матеріалу.

У зв'язку зі стрімким розвитком інформаційно-комунікативних технологій практично неможливо говорити про заняття спортивними іграми без використання широких можливостей глобальної мережі Інтернет-ресурсів, оскільки «на базі цих технологій можна створювати гнучкі навчальні середовища різноманітного призначення й орієнтації, де раціонально поєднуюватимуться традиційні засоби навчання з комп'ютерно-орієнтованими» [1, с. 6].

При викладанні спортивних ігор робота в глобальній інформаційній мережі Інтернет дозволяє втілити у навчальний процес такі можливості:

- он-лайн перегляди матчів, фрагментів, здійснення їх повний аналіз або аналіз окремих ігрових ситуацій;
- отримання найрізноманітнішої інформації про того чи іншого гравця чи команду, їх досягнення;
- пошук необхідного матеріалу до тієї чи іншої теми зі спортивних ігор (інформативний матеріал; аудіо-, фото-, відеоматеріали тощо);
- спілкування з гравцями команд на сторінках їх Веб-сайтів;
- участь у різноманітних спортивних форумах, конкурсах, які проводяться в рамках Інтернету.

Інтернет при вивченні спортивних ігор у вищих педагогічних закладах має виконувати такі функції

- пізнавальну (можливість познайомитись з різноманітною інформацією);
- дослідницьку (підготовка різних видів робіт – реферати, курсові, дипломні, магістерські роботи);
- комунікативну (спілкування з учасниками різноманітних форумів, конференцій тощо в режимі реального часу (Internet Relay Chat (IRC) чи просто «ірка»); маючи справу з Інтернетом, студенти отримують можливість спілкуватися з набагато ширшою аудиторією, ніж викладач і одногрупники, оскільки «відсутні географічні, вікові, часові межі»; це значною мірою стимулює до реалізації своїх знань, умінь, навичок, творчих можливостей тощо;
- діагностичну (здійснення контролю та з'ясування рівня засвоєння навчальної теми)
- розвивальну (розвиток професійної зацікавленості спортивними іграми).

Можливості і ресурси Інтернету при вивченні спортивних ігор можуть бути використані по-різному:

- отримання і використання матеріалів, необхідних для підготовки і відповіді на практичному чи семінарському занятті;
- самостійний пошук інформації та її використання при виконанні навчально-дослідницьких завдань (реферати, доповіді, повідомлення, огляди; курсові, дипломні, магістерські роботи тощо);
- самостійний пошук і використання необхідних матеріалів під час проходження педагогічної практики;
- самостійне удосконалення знань та підвищення свого фахового рівня.

Робота з матеріалами Інтернету має свої позитивні і негативні моменти.

Серед позитивних можна відзначити такі:

- швидкий доступ до сучасних інформаційних матеріалів (фото-, відео трансляції ігор, відгуки на них, оперативна інформація про результати ігор, змагання різних рівнів, кращих гравців тощо);
- необмежена можливість індивідуальної та самостійної роботи; індивідуалізація та диференціація навчання.

До недоліків можна віднести:

- можливість отримання недостовірної інформації та складність у відділенні її від достовірної;
- відсутність необхідних навичок роботи в мережі Інтернет;
- не завжди велика кількість знайденого матеріалу відповідає ситуативним вимогам;
- стомлюваність при роботі з комп'ютером.

Разом із тим, слід зазначити, що засвоєння студентами загальних методів роботи з інформаційно-комунікативними технологіями на навчальних заняттях зі спортивних ігор, безперечно, сприятиме підвищенню їх фахової освіти, більш продуктивній професійній діяльності за рахунок розвитку таких умінь:

- орієнтаційних – можливість вільно почуватися в величезній кількості інформації;
- аналітичних – здійснення системно-інформаційного аналізу різноманітних матеріалів;
- конструктивних – пошук необхідної інформації та вибір оптимального шляху її використання для виконання поставленого завдання;

– інформаційних – здатність використовувати можливості комп'ютера як джерела інформації.

З метою підвищення ефективності навчально-тренувальних занять зі спортивних ігор необхідно використовувати інтерактивну дошку та інтерактивний дисплей SMART Board, які комплектуються програмним забезпеченням для інтерактивної роботи – SMART Learning Suite. Це зробить навчання сучасним, цікавим, підсилить зацікавленість у навчанні та надихатиме студентів на активну роботу. До складу SMART Learning Suite входить:

– SMART Notebook – програмне забезпечення для створення інтерактивних слайдів, уроків, опорних конспектів. SMART Notebook має понад 7000 зображень, шаблонів, аудіо-, відео-, 3D-файлів і інтерактивних завдань. Математичні інструменти включають надбудову SMART Blocks, зручний редактор формул і широкий набір математичних об'єктів і графіків GeoGebra. SMART Notebook інтегрується з персональними пристроями. Студенти можуть використовувати свої планшети і смартфони з доступом до Інтернет для спільної роботи, участі в іграх і проведення опитувань і тестування. Так, за допомогою програми SMART Notebook можна побудувати різноманітні схеми, графіки, таблиці тощо. Вона дозволяє викладачам використовувати велику кількість готових контентів.

– SMART LAB – конструктор занять для створення інтерактивних завдань з елементами гри, в т.ч. і з використанням персональних пристроїв. SMART LAB надає викладачеві шаблони створення інтерактивних завдань та ігор для різних вікових груп за декілька хвилин. Високий рівень графіки, звуку та сумісність з персональними пристроями, допомагають захопити увагу студентів. Усі створені завдання підтримують Multytouch дотикову технологію. У роботі з інтерактивними завданнями, студенти можуть використовувати свої персональні пристрої (смартфони, планшети ПК). Результати роботи миттєво будуть відображені в режимі реального часу на інтерактивній дошці чи дисплеї.

– SMART Respons 2 – хмарне рішення для створення і проведення опитувань і тестування з використанням персональних пристроїв; SMART Respons 2 – це найкращий спосіб миттєво побачити, наскільки гарно студенти засвоїли матеріал.

– SMART Amp – хмарна освітня платформа для спільної роботи в класі і за межами школи.

Використання на заняттях зі спортивних ігор мультимедійних презентацій дозволяє детальніше, а, головне, наочніше подавати не лише теоретичний матеріал (доступно пояснити правила спортивної гри, яскраво подати історичні події, пов'язані з нею, біографії спортсменів та ін.), але й осучаснити процес опанування студентами техніко-тактичними вміннями й навичками. Така форма роботи ефективна при вивченні техніки виконання розучуваних рухів або вправ, оскільки за допомогою «стоп-кадру», покадрового або уповільненого показу наочної картинки можна проаналізувати спосіб виконання або алгоритм дії, даний рух можна розбивати не лише на етапи виконання, але і коротші фрагменти, і створити правильне представлення рухових дій, що виучуються, а також визначити індивідуальні помилки в техніці виконання. Використання графічних схем сприяє оптимізації процесу навчання тактичними діям, можна розглядати й аналізувати приклади індивідуальної, групової та командної тактики, аналізувати й пояснювати дії суддів, їх переміщення на майданчику тощо.

Конструювати інтерактивні завдання, які можуть використовуватися як у процесі засвоєння навчального матеріалу, так і на етапі закріплення та перевірки знань, безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи, як в урочний, так і в позаурочний час дозволяє інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ LearningApps.org. Це онлайн-сервіс, який створений для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Розробка комплексу вправ на базі конструктора LearningApps сприяє тому, що кожен із ресурсів можна використати на своєму занятті, змінити його під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль, його можна зберігати у власному «кабінеті», створивши свій аккаунт в даному онлайн-сервісі. На сайті LearningApps.org вправи розподілені на кілька категорій: Вибір. Розподіл. Послідовність. Заповнення. Онлайн-ігри. Інструменти. У кожній категорії наведено декілька типів вправ: «Фрагменти

зображень», «Виділити слова», Вікторини (з однією чи множинними відповідями), Вікторина з друкуванням, Кросворди, «Поділ на групи», «Відповідності сітки», Співвіднесення, Класифікація, Пазли, Таблиця відповідностей, Розставити за порядком (тексти, зображення, аудіо- та відеоролики тощо), Впорядкування. Вікторина для кількох гравців. Де це? (Хто це?). Порахуй. Скачки та інші.

Завдання, створені за допомогою шаблонів LearningApps.org, можна ефективно використовувати при формуванні опорного конспекту, при поясненні нового матеріалу, при повторенні, узагальненні знань з певної теми та для перевірки знань з історії розвитку спортивної гри у світі та країні, правил гри, елементів гри, правил суддівства, жестикуляції суддів, технічних прийомів, особливостей спортивної гри, команд, гравців та їх ампула тощо.

Слід наголосити, що викладач може створювати свої вправи, використовуючи шаблони, які пропонуються на сайті LearningApps.org. Взавши за основу той чи інший шаблон, він може видозмінювати, наповнювати своїм матеріалом, відповідно до виду, додавати аудіо-, відеоматеріали, інформаційні повідомлення, певні замітки тощо.

Ще одним із напрямків освоєння і впровадження в навчальний процес підготовки фахівців з фізичної культури є опанування можливостей різноманітних *тестових платформ*. Без тестів сьогодні не обходиться жоден викладач чи професор багатотисячного онлайн-курсу. Полегшити підготовку й проведення тестів можуть різноманітні тестові платформи для освіти: Google Форми, Quizlet, Proprofs, ClassMarker, Easy Test Maker, Playbuzz тощо. Вони мають великі можливості й дозволяють змінювати форми завдань до безкінечності – вставляти картинку, аудіо- або відеофрагменти, дописувати текст, змінювати текст, робити схеми, графіки, таблиці та ін. За їхньою допомогою можна створити власні тести, відправити їх студентам електронною поштою або вбудувати на свій сайт за допомогою спеціального коду. Це можуть бути тести з вибором правильної або неправильної відповіді з запропонованих, тести на співставлення зображення та інформації, на вписування власної короткої або розгорнутої відповіді та ін. У завдання можуть бути вставлені текстові документи та презентації,

файли PDF, зображення, аудіо- та відеофайли, графічні файли тощо.

Освітні платформи дозволяють створювати необмежену кількість навчальних груп, віртуальний клас, налагоджувати зворотній зв'язок, зберігати результати всіх проведених тестів, вести статистику успішності тощо. А саме головне, дозволяють робити навчання сучасним і мобільним.

Одним із сучасних засобів навчання, який поступово набуває широкого впровадження, є *інтерактивний плакат*. Інтерактивний плакат – це сучасний електронний багатофункціональний освітній засіб нового типу, який надає великі можливості організації навчального процесу. Він має інтерактивну навігацію, яка дозволяє відобразити необхідну інформацію: графіку, текст, звук. Разом із тим, він простий у використанні – не вимагає інсталяцій, має простий і зрозумілий інтерфейс. Інтерактивність досягається за рахунок різних інтерактивних елементів: посилань, кнопок переходу, текстового або числового введення тощо.

Використання інтерактивного плакату в навчальному процесі сприяє реалізації таких педагогічних цілей:

- підвищення інтересу до предмета, поглиблення знань;
- організація пізнавальної діяльності студентів;
- формування практичних умінь і навичок шляхом використання багатого візуального матеріалу – яскравих анімацій явищ і процесів, фотографій та ілюстрацій, аудіо- та відеозаписів тощо;
- організація роботи як з усією групою студентів (використання на інтерактивній дошці, демонстраційному екрані), так і з кожним студентом окремо (робота за персональним комп'ютером);
- формування умінь самостійного здобування та джерелами інформації;
- створення діалогу між студентом і викладачем («зворотній зв'язок»);
- диференціація завдань та реалізація особистісно-орієнтованого підходу до навчання

Впровадження інтерактивного плакату при вивченні спортивних ігор сприяє досягненню двох важливих результатів:

- за рахунок використання різноманітних інтерактивних елементів дозволяє залучити студентів до активного

отримання теоретичних знань зі спортивних ігор;

– за рахунок використання мультимедіа та 3-D об'єктів добитися максимальної наглядності практичного виконання тих чи інших ігрових завдань.

Створення інтерактивних плакатів (одно або багаторівневих), звичайно, вимагає багато зусиль викладача, певні навички і вміння роботи з комп'ютером та Інтернетом, які, однак, будуть виправдані у процесі викладання предмета. При створенні інтерактивних плакатів можна використати програми, які дозволяють наповнювати плакат необхідним матеріалом, додавати, видозмінювати його елементи: PowerPoint, Smart Notebook, Adobe Flash та ін.

Також слід використовувати можливості онлайн-сервісів: ThingLink – дозволяє створювати мультимедійні плакати («розмовляючі картинки»), на які наносяться маркери; при наведенні на них може з'являтися будь-який мультимедійний контент; підтримує завантаження по URL фото, відео, звуку з популярних хостингів, таких, як YouTube, VimeoVideo, SoundCloud та ін.; Glogster – дозволяє розмістити і поєднати текст, графіку, зображення, аудіо і відео на одному цифровому полотні, а будь-який елемент може стати гіперпосиланням; Saso – надає можливості створення різних схем-класифікацій, де кожен елемент схеми може стати гіперпосиланням; Prezi, Project, Linoit, SlideRosket (складність роботи полягає у тому, що переважна більшість з них є англійськими).

Інтерактивний плакат при викладанні спортивних ігор можна використовувати на етапі знайомства з новим матеріалом, на етапі повторення, узагальнення та перевірки набутих знань, при виконанні домашніх завдань з певної теми, індивідуально-творчих завдань та при навчанні за системою дистанційних курсів. В Інтернеті можна знайти детальні рекомендації щодо процесу створення інтерактивних плакатів та ряд вже розроблених інтерактивних плакатів з різних предметів, які допоможуть у власному пошуку [4–6].

Висновки і перспективи подальших розвідок. Впровадження інформаційно-комунікативних технологій при викладанні спортивних ігор дозволяють поглиблювати засвоєння теоретичного матеріалу, а також виявити найбільш перспективні й економічні методи тре-

нувань, найбільш раціональні варіанти техніки, визначити оптимальні варіанти стратегії й тактики ведення гри, виконувати експрес обробку статистичних показників та створювати спеціалізовані бази даних та ін. Отже, сучасні тенденції реформування навчально-виховного процесу у вищих педагогічних закладах потребують якісно нового підходу й до викладання спортивних ігор, а впровадження інформаційних комп'ютерно-орієнтованих технологій потребує подальшої теоретичної розробки та практичної реалізації.

Застосування інформаційних технологій у навчально-тренувальному процесі є одним з основних компонентів професійної діяльності фахівця в галузі фізичної культури і спорту, що допомагає в розробці і впровадженні в навчальний та тренувальний процес нових форм навчання

Список бібліографічних посилань

1. Мадзігон В. М. Методологія нової освіти. Проблеми сучасного підручника. Збірник наукових праць. Вип. 4. Київ, 2003. С. 3–7.
2. Цьось А. В., Балахнічова Г. В., Заремба Л. В. Сучасні технології викладання спортивних дисциплін: навч. пос. Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2010. 132 с.
3. Гринченко І. Б., Вакслер М. А., Тихонова А. О. Використання активних методів і інтерактивних технологій при підготовці майбутніх учителів фізичного виховання. Здоров'я, спорт, реабілітація. 2015. №1. С. 17–19.
4. Інтерактивний плакат Что это? URL: <http://wiki.itorum.ru/2011/08/interaktivnyj-plakat-chto-eto/>
5. Мультимедійные (електронные) плакаты. URL: <http://itorum.ru/uslugi/elektronnaya-dokumentaciya/uchebno-texnicheskie-plakaty/vidy-uchebno-texnicheskix-plakatov/interaktivnye-plakaty/>
6. Электронный мультимедийный плакат/ URL: <http://hhdi.info/video/elektronnyj-multimedijnyj-plakat/>

References

1. Madzigon, V.M. (2003). Methodology of new education. Problems of modern textbook: Collection of scientific works. 4. Kyiv. 3–7.
2. Tsos, A.V., Balakhnichova, H.V., Zarembo, L.V. (2010). Modern technologies of teaching of sporting disciplines. Lutsk. 132 p.
3. Hrynchenko, I.V., Vaksler, M.A., Tikhonova, A.O. (2015). Integration of innovations is in the process of professional preparation of future teachers of physical culture. Health, sport, rehabilitation. 1. 17–19.
4. Interactive placard. That it? Retrieved from <http://wiki.itorum.ru/2011/08/interaktivnyj-plakat-chto-eto/>
5. Multimedia(electronic) placards. Retrieved from <http://itorum.ru/uslugi/elektronnaya-dokumentaciya/uchebno-texnicheskie-plakaty/vidy-uchebno-texnicheskix-plakatov/interaktivnye-plakaty/>
6. Electronic multimedia placard. Retrieved from <http://hhdi.info/video/elektronnyj-multimedijnyj-plakat/>

BABENKO Andriy,

Ph.D in Pedagogy, Senior Lecturer of Theory and Methodology of Olympic and Professional Sport Department,
Volodymyr Vinnichenko Central Ukrainian State Pedagogical University
e-mail: babenko_andrew@ukr.net

BROIAKOVSKIY Oleksandr,

Ph.D in Pedagogy, Senior Lecturer of Theory and Methodology of Olympic and Professional Sport Department,
Volodymyr Vinnichenko Central Ukrainian State
e-mail: a.broyakovskiy@gmail.com

IMPLEMENTATION OF INFORMATION FORMS OF EDUCATION IN TEACHING SPORTS GAMES

Abstract. *The article considers the innovations in the training process of future teachers of physical culture. The basic objectives are defined and the potential implementation of the information forms of education in the teaching of sports games in the context of the modern pedagogical processes of the higher school are considered, the directions of the practical application are characterized, the feasibility of their implementation and impact on the knowledge and skills of future teachers of physical education are defended.*

The rapid development of the information and communication technologies undeniably activates new interactive forms of training. Bringing new information resources and multimedia technologies increases not only the motivation to study the subject, but the stimu-

lation of the mental activity and the development of the creative potential of students, increase of their knowledge level. In order to boost the effectiveness of the educational and training activities in the sports games it is necessary to use an interactive whiteboard and interactive display SMART Board that come with the SMART Learning Suite software for the interactive work. The use of the multimedia presentations at the sports classes allows to present more clearly not only theoretical material (to explain the rules of the sport game, to present the historical events associated with it, biographies of the athletes etc.), but also to modernize the process of mastering the technical and tactical skills by the students. The Internet service of the multimedia didactic exercises LearningApps.org. allows to construct the interactive tasks that can be used in the process of mastering the educational material, and at the stage of consolidation and verification of the knowledge.

The introduction of the information and communication technologies in the teaching of the sports games allows identifying of the most promising and economic methods of training, the most rational variants of the technique, to define the best options for the strategy and tactics of the game playing etc.

Key words: *innovation, sports games, information forms, interactive whiteboard, interactive poster, multimedia educational tools.*

Одержано редакцією 20.03.2018
Прийнято до публікації 28.03.2018