

Особистісно-зорієнтоване фізичне виховання в Новій українській школі. SMART – технології у фізичному вихованні (проектуюмо урок разом)

НАТАЛІЯ ДЕНИСЕНКО
ОЛЕСЯ ДИШКО
МИХАЙЛО ПАЛЮХ



**ОСОБИСТІСНО-ЗОРІЄНТОВАНЕ ФІЗИЧНЕ
ВИХОВАННЯ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ**
*SMART – технології у фізичному вихованні
(проектуюмо урок разом)*

Серія 6



Луцьк, 2023

УДК 378.04:338.48

Укладачі:

Наталія ДЕНИСЕНКО,

заслужений вчитель України, доктор педагогічних наук, декан факультету початкової освіти та фізичної культури КЗВО «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради.

Олеся ДИШКО,

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізичної культури, КЗВО «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради

Михайло ПАЛЮХ,

спеціаліст першої категорії, аспірант ВНУ ім. Лесі Українки

Денисенко Н., Дишко О., Палюх М. Особистісно-зорієнтоване фізичне виховання в Новій українській школі. SMART – технології у фізичному вихованні (проектуюмо урок разом) (Серія 6): навчально-методичний посібник-практикум для студентів спеціальності 014.11.Середня освіта (Фізична культура). Луцьк : ПП Мажула Ю. М. , 2023. 94 с.

Поява ІТ технологій в сфері освіти дозволяє педагогам якісно змінити зміст, методи та організаційні форми навчання на уроках фізичної культури. У навчально-методичному посібнику-практикумі подаються рекомендації щодо використання ІТ на уроках фізичної культури в НУШ як корисної і цікавої форми роботи для учнів і вчителів. Автори сподіваються, що використання ІТ на уроках фізкультури є доступним для дітей з різним рівнем фізичного розвитку. Заняття у формі «квестів» сприятимуть зацікавленості школярів у вивченні техніки і тактики в ігрових видах спорту та при виконанні гімнастичних елементів.

Укладачі розробки пропонують майбутнім учителям фізичної культури три розділи: «Smart- сервіси у сфері фізичної культури», «Моделі сучасних уроків фізичної культури» та «Сучасний інструментарій вчителя фізичної культури (серія майстер-класів»).

Рекомендовано для здобувачів спеціальності 014 Середня освіта (Фізична культура).

Рецензенти:

Ірина КЛІШ,

кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент, доцент кафедри фізичної культури КЗВО «Луцький педагогічний коледж»

Олена ІЩУК,

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фітнесу та циклічних видів спорту Волинського національного університету імені Лесі Українки

Розглянуто на засіданні кафедри фізичної культури (протокол №2 від 18.10.2023 р.).

Друкується за рішення Вченої ради факультету початкової освіти та фізичної культури (протокол № 3 від 19.09.2023 р.)

© Наталія ДЕНИСЕНКО, Олеся ДИШКО, Михайло ПАЛЮХ
«КЗВО Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради

ЗМІСТ

ВСТУП	4
ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ В УМОВАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ	
SMART-СЕРВІСИ У СФЕРІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ. ІННОВАЦІЙНО-ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ–ПЕРСПЕКТИВА НОВИХ УРОКІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ	14
НАВЧАННЯ РУХОВИМ ДІЯМ	16
РОЗВИТОК ФІЗИЧНИХ ЯКОСТЕЙ	17
ДИФЕРЕНЦІЙОВАНЕ ВИСТАВЛЯННЯ ОЦІНКИ ПО ФІЗИЧНІЙ І ТЕХНІЧНІЙ ПІДГОТОВЛЕНOSTІ УЧНІВ	18
МЕРЕЖЕВІ СЕРВІСИ В РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ	22
ТЕХНОЛОГІЯ «ВЕБ-КВЕСТУ» В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НУШ	39
ВИХОВАННЯ КОМПЕТЕНТНОЇ ОСОБИСТОСТІ НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ЗАСОБАМИ SMART-ТЕХНОЛОГІЙ	44
ВИКОРИСТАННЯ ДОДАТКІВ ДЛЯ IPAD НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ	46
МОДЕЛІ СУЧАСНИХ УРОКІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ	49
ВЕБ-КВЕСТ «ФУТБОЛ»	49
ВЕБ-КВЕСТ «БАСКЕТБОЛЬНИЙ КОШИК»	57
ВЕБ-ПРОЕКТ «РИТМІЧНА ГІМНАСТИКА»	71
СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ (СЕРІЯ МАЙСТЕР-КЛАСІВ	77
ВИКОРИСТАННЯ SMART-ТЕХНОЛОГІЙ В РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ»	77
LEARNINGAPPS.ORG – СЕРВІС ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОЗВИВАЮЧИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ІГОР (МАЙСТЕР-КЛАС)	82
ХМАРНИЙ СЕРВІС NEARPOD ЯК ІНСТРУМЕНТ СПІВПРАЦІ ВЧИТЕЛЯ ТА УЧНЯ	88
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	94

ВСТУП

ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ В УМОВАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ



У контексті сьогодення особливо гостро постають проблеми рівня цифрової компетентності молоді та рівня підготовленості вчителя до використання цифрових засобів у професійній діяльності, оскільки готовність майбутнього фахівця до використання цифрових технологій і засобів є важливим індикатором якісної сучасної освіти.

Реалізація Концепції «Нова українська школа» вимагає від закладів загальної середньої освіти активно впроваджувати у свою діяльність освітні інновації, що якісно змінюють мету, зміст, структуру, форми, методи, засоби, технології навчання, виховання й управління. У період входження в «нову школу» заклади загальної середньої освіти чимдалі більше залучаються до інноваційної діяльності, зростає кількість педагогічних інновацій, які використовуються педагогічними працівниками в навчально-виховній і управлінській діяльності. У зв'язку з цим виникає необхідність раціонального управління інноваційною діяльністю закладів

загальної середньої освіти та створення оптимальних умов і відповідного організаційно-методичного забезпечення цього процесу (Федірчик, 2020)

Інтегрованим результатом освіти є компетентності, яких набуває здобувач освіти. Визначення цих компетентностей наведено в тексті Концепції НУШ, причому акцент зроблено на рівнозначність усіх ключових компетентностей на всіх етапах навчання. Як видно, кожна освітня галузь, зокрема фізкультурна, володіє освітнім потенціалом, необхідним для формування кожної ключової компетентності. Цей потенціал має бути наскрізно реалізований у процесі фізичного виховання в школі (Подгорна, 2019).

У ситуації, яка склалася в Україні, цифрові технології забезпечують доступність отримання освіти без загрози для життя та здоров'я учасників освітнього процесу. Як зазначає В. Биков: «Ступінь упровадження цифрових технологій в освіту значною мірою відбиває глибину і масштаби інформатизації суспільства, а сам цей процес є всебічним, відносно системи освіти. Ось чому впровадження цифрових технологій в освітній процес сприяє виконанню більшості завдань, що стоять перед вітчизняною системою освіти» (Биков, 2010). З огляду на це вкрай потрібно формувати цифрові компетентності у здобувачів вищої освіти, зокрема майбутніх фахівців фізичної культури.

Важливим явищем сьогодення можна вважати цифрові технології, які, до слова, режим карантину та війна зробили трендом освітніх ресурсів. Важливим доробком у цьому питанні є наукові пошуки О. Жерновникова, Л. Перетяга, А. Ковтун, М. Кордубан, О. Наливайка, Н. Наливайко щодо технології формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації (Жерновникова, 2020); формування інформаційно-цифрової компетентності як результату професійної підготовки студентів класичних університетів (О. Наливайко) (Наливайко, 2018); розвитку цифрової компетентності педагога в інформаційно-освітньому середовищі закладу загальної середньої освіти (Л. Карташова, Н. Бахмат, І. Пліш) (Карташова, 2018); європейського досвіду розвитку цифрової компетентності вчителя в контексті сучасних освітніх реформ

(О. Гриценчук, І. Іванюк, О. Кравчина, І. Малицька, О. Овчарук, і Н. Сороко) (Гриценчук, 2018) та ін.

У своїй роботі «What is digital competence?» дослідники L. Poomäki, A. Kantosalo, M. Lakkala змістовно розглядають компоненти цифрової компетентності та її зв'язок з цифровою грамотністю (Poomäki, 2011). Фахівці аналізують різні підходи до визначення цифрової компетентності на основі пошукових запитів користувачів та вчених. А. Ferrari у своєму дослідженні «Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks» аналізує практичні аспекти формування цифрової компетентності різних верств населення та надає цінні рекомендації щодо найбільш дієвих шляхів взаємодії в цьому процесі (Ferrari, 2012). Важливим, на наш погляд, є те, що А. Ferrari у своїй роботі наголошує на необхідності визнати, що «Цифрова компетентність – це і вимога, і право громадян, якщо вони хочуть функціонувати в сучасному суспільстві» (Ferrari, 2012).

Нині викладання в закладах освіти всіх рівнів передбачає використання новітніх інформаційних технологій і відповідної методології, що потребує потужного технічного забезпечення. Сучасна комп'ютерна техніка, глобальні інформаційно-комунікаційні мережі, програмні продукти і т. ін. утворюють новітнє навчально-робоче середовище для студентів та викладачів, яке суттєво доповнює можливості традиційного, доцифрового навчання і підвищує загальний освітній ефект. За таких обставин успішна організація навчального процесу вимагає від науково-педагогічного персоналу пошуку і реалізації нових форм, методів і засобів викладання, що зумовлює певні зміни в методології, теорії та практиці навчання загалом і в підготовці майбутніх учителів фізичної культури зокрема (Дишко, 2022).

Виклики нового часу спонукають до розвитку нових форм і методів навчання. У процесі вивчення освітніх компонентів з фізичної культури активно використовуються сучасні прийоми, зокрема цифрові технології. Викладач може обрати різні форми та методи роботи з використанням цифрових ресурсів: провести лекцію; використати мультимедійні ресурси для створення електронної бази

наочних засобів; організувати практичну роботу студентів на занятті; залучити здобувачів вищої освіти до використання інформаційних ресурсів у процесі виконання пошуково-дослідницьких робіт.

Утім, використання цифрових технологій у фізичній культурі залежить від майбутнього фахівця, його професіоналізму та бажання розвивати цифрову компетентність у професійній діяльності. У методичних рекомендаціях щодо розроблення стандартів вищої освіти поняття «компетентність» тлумачиться як «динамічна комбінація знань, вмінь, навичок, способів мислення, поглядів, цінностей, інших особистих якостей, яка визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність» (Ala-Mutka, 2008). Зважаючи на це, необхідно більш детально зупинитися на дослідженнях наукової літератури щодо цифрової компетентності, яку О. Жерновникова та інші науковці характеризують як інтегральну здатність здобувача освіти, що поєднує комплекс знань, умінь, навичок і рефлексійних установок майбутніх учителів у взаємодії з цифровим освітнім середовищем (Жерновникова, 2020). С. Scott тлумачить цифрову компетентність як здатність використовувати цифрові медіа та засоби інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ) з чітким розумінням і критичним підходом до ефективного використання комунікації в різних життєвих ситуаціях (Scott, 2015).

Концепція розвитку цифрових компетентностей розуміє поняття «цифрова компетентність» як динамічну комбінацію знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, інших особистих якостей у сфері інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій, яка визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність із використанням таких технологій (Концепція, 2021). Рамка цифрової компетентності 2.0 поняття «цифрова компетентність» ототожнює з упевненим та ґрунтовним користуванням засобами інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у роботі (можливість працевлаштування), освіті, дозвіллі, залученні та діяльності в житті суспільства, необхідними для повсякденного

соціально-економічного життя (DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens, 2018).

Цифрові технології в наш час – це інструменти, які відкривають нові можливості для реалізації завдань сучасної освіти: навчання в будь-який зручний час, реалізація компетентнісного та дослідницько-пізнавального підходів, проектного, особистісно-орієнтованого та адаптивного навчання, навчання впродовж життя, навчання без кордонів тощо (Морзе, 2020).

Сучасне інформаційне суспільство диктує нові правила життя, відповідно до яких комп'ютери, Інтернет та соціальні мережі стали невід'ємною частиною нашого життя. Саме вони є провідними джерелами у пропагуванні здорового способу життя, необхідності займатися фізичними вправами, знайомлять користувачів із різними видами фітнес-програм, досягненнями олімпійських чемпіонів та іншими спортивними новинами, пропонують відеоролики з новітніх видів спорту, де спортсмени вражають вправністю виконуваних рухових дій тощо. Фізична досконалість має бути результатом гарного здоров'я, отже, є основою нормальної, повноцінної життєдіяльності, визначається також умінням володіти своїм тілом, гарною поставою, злагодженими рухами, тобто всім тим, що залежить від правильного фізичного виховання. Передусім діти є активними споживачами цього контенту. Сучасний рівень фізичного виховання та фізкультурно-оздоровчої роботи зі школярами має відповідати потребам особистості, сприяти її гармонійному розвитку через інноваційну діяльність, тоді уроки фізичної культури стануть засобом формування інтересу дитини до зміцнення свого здоров'я через рухову активність (Кисельов, 2020).

Характерною особливістю занять з фізичної культури є те, що вони переважно проходять на відкритих майданчиках чи у спортивних залах. Проте загальні тенденції цифрової освіти, яка не була притаманна фізкультурній сфері, не могли не вплинути на вчителів фізичної культури та їх підготовку. Тому на викладачів закладів вищої освіти покладається відповідальність щодо модернізації

професійної підготовки педагогів, зміст і рівень кваліфікації яких відповідає потребам сучасного ринку праці.

Зауважимо, що викладач, який володіє цифровими інформаційними технологіями, несе відповідальність за інформування студентів щодо достовірності, повноти, новизни, доступності джерел, зважаючи на особливості змішаного та дистанційного навчання (Adeyemon, 2009).

На основі аналізу інтернет-джерел, яке було зроблено Н. Грабик та І. Грубар, вдалося з'ясувати, які цифрові ресурси, використання яких практикують в освітньому процесі підготовки вчителів фізичної культури, є найбільш поширеними. Це, зокрема, такі:

- прикладні програми (MS Word, MS PowerPoint, MS Excel, веббраузери, засоби хмарних технологій);
- вебсервери для створення інтерактивних тестів, вікторин, обговорень, опитувань, навчальних ігор: LearningApps, StudyStack, EDPuzzle, Kahoot, Quizziz, Quizalize, Triventy, Plickers, Google Form, Mentimeter, ClassMarker, Майстер-тест;
- засоби електронної синхронної (чати, месенджери, відео-конференції) та асинхронної (електронна пошта, форуми, навчальні групи в соціальних мережах) комунікації (Zoom, Google Meet, Google Classroom, ClassDojo, Skype, Instagram, Facebook, Telegram, Viber та інші);
- онлайн-платформи (Prometheus, Educational Era, «На урок», «Освіторія», LearningApps.org), які дозволяють здобувати неформальну освіту, опановувати сучасні тенденції та новини, не витрачаючи надмірних ресурсів;
- програмні (мобільні) застосунки, призначені для моніторингу: щоденної активності (кількість кроків, швидкість, подолана відстань тощо), ЧСС, дихання, витрат енергії (Google Fit, Health, HealthKit, Nike Plus Running, MyFitnessPal, Samsung Health, Fitbit, RunKeeper, Endomondo Sport Tracker, Runtastic); фізичного стану («Digifit iCardio», «Heart Graph», «Google fit», «Yoga Breathing Exercises», «Breathe», «BackExercises»); водного балансу організму (Waterbalance, Watercheck, Water Drink Reminder, Water Your Body, Watermania, Hydro, WaterLogged); маси

тіла, калорійності страв, збалансованості раціону (Таблиця калорійності, Lifesum, Fatsecret, Myfitnesspal (Calorie Counter), Yazio Calorie Counter, Dialife, LoseIt, Eat Slower);

– системи відеоаналізу рухів і складні комп'ютерні комплекси-імітатори для відстеження та фіксації рухів (Expert Vision Analysis, Motion Analysis Corp., <http://www.Motionanalysis.com>; Vicon, Oxford Metrics, <http://www.vicon.com>; CODA, Charnwood Dynamics, <http://charndyn.com>, BioVideo, Kinovea, <https://www.kinovea.org>; Dartfish, <https://www.dartfish.com>);

– вебсервери для створення мультимедійних плакатів (Thinglink (<https://www.thinglink.com>), Glogster (<http://edu.glogster.com>));

– вебсервери для створення карт пам'яті, ментальних карт (Mindomo, Mindmeister (<https://www.mindmeister.com>), Spiderscribe (<https://www.spiderscribe.net/>);

– вебсервери для створення анімаційних роликів, інтерактивної інфографіки, презентацій та відеоскрайбінгу (Powtoon.com (<https://www.powtoon.com>), SparkolVideoScribe (<https://www.sparkol.com/>), PearDeck (<https://www.peardeck.com>), Nearpod (<https://nearpod.com>) (Грабик, 2022).

Ефективним у навчанні майбутніх фахівців з фізичної культури є використання цифрових технологій, що зумовлено, по-перше, потребами самих викладачів у більш сучасному викладі інформації; по-друге, – прогресивним використанням можливостей ІК-технологій.

За допомогою Google Forms нами було проведено опитування 108 студентів спеціальності 014 Середня освіта (Фізична культура) КЗВО «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради щодо розвитку їхньої цифрової компетентності. Таким чином, усі опитані студенти вважають за необхідне формувати у майбутнього вчителя фізичної культури цифрову компетентність для професійної діяльності. На питання: «Яким способом ви підвищуєте свою цифрову компетентність?», 43,5 % відповіли, що самостійно розвивають, 38,0 % – у межах вивчення освітніх компонент, 18,5 % – висловили свій варіант, серед яких були «під

час проходження практики у ЗЗСО», «відвідавши вебінари, тренінги у коледжі» та ін. Ми також запропонували майбутнім фахівцям фізичної культури оцінити свій рівень цифрової компетентності у професійній діяльності, переважна більшість вказали середній рівень 84,3 % (91 респондент), 12 % здобувачів освіти – низький та 3,7 % опитаних – високий рівень.

Таким чином, вочевидь потрібно більше уваги приділяти цифровій компетентності майбутні фахівці фізичної культури для того, щоб, володіючи достатнім рівнем професійної підготовленості, інформаційної компетентності, цифрової грамотності, вони мали можливість орієнтуватися у проблемних ситуаціях, знаходити раціональні способи розв’язання професійних проблем і бути конкурентоспроможним на ринку праці.

Висновок. Отже, ключовим компонентом освітнього процесу майбутніх фахівців фізичної культури є цифрова компетентність. Широкий вибір та значна доступність цифрових ресурсів та засобів, які практикують в освітньому процесі підготовки вчителів фізичної культури, дозволяє використовувати їх у процесі дистанційного та змішаного навчання. Формування цифрової компетентності в майбутніх вчителів фізичної культури сприятиме підготовці висококваліфікованих, конкурентоспроможних спеціалістів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Биков В. Ю. Сучасні завдання інформатизації освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2010. №1(15). URL: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/25/13>.
2. Грабик Н.М., Грубар І. Я. Цифрові технології в підготовці вчителів фізичної культури. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи: матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 28 квітня, 2022). Тернопіль, 2022. С. 87–90.
3. Гриценчук О. О., Іванюк І. В., Кравчина О. Є., Малицька І. Д., Овчарук О. В., Сороко Н. В. Європейський досвід розвитку цифрової компетентності вчителя в

контексті сучасних освітніх реформ. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018, Вип. 65, № 3, С. 316-336.

4. Дишко О.Л., Ковальчук В.В., Табак Н.В. Використання мобільних додатків при вивченні туристичних дисциплін студентами-фізкультурниками. *Академічні студії*. Луцьк, 2022. Вип. 2. С. 3-10.

5. Жерновникова О. А., Перетяга Л. Є., Ковтун А. В., Кордубан М. В., Наливайко О. О., Наливайко Н. А. Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020, Том 75, №1. С.170-185.

6. Карташова Л. А., Бахмат Н. В., Пліш І. В. Розвиток цифрової компетентності педагога в інформаційно-освітньому середовищі закладу загальної середньої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018, Том 68, №6. С. 193-205.

7. Кисельов В. О. Сутність готовності майбутніх учителів фізичної культури до інноваційної професійної діяльності на засадах холістичного підходу. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Київ, 2020. Вип. 76. С.80-84.

8. Концепція розвитку цифрових компетентностей, схвалена розпорядженням Кабінету Міністрів України від 3 березня 2021 р. № 167-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text>.

9. Морзе Н. В., Кучеровська В. О., Смирнова-Трибульська Є. М. Самооцінювання рівня цифровізації освітнього закладу за умов трансформації середньої освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2020. № 8. С. 72–87. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.8.8>.

10. Наливайко О. Формування інформаційно-цифрової компетентності як результату професійної підготовки студентів класичних університетів. *Педагогічний альманах*. 2018. Вип. 40, С. 129-134.

11. Подгорна В. В., Дроздова К. В. Особливості діяльності вчителя фізичної культури в умовах нової української школи. *Педагогічні науки*. 2019. № 1 (157). С. 147–151. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.2622476>.

12. Федірчик Т.Д., Нікула Н.В. Управління інноваційною діяльністю закладів загальної середньої освіти в контексті впровадження концепції «нова українська школа». *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2020. Вип.28. С. 154-163.





SMART-СЕРВІСИ У СФЕРІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

1. ІННОВАЦІЙНО-ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ – ПЕРСПЕКТИВА НОВИХ УРОКІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

В інформаційному суспільстві відбувається процес трансформації освітніх технологій. Смарт-навчання – це гнучке навчання в інтерактивному освітньому середовищі за допомогою контенту з усього світу, що знаходиться у вільному доступі. Отже, знання стають широко доступні.

Мета розумного навчання полягає в тому, щоб робити процес навчання ефективним за рахунок переносу навчального процесу в електронне середовище, а це, в свою чергу, надає можливість доступу кожному, розширення кількості бажаючих навчатися з будь-якого місця і у будь-який час.

Отже, наша мета - знайти застосування інформаційних технологій в процесі фізичного виховання школярів як засобу методичної підтримки навчального процесу. Хоча фізкультура - це, перш за все рух. Однак очевидно, що без ІТ і на уроках фізичної культури обійтися неможливо. Вони, звичайно, не можуть замінити безпосереднє спілкування учня і вчителя. Однак використання

цих технологій в якості додаткового інструменту для якісного навчання це необхідна потреба.

Досвід показує, що при організації і проведенні сучасного уроку фізичної культури необхідно використовувати ІТ. Це дозволяє успішно поєднувати не тільки фізичну, а й розумову роботу, розвивати інтелектуальні та творчі здібності школяра, розширювати їх світогляд. Розумова діяльність при цьому сприяє більш швидкому засвоєнню теоретичного матеріалу, а отримання знань і рухових навичок стане інтенсивніше.

Хочу продемонструвати розроблену структуру Smart-технологій та її основні програми та додатки.

У чому ж полягає ефективність застосування ІКТ на уроці? Не дивлячись на те, що урок фізкультури - це практика, тут є місце і теорії. Вчителю необхідно знаходити і використовувати такі методи вчення, які дозволили б кожному учневі проявити свою активність, свою творчість, активізувати рухову і пізнавальну діяльність.

Так електронна презентація може містити великий теоретичний матеріал, який, тим не менш, легко засвоюється через нестандартну форму його подання. Сама презентація може бути використана як засіб самонавчання і самостійної роботи.

Коли закладаються основи техніки рухових дій, треба навчити володінню базовою технікою досліджуваних рухових дій. Щоб створити правильне уявлення учнів про техніку рухових дій по всіх модулях програми, вчитель фізичної культури повинен бути професійним баскетболістом, гімнастом, волейболістом і легкоатлетом, але ж це не реально. Та й з роками йде можливість показу виконання руху або вправи правильно. А при використанні ІКТ ми можемо показати рух,

розкладений по частинах, учень бачить рух, розуміє показані помилки, може зупинити дії та переглянути її покроково.

На уроках фізичної культури учні вивчають спортивні ігри, такі як баскетбол, волейбол, футбол. Ці ігри, одні з найпопулярніших видів спорту.

Займаючись спортивними іграми, учні стають сильними, швидкими, спритними, вміють швидко орієнтуватися в складній ситуації. Для ігор характерні різноманітні рухи: ходьба, біг, зупинки, повороти, стрибки, кидки і ведення м'яча. Всі ці особливості спортивних ігор є ефективним засобом фізичного виховання, тому тут доцільно застосовувати навчальні уроки зі Smart-технологіями.

2. НАВЧАННЯ РУХОВИМ ДІЯМ.

Проводиться цілісним методом з подальшою диференціацією (виділенням деталей техніки і «розведенням» їх по складності) і далі інтеграцією (об'єднанням) цих частин різними способами залежно від рівня технічної підготовленості учнів з метою якіснішого виконання вправи. Навчання руховим діям передбачає можливість вибору операцій для вирішення тих або інших рухових завдань.

В цьому випадку кожен учень може освоїти рухову дію в зручній для себе формі, що стане основою для формування індивідуального, найефективнішого, стилю діяльності. Учні сильної групи освоюють навчальний матеріал в середньому на два уроки швидше за середніх і слабких учнів.

На уроках учням даються різні навчальні завдання: одній групі – підготовчі вправи, що виконуються в полегшених умовах; іншій – ускладнені вправи; третій – дія в цілому, але в полегшеному варіанті і так далі. Підготовлені діти виконують вправи в умовах змагань або ускладнених умовах, так само для них збільшується число повторень і число проходження кола. Менш підготовлені учні працюють в стандартних умовах.

На уроці обов'язково проводиться індивідуальна робота з тими учнями, в яких не виходить виконання тієї або іншої рухової дії. Індивідуальна робота з учнями на різних етапах уроку сприяє збереженню фізичного, етичного і соціального здоров'я учнів.

3. РОЗВИТОК ФІЗИЧНИХ ЯКОСТЕЙ.

Диференційований розвиток фізичних якостей, в групах різної підготовленості здійснюється з використанням як однакових, так і різних засобів і методів, але величина навантаження повинна плануватися різна, внаслідок чого рівень фізичної підготовленості учнів повинен покращуватися в порівнянні з початковим рівнем. Обов'язковий контроль фізичних навантажень кожного учня по частоті серцевих скорочень перед початком і після закінчення заняття. Для визначення функціонального стану учнів в процесі фізичних навантажень різного характеру можна використовувати порівняння величини зрушень пульсу з характером і величиною навантажень, а також прослідковувати динаміку відновлення пульсу під час відпочинку.

При проведенні вправ в ігровій або у формі змагання слабких учнів можна розподіляти по всіх командах і частіше проводити заміну цих гравців. Продовжуючи таким чином займатися на уроках, ці діти набувають упевненості в своїх силах і поступово включаються в регулярні заняття. На цьому етапі режим занять для різних груп має бути різним: тренувальним, тонізуючим або загально-розвиваючим.

4. ДИФЕРЕНЦІЙОВАНЕ ВИСТАВЛЯННЯ ОЦІНКИ ПО ФІЗИЧНІЙ І ТЕХНІЧНІЙ ПІДГОТОВЛЕНOSTІ УЧНІВ.

При оцінці фізичної підготовленості учнів враховується як максимальний результат, так і приріст їх результату. При цьому індивідуальні досягнення (тобто приріст результатів) мають пріоритетне значення. При виставленні оцінки по фізичній культурі враховувати і теоретичні знання, і техніку виконання рухової дії, і старанність, і уміння здійснювати фізкультурно-оздоровчу діяльність. У роботі обов'язково застосовувати методи заохочення, словесні схвалення. Одних дітей треба переконувати у власних можливостях, заспокоїти, підбадьорити; інших – стримати від зайвого завзяття; третіх – зацікавити.

Все це формує у школярів позитивне відношення до виконання завдань, створює основу для суспільної активності. Всі оцінки обов'язково аргументувати.

Тимчасово звільнені діти, віднесені за станом здоров'я до спеціальної медичної групи мають бути присутніми на уроках: допомагати в підготовці інвентаря, суддівстві. У іграх їм цікаві посильні ролі, в естафетах їх можна призначити капітанами команд для організації

дітей і допомоги з дисципліною, вони можуть взяти участь в полегшених завданнях, знайомляться на уроках з теоретичними відомостями, з технікою виконання деяких рухових дій, що не вимагають великих енергетичних витрат, можуть виконувати вправи рекомендовані лікарем. Орієнтувати сильних дітей на те, що вони зобов'язані допомагати слабким, пропонувати їм підготувати слабшого товариша до успішного виконання вправи і ставити їм за це високу оцінку.

Всебічне вивчення школярів, співвідношення різних даних дозволяє виявити причини відставання дітей, встановити головні з цих причин і здійснювати педагогічну дію, засновану на методиці диференційованого навчання. Дана технологія полегшує процес навчання, до поставленої мети учень дійде з поступовим накопиченням запасу рухових умінь, з яких і формується потрібна дія.

Тести використовуються на будь-якому етапі навчання. Можна використовувати для звільнених учнів. Комп'ютерні тексти передбачають як роботу з підказкою відповідей, так і без них, на кожне питання дається 4 варіанти відповіді. На уроках зручно використовувати платформу Nearpod, QR-коди, для самостійної позакласної роботи – додаток Google Forms.

Учні з цікавістю створюють тести і презентації самостійно. Вони набагато ефективніше володіють багатьма комп'ютерними програмами, ніж ми. Робота повинна бути спільною. Кожну роботу треба оцінювати і перевіряти. Так діти, які мають відхилення у здоров'ї, роблять презентації за комплексом вправ, профілактиці захворювання, а потім використовують їх самостійно.

Різноманітний ілюстративний матеріал, мультимедійні та інтерактивні моделі піднімають процес навчання на якісно новий рівень. Не можна скидати з рахунків і психологічний фактор: сучасній дитині набагато цікавіше сприймати інформацію саме в такій формі, ніж за допомогою застарілих схем і таблиць. При використанні комп'ютера на уроці інформація подається не статичною не озвученою картинкою, а динамічними відео- і звукорядом, що значно підвищує ефективність засвоєння матеріалу.

Як часто треба використовувати ІКТ на уроках фізичної культури і як це впливає на ефективність процесу навчання?

Зрозуміло, що ІКТ впливають на мотиваційну сферу особистості. Якщо ІКТ використовуються дуже рідко, то кожне їхнє застосування перетворюється в надзвичайну подію і створює в учнів підвищене емоційне збудження, що заважає сприйняттю та засвоєнню навчального матеріалу. Навпаки, занадто часте використання ІКТ протягом багатьох уроків поспіль призводить до втрати інтересу до них.

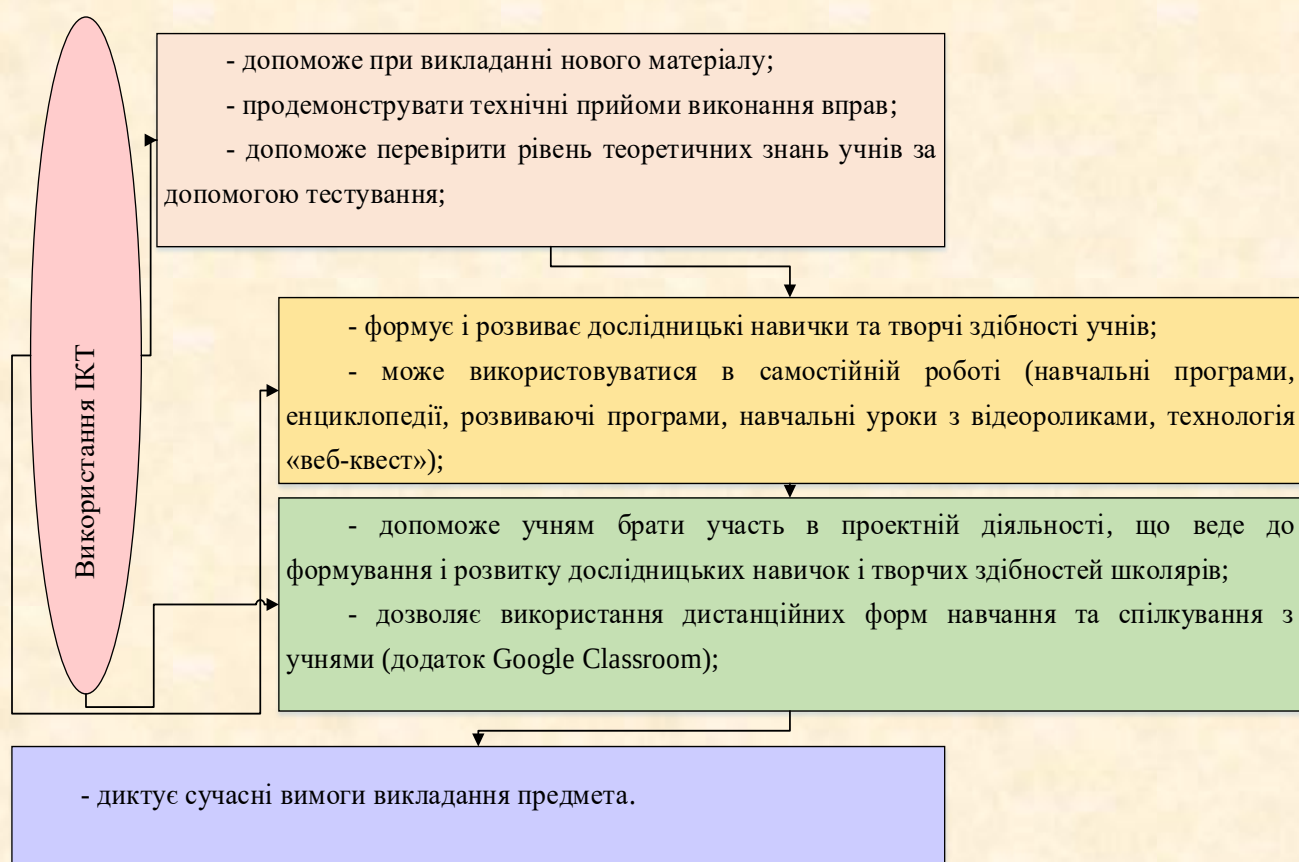
Оптимальна частота і тривалість застосування ІКТ в навчальному процесі визначаються віком учнів і доцільністю їх використання в пізнавальній діяльності учня. Правильніше використовувати ІКТ на початку вивчення кожного розділу програми з фізичної культури для становлення зорового образу досліджуваних рухових дій і закріплення асоціативного мислення.

Застосування Smart-технологій в освітньому процесі, дозволяє вирішувати одне з важливих завдань навчання - це підвищення рівня знань. ІКТ дозволяє вивести сучасний урок на якісно новий рівень,

підвищити статус вчителя, використовувати різні види діяльності на уроці, ефективніше організувати контроль і облік знань учнів.

Уроки фізичної культури з використанням ІКТ дозволяють успішно поєднувати не тільки фізичну, а й розумову роботу, розвивати інтелектуальні та творчі здібності школяра, розширювати загальний кругозір.

Використання ІКТ:



Інформаційно-комунікаційні технології призначені для вчителів, що йдуть в ногу з часом і прогресом, що шукають і освоюють все нове, для тих, кому не байдужий рівень своєї професійної компетентності, кого турбує, як він, педагог сучасної української школи, відповідає вимогам століття. Вважаю, що, за використанням Smart-технологіями майбутнє. Незабаром використання інформаційних технологій у

навчальній діяльності на уроках фізичної культури стане обов'язковим та найбільш дієвим інструментом.

5. МЕРЕЖЕВІ СЕРВІСИ В РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ.

Здавалося б, використання сучасних технологій, електронних освітніх ресурсів повинно було обійти стороною вчителів фізичної культури,. Адже коли чуєш фразу "комп'ютер на уроці фізкультури", то відразу виникає подив і запитання: хіба це сумісно? Але можу сказати з власного досвіду, подібні уроки дуже органічно вписуються в освітній процес. І якщо вже вчителі фізичної культури відчули необхідність і знайшли можливість використовувати подібні технології, то для вчителів з інших предметів, мені здається, застосування мережевих технологій більш ніж ефективно і цікаво.

Особисто для мене, необхідність їх застосування полягає в тому, що часу на теоретичні знання в програмі приділяється недостатньо. До того ж спортивний зал, в якому одночасно займаються два, а то і три класи не дає можливості для розмов, та й діти, приходячи в зал, все-таки хочуть трохи менше слухати, а хочуть побігати, пострибати, пограти. Але дати знання необхідно і тому постало питання про те, як в доступній і цікавій формі, максимально повно донести потрібну інформацію до учнів.

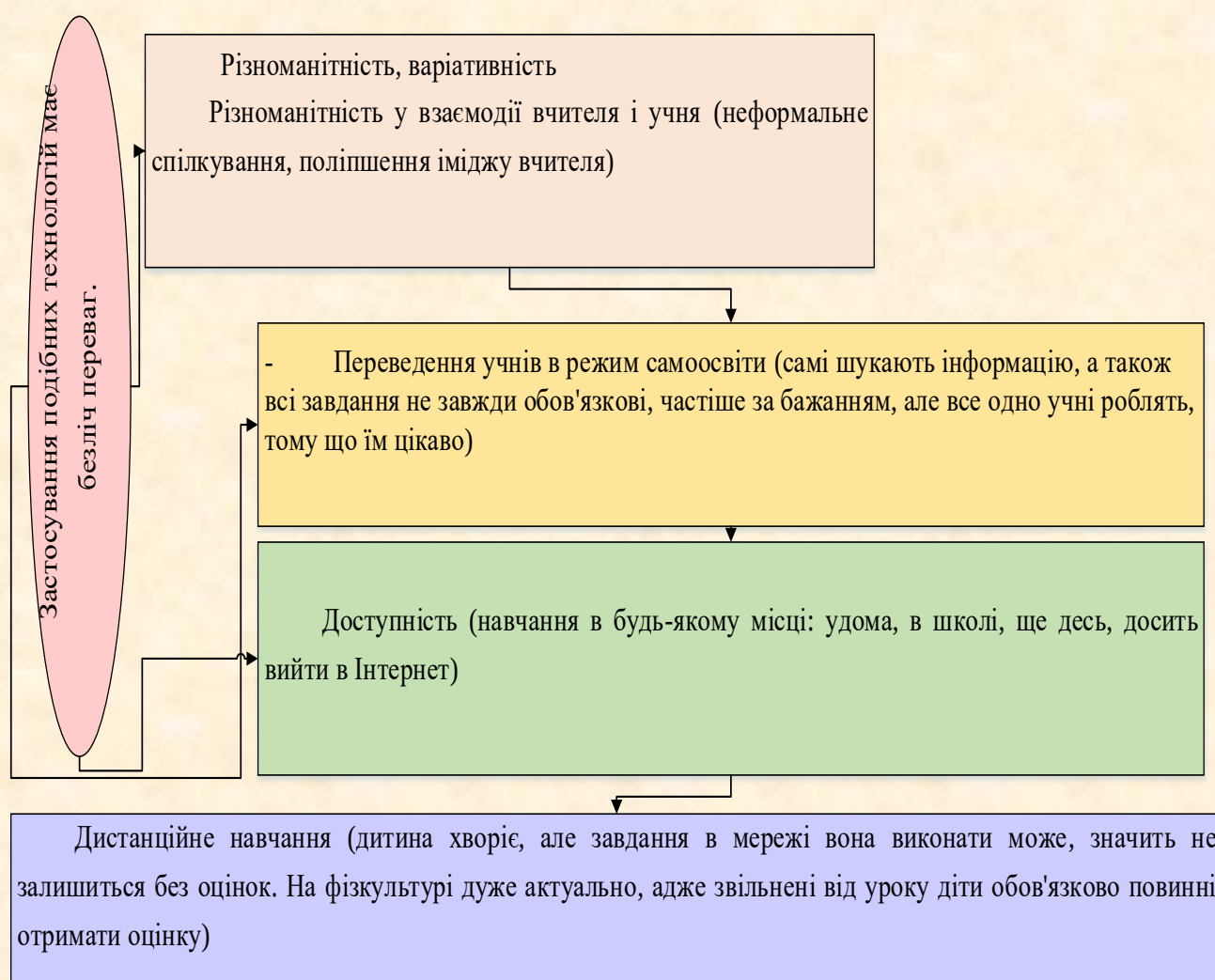
І ось тут на допомогу вчителю прийшли мережеві документи та можливість з ними працювати.

Заохотити дітей до комп'ютера в даний час не так вже й складно, головне зробити так, щоб вони захотіли не тільки грати і розважатися з

його допомогою, але і вчитися, отримувати знання. Адже при високій активності дітей у використанні новинок комп'ютерної техніки в їхньому колі інтересів майже відсутні теми, пов'язані з освітнім процесом. Одним із завдань вчителя стає створення ситуації, при якій знайоме середовище стане середовищем підвищення освітнього результату, засобом і способом вирішення проблем і завдань, пов'язаних зі шкільним предметом.

Якщо завдання зробити цікавими, захоплюючими, доступними, то проблем із залученням дітей виникнути не повинно.

Застосування подібних технологій має безліч переваг.



Але є і деякі складності в застосуванні таких технологій, про які теж потрібно сказати.

- Учні іноді бояться чужої оцінки, не хочуть виставити свою роботу напоказ, особливо при роботі з спільними презентаціями (особливо діти з низькою самооцінкою)

- Учні, які не дуже добре володіють ІТ-технологіями відчують негатив від такої роботи, але тут вже наше завдання, навчити, показати, зацікавити)

- Неможливість працювати в Інтернеті (батьки не дозволяють, відключили інтернет, немає ПК) Хоча в нашій школі подібні проблема вирішені, тому що в школі завжди є можливість попрацювати в інтернеті.

Переваг подібних засобів навчання все-таки в рази більше, ніж мінусів, тому ми і вибрали їх в якості своїх помічників. Тепер я хочу детальніше зупинитися на тих сервісах, які ми освоїли і використовуємо у своїй практиці.

Починали ми працювати з програмою learningapps.org. У цій програмі детально і зрозуміло пояснюється, як зробити різні завдання (пазли, вікторини, кросворди і т.д.) або можна скористатися готовими завданнями, зробленими іншими користувачами, так як є скарбничка, розбита на категорії з предметів. Нам запропонували - ми спробували. Але тоді у мене не виникало думки побудувати повністю урок за допомогою мережевих технологій. Хоча пограти з такими завданнями було захоплююче.

А ось познайомившись ще й з іншими сервісами, такими як, [youtube.com](https://www.youtube.com) і хмарним середовищем Google з'явилися ідеї, які втілювалися

у позакласні заняття по предмету і в уроки фізичної культури в комп'ютерному кабінеті.

Сервіс [youtube.com](https://www.youtube.com) надає нам послуги відеохостингу. [Youtube.com](https://www.youtube.com) - величезне сховище відеофайлів, де користувач може додати свої відеосюжети, переглядати відео, коментувати їх. Робота з відео мені здалася цікавою.

На уроках я спробував кілька варіантів використання цього сервісу.

Ще один варіант роботи з відео. Це пошук, перегляд і аналіз відеосюжетів з різними видами діяльності за темами уроку. Наприклад, до уроку з легкої атлетики, скажімо, стрибок в довжину з розбігу, можна підібрати відео з виконанням стрибка в довжину, спортсменами різного рівня, переглянути це відео в уповільненому темпі, щоб можна було розібратися докладніше в нюансах техніки. А потім можна зробити відеозапис з допомогою планшетів виконання школярами цього елемента і спробувати побачити помилки.

Ну і нарешті, на [youtube.com](https://www.youtube.com) величезна кількість якісних відеороликів, які допоможуть зацікавити учнів, мотивувати їх на досягнення цілей, не тільки в спорті, але і в житті. Це фрагменти важливих турнірів, матчів, біографії спортсменів, красиві перемоги, повчальні поразки, добірки красивих спортивних моментів.

Відео з [youtube.com](https://www.youtube.com) легко можна вставити в презентації, додати на сайт. Можна зробити загальнодоступним, а можна обмежити доступ до відео (наприклад, коли це стосується відео за участю дітей). Також на [youtube.com](https://www.youtube.com) є зручний редактор, за допомогою якого можна поліпшити якість відео, обрізати, додати титри, попрацювати зі звуком, накласти

музику наприклад, також можна прибрати (розмити) особи, це важливо з точки зору конфіденційності, додати анотацію і т. д.)

Уроки і завдання з використанням відео зазвичай подобаються дітям, і вони із задоволенням працюють з ними.

Ще я хочу розповісти про Google-Малюнках.

Подібні завдання робляться дуже швидко, не забираючи великої кількості часу і сил. Виходять такі завдання барвистими, привабливими для учнів. Таке завдання можна зробити з будь-якої теми і варіанти їх можуть бути різні: сортувати по групах, знайти пару, підписати значення, прибрати зайве і інші, на скільки вистачить фантазії вчителя.

Найчастіше малюнки застосовуються для закріплення пройденого матеріалу, самоперевірки.

Ще один сервіс - це презентація Google.

Презентація більш об'ємне завдання. Крім питань, легко донести потрібну інформацію в яскравій, цікавій формі, використовуючи картинки, фото, текст, відео, посилання і т.д.

З презентацією можна працювати, як індивідуально, так і спільно з іншими користувачами. Працювати з презентацією, як і з малюнками можна в класі, а можна вдома, достатньо вийти в мережу.

Найцікавішою роботою, звичайно, є робота зі спільною презентацією, коли йде динамічне оновлення, відразу видно зміни що вносяться іншими користувачами, видно хто і що зараз робить в режимі реального часу. Така робота особливо подобається дітям. З'являється можливість творчої самореалізації, розвивається так сказати почуття ліктя, учні допомагають один одному, щоб зробити спільну справу,

виявляються лідери, які допомагають організувати роботу, учні відчують свою відповідальність, адже якщо вони не зробили завдання, то робота буде незавершеною або комусь доведеться її зробити за тебе.

Використовувати презентації можна в будь-якій частині уроку. Для закріплення знань, в якості домашнього завдання, при вивченні нової теми. Презентації незамінні для різних творчих робіт, актуальні в позакласній роботі. Вони дозволяють згуртуватися, виявити свої творчі здібності, креативність. Є можливість ділитися своїми враженнями у вбудованому чаті.

На завершення, хочеться сказати, що робота з електронними освітніми ресурсами внесла різноманітність у роботу з учнями, дала можливість в цікавій формі донести необхідний матеріал і перевірити, як навчаються учні та чи засвоїли тему.

Проектна діяльність – шлях до успіху випускника гімназії

Інноваційний підхід до викладання навчальних предметів пов'язаний з оновленням методики викладання, широким впровадженням сучасних педагогічних технологій, в тому числі інформаційно-комунікаційних. Однак нерідко застосування ІКТ на уроках супроводжується питаннями їх доцільності

В останні десятиліття з'являється багато нових і перспективних інформаційних технологій навчання, за допомогою яких педагог отримує дієвий спосіб формування мотивації навчання, творчого осмислення матеріалу, ретельного закріплення знань. Одна з них – проектна технологія технологія «веб-квест».

Застосування технології веб-квест полягає в її використанні для організації проектної діяльності безпосередньо на навчальних заняттях. А.В. Хуторський зазначає, що «проектна форма навчання закріпилася в нашій країні переважно за додатковою освітою, хоча нічого не заважає поширити її на базовий навчальний процес» [8]. Значимість і актуальність проектної діяльності, заснованої на ресурсах Мережі, визначена ним так: «Інтернет-технології істотно розширюють освітні та комунікативні можливості учнів, а проектна форма занять дозволяє зорієнтувати їх на продуктивність навчальної діяльності» [8].

Для визначення можливостей нової технології на проектних уроках розглянемо їх структуру в таблиці 1.



Таблиця 1. Порівняння етапів роботи над проектом і веб-квестом

Технологія проектного навчання			Технологія Веб-квест	
№	Етапи роботи	Зміст діяльності	Етапи роботи	Зміст діяльності
1	Підготовчий	Визначення теми та цілей проекту	Вступ	Знайомство зі структурою веб-квесту
2	Планування	Визначення джерел інформації, способів збору та аналізу інформації; встановлення процесу та критеріїв оцінки результатів роботи; розподіл обов'язків між членами групи	Завдання	Знайомство з основним завданням, планом роботи для кожної ролі, з інформаційними ресурсами, необхідними для виконання завдання, критеріями оцінки. Пошук інформації, формулювання відповіді на основне питання. Створення матеріалів для сайта.
3	Дослідження	Постановка проблеми; збір матеріалу;	Процес	Виконання завдань згідно ролей у відповідності до

Сбой активации продукта)

		доведення або спростування гіпотез.		
4	Результати	Аналіз інформації, формулювання висновків.	Ресурси	Робота учнів із запропонованими сайтами
5	Підготовка до захисту проекту	Виготовлення та оформлення результату проекту; підготовка презентації	Оцінка результатів	Оцінка результатів своєї діяльності. Порівняння з результатами інших.
6	Презентація	Підсумкове представлення результатів роботи над проектом	Висновок	Відповідь на поставлене запитання. Усвідомлення учнями можливості використання отриманих знань та вмінь в інших галузях діяльності
7	Рефлексія	Самооцінка участі в проекті		

Дана таблиця дозволяє сформулювати наступні висновки:

Не дивлячись на різницю в назвах, основні етапи роботи над проектом і квестом відповідають один одному за змістом діяльності. В основі кожного проекту лежить проблема. У квесті необхідним елементом є «центральне завдання», яке формулюється у вигляді проблемного питання. Вся подальша робота над вирішенням поставленої проблеми організовується в схожому режимі: відбір і аналіз інформації, формулювання висновків, підготовка матеріалів для публічної презентації.

Технологія «веб-квест» побудована на використанні інтернет-ресурсів, що також можливо і при проектному методі.

Виконання завдань за ролями у веб-квесті створює ігрову ситуацію, сприяє підвищенню мотивації. Такий методичний прийом може бути присутнім і в проекті.

Продукти навчальної проектної діяльності дуже різноманітні: презентації, відеоролики, есе, буклети і т. д. Веб-квести завжди передбачають отримання певного кінцевого продукту, який може бути представлений в різних формах.

Прийоми рефлексії багато в чому універсальні, але, як справедливо зазначає Нечитайлова Е. В., «відмінною рисою веб-квесту залишається активна діяльність учнів на основі ресурсів мережі Інтернет» [2].

Отже, методика веб-квесту має багато спільного з методикою проектної роботи, і педагог має можливість на її основі організувати проектну діяльність в рамках навчальних занять.

Берні Додж визначив такі види завдань для Веб-квестів (2):

1) Переказ – демонстрування розуміння теми на основі представлення матеріалу з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді.

2) Планування і проектування – розробка плану або проекту відповідно до умов, що задаються.

3) Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.

4)Компіляція – трансформація формату інформації, що одержана з різних джерел.

5)Творчі завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика.

6)Аналітична задача – пошук і систематизація інформації.

7)Детектив, таємнича історія – висновки на підставі суперечливих фактів.

8)Досягнення консенсусу – відпрацювання рішення з гострої проблеми.

9)Оцінка – обґрунтування певної точки зору.

10)Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації.

11)Переконання – схилення на власну сторону опонентів або нейтральних осіб.

12) Наукові дослідження – вивчення різноманітних явищ, відкриттів, фактів на підставі онлайн джерел.

Алгоритм побудови (виконання) веб-квеста

Алгоритм побудови (виконання) веб-квеста

Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання має будуватися на декількох критеріях, що орієнтовані на тип проблемного завдання і форму результату, що представляється.

Б. Додж рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, що можуть включати оцінку: дослідницької, творчої роботи, якість аргументації, оригінальність роботи, навички роботи в групі, усний виступ, мультимедійну презентацію, зміст, якість тексту та ін.

Розглянемо особливості кожного розділу квесту:

У вступі, де наводиться тема, ключові слова, поняття, дається огляд усього квесту. Основна вимога – ясність і чіткість. На даному етапі учні повинні зрозуміти, що вони будуть вчити і робити при проходженні квесту. Учитель пропонує сценарій, історію або завдання з певної теми, таким чином, щоб зацікавити учнів.

2. Проблема визначає ключові питання, котрі необхідно розв'язати, а також пошук шляхів їх розв'язку.

3. Завдання, що зрозуміле, цікаве і яке можна виконати. Чітко визначені ролі кожного учасника і підсумковий результат самостійної роботи. Учитель пропонує заздалегідь розроблені завдання для роботи з даної теми, що включають питання та підпитання. Завдання повинно бути реальним, коректним і сприяти розкриттю основної навчальної теми.

4. Процес (керівництво до дії) дає покроковий опис процедури роботи.

5. Ролі: історик, програміст, учитель інформатики, користувач персонального комп'ютера.

До кожної ролі формуються завдання та форма представлення результату.

6. Джерела, в яких указані Інтернет-адреси, що відповідають змісту поставлених запитань до кожної з ролей.

7. Критерії оцінювання (за Берні Доджем): розуміння завдання, виконання завдання, результати роботи, творчий підхід. На цьому етапі викладач наводить опис критеріїв оцінки Веб-квеста, показує як приклад удаło виконаний квест.

Критерії оцінки залежать від типу навчальних задач, що розв'язуються у Веб-квесті. Цікавим є порівняння самооцінки виконання Веб-квеста з оцінкою результату, котрий одержали інші учасники Веб-квеста.

8. Підсумок роботи аналізується й організовується конструктивне обговорення і відкрите оцінювання власної роботи, роботи інших учасників Веб-квеста. Важливо навчити бути коректними в обговоренні, захисті власної точки зору, аналізу результатів інших, уміти знаходити позитив у роботі, відзначити позитивні моменти і найбільш цікаве в розв'язанні завдань, пояснювати і відстоювати власну точку зору.

Важливим є розміщення Веб-квесту в Інтернеті, що значно підвищує почуття відповідальності за прикінцевий результат, мотивацію учнів і студентів.

Результат самооцінки сприятиме підвищенню мотивації, ефективності навчання, розвитку вмінь і навичок працювати самостійно, в групі, вміння оцінювати власну роботу і своїх колег.

Отже, правильно обрана тема, підкріплена багатим матеріалом з Інтернет, забезпечують цікаву і якісну роботу учнів.

Розвиток технологій Веб-квест і сайтів зумовили появу нової інтерактивної технології, в якій на сайтах вчителі мають змогу розміщувати тематичні Веб-квести і в процесі їх виконання здійснювати живе спілкування в онлайн режимі за допомогою програми Skype, а також обмінюватися коментарями.

Отже, робота в групах, що працюють в проектах сприяє досягненню відразу декількох цілей:

- веб-квест може виконуватися індивідуально або групою. При цьому досягаються дві цілі: комунікація і обмін інформацією.

- веб-квести розвивають критичне мислення, а також уміння порівнювати, аналізувати, класифікувати, мислити абстрактно, сприяють пошуку Інтернет інформації, розвитку комп'ютерних навичок, підвищенню словникового запасу, заохочують навчатися самостійно без викладача. Значно підвищується ефективність навчання за рахунок сприйняття завдання як «реального» і «корисного».

- технологія Веб-квест дозволяє повною мірою реалізувати наочність, мультимедійність та інтерактивність.

- наочність включає в себе різноманітні види демонстрацій, презентацій, відео, показ графічного матеріалу в будь-якій кількості.

- мультимедійність додає до традиційних методів навчання використання звукових, відео- й анімаційних ефектів.

- інтерактивність об'єднує все вище перераховане і дозволяє впливати на віртуальні об'єкти інформаційного середовища, допомагає впроваджувати елементи особистісно орієнтованого навчання, надає можливість учням повніше розкрити свої здібності.

Використання цієї технології в процесі навчання дає можливість:

- підвищити зацікавленість учнів у вивченні дисципліни;
- підвищити мотивацію навчання;
- використовувати різноманітні види інформації для сприйняття (текстова, графічна, відео і звукова);
- наочно представляти різноманітні ситуаційні задачі та ін.;
- виховувати інформаційну культуру.

Технологія Веб-квест дозволяє розв'язувати такі завдання:

1. Засвоєння базових знань з дисципліни, розділу або теми курсу.
2. Систематизувати засвоєнні знання.
3. Сформувати навички самоконтролю.
4. Сформувати мотивацію до навчання.
5. Здійснити навчально-методичну допомогу в самостійній роботі над навчальним матеріалом.

Вчитель у процесі розроблення та використання Веб-квестів має можливість:

- розповсюджувати власний досвід, модель навчання;
- реалізувати різноманітні методи навчання одночасно для різних категорій учнів, студентів, здійснюючи індивідуальний підхід у навчанні;
- зменшити кількість матеріалу, що вивчається, за рахунок використання демонстраційного моделювання;
- проводити відпрацювання різноманітних умінь та навичок, використовуючи комп'ютер як тренажер;
- здійснювати постійний й неперервний контроль за процесом засвоєння знань;
- вивільнити час для творчої роботи та індивідуальної роботи з учнями;
- зробити більш ефективною самостійну роботу учнів.

З використанням Веб-квестів учні одержують можливість:

– вести роботу в зручному режимі; повернутися до раніше вивченого матеріалу, одержувати необхідну допомогу, переривати процес навчання в довільному місці, а потім до нього повернутися;

– легше долається бар'єр психологічного характеру (несміливість, боязливість та ін.);

– обробляти необхідні вміння і навички до необхідного рівня.

Технологія Веб-квест – це принципово нова організація навчального процесу, нова дидактична модель технології навчання. Використання цієї технології має значний вплив на всі компоненти навчального процесу: змінюється сам характер, місце і методи спільної діяльності між учителем та учнями; співвідношення дидактичних функцій; ускладнюються програми і методики викладання різних дисциплін; видозмінюються методи і форми проведення занять.

При цьому необхідно пам'ятати, що впровадження ІКТ у навчальний процес створює лише можливість, умови для підвищення його якості, гнучкості, ефективності.

XXI століття вимагає нових підходів до освіти. Навчання має бути розвивальним у плані розвитку самостійного, критичного і творчого мислення. Для цього необхідне широке інформаційне поле діяльності, різноманітні джерела інформації, погляди, точки зору на одну й ту саму проблему, що спонукають до самостійного мислення, пошуку власної аргументованої позиції.

Як зазначає О. А. Казановського, застосуванням технології веб-квестів на уроках досягаються різні цілі.

Навчальні:

- формування умінь і навичок інформаційної діяльності;
- навчання навичкам отримання і відправлення електронної пошти, створення презентацій;
- навчання збору і аналізу матеріалів з різних джерел;

- навчання вмінню вибудовувати ланцюжок доказів і робити обґрунтовані висновки;
- навчання грамотної організації матеріалу з метою підвищення ефективності усного та письмового повідомлення;
- навчання вмінню знаходити кілька способів вирішення проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір.

Розвиваючі:

- розвиток інтересу до предмета, інформатики та інших галузей знань;
- підвищення мотивації навчання і якості засвоєння знань по предмету, що вивчається;
- формування потреби в регулярному читанні наукової, науково-популярної та художньої літератури (в тому числі опублікованій в Інтернеті);
- вдосконалення навичок аналізу художнього тексту на прикладі конкретного твору;
- розвиток критичного мислення, вміння встановлювати логічні зв'язки між подіями і явищами;
- розвиток комунікативних умінь і навичок публічного виступу;
- використання інформаційного простору мережі Інтернет для матеріалу;
- розвиток потреби використання інформаційного простору мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності;
- вдосконалення навичок роботи в комп'ютерних програмах;
- формування вміння працювати в команді, досягати компромісу.

Виховні:

- виховання культури спілкування і комунікативних навичок учнів;
- виховання культури публічного виступу;
- виховання культури спілкування в мережі Інтернет.

Підкреслимо, що особливістю веб-квестів є те, що частина інформації або вся інформація, представлена на сайті для самостійної або групової роботи учнів, знаходиться на різних веб-сайтах. Завдяки чинним гіперпосиланнями, учасники

квесту цього не відчують, працюючи в єдиному інформаційному просторі, для якого не є суттєвим фактором точне місцезнаходження тієї чи іншої порції навчальної інформації. Учні даються завдання зібрати матеріали в Інтернеті по тій чи іншій темі, вирішити будь-яку проблему, використовуючи ці матеріали. Посилання на частину джерел даються вчителем, а частину вони можуть знайти самі, користуючись звичайними пошуковими системами. По завершенні квесту учасники або представляють власні веб-сторінки по даній темі, або якісь інші творчі роботи в електронній, друкованої або усній формі.

Для проведення веб-квесту необхідна певне забезпечення: комп'ютерний клас для виконання роботи, доступ в Інтернет, пакет MS Office, мультимедіа.

Вимоги до рівня підготовки учнів для проходження веб-квесту:

- учні повинні знати зміст навчального матеріалу;
- вміти інтерпретувати вивчене на основі особистісного сприйняття;
- працювати з довідковим апаратом книги, різними джерелами інформації;
- вміти аргументовано формулювати своє ставлення до матеріалу, відстоювати свою позицію;
- вміти працювати з файлами (створювати, копіювати, здійснювати пошук);
- вміти застосовувати текстовий редактор для редагування і форматування текстів;
- вміти створювати типові документи на комп'ютері;
- вміти створювати мультимедійні комп'ютерні презентації;
- вміти подорожувати по Всесвітній павутині.

Використання інформаційних технологій в освітньому і навчальному процесі є ефективним засобом активізації пізнавальної, рефлексивної діяльності учнів, підвищення навчальної мотивації.

Сьогодні вже важко уявити роботу освітнього закладу без доступу до глобального інформаційного простору. Інтернет є універсальним засобом пошуку інформації та передачі знань. Багато вчителів вивчають і розробляють нові

методики навчання, в тій чи іншій мірі орієнтовані на Інтернет. Освоюючи нові методи, педагоги намагаються їх поєднувати з елементами інших, сучасних технологій.

З точки зору проектної діяльності при роботі над веб-квестом його учаснику потрібні навички пошуку, аналізу інформації, вміння зберігати, передавати, порівнювати і на основі порівняння синтезувати нову інформацію.

Учень вчиться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію, часто опиняється в ситуації вибору. Він сам аналізує кожен крок свого вчення, шукає причини виниклих труднощів, знаходить шляхи виправлення помилок. Йому надається право вибору способів діяльності, висування пропозицій, гіпотез. Почуття свободи вибору робить діяльність осмисленою, свідомою, продуктивною і більш результативною. На закінчення хочеться повторити висловлювання російського релігійного філософа, письменниці Олени Іванівни Реріх, наведене у Вступі: «Чим вище і далі кожен з нас йде, тим ясніше бачить, що межі досягнень досконалості не існує. Справа не в тому, якої висоти ти досягнеш сьогодні, а в тому, щоб рухатися вперед разом з вічним рухом життя».

6. ТЕХНОЛОГІЯ «ВЕБ-КВЕСТУ» В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НУШ

Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». А хто не хоче відставати, мусить рухатися вперед, і не зупинятися, досягнувши вершини, а підійматися вище. У цьому й полягає основна місія сучасного учителя. Вже не достатньо бути на уроці та поза ним актором, режисером, діловодом, диригентом, дипломатом, психологом, новатором і компетентним фахівцем.

Модель сучасного вчителя передбачає готовність до застосування нових освітянських ідей, здатність постійно навчатися, бути у постійному творчому пошуку.. Бурхливий розвиток програмно-технічних засобів створення, збереження

й обробки інформації у світі дедалі швидше змінює орієнтації сучасного суспільства. Входження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у різні сфери діяльності людини не оминає і галузь освіти. Дуже важливо організувати процес навчання так, щоб дитина активно, з цікавістю і захопленням працювала на уроці, бачила плоди своєї праці і могла їх оцінити. Завдання вчителя сьогодні — ширше поглянути на зміст і методи навчання, навченості зі свого предмету, ввести у канву традиційних умінь з предмета ті, яких сьогодні бракує учням. Безумовно, саме з цією метою учителі української мови та літератури використовують на своїх уроках презентації, відео, сторінки спеціальних навчальних порталів, диски з навчальними програмами, рекомендовані Міністерством освіти, організовують роботу з учнями під своїм керівництвом в Інтернеті.

Одним із способів цільового використання глобальної мережі на уроках словесності є веб-квест, який можна віднести як до методу проблемного навчання, так і до методу проектного навчання одночасно. Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках. Веб-квест дає можливість учням ефективно використовувати інформацію, яку вони знаходять у мережі. Веб-квест - це технологія орієнтована на учнів, занурених у процес навчання, яка розвиває їх критичне мислення. Особливістю веб-квестів є те, що частина інформації або вся інформація, розміщена на сайті для індивідуального та групового ознайомлення, знаходиться насправді на різних веб-сайтах. Завдяки гіперпосиланням користувачі цього не відчують, а працюють в єдиному інформаційному просторі. Підсумком роботи над веб-квестом може бути як створення нових веб-сторінок з даної теми, так і інші творчі роботи в електронній, усній чи друкованій формі. Завдяки конструктивному підходу до навчання, учні не лише добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а також скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання. Це технологія, яка дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти чоловік), розвиває конкурентність і лідерські якості.

Веб-квест містить такі основні елементи: — вступ, у якому обов'язково вказуються терміни проведення роботи і надається вихідна ситуація або завдання; — посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для веб-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів; — поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками та ін.; — висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок.

На першому етапі викладач проводить підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну проблему. Завдання веб-квеста є окремими блоками питань і переліками адрес в Інтернеті, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту учень розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усієї інформації, яку він знаходить. Ця стадія веб-квесту має найбільший розвивальний потенціал: при пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, уміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно. Певне керування процесом з боку викладача може проводитися через надання списку запитань, поширення прикладів, схем.

Наступним є етап оформлення результатів, у межах якого відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір значимої інформації і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу. Обговорення результатів роботи над веб-квестами можна провести у вигляді конференції, щоб учні мали можливість продемонструвати власний практичний доробок. Результати веб-квеста для звіту можуть мати різноманітні форми: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ, який містить аналіз неоднозначної ситуації, повідомляє основні тези і спонукає користувачів додати власні коментарі або не погодитися з авторами;

проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі Інтернет. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості як відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка і уміння виступати перед аудиторією. Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-квестом в мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей: учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Завершальним етапом є оцінювання, однак обов'язковим для веб-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, новаторством та інше). В оцінці підсумовується досвід, який був отриманий учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою технології веб-квест. У завданнях з деяких тем логічним є включення до заключної частини риторичних питань, які стимулюватимуть активність пошукової роботи.

Якою ж є структура уроку веб-квесту? Початок уроку має основні, характерне для інших уроків, елементи: організаційна частина, мотивація навчальної діяльності, актуалізація опорних знань. Викладення нового матеріалу відбувається за схемою: завдання - питання - робота з Інтернет-ресурсами - повернення до питання, аналіз отриманої інформації - перехід до наступного питання. Давши відповіді на кожне з питань, отримуємо результат, тобто вирішене завдання, яке ставилось на початку.

При підготовці та проведенні такого уроку важливо чітко усвідомити роль кожного учасника навчально-виховного процесу та розподілити їх обов'язки для досягнення максимальної ефективності.

Роль учня:

- сформулювати відомі умови завдання;
- визначити необхідні, але невідомі відомості; знайти їх;

— проаналізувати, обробити, узагальнити й обговорити виявлену інформацію; вирішити, наскільки з урахуванням знайдених відомостей поле завдання втратило (чи придбало) проблемний характер;

— узагальнити відшукану інформацію;

— оформити результати роботи.

Роль вчителя:

— надає декілька посилань на бажані Інтернет-ресурси, які зададуть інтонацію, акценти пошуку;

— наводить декілька культурних зразків, які служать орієнтиром для порівняння та можуть показувати спектр думок з проблеми;

— розробляє бланки з чітким формулюванням критеріїв оцінювання;

— контролює процес пошуку.

Рекомендації до проведення веб-квесту:

— визначте ключові слова для пошуку (чи слід їх змінювати на різних етапах розв'язання);

— знайдіть необхідну інформацію в мережі Інтернет;

— проаналізуйте й обговоріть знайдену інформацію;

— при необхідності – відкоригуйте ключові слова та повторіть пошук;

— сформулюйте висновок і обговоріть його (чи відповіли Ви на всі підпитання? Якщо ні – повторіть ще один цикл пошуку й обробки інформації)

Використання методики веб-квесту має такі переваги:

— Методика веб-квестів активізує навчальний процес, сприяє підвищенню індивідуалізації навчання і його якості.

— Веб-квест - одна із найбільш ефективних моделей використання Інтернету в навчальному процесі.

— Веб-квест - проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

— Веб-квест - це формат уроку орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.

— Веб-квест – це дидактична структура, в рамках якої викладач удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час.

Викладач перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і обробки інформації. Така діяльність перетворює учнів на активних суб'єктів навчальної діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але і відповідальність за результати цієї діяльності і їх презентацію. Ця методика є сучасною та перспективною, має ряд переваг, заслуговує на широке впровадження в навчально-виховний процес.

Впевнений, що той вчитель, який спробує створити хоча б один веб-квест з учнями, зразу побачить у своїх школярів позитивні зміни (їх активність, колективізм, рівень і якість спілкування «наживо», без Інтернету...), бо робота ця і корисна, і цікава, і така, що дійсно активізує навчальну діяльність дітей.

7. ВИХОВАННЯ КОМПЕТЕНТНОЇ ОСОБИСТОСТІ НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ЗАСОБАМИ SMART-ТЕХНОЛОГІЙ

Не секрет, що в сучасній школі – масовій чи інноваційній – питання компетентності, життєвої стратегії особистості, життєвого самовизначення, смислу життя, життєвого успіху здебільшого перебувають на периферії педагогічної діяльності.

Недооцінюється право дитини на вільне самовизначення і самореалізацію, не стала нормою й практика допомоги дитині у розв'язанні її індивідуальних життєвих проблем. Відсутня діагностична система вивчення життєвого світу дитини, рівня її розвитку й саморозвитку, духовного становлення, здійснення педагогічної корекції.

До особливостей впровадження акмеологічного підходу у навчальний процес з фізичної культури необхідно віднести наявність ряду етапів:

1. Діагностичний: спостереження за навчальною діяльністю учнів, за позитивними або негативними змінами у процесі контролю та оцінювання навчальних досягнень; перехід від зовнішнього контролю й оцінювання до самооцінювання.

2. Мотиваційно – стимулювальний: спостереження і стимулювання розвитку внутрішньої мотивації та ціннісних орієнтацій учнів, спрямованих на розкриття і реалізацію власного потенціалу в процесі засвоєння фізкультурної освіти, досягнення власного акме.

3. Інформаційно-контрольний: збирання та аналіз інформації про причини недостатнього використання учнями власного потенціалу в процесі засвоєння змісту фізкультурної освіти.

4. Прогнозувальний: відстеження процесу переходу сутнісних можливостей учнів в актуальні, перехід від актуалізації до самопрогнозування.

5. Проектувальний: спостереження та корекція проектувальної діяльності учнів; перехід від проектування і планування до самореалізації власних програм фізичного розвитку та самовдосконалення.

Зазначені етапи на різних ступенях реалізуються, але мають певну специфіку з урахуванням функцій кожного ступеня навчання а також особливостей змісту фізкультурної освіти.

В практиці фізичного виховання є вже певний досвід використання ІКТ у навчальному процесі. Зокрема, Міністерство освіти, науки, молоді та спорту України рекомендує фахівцям з фізичного виховання дітей і підлітків електронні посібники, які надають можливість використовувати матеріал в інтерактивному режимі на уроках або під час тренування.

Сучасний урок фізичної культури значно виграє за умов грамотного узгодження нових інформаційних можливостей і традиційної системи навчання, що спиятиме створення акмеологічного простору учня.

Онлайнні сервіси від Google мають ряд переваг, що дає можливість використовувати їх у будь-якому освітньому середовищі, де є мережа Інтернет, а саме: хмарні технології не вимагають витрат на придбання та обслуговування спеціального програмного забезпечення; робота з документами можлива за допомогою будь-якого пристрою, що підтримує роботу в Інтернеті (зокрема, іде співпраця з APPLE технологіями); спільний доступ до файлів в хмарі.

Отже, переваги, які надають онлайнні сервіси, полягають у підвищенні ефективності здійснення контролю знань учнів, можливості їх використання у дистанційному навчанні та самостійній роботі учня.

8. ВИКОРИСТАННЯ ДОДАТКІВ ДЛЯ IPAD НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

В практиці фізичного виховання є вже певний досвід використання ІКТ у навчальному процесі. Зокрема, Міністерство освіти, науки, молоді та спорту України рекомендує фахівцям з фізичного виховання дітей і підлітків електронні посібники, які надають можливість використовувати матеріал в інтерактивному режимі на уроках або під час тренування.

Сучасний урок фізичної культури значно виграє за умов грамотного узгодження нових інформаційних можливостей і традиційної системи навчання.

Планшетний комп'ютер ми використовуємо для забезпечення оперативного психолого-педагогічного супроводу діяльності учнів під час підготовки до уроку, безпосередньо в ході уроку та після його завершення.

Використання планшетного комп'ютера в забезпеченні навчально-виховного процесу з фізичного виховання учнів є доцільним, адже він поєднує можливості проектора та навчального посібника, план є компактним й оперативним носієм вкрай необхідної для вчителя дидактичної інформації. (Малюнок)

Під час планування означеного уроку постає питання — як показати матеріал. За цією позицією виокремлено певні етапи опанування учнями «спортивно- комп'ютерних умінь і навичок». А саме:



візуальний — перегляд учнями техніки рухової дії у виконанні відомих спортсменів; «збирання пазла» — окремих частин рухової дії до цілісної рухової дії;



технічний — передбачає використання відеоапаратури для зйомок процесу виконання рухової дії самими учнями, а потім — перегляд цих матеріалів і аналіз за допомогою функції

аналітичний — спрямованість дій учителя й учнів на рефлексивну діяльність, прийняття рішення залежно від стану, ситуації тощо.

Слід ретельно продумати місце і час уроку, коли планується використання планшета.



Схеми використанні ІКТ на уроці фізичної культури в підготовчій (рис. 1), основній (рис. 2) і заключній (рис. 3) частинах.

Доцільно використовувати додатки для iPad у процесі закріплення теоретичних знань учнів.

Застосування в ході уроку комп'ютерних тестів і завдань та діагностичних комплексів дозволяє вчителю отримувати об'єктивну інформацію про якість засвоєння навчального матеріалу, а також оперативно скоректувати складність завдання в залежності від рівня рухової підготовленості кожного учня. Для учня є надзвичайно важливим те, що відразу після виконання завдання або тесту (коли інформація ще не втратила актуальність) він отримує об'єктивні результати впливу виконаного рухового завдання із зазначенням типових помилок, що вдається робити менш ефективно, наприклад, під час усного опитування в заключній частині уроку.

Переваги такого підходу: оцінювання якості виконання завдання учнем стає більш об'єктивним; фіксується детальна картина успіхів і невдач учня використання ІКТ дозволяє успішно поєднувати фізичну і розумову роботу учнів на уроці, розвивати інтелектуальні й творчі здібності школяра, розширювати межі світосприймання учнів.

Сучасні можливості комп'ютерного забезпечення дозволяють вчителю разом з учнем отримувати задоволення від процесу пізнання своїх фізичних і рухових здібностей, "розширюючи" стіни спортивної зали не тільки силою уяви, а й завдяки новітнім технологіям зануритися в яскравий світ фізичної культури і спорту.

9.МОДЕЛІ СУЧАСНИХ УРОКІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

ВЕБ-КВЕСТ «ФУТБОЛ»

Модуль: Футбол.

Мета: Удосконалити вміння та навички під час вивчення модулю «Футболу»

Завдання уроку:

1. Повторити техніку пересування та техніку володіння м'яча;
2. Повторити техніку виконання удару по м'ячу на точність.
3. Навчати техніці зупинки м'яча внутрішньою стороною підйому.
4. Удосконалювати в техніці виконання елементів футболу засобами ігор з елементами футболу.

Тип уроку: комбінований (за технологією «веб-квест»)

Місце проведення: спортивний зал.

Інвентар: Футбольні м'ячі, планшети, мультимедійний проектор, секундомір.

Тривалість уроку: 45хв

№ п/п	Зміст уроку	Дозування	Організаційно-методичні вказівки
Підготовча частина уроку(10-15хв.)			
	Шикування в шеренгу. Шикуйсь, рівняйсь, струнко.	1хв	фронтальний метод
	Привітання. Актуалізація	2хв	

	Мотивація Повідомлення завдань уроку Вимірювання ЧСС		
	Ходьба: звичайна; на носках, м'яч в горі; на п'ятках, м'яч за голову; на зовнішній стороні ступні, м'яч вперед; на внутрішній стороні ступні, м'яч за спину; - в повному присіді м'яч перед собою;	2хв	 звернути увагу на правильну поставу, спина рівно, руки не згинати, дотримуватись вказаної дистанції.
.	Біг: звичайний; з високим підніманням стегна; приставними кроками; із закиданням гомілки назад – назовні; правим та лівим боком з імітацією удару по м'ячу прискорення; «човниковий біг» 4х9 м	2хв	По свистку виконують зупинки: один сигнал- зупинка кроком і повороти навколо упорної ноги; Два сигнали- зупинка стрибком та повороти навколо будь якої ноги.

.	Комплекс вправ з м'ячем в русі; 1. «Піаніно» 2. Дриблінг пальцями рук. 3. Інтенсивні удари по мячу 4. Оберти навколо голови; 5. Оберти навколо тулуба; 6. Махові рухи вліво та вправо; 7. Оберти навколо колін; 8. Оберти м'яча вісімкою навколо ніг.	Зхв	На кожен рахунок виконуємо натискання кожним пальцем на м'яч. 1-4 піднімання м'яча в гору, на 1-4 опускання м'яча вниз; На кожен рахунок виконуємо удари по м'ячу правою та лівою рукою. Колові оберти вліво та в право; Колові оберти вліво та в право; Руки прямі; Виконання без зорового контролю; Намагатися виконувати без зорового контролю.
---	--	-----	--

.	Спеціальні вправи баскетболіста з використання координційної драбинки: Біг з високим підніманням стегон; Біг з високим підніманням стегон правим (лівим) боком; Біг приставними кроками правим (лівим) боком в кожну клітинку; Вимірювання ЧСС.	3хв	Слідкувати за правильністю виконання вправ, звертати увагу на частоту кроків та роботу рук.
Основна частина уроку (25-30 хв.)			
.	Ведення м'яча правою та лівою рукою з положення сидячи.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.
.	Ведення м'яча правою та лівою рукою у середній стійці баскетболіста.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.
.	Ведення м'яча правою та лівою рукою у середній стійці баскетболіста з просування вперед та назад.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.
.	Біг з закиданням гомілок назад з поєднанням ведення м'яча правою та лівою рукою.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.

.	Біг з високим підніманням стегон з поєднанням ведення м'яча правою та лівою рукою.	2хв	
.	Передачі м'яча в парах : Однією рукою від грудей (правою та лівою); Двома руками від грудей; Двома руками з-за голови; Однією рукою від підлоги (правою та лівою);	7хв	Передачі м'яча виконувати чітко в руки партнеру. Звертати увагу на роботу рук та ніг.
.	Ведення м'яча по прямій та змійкою.	3хв	Ведення виконуємо без зорового контролю, партнери виконують роль пасивного захисника.
.	Передачі м'яча в парах в русі з подальшим виконанням подвійного кроку на кільце.	5хв	Передачі виконуємо будь яким способом, не допускати пробіжок під час подвійного кроку
Заклучна частина уроку (5 хв.)			

.	Шикування.	10с	в одну шеренгу
.	Проведення тестування в групах з використанням додатка «NearPod»	4хв	фронтальний метод
.	Домашнє завдання: вправи на силу: згинання і розгинання рук в упорі лежачи: хлопці 2* 15-25 разів; дівчата: 2*10-12 разів.	30с	індивідуальний метод
.	Організований вихід з залу.	2 0с	в колону по одному

Коментар до використання технології «веб-квест»

Учні класу отримують посилання на сайт «веб-квесту» <https://palyuh.wixsite.com/futbol> та ознайомлюються з його основними частинами.



Детально аналізують інструкцію.

Футбол ВЕБ_КВЕСТ

Головна Вступ Інструкція Критерії оцінювання Ролі Завдання Звіт

Інструкція

1. Познайомтесь з темою та проблемою квесту.
2. Виберіть одну із запропонованих ролей (вкладка Ролі).
3. Ознайомтесь з завданнями своєї ролі.
4. Ознайомтесь з критеріями оцінки вашого звіту.
5. Дослідіть інформаційні ресурси відповідно своєї ролі.
6. Пройдіть етапи квесту.
7. Обговоріть результати роботи в команді.
8. Оформіть звіт у вигляді інформаційного буклету та відеофільму.

Етапи веб-квесту

Етап 1

Теоретичний

1. Знайти теоретичні відомості з даної теми згідно своєї ролі.
2. Опрацювати поданий матеріал.

Етап 2

Практичний

1. Виконати практичні завдання.
2. Продемонструвати результати роботи.

Знайомляться з критеріями оцінювання.

Футбол ВЕБ_КВЕСТ

Головна Вступ Інструкція Критерії оцінювання Ролі Завдання Звіт

Критерії оцінювання

Зміст	Оцінка
Тема самостійно вивчена, учні відповідають на додаткові запитання з теми, успішно виконаний практичний етап підготовлений звіт з теми.	12
Вивчена тема, підготовлений звіт, розв'язаний практичний етап.	10
Вивчена тема, розв'язано практичний етап.	8
Тема не вивчена, звіт відсутній, розв'язано практичний етап.	6

Учні об'їздуються в групи, розділяють ролі та виконують завдання згідно квесту.

Футбол ВЕБ-КВЕСТ

Головна Вступ Інструкція Критерії оцінювання Ролі Завдання Звіт

Клас ділиться на 4 сектори

Сектор 1 Сектор 2 Сектор 3 Сектор 4

1. Опрацювати матеріал з історії виникнення футболу:
[Інтернет-ресурси](#)

2. Познайомитися з виконанням основних технік гри у футбол:
- ведення м'яча по прямій внутрішньою стороною ступні
- передача м'яча внутрішньою стороною ступні

3. Переглянути відео "Як козаки у футбол грали". Визначити, які з відомих вам технік використовувалися у відеоматеріалі.

Кожна група переглядає відео урок, згідно вказаної послідовності: Сектор 1, Сектор 2 і т.д. Завдання розділені на 2 частини: теоретичну та практичну. Відповідно кожна група отримує свою послідовність виконання завдань.

Футбол ВЕБ-КВЕСТ

Головна Вступ Інструкція Критерії оцінювання Ролі Завдання Звіт

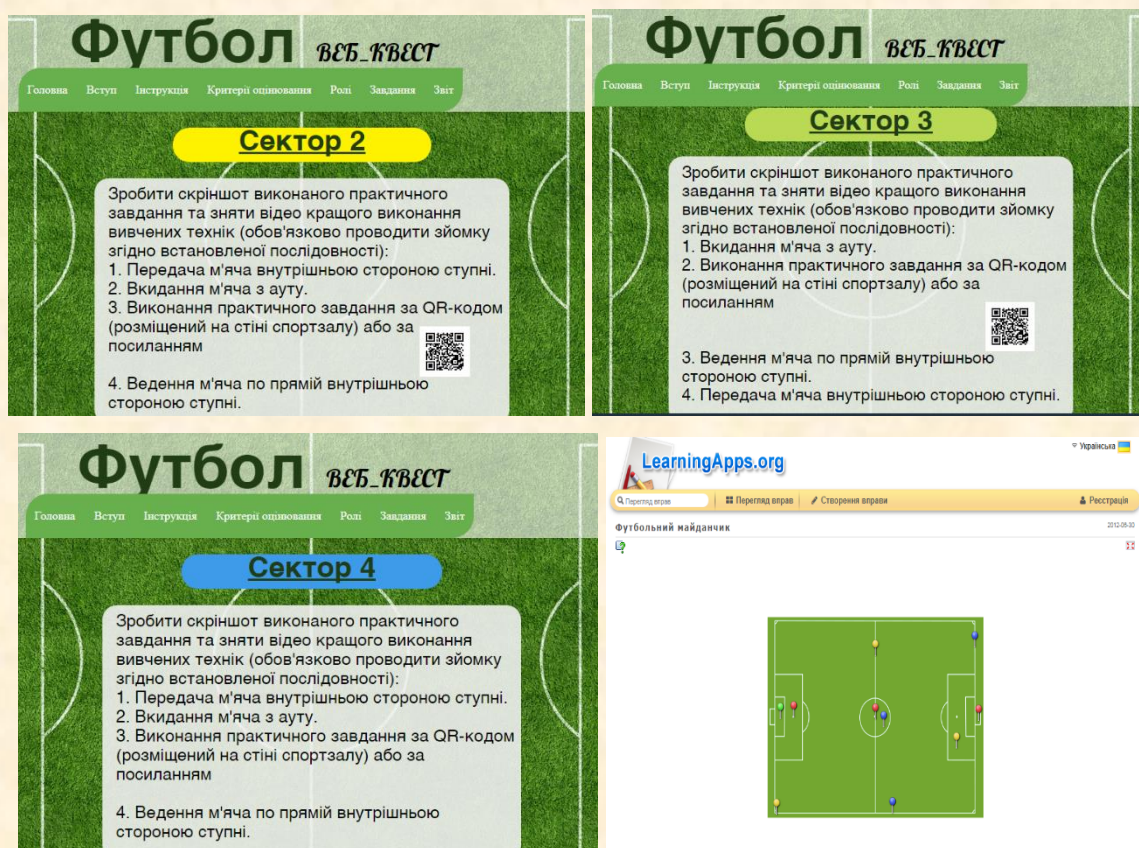
Практичний етап

1. Вивчення та відпрацювання окремих частин технік гри у футбол (під керівництвом вчителя).
2. Виконання завдання згідно секторів.
3. Створення інформаційного буклету з теми "Футбол".
4. Створення відеоролика "Наші перші кроки гри у футбол".
5. Завантаження матеріалів на Google Диск.

Сектор 1

Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік (обов'язково проводити зйомку згідно встановленої послідовності):

1. Ведення м'яча по прямій внутрішньою стороною ступні.
2. Передача м'яча внутрішньою стороною ступні.
3. Вкидання м'яча з ауту.
4. Виконання практичного завдання за QR-кодом (розміщений на стіні спортзалу) або за посиланням



Звіт виконаних завдань учні подають до Google Classroom.

ВЕБ-КВЕСТ «БАСКЕТБОЛЬНИЙ КОШИК»

Модуль: Баскетбол.

Мета: Удосконалити вміння та навички під час вивчення модулю «Баскетболу»

Завдання уроку:

Повторити зупинки баскетболіста кроком та стрибком, повороти на місці.

Удосконалювати вміння та навички ведення м'яча почергово правою та лівою рукою по прямій та зі зміною напрямку руху.

Закріпити навички виконувати ловіння та передач м'яча.

Виховувати почуття колективізму під час роботи в групах.-

Тип уроку: комбінований (за технологією «веб-квест»)

Місце проведення: спортивний зал.

Інвентар: Баскетбольні м'ячі, планшети, мультимедійний проектор, секундомір.

Тривалість уроку: 45хв

№ п/п	Зміст уроку	Дозування	Організаційно-методичні вказівки
Підготовча частина уроку(10-15хв.)			
	Шикування в шеренгу. Шикуйсь, рівняйсь, струнко.	1хв	фронтальний метод
	Привітання. Актуалізація Мотивація Повідомлення завдань уроку Вимірювання ЧСС	2хв	
	Ходьба: звичайна; на носках, м'яч в горі; на п'ятках, м'яч за голову; на зовнішній стороні ступні, м'яч вперед; на внутрішній стороні ступні, м'яч за спину; - в повному присіді м'яч перед собою;	2хв	 звернути увагу на правильну поставу, спина рівно, руки не згинати, дотримуватись вказаної дистанції.

.	Біг: -в повільному темпі з м'ячем в руках;	2хв	По свистку виконують зупинки: один сигнал- зупинка кроком і повороти навколо упорної ноги; Два сигнали- зупинка стрибком та повороти навколо будь якої ноги.
.	Комплекс вправ з м'ячем в русі; 1. «Піаніно» 2. Дриблінг пальцями рук. 3. Інтенсивні удари по мячу 4. Оберти навколо голови; 5. Оберти навколо тулуба; 6. Махові рухи вліво та вправо; 7. Оберти навколо колін; 8. Оберти м'яча вісімкою навколо ніг.	3хв	На кожен рахунок виконуємо натискання кожним пальцем на м'яч. 1-4 піднімання м'яча в гору, на 1-4 опускання м'яча вниз; На кожен рахунок виконуємо удари по м'ячу правою та лівою рукою. Колові оберти вліво та в право; Колові оберти вліво та в право; Руки прямі; Виконання без зорового контролю;

			Намагатися виконувати буз зорового контролю.
.	Спеціальні вправи баскетболіста з використання координційної драбинки: Біг з високим підніманням стегон; Біг з високим підніманням стегон правим (лівим) боком; Біг приставними кроками правим (лівим) боком в кожну клітинку; Вимірювання ЧСС.	3хв	Слідкувати за правильністю виконання вправ, звертати увагу на частоту кроків та роботу рук.
Основна частина уроку (25-30 хв.)			
.	Ведення м'яча правою та лівою рукою з положення сидячи.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.
.	Ведення м'яча правою та лівою рукою у середній стійці баскетболіста.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.
.	Ведення м'яча правою та лівою рукою у середній стійці баскетболіста з просування вперед та назад.	2 хв	Намагатись виконувати ведення без зорового контролю.
.	Біг з закиданням гомілок назад з поєднанням ведення м'яча правою та лівою рукою.	2 хв	Намагатись виконувати ведення

			без зорового контролю.
.	Біг з високим підніманням стегон з поєднанням ведення м'яча правою та лівою рукою.	2хв	
.	Передачі м'яча в парах : Однією рукою від грудей (правою та лівою); Двома руками від грудей; Двома руками з-за голови; Однією рукою від підлоги (правою та лівою);	7хв	Передачі м'яча виконувати чітко в руки партнеру. Звертати увагу на роботу рук та ніг.
.	Ведення м'яча по прямій та змійкою.	3хв	Ведення виконуємо без зорового контролю, партнери виконують роль пасивного захисника.
.	Передачі м'яча в парах в русі з подальшим виконанням подвійного кроку на кільце.	5хв	Передачі виконуємо будь яким способом, не допускати пробіжок під час подвійного кроку

Заключна частина уроку (5 хв.)			
.	Шикування.	10с	в одну шеренгу
.	Проведення тестування в групах з використанням додатка «NearPod»	4хв	фронтальний метод
.	Домашнє завдання: вправи на силу: згинання і розгинання рук в упорі лежачи: хлопці 2* 15-25 разів; дівчата: 2*10-12 разів.	30с	індивідуальний метод
.	Організований вихід з залу.	2 0с	в колону по одному

Коментар до використання технології «веб-квест»

Учні класу отримують посилання на сайт «веб-квесту» <https://palyuh.wixsite.com/basketbol> та ознайомлюються з його основними частинами.



Детально аналізують інструкцію.

Баскетбол ВЕБ-КВЕСТ

Головна	Вступ	Інструкція	Критерії оцінювання	Ролі	Завдання	Звіт
---------	-------	------------	---------------------	------	----------	------

Інструкція

1. Познайомтесь з темою та проблемою квесту.
2. Виберіть одну із запропонованих ролей (вкладка Ролі).
3. Ознайомтесь з завданнями своєї ролі.
4. Ознайомтесь з критеріями оцінки вашого звіту.
5. Дослідіть інформаційні ресурси відповідно своєї ролі.
6. Пройдіть етапи квесту.
7. Обговоріть результати роботи в команді.
8. Оформіть звіт у вигляді інформаційного буклету та відеофільму.

Етапи веб-квесту

Етап 1

Теоретичний

1. Знайти теоретичні відомості з даної теми згідно своєї ролі.
2. Опрацювати поданий матеріал.

Етап 2

Практичний

1. Виконати практичні завдання.
2. Продемонструвати результати роботи.

Знайомляться

з

критеріями

оцінювання.

Баскетбол ВЕБ_КВЕСТ

Головна Вступ Інструкція Критерії оцінювання Ролі Завдання Звіт

Критерії оцінювання

Зміст	Оцінка
Тема самостійно вивчена, учні відповідають на додаткові запитання з теми, успішно виконаний практичний етап підготовлений звіт з теми.	12
Вивчена тема, підготовлений звіт, розв'язаний практичний етап.	10
Вивчена тема, розв'язано практичний етап.	8
Тема не вивчена, звіт відсутній, розв'язано практичний етап.	6

Учні об'єднуються в групи, розділяють ролі та виконують завдання згідно квесту.

Баскетбол ВЕБ_КВЕСТ

Головна Вступ Інструкція Критерії оцінювання Ролі Завдання Звіт

Ознайомитися з технікою виконання вправ Робота в парах

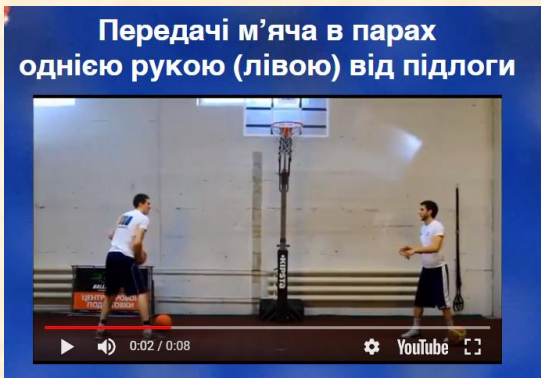
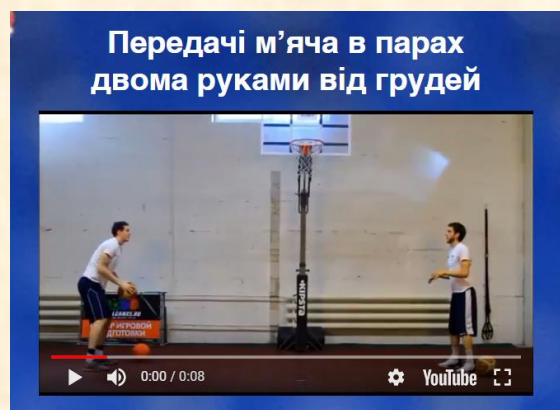
В кожному секторі 4 ролі

Теоретичний етап Практичний етап

Баскет 1 Баскет 2 Баскет 3
Баскет 4 Баскет 5 Баскет 6

Теоретичний етап Практичний етап

Кожна група переглядає відео урок, згідно вказаної послідовності: Баскет 1, Баскет 2 і т.д.



Завдання розділені на 2 частини: теоретичну та практичну.

Теоретичний етап

- Опрацювати матеріал з історії виникнення баскетболу:
Інтернет-ресурси
1 2 3 4 5 Дивитись
- Познайомитися з виконанням основних технік гри в баскетбол, що розміщені на вкладці Ролі.
- Переглянути новини баскетболу України.
- Проаналізувати відео-жарт, зробивши анімаційну анаграму до даного матеріалу.



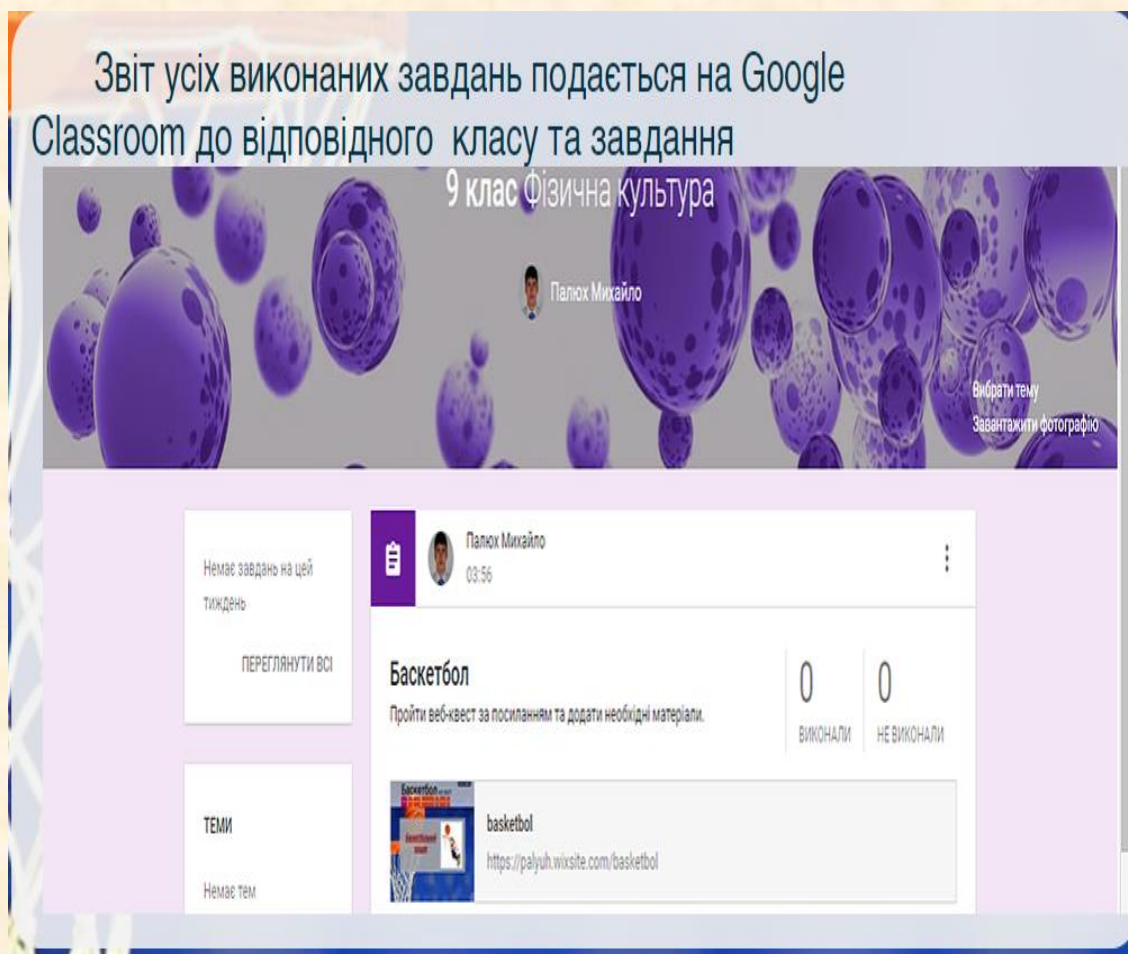
Практичний етап

- Вивчення та відпрацювання окремих частин технік гри у баскетбол (під керівництвом вчителя).
- Виконання завдання згідно баскетів.
- Створення інформаційного буклету з теми "Баскетбол".
- Створення соціальної реклами "Баскет-перемога".
- Завантаження матеріалів на Google Диск.

Відповідно кожна група отримує свою послідовність виконання завдань.

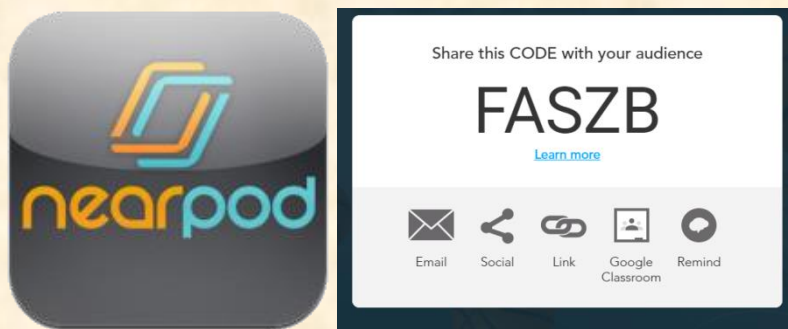
 Баскет 1	 Баскет 2
Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік: 1. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від грудей. 2. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від грудей. 3. Передача м'яча в парах двома руками від грудей. 4. Передача м'яча в парах двома руками з-за голови. 5. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від підлоги. 6. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від підлоги. 4. Виконання інтерактивних вправ learning apps за QR-кодами.	Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік: 1. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від грудей. 2. Передача м'яча в парах двома руками від грудей. 3. Передача м'яча в парах двома руками з-за голови. 4. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від підлоги. 5. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від підлоги. 6. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від грудей. 7. Виконання інтерактивних вправ learning apps за QR-кодами.
 Баскет 3	 Баскет 4
Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік: 1. Передача м'яча в парах двома руками від грудей. 2. Передача м'яча в парах двома руками з-за голови. 3. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від підлоги. 4. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від підлоги. 5. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від грудей. 6. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від грудей. 7. Виконання інтерактивних вправ learning apps за QR-кодами.	Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік: 1. Передача м'яча в парах двома руками з-за голови. 2. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від підлоги. 3. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від підлоги. 4. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від грудей. 5. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від грудей. 6. Передача м'яча в парах двома руками від грудей. 7. Виконання інтерактивних вправ learning apps за QR-кодами.
 Баскет 5	 Баскет 6
Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік: 1. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від підлоги. 2. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від підлоги. 3. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від грудей. 4. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від грудей. 5. Передача м'яча в парах двома руками від грудей. 6. Передача м'яча в парах двома руками з-за голови. 7. Виконання інтерактивних вправ learning apps за QR-кодами.	Зробити скріншот виконаного практичного завдання та зняти відео кращого виконання вивчених технік: 1. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від підлоги. 2. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від грудей. 3. Передача м'яча в парах однією рукою (лівою) від грудей. 4. Передача м'яча в парах двома руками від грудей. 5. Передача м'яча в парах двома руками з-за голови. 6. Передача м'яча в парах однією рукою (правою) від підлоги. 7. Виконання інтерактивних вправ learning apps за QR-кодами.

Звіт виконаних завдань учні подають до Google Classroom.



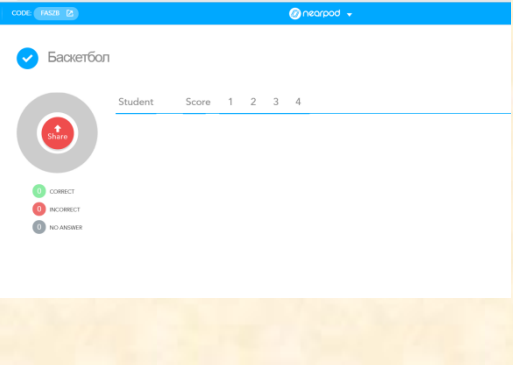
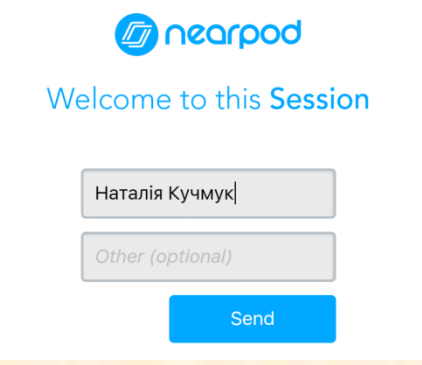
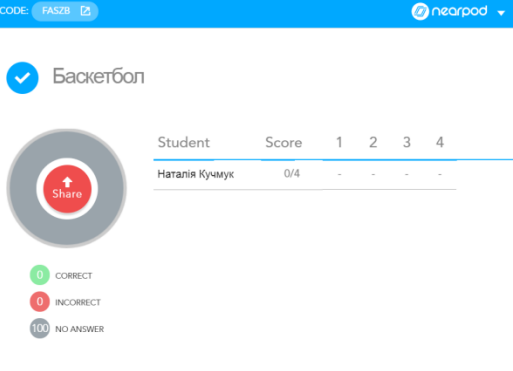
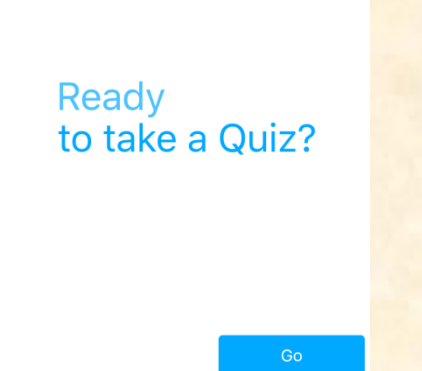
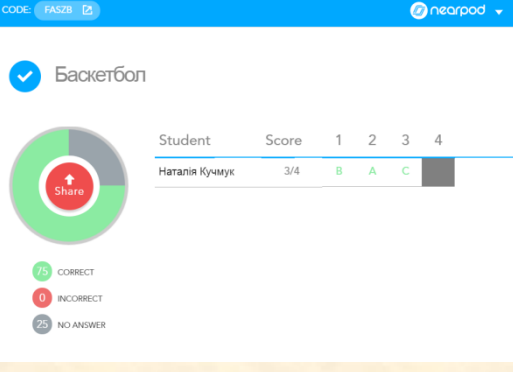
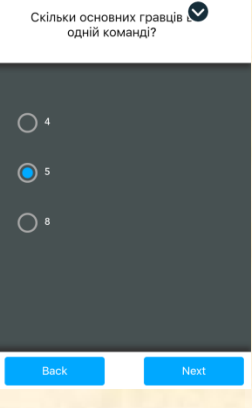
Коментар до тестування на основі додатку Nearpod

- Кожна група отримує планшет.
- Діти відкривають на планшетах додаток Nearpod та реєструються за отриманим кодом.

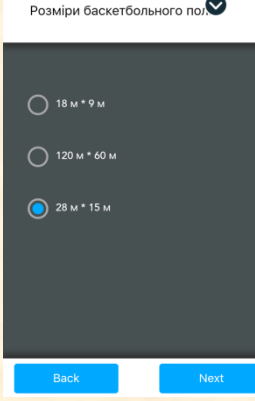
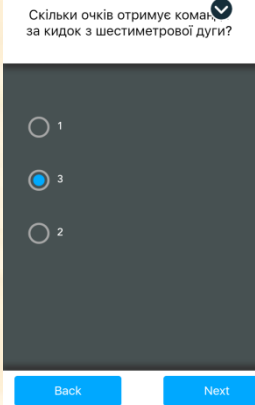
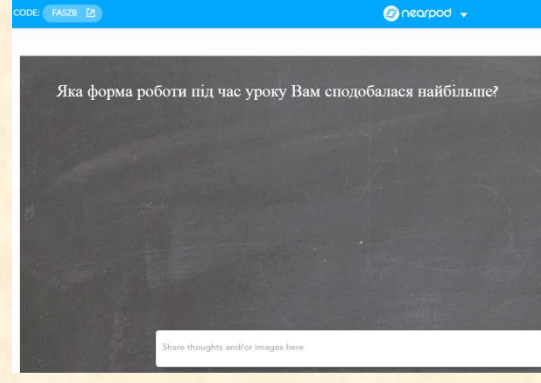
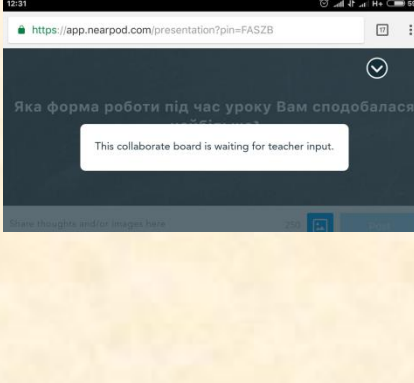


- Робота відбувається в двох режимах: вчительський та учнівський.

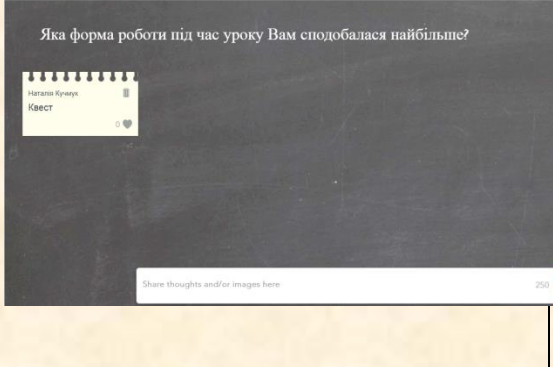
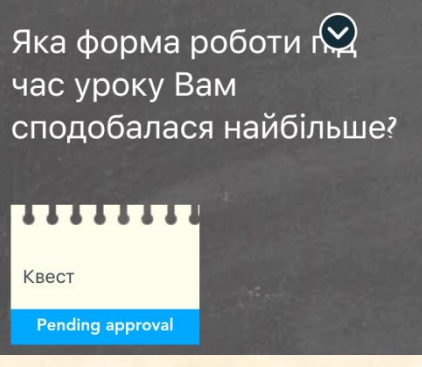
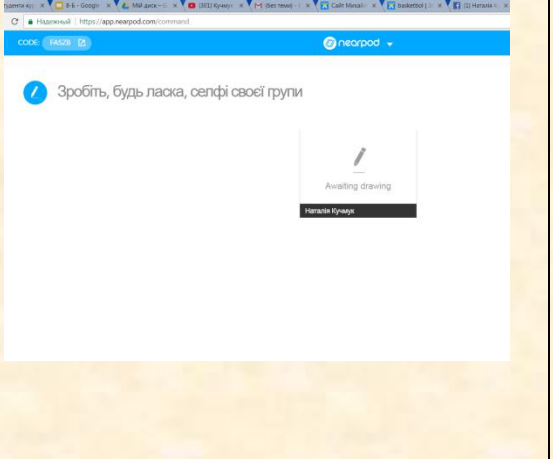
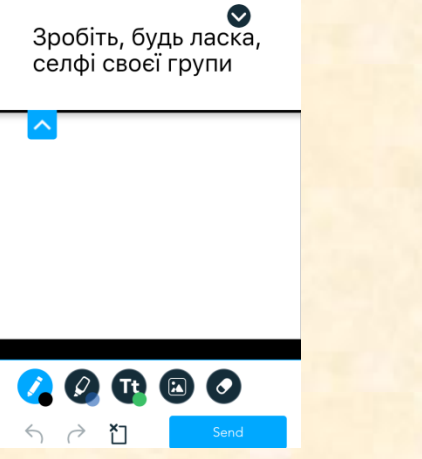
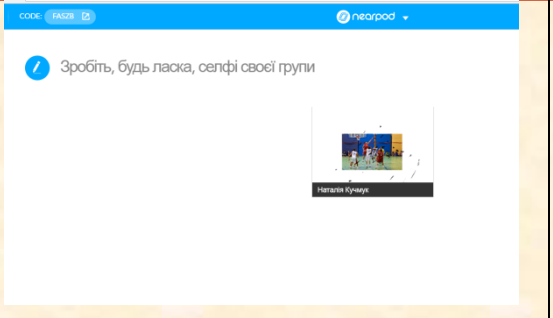
Учитель	Учні	Коментар
---------	------	----------

		Демонстрація презентації
		Реєстрація учнів
		Список пучив, що приєдналися до демонстрації
		Учні проходять блок тестування з 4 питань

Особистісно-зорієнтоване фізичне виховання в Новій українській школі. SMART – технології у фізичному вихованні (проектуємо урок разом)

		
		
		
		Заповнення дошки зі стікерами

Особистісно-зорієнтоване фізичне виховання в Новій українській школі. SMART – технології у фізичному вихованні (проектуюмо урок разом)

		Результати на спільній дошці
		Рефлексія (селфі-фото)
		Демонстрація роботи
		

ВЕБ-ПРОЕКТ «РИТМІЧНА ГІМНАСТИКА»

Назва проекту	Ритмічна гімнастика
Автор проекту	Палюх Михайло Михайлович
Перелік шкільних навчальних предметів	Фізична культура, музика, хореографія
Клас та вік учнів, які брали участь у проекті	11-12 років
Термін реалізації проекту	6 тижнів

Мета проекту

проаналізувати систему ритмічного виховання і показати доцільність застосування її у фізичному вихованні дітей молодшого та середнього шкільного віку створення умов для розвитку фізичних якостей і зміцнення здоров'я дітей заняттями ритмічною гімнастикою.

виховання фізично розвиненої дитини шляхом формування в неї свідомого ставлення до свого здоров'я і потреби до здорового способу життя.

підвищити мотивацію до систематичних занять спортом.

всебічний і гармонійний розвиток форм красивої фігури, поліпшення різних функцій людського організму

Опис проекту	Учні опрацьовують теоретичний матеріал, отримати практичні рекомендації вчителя, проводять систематичні заняття з ритмічної гімнастики, готуючи художній номер для виступу на гімназійному святі “Міс гімназія - 2017”.
Ідея	Позивно вплинути на загальний стан здоров’я учнів та залучити до систематичних занять ритмічною гімнастикою
Завдання	Опрацювати теоретичний матеріал; Відпрацювати техніку виконання окремих елементів; Мотивувати до занять спортом; Розвивати інформаційну компетентність; Розвивати основі фізичні якості методом колового тренування; Виховувати дисциплінованість та почуття єдності через групові форми роботи; Формувати естетичний смак та відчуття ритму; сприяти зміцненню колективу.
Очікувані результати	Результати 1 рівня - продукти: оформлення мотиваційного буклету; презентація про історію ритмічної гімнастики; відеофільми “Найкращі виступи...” Результати 2 рівня - наслідки: розробка художнього номеру та представлення його на святі Результат 3 рівня - вплив: створення форми для опитування на моніторинг результатів; предсталення узагальнених матеріалів на веб-сторінці класу.

Основні запитання			
Ключові	Що таке ритмічна гімнастики або аеробіка?		
Тематичні	Історія виникнення ритмічної гімнастики Досягнення українських гімнастів на міжнародній арені. Загартування організму .		
Змістовні	Які навички формуються під час занять ритмічною гімнастикою? Які якості формує ритмічна гімнастика? Який вплив занять ритмічною гімнастикою на організм дитини?		
Структура проекту	Крок	Які дослідження проводили учні? Що вони робили?	Як учні виконували інформаційно-комунікаційні технології в роботі над проектом?
	1	Опрацювати теоретичний матеріал з теми	Інтернет-ресурси
	2	Дослідити історію виникнення ритмічної гімнастики	Інтернет-ресурси
	3	Переглянути рекомендації щодо загартування організму.	Сторінка Classroom
	4	Ознайомитися з основними елементами ритмічної гімнастики	Відеоматеріали в класі “Ритмічна гімнастика” в додатку Classroom
	5	Отримати практичні рекомендації вчителя щодо виконання комплексу вправ	Планшет для зйомки тренувань
	6	Підготувати тематичний номер з ритмічної гімнастики для виступу	матеріали проекту
Результати роботи	презентація матеріалів проекту на сторінці Classroom; представлення номеру ритмічної гімнастики		
Матеріали проекту	<u>Лист готовності проекту</u> буклет “Мотиваційна листівка “Краса і грація у ритміці рухів” презентація “Історія розвитку ритмічної гімнастики” відеофільм “Найкращі виступи...”		

	форма для опитування “Що я знаю про ритмічну гімнастику” Google Classroom, сторінка проекту https://classroom.google.com/c/ODA0Njg1NzQ4OVpa моніторинг опитування
Оцінювання	<u>Форма оцінювання роботи учнів</u>
Інтернет-ресурси	http://eprints.zu.edu.ua/5909/2/4.pdf https://www.youtube.com/watch?v=YLM7X0Ft1W0 https://www.youtube.com/watch?v=1IEy0AVqB2k https://www.youtube.com/watch?v=vgzIYDzz-0I https://www.youtube.com/watch?v=LH_jqXiYcxE

Матеріали зі сторінки в Classroom

Ритмічна гімнастика

Об'єднатися в групи за власним бажанням для позитивної мотивації.

Розробити діаграму Ганта (з використанням Excel) для ілюстрації плану роботи над проектом.

Ознайомитися із описом та завданнями проекту у презентації "Проект "Ритмічна гімнастика".

Прикріпити до завдання всі підготовлені матеріали.

Проект "Ритмічна гімнастика"
Палюх Михайло

Палюх Михайло
16 лист. (Змінено 16 лист.)

Ритмічна гімнастика

- Об'єднатися в групи за власним бажанням для позитивної мотивації.
- Розробити діаграму Ганта (з використанням Excel) для ілюстрації плану роботи над проектом.
- Ознайомитися із описом та завданнями проекту у презентації "Проект "Ритмічна гімнастика".
- Прикріпити до завдання всі підготовлені матеріали.

0 виконали 0 НЕ ВИКОНАЛИ

Посилання
<http://eprints.zu.edu.ua/5909/2/4.pdf>

Проект з фізичної культури.pptx
Google Презентації

Посилання
<http://eprints.zu.edu.ua/5909/2/4.pdf>

Проект з фізичної культури.pptx
Google Презентації

Как создать диаграмму Ганта в Excel
<https://goo.gl/W122nZ>

Ритмика Фиит 2011
Відео YouTube 5 хвилин

Ритмическая гимнастика
Відео YouTube 2 хвилини

Бериславський педагогічний коледж Ритмічна гімнастика 113 група
Відео YouTube 4 хвилини

Ритмическая гимнастика, группа ПО 14 2/11, 3-те место!
Відео YouTube 2 хвилини

Лист готовності доповідних матеріалів

проекту «Ритмічна гімнастика»

Група _____

Питання	Готово	Не готово
Ми підготували матеріали наших досліджень		
Ми підготували презентацію. Вона включає проблему, мету досліджень, хід досліджень, висновки		
У нас є фотографії, діаграми, висновки які ми включили у виступ		
Ми познайомилися з критеріями оцінювання проектної діяльності		
Ми розподілили обов'язки в групі для підготовки до виступу		
Ми потренувалися щодо виступу – він займає не більше 10 хвилин		
Ми подивилися матеріали інших груп для доповідей		
Ми підготували уточнюючі питання іншим групам		
Ми підготувалися відповідати на питання по нашим дослідженням, якщо вони будуть		

Форма оцінювання проекту

	Максимум балів	Само-оцінка	Оцінювання групою	Оцінювання вчителем	Пі

Особистісно-зорієнтоване фізичне виховання в Новій українській школі. SMART – технології у фізичному вихованні (проектуюмо урок разом)

					Д с у м о к
Загальні критерії					
Активність учня при розробці та створенні проекту	5				
Рівень складності роботи, що виконував учень	5				
Частка внеску в загальну справу	5				
Виконання загального орфографічного режиму	5				
Загальне враження, що справляє проект	5				
Всього за критерієм	25	0	0	0	0
Технічні критерії					
Рівень складності роботи	5				
Оптимальність розташування інформації	5				
Дотримання стилів	5				
Використання різних типів об'єктів	5				
Використання ефектів (анімація, звукові ефекти)	5				
Оптимізація графіки	5				
Всього за критерієм	30	0	0	0	0
Критерії оцінювання за змістом					
Відповідність змісту тематиці	5				
Повнота розкриття теми	5				
Цінність інформації, актуальність	5				
Можливість практичного використання	5				

Урахування вікових потреб аудиторії, на яку розрахована робота	5				
Всього за критерієм	25	0	0	0	0
ВСЬОГО:	80	0	0	0	0

Таблиця переведення балів

Кі-сть балів	Оцінка	Кі-сть балів	Оцінка	Кі-сть балів	Оцінка	Кі-сть балів	Оцінка
75-80	12	60-64	9	45-49	6	30-34	3
70-74	11	55-59	8	40-44	5	25-29	2
65-69	10	50-54	7	35-39	4	20-24	1

10. СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ (СЕРІЯ МАЙСТЕР-КЛАСІВ)

ВИКОРИСТАННЯ SMART-ТЕХНОЛОГІЙ В РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ»

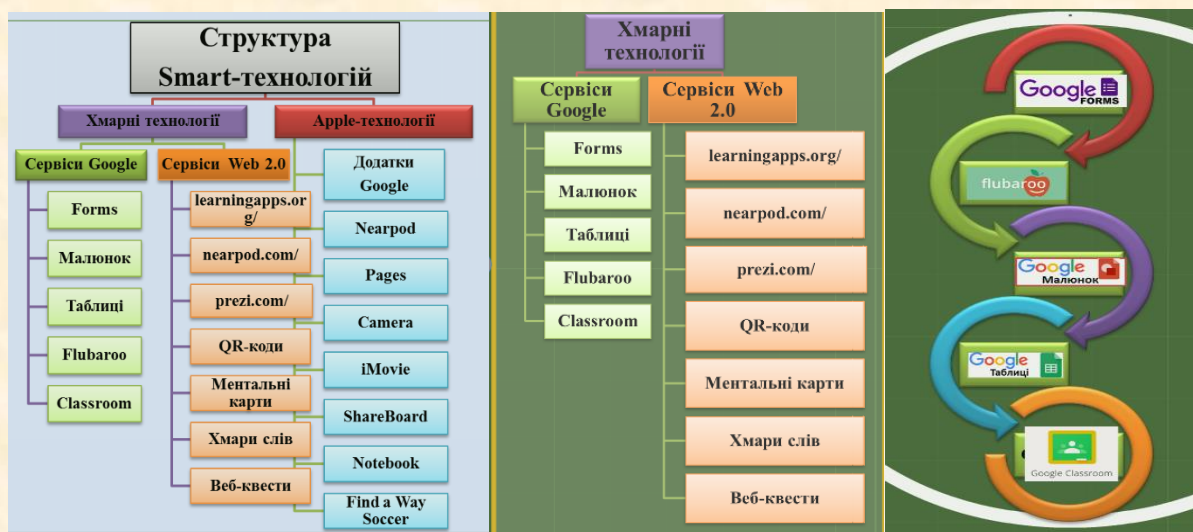
Кожний шкільний предмет здатний суттєво вплинути на менталітет людини, яка формує себе як особистість, на методи вирішення не тільки шкільних завдань, а й проблем навколишнього середовища. Використання Smart-технологій при викладанні фізичної культури – це один із шляхів створення індивідуальної освітньо-інформаційної траєкторії учнів, при якій формується інформаційна компетентність учнів, що є одним з найважливіших чинників успішності молодої людини.



Життя сучасних людей в еру інформаційного суспільства просто не можна уявити без Інтернету. Зараз – це частинка нашого повсякденного життя.

Оскільки ми, вчителі, повинні випереджати своїх дітей, то у своїй роботі я намагаюся показати дітям, як же можна використати Інтернет та планшет в навчальному процесі.

Пропоную познайомитися зі структурою Smart-технологій, які включають в себе хмарні та Apple-технології.



Хмарні технології дозволяють споживачам використовувати програми без установки і доступу до особистих файлів з будь-якого комп'ютера, що має доступ в Інтернет. **Google Forms** створена для роботи із формуванням різного роду блоків питань, що допоможе вчителю у контролі знань учнів. Зазвичай, використовують дану форму для створення системи звітів, опитування, анкетування. Даний додаток має доповнення Flubaroo, яке проводить оцінку тестів та створює моніторингові діаграми та таблиці результатів роботи учнів.

Додаток Classroom дозволяє вчителю легко і швидко створювати та перевіряти завдання в електронній формі.

Додаток Таблиці дозволяє створити електронну систему обліку фізичної підготовленості учнів, аналізувати результати здачі нормативів з фізичної культури, створювати діаграми та графіки виконання нормативів.

рівня



Сервіси Web 2.0 дозволяють в онлайн-режимі створювати інтерактивні вправи, рухомі презентації, проводити тестування, моніторинг знань та досягнень учнів, є досить потужним інструментом для проектної діяльності.



Що стосується Apple-технологій, то це розроблені компанією Apple освітні додатки. Так застосування Camera дозволяє відзняти фрагменти виконаних завдань, iMovie – створити відеоряд вправ, Pages, Notebook та Share Board залучити учнів до спільної роботи для створення власного презентаційного матеріалу.

Зокрема, я пропоную переглянути технологію веб-квест, яку можна створювати на основі додатків Google Classroom та Sites, використовуючи в ній як хмарні, так і Apple-технології.



Веб-квест – це сайт або інтернет-сторінка, де розміщені матеріали та завдання до певної теми уроку. Зокрема пропоную спробувати, як же використовуються планшети при проходженні окремих етапів квесту.

Завдання 1. Використання QR-кодів.



Впершу чергу це швидкий доступ до будь-якої інформації. Зокрема їх використання ми продемонструємо при переході до роботи з сервісом Web 2.0 learning.apps.

Тому, прошу вас ввімкнути планшет, знайти на екрані додаток QR-reader, та навести його на зображення QR-коду на дошці, таким чином зчитуючи його та перейшовши до інтерактивної вправи.

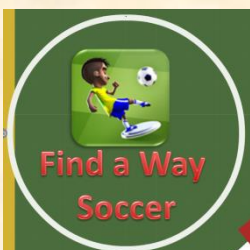
Завдання 2. Виконання інтерактивних вправ learning.apps.



Цей сервіс дозволяє створювати різноманітні інтерактивні вправи, та пропонувати їх для виконання учнями.

За QR-кодом ви зчитали одну з таких вправ, прошу спробувати її виконати. Крім того планшети дозволяють продемонструвати отримані результати та при потребі прокоментувати виконання даної вправи.

Завдання 3. Робота з інтерактивною вправою Find a Way Soccer.

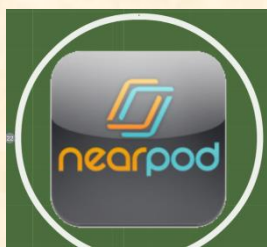


Інтерактивні ігрові додатки на планшетах використовують в розрізі кожного модуля, підвищуючи мотивацію учнів до відвідування уроків фізичної культури.

Пропоную Вам познайомитися з додатком **Find a Way Soccer**.

Для цього відкрийте, будь ласка, додаток на планшеті. Коментар до гри.

Завдання 4. Робота з технологією Nearpod.



У процесі навчання іноді виникає питання: як одночасно продемонструвати матеріал учням, які знаходяться в різних місцях, або як провести тестування таких учнів. У процесі пошуку була знайдена програма NearPod, яка якраз дозволяє змодельовати урок у нестандартній формі.

NearPod можна застосовувати як для традиційних уроків у класі, так і для дистанційного навчання.

Платформа Nearpod дозволяє вчителям керувати пристроями учнів. Вона поєднує в собі функції демонстрації, співпраці та оцінки реального часу в одному інтегрованому середовищі. Nearpod має два режими: учительський та учнівський.

Відкрийте, будь ласка, додаток. Ви спробуєте себе в ролі учнів. В порожню комірку введіть код доступу, який висвітився на екрані. Програма пропонує ввести своє ім'я та прізвище. Після реєстрації на планшеті вчителя видно всіх зареєстрованих учнів. Лише тоді вчитель дає доступ до проходження тестів. Тести можуть об'єднуватися блоками, що дає можливість отримати оцінювання учнів, бути відкритої форми та створювати власні невеличкі проекти.



Дані технології можна використовувати на кожному з етапів уроків, а також як випереджаюче домашнє завдання та оцінювання знань і навиків після уроків, що є елементами «перевернутого навчання».



«Світ швидко змінюється, а освіта має встигати за ним» - каже Михайло Кушнір, тренер APD.

Сучасне навчання не змушує, а зацікавлює, освіта набуває ігрових форм та сучасного “дизайну”, школа змінюється зсередини і зовні, навчання виходить за її межі. Престиж професії

вчителя як носія знань, який не диктує, а співпрацює з учнем та впроваджує інноваційні підходи, зростає. Новітні пристрої у поєднанні із відкритістю до них вчителя-новатора стають гнучким інструментом організації навчального процесу, підвищуючи мотивацію до навчання, коли з цікавістю навчаються і діти, і вчителі. А це є найкращим результатом для нас.

11. LEARNINGAPPS.ORG – СЕРВІС ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОЗВИВАЮЧИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ІГОР (МАЙСТЕР-КЛАС)

Використовувати додаток одразу просто і доступно. Адреса сайту - <http://learningapps.org/> - співпадає з назвою сервісу LearningApps.org.

Сайт мультирегіональний, тому відкриється українською мовою, якщо необхідно обрати іншу мову, потрібно вибрати її із запропонованих у програмі.

Проходимо просту реєстрацію без підтвердження для створення облікового запису. Заповнивши відповідні поля, натискаємо «Створити обліковий запис».

Після реєстрації на сайті користувачеві стають доступні наступні закладки:

Пошук (для знаходження вправи за назвою)

Перегляд вправ (каталог всіх вправ на сайті, розбитих на категорії)

Створити вправу (можливість вибрати вид створюваної вправи зі списку)

Мої вправи (каталог моїх вправ)

Мої класи (додавання користувачів для спільної роботи на сервері)

Налаштування аккаунта (додавання або зміна інформації про себе)

Також можна переглянути довідку про сервіс LearningApps.org та його розробників.

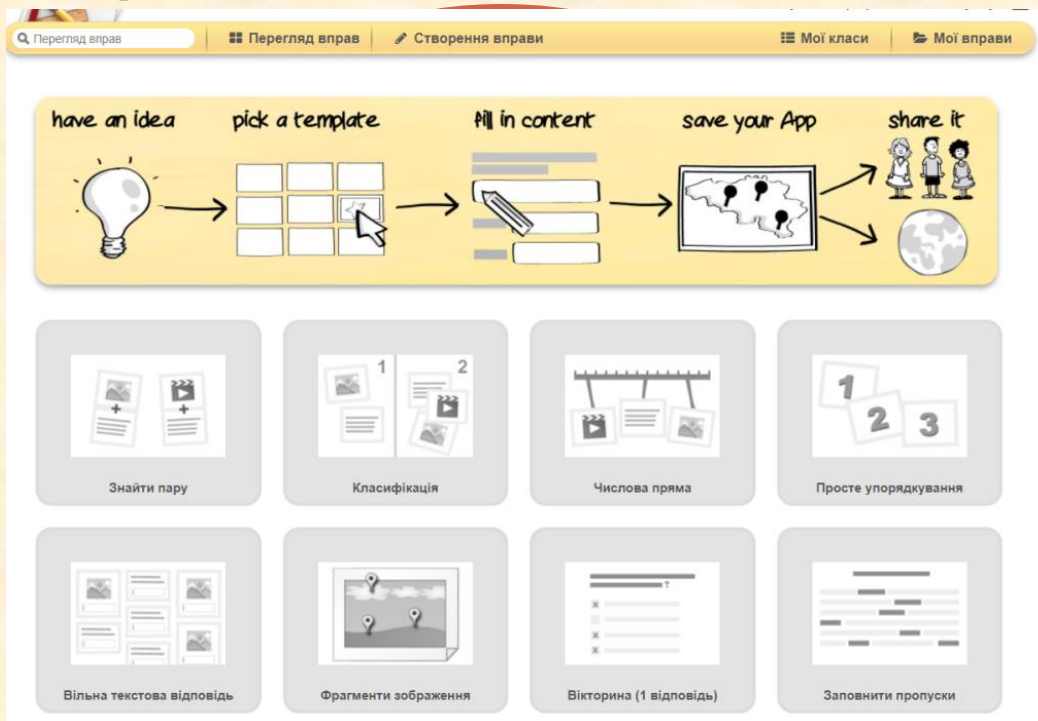
Переходимо до закладки «Створити вправу». Тут розміщено шаблони для створення нових вправ шляхом заповнення простих веб-форм. Усі вправи поділено на категорії: «Вибір», «Розподіл», «Послідовність», «Заповнення», «Онлайн-ігри» та «Інструменти». Вибираємо в категорії «Розподіл» вид вправи «Знайти пару». Нам пропонується переглянути приклад такого завдання із бібліотеки вправ або одразу можна перейти до опції «Створити».

У технології створення в додатку LearningApps.org інтерактивних завдань різних рівнів складності - вікторин, кросвордів, пазлів чи ігор - використовується майже однаковий алгоритм дій, які потрібно виконати:

Розглянемо його на прикладі створення вправи «Футбольний майданчик» (учасники майстер-класу виконують покрокову інструкцію)

Інструкція для роботи

Заходимо в розділ «Створення вправи» та обираємо тип завдання «Фрагменти зображення».



Вводимо назву вправи «Футбольний майданчик», додаємо опис завдання цієї вправи Завдання для вивчення розмітки футбольного майданчика. Натискай на мітку, яка розташована на картинці, потім обирай вірне пояснення для неї., який показуватиметься при її запуску та фонове зображення, яке обирається з бібліотеки зображень.

Назва вправи Мова показу :

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Фонове зображення

Вкажіть адресу фонового зображення або завантажте його.

Пошук зображення Розмір: 391 x 284 редагувати зображення

Маркери

Тепер ви можете додати іншого в тексті

Поставити

Елемент, який

Ви також можете використовувати HTML для вставки посилань та

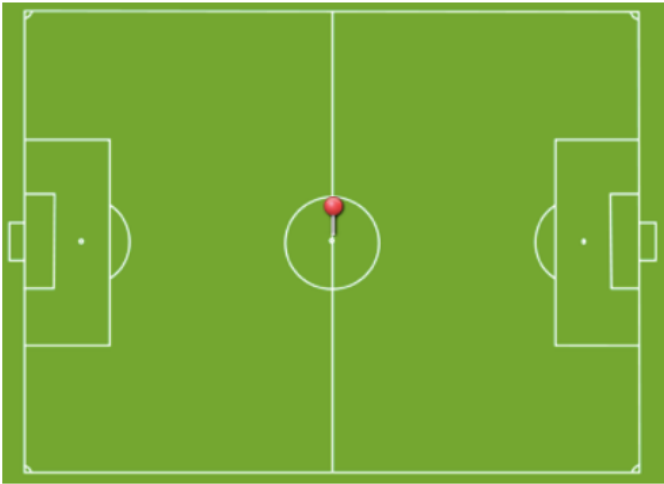
Створюємо маркери на зображенні: потрібно вказати місце маркера на зображенні та елемент, який потрібно поставити у відповідність - це може бути текст, зображення, озвучений текст, аудіо та відео матеріали.

Поставити маркер:



... редагувати позначку

Колір: ● ● ● ● ● ●



Маркери на зображенні

Тепер ви можете створювати маркери, що відповідають різному змісту. Ви також можете використовувати HTML для вставки посилань та іншого в тексті.

Поставити маркер:



... редагувати позначку

Елемент, який потрібно поставити у відповідність:

Текст

Зображення

Озвучений текст

Аудіо

Відео

+ додати ще один елемент

Відповіді на кожен маркер

Якщо ви використовуєте різнокольорові маркери, можна задати відповіді, згруповані відповідним чином. Наприклад, маркери 1 з червоними позначками, маркери 2 з блакитними.

Завжди показувати всі відповіді

Зворотній зв'язок

Напишіть текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено.

Чудово, правильне рішення знайдено!

Зображення завантажуюмо з комп'ютера або із запропонованої бібліотеки Wikipedia та Flickr, можна скопіювати і вставити у поле завантаження й

веб-адресу зображення. Також пропонуються опції для редагування зображень і відео безпосередньо у додатку.

Кожен новий маркер додається опцією «Додати ще один елемент».

Пишемо текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено. Наприклад, «Це правильна відповідь!».

5. Якщо потрібно пишемо підказки про виконання вправи. Їх можна буде переглянути, клацнувши невеличкий значок у верхньому лівому куті.

Це поле можна залишити порожнім.

6. Завершальний етап. Попередній перегляд. Для зручності можна перейти в повноекранний режим (кнопка в правому верхньому куті). Щоб вийти з повноекранного режиму, натискаємо на клавіатурі клавішу Esc.

7. Після перегляду вправи, можемо повернутися до редагування або зберегти завдання.

Тепер ресурс створено і автоматично він має приватний доступ.

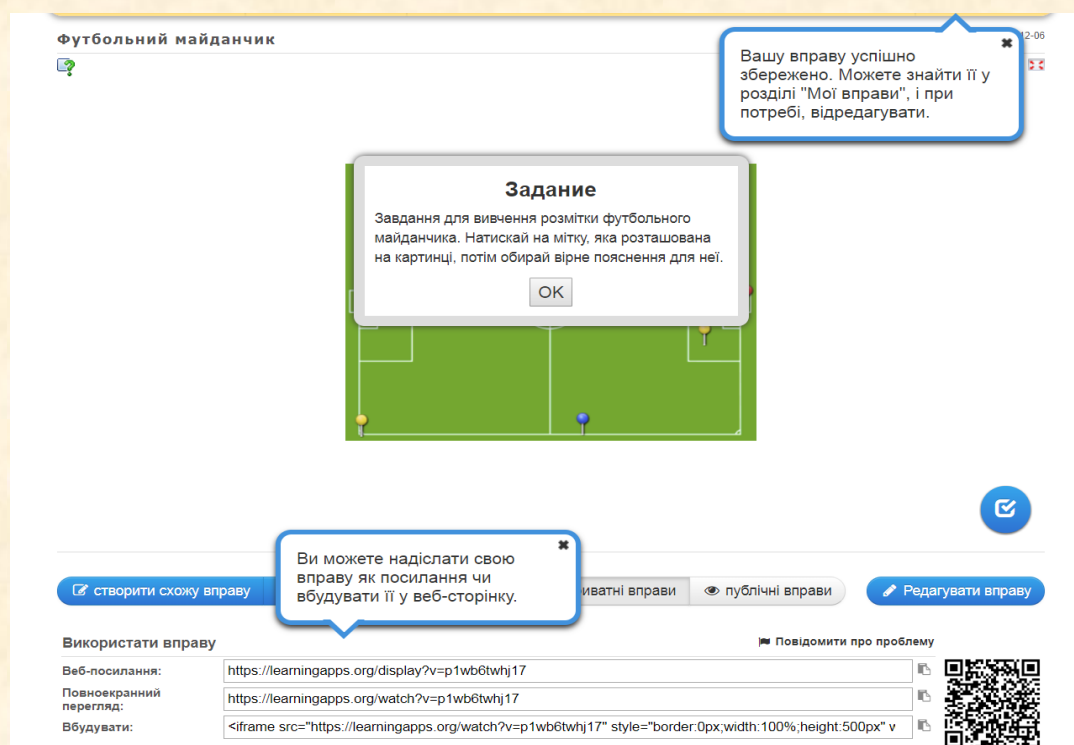
Результат своєї роботи можна запропонувати іншим користувачам за допомогою опції «Публічні вправи». Потрібно заповнити запропоновану форму та, після відправки вправи, дочекатися відповіді розробника сервісу (15-20 хв.). Після перевірки прийде відповідь про можливість публікації, наприклад така:

«Вашу вправу «Футбольний майданчик» успішно опубліковано! Вона стане доступною в каталозі для всіх користувачів, починаючи із завтрашнього дня».

Крім того, кожний ресурс, створений за допомогою сервісу LearningApps.org, має наступні атрибути: Про вправу (ім'я автора, категорія, оцінка Інтернет-користувачів, кількість переглядів). Використати вправу (пряме посилання на ресурс, посилання на повноекранний перегляд, HTML-код для інтеграції на веб-сторінку, QR код)

Використовувати інтерактивний ресурс можна декількома способами. Для створення посилання потрібно скопіювати адресу ресурсу в рядку «Веб-посилання» чи «Повноекранний перегляд». При необхідності вставити інтерактивний модуль на веб-сайт бібліотеки, потрібно скопіювати HTML-код, який знаходиться поряд з опцією «Вбудувати» та просто вставити його на сторінку в редакторі сайту, якщо сайт має функцію додавання HTML-коду, або через HTML-додаток.

Потрібно буде скорегувати розмір картинки відповідно до сторінки сайту, змінивши у коді значення 100% на інше, наприклад 75% .



12. ХМАРНИЙ СЕРВІС NEARPOD ЯК ІНСТРУМЕНТ СПІВПРАЦІ ВЧИТЕЛЯ ТА УЧНЯ

Nearpod - це онлайн-платформа, яка дозволяє вчителям створювати презентації до своїх занять і ділитися ними з учнями під час уроку. Ви просто висилаєте по електронній пошті або через соцмережі код презентації, і діти зі своїх мобільних телефонів підключаються до загального дійства. Ви перегортаєте слайди, задаючи самостійно темп заняття, залучаєте дітей до виконання творчих завдань і в реальному часі відстежуєте результат - і все це за допомогою гаджета, який зазвичай тільки заважає.

На відміну від популярного інструменту для інтерактивних презентацій Pear Deck, який прив'язаний до Google-диску, Nearpod не залежить від інших додатків. Брати участь в сесіях можна з будь-якого пристрою і з будь-якої платформи: iOS, Android, Windows Phone. Для роботи з презентаціями підійдуть і планшети з ноутбуками, але розробники звернули особливу увагу на те, щоб інтерфейс був зручний для доступу з мобільного телефону.

Щоб почати працювати з Nearpod, потрібно зареєструватися на сайті (для цього можна використовувати свої профілі соцмереж або електронну пошту). Тим, хто приєднується до вже створеної сесії на запрошення, реєстрація не потрібна.

Суть роботи полягає в тому, що вчитель створює презентацію та зберігає її на сайті ресурсу, до якої він матиме доступ у будь-який момент, коли є доступ до мережі Інтернет. Для того, щоб учні могли з нею попрацювати, вчителю потрібно запустити презентацію на виконання, дати учням код, увівши його у відповідне поле сайту, тоді школярі зможу переглядати розміщені там матеріали та виконувати інтерактивні завдання.

Усі ці можливості досить зручні, оскільки вчитель контролює роботу кожного учня, рівень засвоєння ними матеріалу, зменшує рівень шуму на уроці та підвищує мотивацію до роботи. Адже діти набагато краще сприймають різні інновації та здатні активно їх використовувати.

Версія Nearpod дозволяє робити слайди з зображеннями, текстом і аудіодоріжками, а також запрошувати до участі в сесії онлайн до 30 учнів. Платна версія Nearpod Gold пропонує куди більше можливостей: створення слайд-шоу, вставка відеофайлів, написання вікторин, відкриті питання, інструменти для малювання, додавання графіків і діаграм. Все це дозволяє зробити урок посправжньому інтерактивним, адже кожна дитина захоплено вирішує завдання за допомогою свого мобільного, і ви при цьому відразу бачите результат і можете приділити кожному належну увагу.

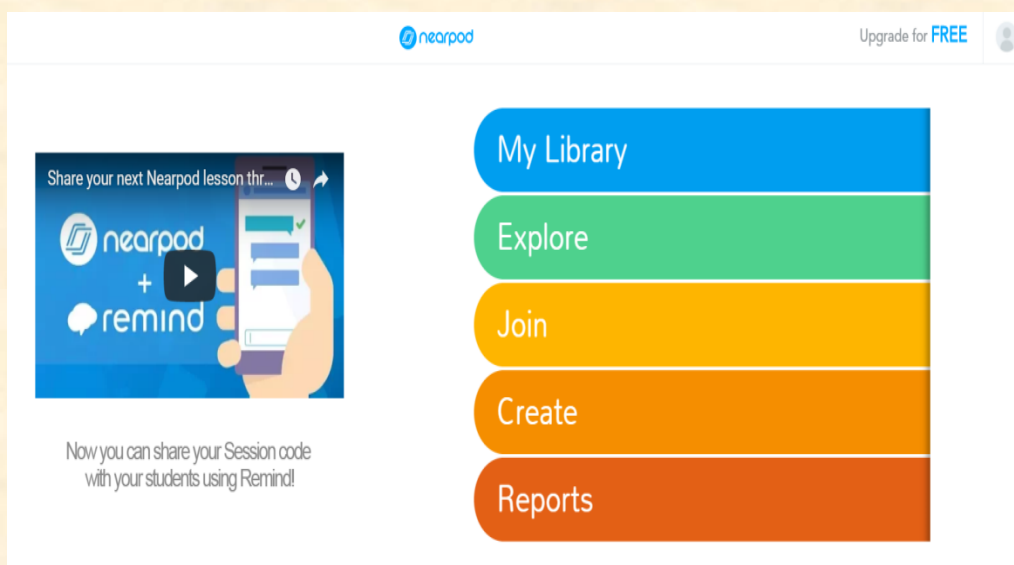
Створені презентації можна зберегти у форматі PDF і поширювати для роботи офлайн. Ще одна корисна функція - домашнє завдання. Працювати з презентацією в такому режимі учні можуть самостійно, не підключаючись до загальної сесії.

Можна зробити так, щоб під час уроку учні могли додавати свій контент: зображення, посилання на сайти. Це може бути приводом для насичених дискусій і засобом самовираження.

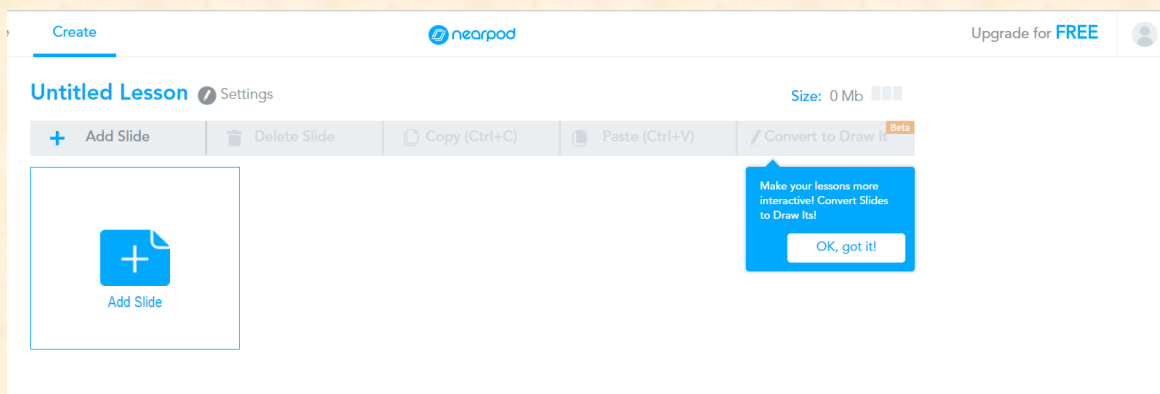
Етапи роботи

Реєстрація на платформі <https://nearpod.com/>.

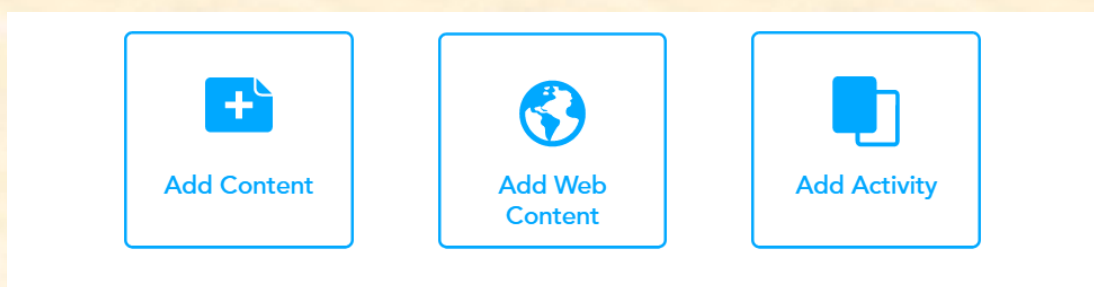
Відкриваємо розділ «Greate».



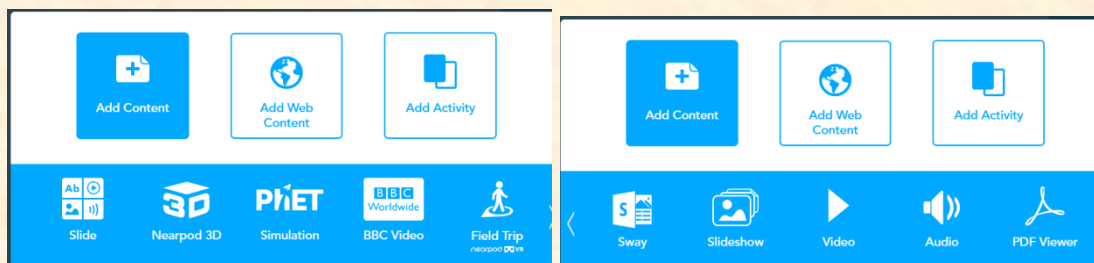
Додавання нового слайду.



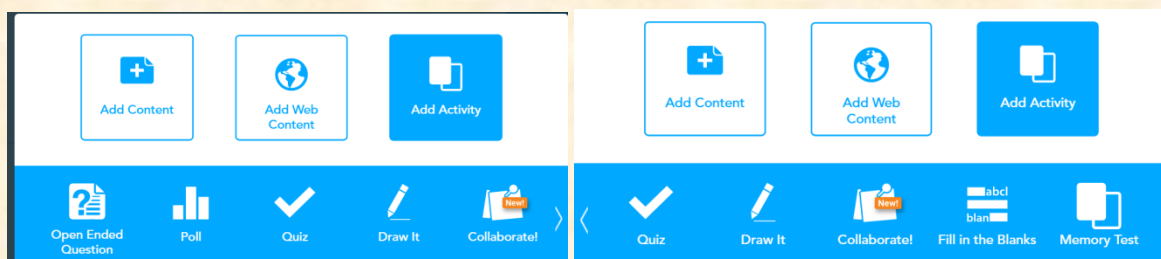
Можливість обрати один із запропонованих контентів.



Можливості «Add Content» (додавання нового слайду, 3D об'єктів, презентацій, аудіо, відеоматеріалів, PDF-документів.



Можливості «Add Activity» - створення тестування в режимі показу презентації (з відкритою відповіддю, з можливістю вибору, дошка ідей, малюнки та фото).



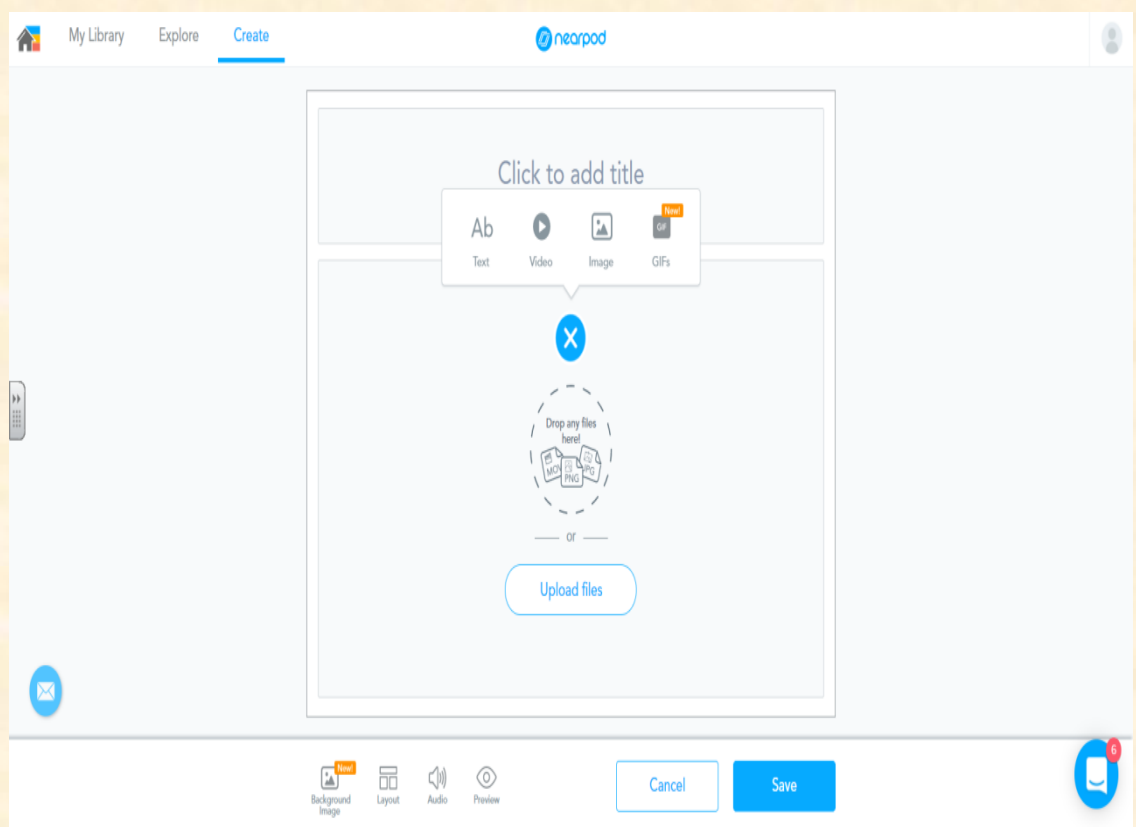
Створення презентації

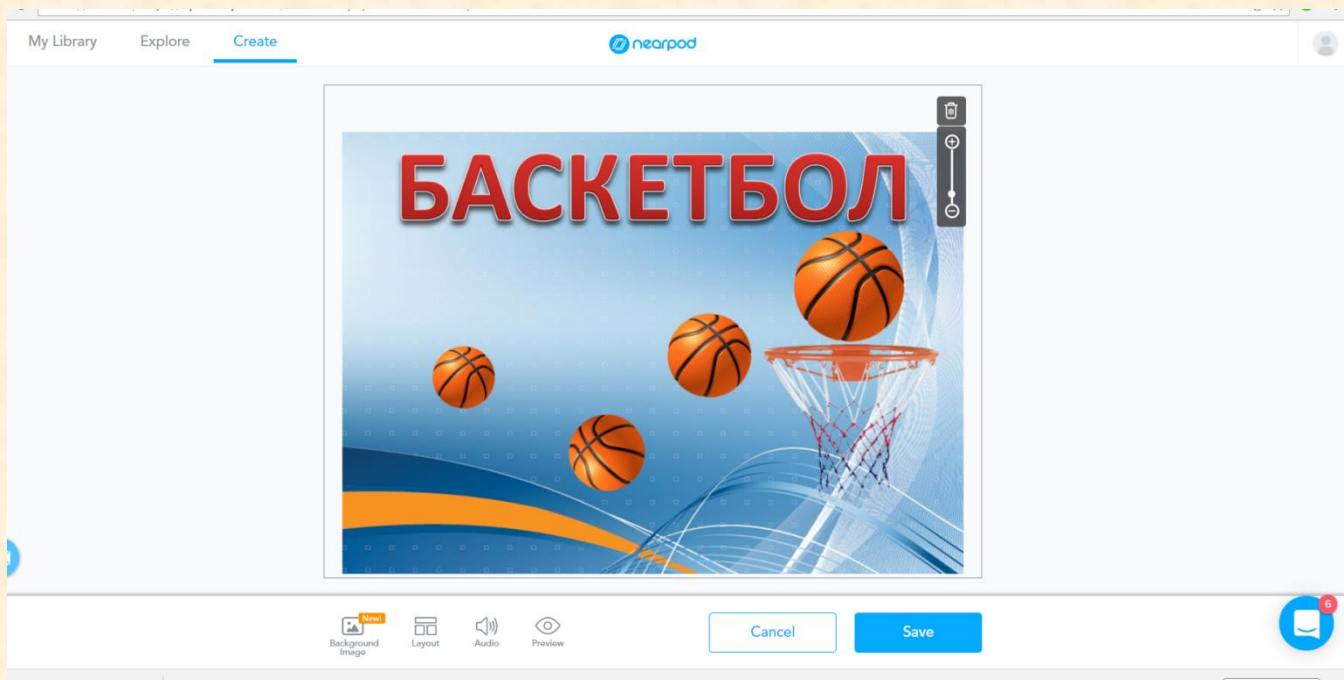
до веб-квесту «Баскетбольний кошик» на платформі Nearpod

Створення титульного слайду.



Вибрати необхідний макет слайду та його елементи.





Зберегти зміни, натиснувши Save.

Скориставшись функцією «Add Activity» створити блок тестування з наступними питаннями:

✓ Quiz

Баскетбол

- 1 Скільки основних гравців в одній команді? $f(x)$ 
- 2 В якому році виник баскетбол? $f(x)$ 
- 3 Розміри баскетбольного поля? $f(x)$ 
- 4 Скільки очків отримує команда за кидок з шестиметрової дуги? $f(x)$ 

Створити дошку зі стікерами.

 **Collaborate!**



Яка форма роботи під час уроку Вам сподобалася і

Enter description

3

300

Introducing Collaborate! - an interactive brainstorming tool.



Using Collaborate students can see their text and images responses shared with the class in real time. Keep classroom discussion lively and engaging with Nearpod!

Choose a style:

Aa

Aa

Aa

Aa

Aa

Aa

Aa

Aa

Aa

Aa

Cancel

Save

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Єрмаков С. С. Наукові інформаційні аспекти фізкультурної освіти / С. С. Єрмаков // Актуальні проблеми фізкультурної освіти : матеріали II електронної наукової конференції (18 травня 2008 р. м. Харків) / Харьк. нац. пед. ун-т. Г. С. Сковороди. – Харків „ОВС”, 2006. С. 3 – 6.

Клопов Р. В. Інформатизація вищої фізкультурної освіти / Р. В. Клопов // Актуальні проблеми фізкультурної освіти : матеріали II електронної наукової конференції (18 травня 2008 р. м. Харків) / Харьк. нац. пед. ун-т. Г. С. Сковороди. – Харків „ОВС”, 2006. С. 8 – 9.

Гнатюк Д. ІТ – технології – перепустка до майбутнього: Інформаційні технології в школі // Директор школи. – 2003. – руд. №47. – С.15-16;

Морзе Н. В. Як навчати вчителів, щоб комп’ютерні технології перестали бути дивом на уроці? // Післядипломна освіта в Україні. – 2005. – № 2. – 25 с.

Новиков С.П. Применение новых информационных технологий в образовательном процессе // Педагогика. – 2003. - № 9. – С.32-38.

Облачные технологии в образовании [Электронный ресурс] : портал образовательных ресурсов. – Електронні текстові та зображувальні дані. – Режим доступа: <http://wiki.vspu.ru/workroom/tehnol/index>. – Назва з екрана. – Мова: російська, англійська.

Майстер-класи [Електронний ресурс] : сайт вчителя фізичної культури. – Режим доступа: <https://palyuh.wixsite.com/palyuhmyhailo/majster-klasi> – Назва з екрана. – Мова: українська.

Веб-квест «Баскетбольний кошик» [Електронний ресурс]: сайт вчителя фізичної культури. – Режим доступа: <https://palyuh.wixsite.com/basketbol> – Назва з екрана. – Мова: українська.