

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ

Дегтерева А.А.

студентка 1 курса

Плодоовощного института имени И.В. Мичурина

Попов А. В.

старший преподаватель

кафедры физического воспитания

andrey-popov-1979@inbox.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, РФ

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы организации интерактивного обучения на занятиях по физической культуре. Обсуждаются такие технологии, как работа в группах, выполнение творческих заданий, сюжетные занятия, квест-технологии, ИКТ.

Ключевые слова: физическая культура, интерактивные технологии, квест-технологии, интерактивная доска.

Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Одной из задач интерактивного обучения является создание комфортных условий обучения, то есть условий, при которых обучающийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения [1, 2, 3]. Суть интерактивного обучения состоит в такой организации образовательного процесса, при которой практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит в этот процесс свой индивидуальный вклад, что идет обмен знаниями, способами деятельности. Причем происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества [10].

Интерактивные формы проведения занятий пробуждают у обучающихся интерес, поощряют активное участие каждого в учебном процессе, обращаются к чувствам каждого обучающегося, способствуют эффективному усвоению учебного материала, оказывают многоплановое воздействие на обучающихся, осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории), формируют у обучающихся мнения и отношения, формируют жизненные навыки, способствуют изменению поведения.

Использование интерактивных технологии на занятиях по физической культуре предполагает организацию диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. В ходе совместной деятельности обучающиеся выстраивают диалоговое общение для совместного решения поставленных задач. В процессе этого общения они учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого организуются индивидуальная, парная и групповая работа, игровая и соревновательная деятельность.

Примером введения интерактивных технологий в образовательный процесс по физической культуре могут служить творческие задания. Обучающиеся составляют комбинации и комплексы общеразвивающих упражнений, которые выбирают из предложенных, либо составляют свои упражнения (это только приветствуется). Обучающимся дается время на

подготовку к демонстрации своих комбинаций, упражнений. Оценивается выразительность, пластичность, подбор упражнений, творчество [7].

Работа в группах - еще один вариант организации интерактивной деятельности. Прежде чем приступить к работе, необходимо составить план деятельности. Существует несколько способов работы с планом. Например, обучающиеся пытаются составить план работы самостоятельно, а педагог помогает им в этом по мере необходимости, либо в предложенном плане находят ошибки, и исправляют их; затем правильно составленный план необходимо обосновать [8, 11].

Работа по станциям или квест-технологии. Педагогом объявляется легенда, сюжет, по которому обучающиеся должны пройти квест и в конце достичь определенного результата [4, 5, 9]. Все участники делятся на группы, в каждой из которых назначается ответственный. После выполнения заданий проводится анализ работы группы (анализируют сами обучающиеся). На каждой станции происходит знакомство с инструкцией, чтение и выполнение заданий и упражнений. По результатам выполнения заданий обучающимся присуждаются баллы, дается подсказка для выполнения следующего задания и часть отгадки общей легенды квеста. В случае невыполнения задания - присуждаются штрафные очки. Побеждает команда, которая первая правильно выполнила все задания и достигла цели квеста.

Работа в парах, при которой один - выполняющий задание, другой проверяющий. Например, работа с мячом (проверяют, что бы была стойка игролика, достаточная высота подбрасывания мяча, правильная ловля.), закрепление техники высокого старта (принятие И.п. по команде).

Сюжетные занятия. Такая форма практикуется в начальной и основной школе. Например, урок - «Морское путешествие». Школьники отправляются в плавание, в ходе урока знакомятся с понятием «шторм», «штиль» с морскими животными. В игре «Море волнуется раз», замирают в различных позах, а по просьбе водящего показывают, как животное двигается. Такие уроки носят не только развивающий, но и познавательный характер.

Необходимо отметить и самостоятельную работу обучающихся. Каждый сам определяет уровень сложности упражнения. Составляются задания обязательные, дополнительные и указывается разная дозировка упражнений. Учащиеся читают, разбирают, выполняют. По желанию переходят к дополнительным упражнениям, сами выбирают ту или иную дозировку. После выполнения упражнений проводится анализ, сколько заданий сделали, кто перешел к дополнительным упражнениям в каких упражнениях испытывали затруднения.

Особое место на занятиях по физической культуре можно отвести использованию информационно-коммуникационных технологий. Применение интерактивной доски позволяет облегчить процесс обучения технически сложным видам спорта (волейбол, баскетбол). Работая с доской, имеем возможность, разбив технический прием на слайды, показывать их с такой скоростью, с какой это необходимо для детального изучения и понимания в данном классе. С помощью маркера на доске во время показов слайдов рисуются стрелками направления движения ног, рук, туловища. Возможен разбор ошибок. Можно стрелками предположить полет мяча при неправильной работе рук и ног. Такой метод обучения техническим действиям и приемам очень эффективен, нагляден и нравится обучающимся [6].

Таким образом, использование интерактивных технологий на занятиях по физической культуре способствует формированию познавательной активности обучающихся, увеличивается их активность на занятиях, достигается оптимизация темпа работы учеников. Все это способствует активизации процессов саморазвития и самообразования, позволяет добиться успешности каждого обучающегося в процессе изучения предмета физической культуры.

Список литературы

1. Еловская С.В. Использование интерактивных методов в обучении иностранному языку / С.В. Еловская, Е.А. Круглова // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. - 2018. - Т. 17. - № 38. - С. 35-39.

2. Использование интерактивных образовательных технологий при обучении иностранному языку в ВУЗе / С.В. Еловская // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2018. - Т. 23. - № 176. - С. 39-45.

3. Кузнецова, Н.В. Интегративный подход в образовательном процессе / Н.В. Кузнецова // Наука и образование, 2019. - № 2. - С. 73.

4. Петрищева Л.П. QUEST-технологии как средство формирования универсальных учебных действий школьников / Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова, М.К. Скрипникова // Сборник научных трудов, посвященный 85-летию Мичуринского государственного аграрного университета в 4 т. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2016. - С. 191-194.

5. Петрищева, Л.П. Образовательные квесты как метод интерактивного обучения в современной школе / Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова // Тамбов на карте генеральной: социально-экономический, социокультурный, образовательный, духовно-нравственный аспекты развития региона. Сборник материалов Всероссийской научной конференции. Под общ. ред. В.Я. Никульшина. - Мичуринск, 2016. - С. 295-297.

6. Попов, А.В. Современные информационно-коммуникационные технологии на уроках физической культуры / А.В. Попов, П. Бурков // Наука и образование, 2019. - № 2. - С. 158.

7. Попов, А.В. Физическая культура и спорт как основная составляющая часть здорового образа жизни школьников / Попов А.В. // Психологические и педагогические основы интеллектуального развития: сб. статей Международной научно-практической конференции (1 февраля 2018 г., г. Самара) В 2 ч. Ч. 2 - Уфа: АЭТЕРНА, 2018. - С. 100-102.

8. Попов, А.В. Формирование здорового образа жизни школьников средствами физической культуры и спорта / Попов А.В. // Актуальные проблемы науки и образования: сб. статей по итогам науч.-исслед. и инновац. работы Социально-педагогического института ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ за 2017 год / под общ. ред. В.Я. Никульшина. - Мичуринск: Изд-во

Мичуринского ГАУ, 2017. - С. 76-79.

9. Федулова Ю.А. Использование квест-технологий при изучении химии / Ю.А. Федулова, Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2019. - № 2. - С. 183.

10. Федулова, Ю.А. Развитие познавательной активности студентов в условиях компетентностного подхода / Ю.А. Федулова, Е.Е. Попова, Е.В. Корепанова // Вопросы современной науки и практики. Университет им. В.И. Вернадского, 2019. - № 4(74). - С. 164-169.

11. Чмир Р.А. Квест - как реализация активного метода обучения в школьном курсе биологии и истории / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, А.А. Привалов // Ученые записки Тамбовского отделения РoСМУ. - 2016. - № 6. - С. 39-43.

USING INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE CLASSROOM ON PHYSICAL CULTURE AND SPORTS

Degtereva A.A.

1th - year student

Fruit and vegetable Institute named after I.V. Michurin

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia

Popov A.V.

senior lecturer of the

Department of physical education

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia

andrey-popov-1979@inbox.ru

Annotation: The article deals with the organization of interactive training in physical education classes. Technologies such as working in groups, performing creative tasks, story classes, quest technologies, and ICT are discussed.

Keywords: physical culture, interactive technologies, quest technologies, interactive whiteboard.