

електростимуляція в різних режимах, тренування з біологічним зворотнім зв'язком) способів впливу залежно від спортивної спеціалізації.

Отримані результати досліджень лягли в основу розробки курсу "Моделювання освітнього середовища з фізичної культури в освітніх закладах". Курс завершує процес викладання дисципліни "Теорія і методика фізичного виховання" і включає теоретичний курс з педагогічних основ моделювання технологій освітнього середовища з фізичної культури і спорту. Семінарські заняття проводяться у вигляді розв'язання навчально-практичних завдань з моделюванням викладання фізичної культури на основі того чи іншого напрямку; розробки програми з виходом, в кінцевому підсумку, на свою авторську програму з її обґрунтуванням, а в подальшому впровадження; педагогічне і медико-біологічне обґрунтування програми, її ефективності, що складає основу виконання випускної кваліфікаційної роботи фахівця.

THE NEW TECHNOLOGIES AND MODELLATING OF THE PHYSICAL CULTURE TEACHERS' TRAINING (AN ANNOTATION)

OLEKSANDR KUTS, IGOR LAPYCHAK

Lviv State Institute of Physical Culture

This article is devoted to the conceptional approaches to modelling the physical culture teachers' training in the complete social and economical conditions.

ПЕДАГОГІЧНА СИТУАЦІЯ ЯК СИСТЕМОУТВОРЮЮЧИЙ ЧИННИК КЛАСИФІКАЦІЇ Рухливих ІГОР

НАДІЯ ЛІБОВИЧ

Львівський державний інститут фізичної культури

За останні роки все більшого значення надається питанням удосконалення навчально-виховного процесу в вищій школі. З формуванням принципово нових структурних і соціальних проблем, у процесі розв'язання нових економічних умов і організації освіти, виникає чимала потреба в педагогічних кадрах, які володіють не тільки глибокими теоретичними знаннями в галузі педагогіки, але й ефективними практичними навичками.

Вирішальними компонентами підготовки педагогів, в тому числі і спортивних, стають активні методи, навчання які створюють психолого-педагогічні умови для оволодіння студентами практичних навичок розвиваючої діяльності. Центральне місце серед активних методів все в більшій мірі починають посідати ігрові і ділові ігри (В.В. Давидов, С.Д. Неверкович, Н.В. Самоуков та ін.).

Відомо, що якість підготовки фахівців багато в чому залежить від програмно-методичного забезпечення педагогічного процесу. Це торкається і проблеми формування педагогічної майстерності студентів на базі оволодіння ігровим методом в процесі освоєння курсу "Рухливі ігри".

Між тим, процес розвитку ігрової культури майбутніх фахівців багато в чому ускладнюється внаслідок того, що в недостатньо розробленими залишаються

питання систематизації і класифікації емпіричного матеріалу, який є в наявності педагога і створює передумови оптимізації методичного забезпечення педагогічного процесу.

Вказані вище обставини визначили актуальність і перспективність наших досліджень.

Мета дослідження – визначення потенціалу, ролі і місця підходів систематизації і класифікації рухливих ігор в забезпеченні педагогічного процесу на цій основі удосконалення програмно-методичного забезпечення дисциплін “Рухливі ігри” у вищих навчальних закладах фізкультурного профілю.

У експерименті взяли участь в якості респондентів соціологічного дослідження 247 студентів Львівського державного інституту фізичної культури і 3 курсів педагогічного факультету.

Аналіз підходів до класифікації і систематизації рухливих ігор педагогічному експерименті показав, що оскільки рухлива гра належить до прояву культури і реалізується як освітній процес, як процес в якому відбувається формування особистості людини, то внаслідок цього змістовна систематизація рухливих ігор практично неможлива. Саме тому чимало авторів не вдаються навіть до спроби класифікації рухливих ігор, а намагаються просто їх систематизувати з їх зовнішньою близькістю структури рухових дій, намічених для засвоєння, як і має місце в численних практичних і методичних рекомендаціях з підбору рухливих ігор для тих, хто займається конкретними видами спорту.

Такого роду “систематизації” передбачають в основному досягнення мети, як вноситься в педагогічний процес ззовні педагогом-організатором навчання. Націленість на вирішення конкретних вузькосформованих завдань без врахування загальнорозвиваючих установок на розвиток особистості і тим самим перетворюючи рухливі ігри в засіб вирішення локальних завдань спортивного тренування, істотно зужує результативність використання їх навіть в такому вузько спеціалізованому плані.

Наслідком розгляду ситуації, яка склалася в програмно-методичному забезпеченні курсу “Рухливі ігри” стала констатація факту наявності реальної діалектичного протиріччя: необхідності цілісного розвитку особистості, духовних і тілесних, в тому числі рухових якостей в грі, що можливо тільки при участі у довільних іграх з орієнтацією на цільову установку, яка міститься безпосередньо у грі, а саме такими є рухливі ігри, і неможливість створити для цього умови в рамках культури навчання, що редукує орієнтацію з продуктивної діяльністю в педагогічному процесі до діяльності репродуктивної.

Аналіз показав, що вирішення вказаного протиріччя лежить на шляху збереження продуктивної орієнтації педагогічної діяльності на довільній грі, як привнесення в таку спеціально підібраних компонентів, намічених для засвоєння при умові збереження її як деякої цілісності – без виключення сюжету, постійної готовності до “перемін” конкретних ролей і тим самим готовності учасників гри в процесі до творчості. Але це вже педагогічний процес, характерний для культури навчання.

Перехід до культури навчання передбачає перехід до адаптаційної спрямованості процесу використання рухливих ігор, коли в структурі будь-якої гри

при збереженні її цілісності лише акцентується момент найбільш характерних ознак для реальної чи майбутньої професійної діяльності.

При цьому, на відміну від редукції довільних ігор при імітаційному підході до ігор-вправ, ігор-завдань тощо, при адаптаційної мети зберігаються в самій грі, що дозволяє сприяти поруч з розвитком фізичних і рухових здібностей розвиток творчої індивідуальності суб'єкту, а тим самим здібності до варіативних дій в реальній руховій діяльності.

Методичні передумови організації педагогічного процесу, який планується на принципах адаптації рухливих ігор до конкретних педагогічних завдань, розроблені Е.Л. Жариковою (1995) - принципи послідовного засвоєння конкретної гри: гра з багатоцільовою установкою – та ж гра з іншими моноцільовими установками – та ж гра з поліцільовими установками – поліцільова гра стосовно конкретного контингенту.

Автор приходить до висновку, що “адаптаційний” підхід вимагає для його засвоєння розробки принципів систематизації рухливих ігор, на основі яких можуть і повинні здійснюватися такі в педагогічному процесі.

Основою “адаптаційного” підходу є триєдинство систематизуючих факторів – цільова спрямованість, особливості контингенту і організаційно-методичні особливості, які і повинні стати принципами організації програмно-методичного забезпечення при конкретних педагогічних завданнях засобами ігрового методу в парадигмі культурної освіти.

Таким чином, при організації педагогічної ситуації в процесі використанні рухливих ігор можливі два шляхи – побудова її або на принципах ігрового методу в формі ділових ігор, ігрових завдань і ігрових вправ, або на принципах довільних ігор.

В першому випадку вирішення досягається на шляху “підбору” рухливих ігор, які найбільш адекватно – часто чисто зовнішньо – відповідають запланованій педагогічній ситуації. За підсумками такого підбору шляхом редукції чи імітації знайденої рухливої гри, вилученням із неї окремих елементів у відповідності або цільової спрямованості (в формі педагогічної задачі), або з методичними особливостями, або з віковими особливостями контингенту даються ігрові завдання. Оскільки в цьому випадку ціліва установка виноситься за межі ігрової діяльності і інколи навіть редукується, таке “імітаційне” використання ігрового методу вихолощує його суть і тим самим наближає педагогічний процес до методу суворо регламентованих вправ.

Педагогічна діяльність в цьому випадку спрямовується, головним чином, на формування фізичних якостей або конкретних техніко-тактичних дій. При цьому методичні принципи, як правило, становляться навчанням “за взірцем”, що досягається, зокрема, застосуванням переважно ігрових елементів (наприклад, так званих “ігор-торканів”, в боротьбі тощо).

В такого роду навчальних іграх предметом засвоєння виступають вже раніше знайдені способи вирішення професійних завдань, не підлягають аналізу основи розумової діяльності, а тому такий процес існує тільки формально.

У другому випадку ведеться творчий пошук адаптації рухливих ігор стосовно цільової спрямованості, методичними особливостями організації і специфікою контингенту. Причому цільовій установці організації педагогічної ситуації є

забезпечення триєдинства вказаного процесу із збереженням сюжету і мети гри в рамках власне ігрової діяльності.

При такому підході паралельно з прогресом учасників гри в плані фізичного і рухового удосконалення вирішуються завдання розвитку теоретичного мислення і рефлексії як основного механізму розвиваючої діяльності, а тим самим створюються передумови становлення особистості висококваліфікованого професіонала.

Такі були основні установки при формуванні програмно-методичного забезпечення курсу на основі розробки принципів змістовної систематизації рухливих ігор.

ДОЦІЛЬНЕ СПОЛУЧЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТА АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

ВОЛОДИМИР МАЗЯР

Дрогобицький державний педагогічний університет ім. Івана Франка

Проблема удосконалення процесу підготовки фахівців у системі вищої освіти є традиційно актуальною.

Однією з ідеологічних основ системи освіти в Україні є демократизація та гуманізація навчального процесу. Проте у педагогіці вищої школи нерідко трапляються випадки педагогічного абсолютизму. Прихильники такого стилю викладання дотримуються погляду, згідно якого викладач повинен навчати, подаючи готові знання у вигляді інформації. При цьому вони вважають, що головне – знати навчальну інформацію, а як подати її – не має значення: студент прийшов навчатись і зобов'язаний засвоювати пропоновану йому інформацію будь-якому вигляді. Прихильники зазначеного підходу навчання декларують, що студент не є об'єктом навчання, а є суб'єктом, який навчається. Ми не заперечуємо, що засвоєння знань відбувається лише за умови власної пізнавальної діяльності студента. Однак очевидним є те, що зазначена вище пасивна роль викладача у навчальному процесі не спонукатиме студента до активної пізнавальної діяльності.

Одним із шляхів підвищення активності пізнавальної діяльності студента пошук оптимальних технологій навчання, зокрема способів подачі інформації. Необхідність створення таких технологій зумовлена самою природою пізнавальної діяльності людини – дією механізмів сприйняття, мислення і поведінки. Для реалізації цієї програми пізнання безумовно важливими є вольові дії студента [3].

Центральним етапом вольової дії є боротьба мотивів, які або утверджують або заперечують можливість досягнення мети. Результат цієї боротьби визначає вибір, і, як наслідок, з'являється вольове рішення. Можливими є крайні варіанти таких рішень. В одному випадку воля може проявитись, тобто студент примусити себе виконувати певні дії. В іншому може проявитись безволя. Характер прийняття вольового рішення, значною мірою обумовлюється вольовими якостями