

УДК 371.13:37.037(043.3)

Сікора В. В.

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ПРИ ВИКЛАДАННІ ПРЕДМЕТІВ ЦИКЛУ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ

У статті визначено провідні інтерактивні методи у навчанні майбутніх учителів фізичної культури. Робота характеризує засади інтерактивного навчання, окреслює різні методи інтерактивних занять – лекцій і семінарів; наводить досвід їх використання під час навчання майбутніх учителів фізичної культури. У роботі розкривається практика використання різноманітних методів навчання студентів на лекціях: проблемна лекція, лекція-візуалізація, лекція-діалог. Разом з тим подано досвід впровадження таких інтерактивних методів практичних і семінарських занять: проблемний метод навчання, метод самооцінки успішності, дискусія, мозковий штурм, аналіз конкретних ситуацій, ділові й організаційно-діяльнісні ігри, навчання в малих групах співробітництва, груповий метод.

Ключові слова: інтерактивне навчання, інтерактивний метод, студент, майбутній учитель фізичної культури, заклад вищої освіти.

Постановка проблеми та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Сучасні вимоги до закладів вищої освіти (ЗВО) сприяють впровадженню нових інтерактивних методів навчання майбутніх учителів фізичної культури. У низці законотворчих документів (Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012–2021 рр., Закон України «Про вищу освіту», Закон України «Про фізичну культуру і спорт», Концепція загальнодержавної цільової соціальної програми розвитку фізичної культури і спорту на 2012–2016 рр. та ін.) виокремлено нові завдання до фахівців у галузі фізичної культури.

Безперечно, важливим стає перехід до більш ефективних інтерактивних методів, форм, прийомів, засобів фізкультурно-оздоровчої роботи майбутніх учителів фізичної культури з дітьми, школярами, підлітками, молоддю. Водночас, аналіз стану розробки різних аспектів означеної проблеми засвідчив недостатню дослідженість питань, що пов'язані з використанням інтерактивних методів у навчанні майбутніх учителів фізичної культури [8].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Деякі аспекти навчання майбутніх учителів фізичної культури у ЗВО розроблялися І. Гринченком [1; 2], П. Джуринським [3], Ж. Козіною [5], О. Суоровим [10], Л. Сущенко [12] та ін. Питанню використання інтерактивних методів у навчанні студентів різних фахів акцентовано увагу сучасних вітчизняних науковців (І. Костікова [7], О. Комар [6], І. Пироженко і О. Пометун [11], С. Сисоева [4] та ін.). Проте, процес використання інтерактивних методів у навчанні майбутніх учителів фізичної культури досліджено не достатньо.

Мета статті – визначити провідні інтерактивні методи у навчанні майбутніх учителів фізичної культури.

Задля цього необхідно виконати такі завдання.

1. Схарактеризувати засади інтерактивного навчання.
2. Окреслити різні методи інтерактивних лекцій і семінарських занять; навести досвід їх використання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Загальновідомо, що суть інтерактивного навчання полягає в тому, що освітній процес організований таким чином, що практично всі студенти виявляються залученими до процесу пізнання, вони мають можливість розуміти й рефлексувати із приводу того, що вони знають і вміють. Спільна діяльність студентів у процесі навчання, освоєння навчального матеріалу означає, що кожен вносить свій особливий індивідуальний внесок, іде обмін знаннями, уміннями, навичками, ідеями, способами діяльності.

Ми поділяємо думку українських вчених (О. Пометун, Л. Пироженко) щодо такого визначення інтерактивного навчання: «Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учасників. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці)» [11].

Погоджуємося із С. Сисоевою, яка вважає, що у порівнянні із традиційними методами ведення занять, в інтерактивному навчанні міняється взаємодія викладача й студента: активність педагога

поступається місцем активності студентів, а завданням педагога стає створення умов для їхньої ініціативи. Педагог відмовляється від ролі своєрідного фільтра, що пропускає через себе навчальну інформацію, і виконує функцію помічника в роботі [4, с. 39].

О. Комар у своєму дослідженні наполягає на тому, що «характеристика, сутнісна особливість інтерактивних методів – це високий рівень взаємно спрямованої активності суб'єктів взаємодії, емоційне, духовне єднання учасників. При використанні інтерактивних методів студент стає повноправним учасником процесу сприйняття, його досвід служить основним джерелом навчального пізнання. Викладач не дає готових знань, але спонукає студентів до самостійного пошуку» [6, с. 67].

Вчений П. Джурицький висловлює думку про те, що особлива цінність інтерактивного навчання в тому, що студенти навчаються ефективної роботи в колективі. Наш досвід свідчить, що, на жаль, навіть старшокурсники часто не мають цих навичок колективної взаємодії. Іноді у групі студентів їхній колектив пасивний, їхнього керівника доводиться призначати «згори», але обов'язково знайдеться «непокірний». Тобто, не відбувається ефективного процесу розподілу ролей, взаємодії, прийняття рішень та їх виконання. Дослідник вважає, що студентство не завжди здатне взаємодіяти, оскільки не вміє, а не вміє тому, що їх не навчили співпрацювати. Ми згодні з його думкою про те, що саме ці навички взаємодії є корисними і мають постійно бути у професійній діяльності. Безперечно, при правильному, спланованому і систематичному застосуванні інтерактивних методів цю проблему можна розв'язати [3].

Застосування інтерактивного навчання та його методів у викладанні дисциплін фахового циклу має принципову відмінність 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 взаєонавчання й взаємозбагачення. На думку І. Гринченка, ділячись своїми теоретичними знаннями, фізкультурно-спортивним і змагальним досвідом, учасники взаємодії – студенти – беруть на себе частину навчальних функцій викладача, що підвищує їхню мотивацію й сприяє більшій продуктивності навчання [1; 2].

На думку О. Суравова, ефективність інтерактивного навчання майбутніх учителів фізичної культури виражається в: інтенсифікації процесу навчальної діяльності студентів з предметів фахового циклу шляхом більш активного включення їх у процес одержання й безпосереднього використання знань, умінь і навичок; підвищенні мотивації й залученості студентів у вирішення навчальних завдань. Це дає емоційний поштовх до наступної пошукової активності студентів, спонукає їх до конкретних дій, активізації процесу опанування знань, умінь, навичок, способів діяльності, розкриття нових творчих можливостей [10].

Отже, необхідно знати методи інтерактивного навчання майбутніх учителів фізичної культури. В різних класифікаціях деякі наведені методи називають формами інтерактивного навчання. У якості прикладу схарактеризуємо досвід факультету фізичного виховання і спорту Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди [9]. При проведенні академічних і навчально-тренувальних занять провідними викладачами використовуються наступні інтерактивні методи навчання на лекціях:

– *проблемні лекції* – викладачі на початку і в ході викладу лекційного матеріалу створюють проблемні ситуації і залучають студентів до їхнього аналізу. Вирішуючи протиріччя, закладені в проблемних ситуаціях, студенти самостійно намагаються дійти тих висновків, які викладач повинен повідомити в якості нових знань (активно використовуються при викладанні предметів: «Спортивно-педагогічного вдосконалення», «Теорія і методика обраного виду спорту»);

– *лекція-візуалізація* – у цьому типі лекції передача викладачем інформації студентам супроводжується показом різних слайдів структурно-логічних схем, малюнків, діаграм, відеофайлів різного формату з використанням комп'ютера і мультимедійного обладнання;

– *лекція-діалог* – зміст навчального матеріалу подається через серію запитань, на які студенти відповідають безпосередньо у ході лекції. Дуже часто викладачі використовують цей тип інтерактивних лекцій при роботі у групах СПВ і при викладанні курсу «Теорія і методика обраного виду спорту».

При вивченні дисциплін «Теорія й методика викладання спортивних ігор», «Спортивно-педагогічне вдосконалення», «Сучасні технології викладання спортивних ігор», «Теорія і методика обраного виду спорту» під час проведення лекцій з подальшим обговоренням використовуються інтерактивні завдання, презентації, виконані в програмі Power Point.

При вивченні дисциплін «Теорія й методика викладання оздоровчо-рекреаційного туризму» і «Організація краєзнавчо-туристичної діяльності» під час лекцій використовуються авторські навчальні курси, динамічні навчальні посібники (навчальні мультфільми, анімації) з використанням комп'ютерних програм „Macromedia Flash MX 2004», „Macromedia Flash Player», „Adobe Premier» [5].

На факультеті фізичного виховання і спорту Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди використовуються наступні інтерактивні методи семінарських занять [8]. Наприклад, з дисципліни «Теорія і методика викладання спортивних ігор» добре зарекомендували себе проблемний метод навчання і метод самооцінки успішності.

Використання в навчальному процесі *проблемного методу навчання* дозволило суттєво підвищити пізнавальну активність й інтерактивну взаємодію студентів факультету. Використання проблемного методу на семінарських заняттях передбачає наступне: студентам пропонується вирішити ряд завдань методичного характеру, спрямованих на засвоєння техніки або тактики з обраного виду спорту (волейбол, баскетбол, гандбол, футбол), або організаційно-методичних вказівок, спрямованих на виправлення помилок в рухових діях, або суддівських рішеннях у досліджуваному виді спорту.

У процесі виконання завдань перед студентами ставляться проблемні запитання, наприклад: який з методів групової взаємодії доцільніше використовувати при оволодінні технічними прийомами гри: робота в парах, в трійках або потоковий?; яку тактичну систему гри у нападі необхідно застосовувати проти «зонного пресингу»?; чому суддя прийняв те чи інше рішення при оцінюванні ігрової дії гравця? На основі ситуаційно-пошукового аналізу студенти дають відповіді на запитання. Паралельно здійснюється корекція якості вирішення поставлених завдань із боку викладача й виставляється диференційована оцінка.

Крім того, істотно підвищує якість вирішення поставлених завдань застосування мультимедійних технологій при перегляді відеосюжетів досліджуваних рухових дій спортсменів, або тактичних взаємодій гравців високої кваліфікації з наступним їхнім аналізом і оцінкою. Для цього викладачами використовується звичайне (вивантажується з мережі) відео або стрімінг-відео.

До ефективних інтерактивних методів відновимо також *метод самооцінки успішності*, він найкраще узгоджується зі специфікою спортивних ігор. З огляду на те, що процес засвоєння технічних прийомів гри, тактичної взаємодії гравців, засвоєння правил гри не відбувається швидко, суттєве значення у підтриманні інтересу і заохочення студентів мають тимчасові строки досягнення кінцевої мети; важливими є проміжні контрольні зрізи (контрольні нормативи з техніки, навчальні й контрольні ігри, суддівські семінари тощо).

У роботі викладачів також ефективним методом є *дискусія* (від латин. *discussion* – розгляд, дослідження) – публічне обговорення або вільний вербальний обмін знаннями, ідеями або думками з приводу якого-небудь суперечного питання, спірної проблеми. Істотними рисами дискусії є поєднання взаємодоповнюючого діалогу і обговорення-суперечки, зіткнення різних поглядів, думок, позицій.

Метод дискусії виступає базовим в системі інтерактивних методів на семінарських заняттях, тому що присутній в кожному з них, як невідмінна складова. Разом з тим, дискусія виступає і як самостійний метод інтерактивного навчання, представлений великою кількістю модифікацій, що розрізняються способами організації процесу обговорення. Дуже яскравий приклад дискусії – участь у навчальній двосторонній грі, де гравці у складі кожної команди відстоюють «свій особистий» погляд на раціональне застосування того або іншого технічного прийому, і «командний погляд» на тактичне вирішення ігрової ситуації. Звідси, змагання у спорті – це свого роду дискусія, а результат на табло – це правильна відповідь на висунуті запитання.

Мозковий штурм або мозкова атака є найбільш вільною інтерпретацією дискусії, одним із способів швидкого включення усіх членів групи в роботу на основі вільного вираження своїх думок з даного питання. Він використовується для колективного вирішення проблем при розробці конкретних завдань, проєктів, де передбачаються генерація різноманітних ідей, їх відбір і критична оцінка з боку студентів. У спорті застосовується в практичному вигляді під час проведення установок на гру (тренер-режисер), миттєвому аналізі ігрової ситуації на хвилинних перервах (тренер-кризисний менеджер), розборі помилок після гри (тренер-фасилітатор) тощо.

Аналіз конкретних ситуацій. Під конкретною ситуацією розуміється подія, яка включає протиріччя (конфлікт), або виступає в протиріччя з оточенням. Як правило, ці ситуації характеризуються невизначеністю, непередбачуваністю появи і є неочікуваною подією в педагогічних процесах. Проте вказаний метод може включати і ситуації, в яких є присутнім позитивний приклад або досвід, вивчення і запозичення якого приводить до підвищення якості професійної діяльності. У процесі вирішення конкретної ситуації студенти використовують свій досвід і отримані знання, застосовують в аудиторії або на ігровому майданчику ті інтерактивні методи, які були опановані ними в процесі попереднього навчання.

Цей метод навчання активно використовується викладачами при проведенні семінарських (практичних) занять з теорії і методики обраного виду спорту при моделюванні різноманітних ігрових ситуацій, при відпрацюванні на ігровому майданчику різноманітних атаквальних схем, тактичних комбінацій в нападі. Віддзеркалення цих дій – відпрацювання тактичних систем гри в захисті, взаємострахування, самострахування. Як відомо, у спортивних іграх атака завжди знаходиться у конфлікті із захистом.

Значне місце приділяється діловим навчальним і організаційно-діяльнісним іграм. *Ділова навчальна гра* – це моделювання професійної діяльності й рольова взаємодія студентів за ігровими правилами в певному умовному часі, в атмосфері невизначеності, при зіткненні позицій, з розігруванням ролей і оцінюванням. У найбільш загальному вигляді ділову гру можна визначити як метод імітації (наслідування, зображення, віддзеркалення), ухвалення управлінських рішень в різних ситуаціях (шляхом програвання, розігрування) із заданих правил. Яскравим прикладом ділової ігри для студента

факультету фізичного виховання і спорту є проходження педагогічних практик (шкільної, тренерської, практики у ЗВО).

Організаційно-діяльнісні ігри є різноманітним колективним діяльним процесом, в процесі якого відбувається навчання і проектування нових діяльних зразків. Вже з другого курсу студенти починають виконувати (імітувати) діяльність вчителя фізичної культури: академічна група виступає у ролі відповідного класу, а студент виконує роль шкільного вчителя і проводить підготовчу частину уроку. На третьому курсі студент у якості вчителя самостійно проводить шкільний урок за визначеною темою, а на четвертому курсі проводить секційне заняття з обраного виду спортивних ігор (за шкільною програмою). Обов'язково після проведення відповідних занять викладач разом зі студентами групи здійснює обговорення уроку або тренувального заняття. В обговоренні приймають участь усі студенти академічної групи: висловлюють особисті думки, вказують на недоліки, після чого спільним рішенням виставляється оцінка.

Найпоширенішим у практиці роботи з майбутніми вчителями фізичної культури є навчання в малих групах співробітництва (cooperative learning, collaborative learning) або кооперативне навчання. Воно передбачає навчання у малих групах студентів, об'єднаних спільною навчальною метою. Викладач керує роботою кожного студента опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. Існують кілька різновидів навчання в співробітництві, що відрізняються постановкою навчальних завдань і організаційних форм: Student Team Learning (STL, навчання в команді), Jigsaw («Пила»), Jigsaw-2 («Пила-2»), Learning Together («Вчимося разом»).

Цей метод відкриває для студентів можливість співпраці зі своїми однокласниками, дозволяє реалізувати природне прагнення до взаємодії, спілкування, сприяє досягненню студентами більш високих результатів засвоєння знань та формування вмінь. Він легко і ефективно поєднується з традиційними методами навчання і застосовується на різних етапах навчання. Очевидно й соціальне значення цього методу: акцентується роль кожного студента у виконанні загального завдання, формується групова свідомість, позитивна взаємозалежність, комунікативні навички.

В теорії і методиці фізичного виховання ще один популярний метод отримав назву *групового*. Характеризуючи груповий метод, не можна не згадати про формування малих груп, команд і пар, не підкреслити їхню роль у процесі навчання, виховання фізичних якостей, прийому контрольних нормативів. Наприклад, забіги на заняттях з легкої атлетики рекомендують формувати за близькими, але не однаковими результатами. Отже, студентам з низькими показниками створюється можливість поліпшити їх, а для сильніших студентів проводять додаткові забіги, що теж позитивно позначається на їхніх результатах.

На усіх без виключення практичних заняттях зі спортивних ігор викладачі застосовують груповий метод: робота в парах, трійках, четвірках, мікрогрупах, з обов'язковим використанням позмінного й перемінного способу виконання фізичних вправ. Не викликає сумніву, що тільки у спільній роботі студенти вчаться технічним і тактичним діям, вчаться застосовувати набуті професійні вміння й навички в двосторонній грі.

Висновки. Отже, застосовані у навчальному процесі при вивченні дисциплін фахового циклу інтерактивні методи, перш за все, засновані на принципах взаємодії, співпраці, співробітництва, активності, опорі на груповий досвід. При їхньому використанні створюється середовище освітньої взаємодії і спілкування. Причому, відбувається це в атмосфері доброзичливості й взаємної підтримки, що дозволяє не тільки опановувати нові знання, але й розвиває саму пізнавальну діяльність, переводить її на більш ефективні й результативні форми співробітництва й кооперації. Зазначені методи формують педагогічно-методичні підвалини ефективності навчання студентів, що дозволяє у подальшому здійснити їх більш детальний аналіз і створити об'єктивне уявлення про предмет дослідження.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямі полягають у визначенні ефективних форм і засобів інтерактивного навчання майбутніх учителів фізичної культури.

Використані джерела

1. Гринченко І. Б. Педагогічні технології навчання фізичної культури: формування інформаційно-педагогічної компетентності студентів в умовах інформатизації суспільства // Фізична культура дітей та молоді на сучасному етапі: досвід і перспективи. «Науково-педагогічна думка». Науково-методичний журнал. – № 4, (76). – Рівне, 2013. – С. 88–92.
2. Гринченко І. Б. Інтерактивні технології в підготовці студентів: формування професійної компетентності в галузі фізичної культури // Гуманітарний вісник. Тематичний випуск «Вища освіта України в контексті інтеграції до європейського освітнього простору». – Київ : Гнозис, 2012. – Вип. 27. – Додаток 1. – Том IV (37). – С. 88–97.
3. Джурицький П. Б. Інтерактивні методи навчання студентів напряму підготовки «Фізичне виховання» на репродуктивно-діяльному етапі // Наука і освіта. – 2015. – № 2. – С. 21–26. Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/UJRN/NiO_2015_2_6
4. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник. За ред. С. О. Сисоевої. – НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – Київ : ВД «ЕКМО», 2011. – 324 с.

5. Козина Ж. Л., Коломиец Н. А., Антонов О. В. Применение информационных технологий при изложении здоровьесберегающих дисциплин (на примере курса "Организация краеведческо-туристической деятельности" на факультетах физического воспитания педагогических вузов // Физическое воспитание студентов творческих специальностей: сб. научн. трудов под ред. проф. С.С. Ермакова. – Харьков: ХДАДИ (ХХПИ), 2008. – № 6. – С. 20–26.
6. Комар О.А. Теоретичні та методичні засади підготовки майбутніх вчителів початкової школи до застосування інтерактивної технології: дис. ... докт. пед. наук: 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». – Умань, 2011. – 512 с.
7. Костікова І. І. Професійна самореалізація педагога у процесі інтерактивного навчання учнів англійської мови // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 16. Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: зб. наук. пр. Вип. 30 (40). – Київ, 2018. – С. 124–128.
8. Сікора В. В. Визначення інтерактивної компетентності майбутніх фахівців у галузі фізичної культури і спорту // Матеріали XI Міжнародної конференції молодих вчених «Молодь та олімпійський рух». – Київ: КНУФВС, 2018. – С. 370–371.
9. Сікора В. В. Шляхи формування інтерактивної компетентності майбутніх учителів фізичної культури в освітньому процесі // Матеріали VIII Всеукраїнській науково-практичній конференції «Педагогіка здоров'я». – Харків, 2018. – С. 611–614.
10. Суровов О. А. Упровадження інтерактивних технологій навчання у процес фахової підготовки вчителів фізичної культури // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школі: зб. наук. праць. за ред. Т.І. Сущенко. – Запоріжжя: КПУ, 2015. – Вип. 43 (96). – С. 360–367.
11. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Науково-методичний посібник. За ред. О. І. Пометун. – Київ: А.С.К., 2004. – 192 с.
12. Сущенко Л. П. Теоретико-методологічні засади професійної підготовки майбутніх фахівців фізичного виховання та спорту у вищих навчальних закладах: автореф. дис. ... докт. пед. наук: 13.00.04. «Теорія і методика професійної освіти». – Київ, 2004. – 45 с.

Sikora V.

THE USE OF INTERACTIVE TEACHING METHODS OF FUTURE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF PROFESSIONAL COURSE SUBJECTS

The article defines the leading interactive methods in learning future teachers of physical training. The article describes the basics of interactive learning, outlines the different methods of interactive lectures and seminars, and gives some experience examples of their use in learning future teachers of physical training. Today interactive students' learning involves using more effective interactive methods of physical training and health work by future teachers of physical training with schoolchildren, adolescents, and young people. Using interactive methods with future teachers of physical training is realized through students' ability to carry out interpersonal interaction, interaction with each other as well as with teachers, both at physical training lessons and in real life; the students' ability to fulfill interactive learning tasks at physical training lessons with school learners during any active tasks within the interaction of different subjects. To my mind, using interactive methods with future teachers of physical training is a new, complex process. Such a complex process has to be considered through the prism of interactive methods variety. No doubt, the process should be systemic, should rely on the specific features of physical training. The article reveals the experience of using different methods of teaching students: problem lecture, lecture-visualization, and lecture-dialogue. At the same time, the experience of introducing the following interactive methods at practical lessons and seminary classes is presented: problem method of teaching, method of self-esteem success, discussion, brainstorming, case study, analysis of specific situations, business and active games, training in small groups of cooperation, group method. These interactive methods form the pedagogical and methodical foundations; it allows making more detailed analysis of the complex process of students' interactive learning and creating the objective view to the research subject. The prospects for further research will be the description of other methods, forms, and means in interactive learning future teachers of physical training.

Key words: *interactive learning, interactive method, student, future teacher of physical training, University.*

Стаття надійшла до редакції 21.09.2018 р.