

less interpersonal and group collisions and conflicts, the less are the rates of criminal risk and the level of delinquency in society.

Key words: tourist club, students, surveys, education.

Стаття надійшла до друку 14.01.2013 р.

Прийнята до друку 29.03.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Ротерс Т. Т.

УДК 373.016.: 796

О. В. Швиденко

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

Освіта – одна із найважливіших сфер людської діяльності та визначальний фактор розвитку людства. Вона є соціальною та духовною опорою діяльності кожної людини. У сукупності з наукою, суспільно-політичними інститутами, засобами масової інформації, культурою освіта виступає важливим фактором створення високоефективної економіки на принципово новій технологічній основі, ключовим засобом формування громадянської свідомості, формування та виховання гармонійно розвинутої особистості.

Значимість освіти та її роль вважаються ключовими тенденціями розвитку сучасного суспільства. У передових країнах світу давно розуміють, що майбутнє за тією цивілізацією, яка максимально забезпечить розвиток інтелектуального й творчого потенціалу своїх громадян. А це можливо лише за умови відповідального ставлення держави та самого суспільства до навчального та виховного процесу молоді, загальних тенденцій удосконалення процесу освіти своїх громадян [3, с. 3].

Проблема визначення універсального типу навчання, який забезпечував би позитивний результат, хвилювала педагогів з давніх-давен. Один з видатних педагогів усіх часів Ян Амос Коменський намагався знайти такий загальний порядок навчання, при якому воно здійснювалось би за єдиним законом людської природи. Тоді навчання не потребувало б нічого іншого, окрім «штучного розподілу часу, предметів і методу».

З часів Я. Коменського в педагогіці спостерігалось немало спроб зробити навчання схожим на якісно працюючий механізм. Більш ніж 300-річна історія розвитку педагогіки доводить, що і зараз ми не наблизились до цього ідеалу, не змогли створити ідеальний механізм під назвою «навчальний процес».

Метою дослідження є обґрунтування необхідності впровадження

в освітню практику новітніх технологій, що передбачають навчання, виховання, формування навичок наукової роботи й управління, які ґрунтовані на модернізованій дидактичній системі.

Для сучасного суспільства впровадження інноваційних технологій в освіту має не так теоретичне, як прагматичне значення, оскільки в умовах глобалізації суспільства воно стосується історичного розвитку суспільства та його перспектив.

Фізкультурна освіта в Україні поступово розширює все нові горизонти науково-дослідницької бази, надаючи можливість педагогічним фахівцям на практиці застосовувати більше нових технологій, методів навчально-виховного процесу. Особлива увага з боку державних інституцій приділяється фізичному вихованню молоді з метою усвідомлення молодим поколінням необхідності в дотриманні всіх основних здоров'язберігаючих факторів життя.

Аналіз науково-дослідницької літератури показує, що в умовах політичної, економічної, соціальної кризи в державі, саме освіта, з її великим арсеналом інтелектуально-духовної мудрості, спроможна дати суспільству той необхідний імпульс свідомості, який забезпечить зовсім інший якісний рівень загальнолюдських відношень.

У сучасній українській педагогічній практиці використовується кілька десятків технологій, найбільш поширеними у повсякденні є наступні: технологія колективного творчого виховання (І. Волков, І. Іванов), технологія перспективного процесу навчання (С. Лисенкова), технологія продуктивного навчання (О. Домброу, Ф. Кури), технологія проблемного навчання (Дж. Дьюї), технологія інтенсифікації навчання на основі схемних і знакових моделей (В. Шаталов, О. Шевченко), технологія розвивального навчання (Г. Альтшулер), технологія майстерень (К. Роджерс, Ж. Піаже), інформаційні технології навчання (А. Єршов), технологія саморозвивального навчання (Г. Селевко), ігрові технології навчання (Б. Нікітін, М. Єфименко) та інші.

Упровадження в процес фізичного виховання ігрових технологій являється одним з найперспективніших напрямків інноваційної роботи фізкультурної освіти, бо в основі цього лежить сама гра – особлива за своєю специфікою діяльність молодшої людини.

Гра виникла на ранній стадії розвитку людського суспільства. Природно-історичною основою виникнення й розвитку гри є праця (трудова діяльність). Гра відображала трудові й побутові дії людства, які були пов'язані з танцями, співом, музикою.

Поступово, у міру вдосконалення засобів виробництва, з розвитком мови, мислення, ігри виділяються в самостійний вид діяльності, збагачуються за змістом, і в них виникають більш складні дії. Ігри стають певною школою, в якій діти й молоді люди отримують фізичне та духовне загартування, пізнають навколишній світ, вчаться працювати, діяти в колективі й здобувати перемоги.

Поняття «гра» в педагогічній літературі трактується досить по-

різному. За Г. Селевком, гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою. І. Підласий трактує пізнавальну (дидактичну) гру як «спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, із яких учням пропонується знайти вихід». У педагогічній енциклопедії: «Гра – засіб фізичного, розумового та морального виховання дітей» [8, с. 30 - 31].

Дійсно, гра – це складне, багатогранне явище, яке неможливо однозначно трактувати. Навчальна гра може тривати від кількох хвилин до цілого уроку й може використовуватися на різних етапах, а також у позакласній роботі.

Будь-яка гра включає три основні етапи:

- *підготовчий* (формулюється мета гри, відбирається навчальний зміст, розробляється сценарій, готується обладнання, розподіляються ролі, проводиться інструктування тощо);
- *організаційно-дійовий* (безпосереднє проведення гри, де саме і відбуваються основні події в межах відведених правил або умов);
- *аналітично-підсумковий* (узагальнення, аналіз результатів, підведення підсумків, визначення переможців, які наслідки і, можливо, перспективи для учасників гри мають її результати).

На відміну від розвивальних, навчальні ігри мають певні істотні характеристики та сталу структуру. До основних взаємопов'язаних компонентів гри належать (за В. Коваленком, П. Підкасистим):

- *ігрова задумка;*
- *правила;*
- *ігрові дії;*
- *дидактичні завдання (пізнавальний зміст);*
- *результат гри;*
- *обладнання.*

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:

- ефективний засіб активізації; у грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь, навичок;
- багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
- переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання. В якості суперника може бути як сам учень (переконавання себе, покращення свого результату), так і інший;
- має кінцевий результат. У грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний (грамота, широке оголошення результату,

заохочення), психологічний (самоствердження, самооцінка);

• має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат (В. Кругляков, 1998).

На практиці в системі активного навчання використовуються такі моделі навчальної гри: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання.

В імітаційних іграх під час заняття імітується основні елементи поведінки якихось персонажів, подій, конкретна робота людей (журналіст, політик, еколог та ін.), обстановки, умов діяльності. Сценарій імітаційної гри містить сюжет події, опис структури, призначення імітованих об'єктів. Прикладом може бути урок-гра, урок-екскурсія тощо.

Операційні ігри допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій (методику проведення дискусії, конференції, бесіди, диспуту). В операційних іграх моделюється процес діяльності. Вони проходять в умовах, що імітують реальну обстановку (урок-розслідування, урок-змагання).

У рольових іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій. Між учасниками розподіляються ролі з обов'язковим змістом відповідно до проблемної ситуації, винесеної на обговорення. Для проведення таких ігор доцільно використовувати такі типи нестандартних уроків: урок-КВК, урок-подорож, урок-казка, урок-композиція.

Усі навчальні ігри, активізуючи увагу, підвищуючи інтерес до вивчення предмета, мають спільні вимоги до проведення: коли гра вже почалася, ніхто не має права втручатися й змінювати її хід (лише корегує дії учасників, якщо вони змінюють мету гри), наприкінці кожної гри мета аналізується та обговорюється, констатуються результати, оцінюються (словесно) результати [8, с. 30 - 31] .

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі компоненти:

- *спонукальний* (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі);
- *орієнтувальний* (вибір засобів і способів ігрової діяльності);
- *виконавчий* (дії, операції, які надають можливості реалізувати ігрову мету);
- *контрольно-оцінювальний* (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

За галуззю діяльності				
фізичні	інтелектуальні	трудові	соціальні	психологічні

За характером педагогічного процесу			
навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі	пізнавальні, виховні, розвиваючі	репродуктивні, продуктивні, творчі	комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні

За ігровою методикою					
предметні	сюжетні	рольові	ділові	імітаційні	драматизаційні

За предметною галуззю				
математичні, хімічні, біологічні, фізичні, економічні	музичні, театральні, літературні	суспільствознавчі, економічні, комерційні, управлінські	трудові, технічні, виробни- чі	Фізкультур- ні, спортивні, народні, військово- прикладні

За видом ігрового середовища			
без предметів, з предметами	настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості	комп'ютерні, телевізійні, ТЗН	технічні, із засобами пересування

Схема 1. Класифікація педагогічних ігор (за Г. Селевком)

Технологія фізичного виховання дітей (М. Єфименко) – це технологія фізичного виховання, спрямована на розвиток і оздоровлення дітей. Її автор – український педагог-новатор Микола Єфименко – вивчав цю проблему протягом двадцяти років і має своє, відмінне від загальноприйнятого, розуміння суті фізичного виховання здорових дітей і дітей із відхиленнями в розвитку.

Технологія фізичного виховання дітей М. Єфименка «Театр фізичного розвитку та оздоровлення дітей» розрахована на дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Автор назвав її ще «*тотальним ігровим методом*», утілюючи в цих словах своє педагогічне кредо «*грати щодня, грати постійно, грати завжди*».

Ця технологія ґрунтується на таких *професійних положеннях*:

1. Іти за логікою природи (педагогіка повинна бути природною).
2. Фізичне виховання дітей повинно здійснюватися по спіралі, нове поєднуючи з відомим.
3. Педагогічний спідометр, або так звані загальнорозвивальні

вправи (підбирати підготовчу частину заняття-уроку згідно з «еволюційною гімнастикою»).

4. Поділ заняття на три частини за фізіологічною суттю.

5. Театр фізичного виховання дітей (граючи оздоровлювати, граючи виховувати, граючи розвивати, граючи навчати).

6. Позитивна, світла енергія радості й задоволення (фізичне виховання повинно заряджати дітей позитивними емоціями).

7. Руховий портрет дитини «малює» методика ігрового тестування.

8. Створи тренажери сам.

9. Здоров'я здорових вимагає профілактики та корекції.

10. Через рухи та гру – до виховання Людини майбутнього.

У системі фізичного виховання дітей М. Єфименко виокремлює такі *основні рухові режими*:

- плавальний;
- лежачий;
- повзальний;
- сидячий;
- стоячий;
- лазальний;
- біговий;
- стрибковий.

Назви свідчать про те, яким основним рухам надають перевагу на конкретному занятті.

«Театр фізичного розвитку та оздоровлення дітей» сповідує принцип *«двох засад у педагогіці»*, що передбачає різні підходи до організації роботи з дівчатками та хлопчиками.

Технологія розвиваючих ігор (Б. Нікітін) – це технологія, яка передбачає набір розвиваючих ігор, що з усією різноманітністю виходять із загальної ідеї й мають характерні властивості.

Кожна гра є набором завдань, які дитина вирішує з допомогою кубика, цеглинок, квадратиків із картону чи пластика, деталей конструктора тощо. Саме предметні розвиваючі ігри, вважає Б. Нікітін, лежать в основі будівельно-трудова і технічних ігор, і вони прямо пов'язані з інтелектом.

Завдання даються дитині в різних формах: у вигляді моделі, малюнка, креслення, письмовій чи усній інструкції і т. п., і, таким чином, ознайомлюють її з різними способами передачі інформації.

Завдання мають широкий діапазон труднощів: від доступних інколи двох-трьохрічному малюку до непосильних дорослому. Тому ігри можуть викликати інтерес протягом багатьох років. Поступове ускладнення завдань в іграх дозволяє дитині йти вперед і вдосконалюватися самостійно, тобто розвивати свої творчі здібності, на відміну від навчання, де все пояснюється, і в дитини формуються, в основному, тільки виконавчі риси.

Вирішення завдань стає перед дитиною не в абстрактній формі відповіді математичної задачі, а у вигляді малюнка, споруди з кубиків, деталей, тобто у вигляді видимих і помітних речей. Це дозволяє співставити наочно «завдання з «рішенням» і самому перевірити точність його виконаного [3, с. 76-77].

Нетрадиційні (нестандартні) уроки – це імпровізоване, але добре продумане заняття, яке має своєрідну структуру. Вони цінні своєю оригінальністю і розвиваючим та виховним ефектами.

Урок, проведений нестандартно, стимулює творчість учителя і його вихованців, створює сприятливі умови для співробітництва учнів один з одним і з учителем. До таких уроків слід готуватись особливо ретельно, а тому нетрадиційні уроки проводяться не так вже й часто.

У педагогічній літературі вирізняють різні типи нетрадиційних уроків. Найбільшого поширення набули нетрадиційні уроки з фізичної культури за такими формами:

- 1) урок-змагання;
- 2) урок-естафета;
- 3) урок із груповою формою роботи;
- 4) урок, який проводять самі учні;
- 5) урок конкурсів;
- 6) урок-вікторина;
- 7) урок фантазії;
- 8) урок-рольова гра;
- 9) урок-«гонка-марафон»;
- 10) інтегрований (міжпредметний) урок;
- 11) урок-казка;
- 12) театралізований урок;

Одним з найефективніших засобів, що поєднує навчальну, розвиваючу і виховну функції, є *дидактична гра*. До участі в такій грі обов'язково залучаються всі учні класу. Суттєвою ознакою дидактичної гри є наявність чітко визначеної мети навчання й відповідного педагогічного результату.

Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів та ситуацій, реалізація яких відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність учнів підпорядковується правилам гри;
- до навчальної діяльності вводиться елемент змагання, який перетворює дидактичну задачу в ігру;
- успішність, виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Висновки. Узагальнюючи вищезазначене, можна визначити наступні концептуальні положення:

По-перше, ігрові технології підвищують мотиваційну складову навчального процесу, значно поширюючи пізнавальні можливості та

горизонти зон «найближчого розвитку» тих, хто навчається.

По-друге, використання ігрових технологій надає можливість педагогу більш швидко та якісніше встановлювати контакт з навчальною аудиторією (класом, групою та інше), що, безумовно, підвищує продуктивність та креативність навчального процесу.

По-третє: підвищений емоційний фон окремих ігрових ситуацій позитивно впливає не тільки на розумовий (інтелектуальний) і фізичний потенціал молоді, але і на збагачення її духовного рівня, особливо, якщо гра несе в собі елементи народних традицій та творчості, розвиваючи та виховуючи гармонійну та всебічно розвинуту особистість.

По-четверте, саме в початковій грі молодь набуває цілу низку комунікативно-соціальних інструментів, свій ситуаційний досвід, який надалі сприятиме більш ефективному процесу адаптації молоді до суспільства.

Використання у своїй практиці будь-яких сучасних технологій, пошук нових задумів, ідей, винахідок, методів та способів організації навчання потребують від педагога постійного стану інтелектуальної, фізичної та духовної «напруги», але як винагородою за все це для вчителя буде найважливіше у професійному житті – любов і довіра своїх учнів та радісні почуття самого педагога за їх здобутки.

Список використаної літератури

- 1. Васьков Ю. В.** Педагогічні теорії, технології досвід: дидактичний аспект / Ю. В. Васьков. – Х. : Скорпіон, 2000. – 120 с.
- 2. Васьков Ю. В.** Нетрадиційні рухливі ігри в системі фізичного виховання учнів : навчальний посібник / Ю. В. Васьков. – Х. : Вид-во «Ранок», 2010. – 192 с.
- 3. Волканова В.** Інноваційні технології від А до Я : навчальний посібник / В. Волканова. – К. : Шк. світ. – 2011. – 96 с.
- 4. Іванова Л. І.** Фізичне виховання учнів з відхиленням у стані здоров'я / Л. І. Іванова. – К. : Літера ЛТД. 2012. – 320 с.
- 5. Житник Б. О.** Методичний poradник : форми і методи навчання / Б. О. Житник. – Х. : Вид. група «Основа», 2005. – 128 с.
- 6. Кругляк О. Я.** Рухливі ігри та естафети у школі : посібник для вчителя / О. Я. Кругляк. – Тернополь : Підручники і посібники, 2011. – 112 с.
- 7. Селевко Г. К.** Современные образовательные технологии : Учебные пособия / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
- 8. Наволокова Н. П.** Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій : навчальний посібник / Н. П. Наволокова. – Х. : Вид. група «Основа», 2011. – 176 с.

Швиденко О. В. Ігрові технології у процесі фізичного виховання учнівської молоді

У статті головна увага приділяється інноваційним процесам розвитку фізкультурної освіти, її ролі і значимості для сучасного суспільства. Основним дослідженням є ігрові технології навчання, їх структура та закономірності розвитку. Проводиться порівняльний аналіз

з іншими технологіями навчально-виховного процесу. Розкривається сутність ігрових технологій, а саме – «гри», її моделей, видів, складників. Проводиться аналіз концептуальних засад вітчизняних педагогів-новаторів. Визначається їх значущість у розвитку сучасної педагогіки.

Ключові слова: гра, ігрові технології, ігрова діяльність, навчально-виховний процес, освіта.

Швиденко О. В. Игровые технологии в процессе физического воспитания учащейся молодежи

В статье главное внимание уделяется инновационным процессам развития физкультурного образования, его роли и значимости для современного общества. Основным исследованием являются игровые технологии обучения, их структура и закономерности развития. Проводится сравнительный анализ с другими технологиями учебно-воспитательного процесса. Раскрывается сущность игровых технологий, а именно – «игры», ее моделей, видов, составляющих. Проводится анализ концептуальных основ отечественных педагогов-новаторов. Определяется их значимость в развитии современной педагогике.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, игровая деятельность, учебно-воспитательный процесс, образование.

Shvydenko O. V. Sports Game Technology in Physical Education

The article focuses on innovations in physical education in the modern society. It is emphasized that education is the main factor in creation of high-performance economy, and the key tool for forming civic consciousness, freedom, and harmonious personality. The problem of universal type of education, which is defined in the article, would ensure positive result in the youth development. The main research concerns sport game educational technologies, their structure and patterns of development. The comparative analysis with the other educational technologies is made. It reveals the essence of game technologies, namely, the game, its models, types, and components. We analyze the conceptual positions of national innovators in education. Special attention is paid to new technologies of youth physical education to make younger generation realize the necessity of respecting all the factors, strengthening health. Using modern technologies in his/her practice, searching for new ideas, methods and ways of teaching, requires teacher's permanent state of intellectual, physical and spiritual «strain». But it allows us to raise the educational process on the higher qualitative level, significantly expanding the area of «proximal development» and student abilities.

Key words: word, game technology, game activities, educational process, education

Стаття надійшла до редакції 4.02.2013 р.

Прийнято до друку 29.03.2013 р.

Рецензент – к. п. н., доц. Отравенко О.В.