

ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИКЛАДАННІ ЦИКЛУ СПОРТИВНИХ ІГОР

Пристинський В. М., Пристинська Т. М.

Бібліографічний опис: Пристинський В. М., Пристинська Т. М. ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИКЛАДАННІ ЦИКЛУ СПОРТИВНИХ ІГОР // Якість освіти в умовах змін: наукові пошуки, педагогічна практика та предметні методики : збірник матеріалів І Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. Кам'янець-Подільський, 2026. С. 99–102.

Видавець: ГО «Педагогічна платформа “Якість освіти”»

Оригінальні сторінки у збірнику: 99–102

УДК 37.091.39:004:796

Пристинський Володимир Миколайович,

доктор філософії, професор, професор кафедри теорії і методики фізичної культури та здоров'язбереження ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет», м. Дніпро, Україна

Пристинська Тетяна Миколаївна,

магістерка фізичного виховання, старша викладачка кафедри фізичної терапії, фізичного виховання, спорту і біології ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет», м. Дніпро, Україна

Актуальність проблеми. Якість сучасної освіти характеризується активною цифровізацією освітнього простору, інтеграцією інтерактивних технологій у професійну діяльність педагога, переорієнтацією системи освіти на особистісно-орієнтований, компетентнісний підходи. У цих умовах особливої актуальності набуває проблема використання інформаційних технологій у процесі формування професійних компетентностей вчителя фізичної культури, який має бути здатним ефективно діяти в умовах інформаційного суспільства та цифрового освітнього середовища [1, 2, 3].

Сучасний вчитель фізичної культури повинен не лише володіти методикою навчання, а й уміти використовувати цифрові ресурси, онлайн-платформи, мультимедійні технології, засоби моніторингу фізичного стану учнів, електронні освітні сервіси тощо. Це обумовлено необхідністю забезпечення якісного освітнього процесу, індивідуалізації навчання, підвищення мотивації учнів до рухової активності.

Актуальність проблеми посилюється поширенням змішаного та дистанційного навчання, що потребує від учителя фізичної культури вміння організовувати

освітній процес із використанням цифрових платформ, мобільних застосунків, відеосервісів, технологій онлайн-комунікації.

Мета – обґрунтувати доцільність використання інформаційних технологій при викладанні спортивних ігор, зокрема баскетболу.

Основний виклад матеріалу. В умовах цифрової трансформації освіти важливим компонентом професійної компетентності стає інформаційно-цифрова компетентність, що передбачає готовність учителя використовувати інформаційні технології у навчально-виховному процесі.

Одним із важливих напрямів використання інформаційних технологій є застосування мультимедійних засобів навчання. Використання відеоматеріалів, анімацій, інтерактивних презентацій, цифрових тренувальних програм, електронних навчальних ресурсів дозволяє підвищити рівень наочності навчального матеріалу, активізувати пізнавальну діяльність учнів та формувати стійку мотивацію до занять фізичною культурою. Візуалізація техніки виконання фізичних вправ забезпечує більш ефективне засвоєння рухових дій та сприяє розвитку самоконтролю учнів.

Учитель фізичної культури має ефективно використовувати інформаційні технології скажімо під час уроків спортивних ігор для підвищення мотивації учнів, удосконалення техніко-тактичної підготовленості, оперативного й об'єктивного контролю за результатами успішності навчання. Так, наприклад, на уроці з теми «Удосконалення техніки ведення та передач м'яча у баскетболі» доречним є використання мультимедійної презентації. На початку уроку вчитель демонструє коротку презентацію або відеофрагмент гри з еталонною технікою ведення й передач м'яча професійними спортсменами. Учні аналізують положення рук на м'ячі, координацію рухів, швидкість пересування, типові помилки під час виконання вправ тощо. Для демонстрації можуть використовуватись інтерактивна дошка, планшет, ноутбук, смартфон із підключенням до проєктора. Під час виконання вправ учитель «записує» окремі елементи гри на смартфон або планшет. Після виконання вправ учні переглядають відео та порівнюють власні дії з еталонною технікою. Наприклад, учень спостерігає недостатній контроль м'яча, неправильне положення корпусу, помилки під час передачі партнеру тощо. Такий підхід сприяє розвитку навичок самоаналізу, швидшому виправленню помилок, формуванню рефлексивного мислення.

Доцільним є використання мобільних додатків або онлайн-сервісів з метою фіксації результатів команди, аналізу статистики гри, визначення рівня рухової активності, проведення електронного тестування правил гри тощо (наприклад, таймери інтервального тренування, електронні таблиці результатів, QR-коди із завданнями, онлайн-вікторини щодо правил баскетболу тощо).

Під час навчальної гри учні можуть використовувати фітнес-браслети або смартгодинники для контролю частоти серцевих скорочень, кількості кроків, рівня фізичного навантаження тощо, що допомагає вчителю індивідуалізувати інтенсивність фізичного навантаження, контролювати безпечність занять, оцінювати функціональний стан учнів.

Наприкінці уроку учні через онлайн-форму або мобільний сервіс можуть оцінювати власну активність, складність вправ, успішність засвоєння матеріалу, командну взаємодію тощо.

Практична значущість. Педагогічний ефект використання інформаційних технологій під час уроків забезпечує підвищення інтересу учнів до занять, активізацію пізнавальної діяльності, удосконалення техніки рухових дій, розвиток цифрової компетентності, об'єктивізацію оцінювання успішності навчальних досягнень, індивідуалізацію фізичного навантаження.

Ефективність використання інформаційних технологій у професійній діяльності вчителя значною мірою залежить від рівня його цифрової грамотності, мотивації до професійного розвитку та готовності до впровадження інноваційних педагогічних технологій. Саме тому важливим завданням закладів вищої педагогічної освіти є створення умов для формування цифрової компетентності здобувачів, удосконалення компетентностей застосовувати електронні ресурси та готовність до діяльності в сучасному інформаційно-освітньому середовищі.

Висновки. Таким чином, інформаційні технології є важливим чинником удосконалення професійних компетентностей вчителя фізичної культури та необхідною умовою модернізації сучасного освітнього процесу. Цифровізація освіти, розвиток інформаційно-комунікаційного середовища та впровадження інноваційних педагогічних технологій зумовлюють потребу у формуванні високого рівня інформаційно-цифрової компетентності педагогічних працівників.

Інформаційні технології позитивно впливають на розвиток професійних компетентностей вчителя, зокрема інформаційно-цифрової, методичної, комунікативної, організаційної, дослідницької, інноваційної. Ефективність їх використання залежить від рівня цифрової грамотності педагога, його готовності до професійного саморозвитку, наявності сучасного технічного забезпечення та відповідного методичного супроводу.

Список використаних джерел

1. Інформаційно-комунікаційні та рухливо-пізнавальні технології у фізичному вихованні дітей і підлітків. Навчально-методичний посібник / за ред. Качана О.А., Пристинського В.М. Слов'янськ: вид-во Б.І. Маторіна, 2019. 257 с.

<http://dspace.ddpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/229>

2. Назаревич В.С. Сутність та структура інформатичної компетентності майбутніх учителів фізичної культури в аспекті особистісно-орієнтованого підходу. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки, 2024 (215). С. 225-230. <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2024-1-215-225-230>

3. Освітні практики та технології у фізичній культурі і спорті в умовах сучасних викликів : монографія / за ред. В.М. Пристинського, Т.М. Пристинської. Слов'янськ: ДВНЗ «ДДПУ», 2025. 810 с. <http://dspace.ddpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/939>