

УДК 378.016:796]:378.147.091.313

Ірина Востоцька

Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка
ORCID ID 0000-0002-5684-1015

Олексій Головченко

Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка
ORCID ID 0000-0003-0646-4319

Андрій Титович

Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка
ORCID ID 0000-0002-4283-4105

DOI 10.24139/2312-5993/2020.07/015-023

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ПРОЄКТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ІНТЕРЕСУ ДО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ У ЗВО

У статті розкриваються особливості використання методу проєктів на заняттях із фізичного виховання. Актуалізована можливість покращення фізичного та емоційного стану студента у процесі його проєктної діяльності, а також підвищення інтересу до занять. Спортивні свята, естафети та квест-ігри – форми залучення студентів до систематичних занять фізичними вправами, які сприяють пропаганді здорового способу життя, розвитку фізичних якостей, покращенню діяльності основних фізіологічних систем організму, вихованню позитивних морально-вольових якостей та творчих здібностей.

Ключові слова: *фізичне виховання, заняття, метод проєктів, квест-ігри, емоційний стан, студенти.*

Постановка проблеми. Вхідження України до Європейського освітнього простору актуалізує проблему модернізації освітнього процесу в закладах вищої освіти в умовах кредитно-трансферної системи, насамперед в аспекті коригування навчальних планів, робочих програм, методології, методів і методик процесу фізичного виховання (Востоцька та ін., 2019, с. 202). Метод проєктів, будучи особистісно-орієнтованою технологією навчання, реалізує низку освітніх принципів – розвиток потенціалу особистості, самодіяльність, співпрацю, індивідуалізацію, диференціацію, успішність, актуалізацію суб'єктної позиції студента в освітньому процесі, взаємозв'язок освітнього процесу з навколишнім середовищем, що є критеріями

здоров'язбережувального простору закладу освіти. Нові освітні стандарти націлюють студентів на самостійний та усвідомлений розвиток фізичних якостей. Використання методу проєктів дозволяє вдосконалювати навички самостійної роботи, студенти набувають досвіду організації самостійних занять фізичним вихованням, покращують свій фізичний та емоційний стан.

Аналіз актуальних досліджень. Аналіз світового досвіду дозволяє констатувати популярність методу проєктів у системах освіти різних країн. Причина полягає в тому, що проєктне навчання спрямоване на пошук засобів, шляхів розвитку активного самостійного мислення учнів, навчання їх не лише запам'ятовуванню й відтворенню знань, а й застосуванню отриманих знань на практиці. Ґрунтуючись на поняттях технології навчання, Є. С. Полат розглядає проєктну методику «як сукупність пошукових, проблемних методів, творчих за своєю суттю, що сприяють розвитку креативності та одночасному формуванню певних особистісних якостей студентів у процесі створення конкретного продукту». Н. О. Яковлева визначає педагогічне проєктування як відкриття, педагогічне винахідництво. В умовах сучасного навчання особистість студента, як майбутнього спеціаліста, стає головним ціннісним орієнтиром у діяльності ЗВО. У національній доктрині розвитку освіти України в XXI столітті зазначається, що головною метою української системи освіти є створення умов для розвитку й самореалізації кожної особистості, а одним із пріоритетів державної політики є особистісна орієнтація освіти. Тому постає питання використання нових методів навчання студентів, а саме – проєктного методу. Метод проєктів на заняттях із фізичної виховання передбачає необхідність диференціації навчання, орієнтацію на особистість студента, його потреби й можливості, ґрунтується на принципах співпраці і включення студентів в активні види діяльності. На сучасному етапі розвитку методики вітчизняними та зарубіжними дослідниками показано можливості і переваги даного методу в досягненні якісно нового рівня навчання (Д. Дьюї, В. Кілпатрік, М. Бухаркіна, В. Копилова, А. Кузнєцова, О. Моїсеєва, Т. Сахарова, Г. Селевко, С. Хайнс, та ін.); підготовки вчителів до керівництва проєктною діяльністю студентів (Н. Захарова, А. Курова). Ефективність використання даного методу багато в чому залежить від детального, технологічного його опрацювання для певного етапу навчання, дослідження цілого комплексу задач, пов'язаних зі специфікою предметної області, рівнем навченості, стандартом освіти з фізичної культури. Однак, технологія використання методу проєктів на заняттях із фізичного виховання дотепер є недостатньо розробленою. Проєктна технологія на заняттях із фізичного виховання дозволяє будувати навчання на активній основі, через

цілеспрямовану діяльність студента, погодившись із його особистим інтересом. Складаючи проєкт, він перетворюється з об'єкту на суб'єкт навчання, самостійно вчиться й активно впливає на зміст власної освіти. Така робота дає можливість усвідомити, що заняття з фізичного виховання розвивають не лише фізично, але й інтелектуально.

Проєктна діяльність – це створення проблемних ситуацій, активізація пізнавальної діяльності студентів у пошуку та вирішенні складних питань, що вимагають актуалізації знань, побудови гіпотез. Метод проєктів завжди орієнтований на самостійну діяльність студентів (індивідуальну, парну, групову), яку вони виконують у відведений для цієї роботи час. Проєкти на заняттях фізичним вихованням – це дослідження впливів фізичної культури на організм людини, історії спорту, підготовці і проведенню змагань та спортивних свят тощо. У студентів під час розробки власного проєкту закладаються основи знань у вживанні різноманітних методик підтримки здоров'я і фізичного вдосконалення. Інформація, самостійно здобута студентами для власних проєктів, дозволить усвідомити життєву необхідність рухових умінь, які вони набувають на заняттях. Студенти, таким чином, стануть компетентними і в теорії предмету, що є необхідною умовою грамотного виконання фізичних вправ. Проєктні технології дозволяють перетворити заняття рухової активності в заняття освітнього напрямку. Крім того, студенти, які мають обмеження в руховій активності, отримують можливість проявити себе.

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні використання методу проєктів на заняттях з фізичної виховання як засобу підвищення інтересу студентів до навчання.

Методи дослідження. Реалізація мети передбачала застосування низки наукових методів, зокрема аналізу літературних джерел з проблеми дослідження й узагальнення поглядів науковців, анкетування, опитування.

Виклад основного матеріалу. Метод проєктів на заняттях з фізичної культури передбачає наявність мети, предметності, прояву ініціативи, оригінальності вирішення питань, неординарних підходів, інтенсивності розумової праці, дослідницького досвіду й досвіду самоосвіти. Відзначається, що проєктна діяльність є одним із механізмів розвивального навчання, спрямованого на вироблення самостійних дослідницьких умінь, сприяє розвитку творчих здібностей і логічного мислення, об'єднує знання, отримані під час освітнього процесу, і долучає до вирішення конкретних життєво важливих проблем. Головна особливість будь-якого проєкту як навчальної процедури – спільне творче співробітництво студентів і викладача у процесі досягнення поставленого результату (Стасюк та ін., 2012, с. 29).

Структура заняття, як правило, залишається незмінною для більшості видів фізкультурної діяльності, тоді як зміст залежить від вихідних даних проєктованого об'єкта й умов його можливої реалізації з урахуванням усіх особливостей і нюансів побудови фізкультурної діяльності для певних груп студентів – матеріально-технічної бази, місця занять та ін. Зміст окремого тренувального заняття визначається спрямованістю розв'язуваних рухових завдань. Виконується підбір фізичних вправ, їх дозування, темп, форма та ін. Важливою характеристикою оптимальної побудови змісту заняття є моторна щільність виконуваної фізкультурної діяльності (Востоцька та ін., 2019, с. 51).

Як зазначалося нами в наших попередніх роботах, інтерес є одним із найзагальніших мотивів за закономірністю навчання: чим менший інтерес, тим більше примусу. Останній викликає супротив у студентів, вимагаючи підвищення його вольових зусиль. У цьому випадку процес занять стає малопродуктивним і безрадіним. Зрозуміло, що викликати інтерес до занять фізичним вихованням непросто. Його можна досягти планомірною свідомою працею викладача протягом усього часу навчання (Стасюк та ін., 2012, с. 92).

Для виявлення інтересу до занять фізичним вихованням нами було проведено анкетування серед студентів I – IV курсів Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка Навчально-наукового інституту педагогіки і психології. Майже 100 % першокурсникам подобається відвідувати заняття. На другому курсі – 74 %. На третьому – 70 %, а на четвертому – 63 %. Це пов'язано з повторенням програмних видів, які пропонуються на заняттях, а саме: волейбол, баскетбол, легка атлетика, футбол, туризм. Тому перед нами постало завдання урізноманітнити заняття з фізичного вихованням, але з урахуванням побажань студентів. На другому курсі додатково до програмних видів нами були запропоновані студентам рухливі ігри та естафети, бадмінтон, оздоровчий фітнес. На третьому та четвертому курсах навчання стає все складнішим і у студентів не вистачає часу та сил на заняття фізичним вихованням, тому ми вирішили покращити інтерес студентів, запропонувавши проєктну методику у вигляді проведення веселих спортивних свят та квест-ігор.

Наприклад:

ЩО ХОВАЄТЬСЯ В СПОРТИВНІЙ ЗАЛІ?

Обладнання: книжки, конверти, тазок, різні предмети, фішки, ключ.

Місце проведення: університет.

Завдання: для того, щоб дізнатись, що заховано в спортзалі, потрібен ключ, який ви отримаєте, якщо пройдете всі станції квесту.

Для визначення першої станції учасникам потрібно відгадати загадку.

Станція 1. «Гардероб»

Де ми речі залишаємо, щоб на парах посидіть,

Потім їх ми забираємо, щоб не мерзнуть, не хворіть.

Завдання: станцювати веселий танок всією командою. Після цього команда повинна знайти конверт з підказкою про подальший маршрут.

Станція 2. «Бібліотека»

Завдання: Викласти книжки, які знаходяться на столі хаотично, в стопку за абеткою. Після виконання завдання команда повинна знайти конверт в одній із книжок.

Станція 3. «Актова зала»

Завдання: заспівати пісню про спорт, а потім знайти конверт.

Станція 4. «Стадіон».

Завдання: виконати 10 присідань одночасно всією командою: гравці стають в шеренгу, кладуть руки на плечі один одному та виконують присідання, утворюючи «хвилю». Потім команда повинна знайти конверт з позначенням наступної станції.

Станція 5. «Медпункт».

Завдання: розбитися в трійки. Перенести одного гравця віх входу до медпункту: двоє учасників тримають один одного за руки, утворюючи сидіння, а третій сідає. Таким чином вони виконують завдання. Потім команда отримує конверт з наступною станцією.

Станція 6. «Вхід до університету».

Завдання: вишикуватись за абеткою за першою літерою імені, потім за першою літерою прізвища і т.д. За виконання завдання команда отримує конверт з вказівкою на наступну станцію.

Станція 7. «Буфет».

Завдання: перед учасниками стоїть тазок з різними предметами. Необхідно знайти ті предмети, на яких написані літери. Потім необхідно скласти слово, яке буде підказкою до наступної станції.

Станція 8. «Фізико-математичний факультет».

Завдання: порахувати всі двері, які знаходяться на цьому поверсі. Потім помножити їх на 2; ще раз помножити на 2, а потім поділити на 4. За виконання завдання команда отримує конверт з наступною станцією.

Станція 9. «Історичний факультет».

Завдання: знайти 10 відмінностей за 1 хв (будуть надані 2 картинки). Після цього команда отримає конверт з підказкою.

Станція 10. «Природничо-географічний факультет».

Завдання: піднятися в колоні сходами з 2 поверху до 3, обігти фішки та разом присісти. Команда отримує наступну підказку після виконання завдання.

Станція 11. «Спортивна зала».

Завдання: знайти в коробці, в якій знаходиться різноманітний інвентар, ключ від спортивної зали та відімкнути двері.

Виграє команда, яка виконає квест швидше за іншу.

Місце знаходження зупинок:

1. Гардероб.
2. Бібліотека.
3. Актова зала.
4. Стадіон.
5. Медпункт.
6. Вхід до університету.
7. Буфет.
8. Фізико-математичний факультет.
9. Історичний факультет.
10. Природничо-географічний факультет.
11. Спортивна зала.

Зауважимо, що яскравість зовнішнього оформлення, доступність, відсутність жорсткої регламентації діяльності учасників свята, можливість широкого прояву власних емоцій та індивідуальних здібностей роблять спортивні свята досить популярними серед студентів. Регулярна організація і проведення спортивних свят може виробити у студентів потребу займатися рухливими вправами самостійно. Крім того, що свята, у ході яких вони представлені, мають оздоровче значення, вони ще й несуть освітне навантаження. Майже в кожній грі, що входить до складу того чи іншого свята, присутні такі доступні всім дії, як біг, стрибки, метання, вправи на рівновагу та ін. Під час заходу із захоплюючим смисловим завданням і спрямованістю розвиваються основні фізичні якості студента, такі як сила, швидкість, витривалість, і вдосконалюються його різноманітні рухові навички та вміння, покращується його емоційний стан (Полат, 2014, с. 53).

До переваг квест-ігор можна віднести їх багатозадачність як методу. Квест може об'єднувати в собі елементи тренінгу і творчого уявлення, дискусії та сюжетно-рольової гри. А, отже, виконувати низку розвивальних завдань, покладених на перераховані вище методи активного навчання. Крім того, більшість квестів унікальні не тільки за формою, а й за змістом. Один і той самий сценарій, завдяки свободі дій гравців, спонтанності розвитку

сюжету може привести до різних наслідків. Важливо, що даний метод, по суті, будучи грою, досягає доступності пізнання й організації саморозвитку, формування базових компетентностей (Капілевіч, 2012, с. 117).

Квест як технологія має чітко сформульоване освітньо-виховне завдання, ігровий задум, керівника, чіткі правила і реалізується з метою формування базових компетентностей гравців. Форма квест-гри є дуже привабливою для студентів. Під час пошуку персонажів команди використовують різні способи: пошуки всією командою, розходяться по групах і для загального збору використовують стільникові телефони, поділивши ігровий простір на зони. Під час обговорення проведених ігор студенти висловлюють бажання продовжити грати в квести. Усі квест-ігри побудовані на діяльністному принципі організації, усі учасники гри перебувають у активній позиції (Дубова, 2015, с. 74).

Для підготовки до таких занять студенти самі діляться на групи, обирають назву, тему, обладнання, структуру тощо. Таким чином, студенти стають головними на занятті, а викладач стає на цей час гравцем або помічником. Після проведення веселих свят чи квестів основними оцінювачами даного завдання будуть студенти, які брали в них участь.

Після впровадження таких занять бажаючих займатися серед студентів IV курсів стало майже 90 %, а III – 93 %. За даними усного опитування ми виявили причини таких змін, а саме:

- можливість самостійно складати та проводити свята чи квести;
- використовувати незвичне для занять фізичним вихованням обладнання, а саме: повітряні кульки, папір, сірники, стільці та інше;
- можливість розвивати творчі здібності;
- жодне заняття не було схожим на інше;
- отримання емоційного задоволення від заняття.

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Метод проєктів на заняттях із фізичного виховання сприяє:

- формуванню у студентів особливого ставлення до себе як до суб'єкта навчання;
- стимулюванню пізнавальної активності студента;
- самореалізації в галузі фізичної культури;
- розвитку морально-вольових якостей;
- покращенню фізичного та емоційного стану студента;
- зростанню інтересу до занять;
- формуванню інформаційних, комунікативних та соціальних компетентностей.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямі полягають у подальших наукових дослідженнях, пов'язаних із експериментальним обґрунтуванням ефективності проектного методу під час його запровадження на заняттях із фізичного виховання.

ЛІТЕРАТУРА

- Востоцька, І. Ф., Головченко, О. І., Прийменко, Л. О. (2019). *Система фізичного виховання студентів у навчальних закладах вищої освіти України та Польщі* (Vostotska, I. F., Holovchenko, O. I., Pryimenko, L. O. (2019). *The system of physical education of students in higher education institutions of Ukraine and Poland*. Sumy).
- Дубова, М. В. (2015). *Організація проектної діяльності студентів*. М.: «Академія» (Dubova, M. V. (2015). *Organization of project activities of students*. M.: «Academy»).
- Капілевич, Л. В. (2012). *Наукові дослідження у фізичній культурі*. Томськ (Kapilevich, L. V. (2012). *Scientific research in physical culture*. Tomsk).
- Овечкін, В. П. (2007). *Основи проектної діяльності*. Іжевськ (Ovechkin, V. P. (2007). *Basics of project activity*. Izhevsk).
- Полат, Е. С. (2014). *Нові педагогічні та інформаційні технології в системі освіти*. Москва (Polat, E. S. (2014). *New pedagogical and information technologies in the education system*. Moscow).
- Романова, Н. В. (2016). *Використання методу проектів на заняттях фізичної культури*. Москва (Romanova, N. V. (2016). *Using the project method in physical education classes*. Moscow).
- Стасюк, Р. М., Востоцька, І. Ф., Осіпова, І. Л. (2012). *Шляхи покращення емоційного стану студентів вищого навчального закладу засобами фізичного виховання*. Харків (Stasiuk, R. M., Vostotska, I. F., Osipova, I. L. (2012). *Ways to improve the emotional state of students of higher education by means of physical education*. Kharkiv).
- Ильинич, В. І. (2005). *Фізична культура студента*. М.: Гардарики (Ilinich, V. I. (2005). *Physical culture of the student*. M.: Gardariki).
- Чуб, Я. В. (2016). *Навчальне проектування фізкультурної діяльності в вузі*. Єкатеринбург: УрГУПС (Chub Y. A. (2016). *Educational design of physical culture activities in the university*. Yekaterinburg).

РЕЗЮМЕ

Востоцкая Ирина, Головченко Алексей, Титович Андрей. Использование метода проектов на занятиях по физическому воспитанию как средство повышения интереса к обучению студентов в высших учебных заведениях.

В статье раскрываются особенности использования метода проектов на занятиях по физическому воспитанию. Актуализирована возможность улучшения физического и эмоционального состояния студента в процессе его проектной деятельности, а также повышение интереса к занятиям. Веселые спортивные праздники, эстафеты и квест-игры – формы привлечения студентов к систематическим занятиям физическими упражнениями, которые способствуют пропаганде здорового образа жизни, развития физических качеств, улучшению деятельности основных физиологических систем организма, воспитанию положительных морально-волевых качеств и творческих способностей.

Ключевые слова: *физическое воспитание, занятия, метод проектов, квест-игры, эмоциональное состояние, студенты.*

SUMMARY

Vostotska Iryna, Holovchenko Oleksii, Tytovych Andrii. Using the project method at physical education classes as a means of increasing students' interest in learning.

Project activity is creation of problematic situations, activation of students' cognitive activity in search and solving of complex issues that require actualization of knowledge, construction of hypotheses. The method of projects is always focused on the independent activity of students (individual, paired, group), which they perform in the allotted time for this work.

Project technology at physical education classes allow building learning on an active basis, through purposeful activity of the student, in accordance with his/her personal interest. When drafting a project, it transforms from object to subject of study, learns independently and actively influences the content of one's own education. Such work makes it possible to realize that physical education classes are developed not only physically but also intellectually.

The method of projects at physical education classes implies presence of the purpose, objectivity, initiative, originality of solution to the problems, extraordinary approaches, intensity of intellectual work, research experience and experience of self-education. It is noted that project activity is one of the mechanisms of developmental training aimed at developing independent research skills, promotes development of creative abilities and logical thinking, integrates the knowledge gained during the educational process and brings them to the solution of specific vital problems. The main feature of any project as a teaching procedure is joint creative cooperation between students and the teacher in the process of achieving the result.

Key words: *physical education, lessons, project method, quest games, emotional state, students.*

УДК 378.37.03

Інна Голопич

Харківський національний
університет внутрішніх справ

ORCID ID 0000-0002-1831-9752

DOI 10.24139/2312-5993/2020.07/023-033

ЗАСТОСУВАННЯ ТВОРЧИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПОЛІЦЕЙСЬКИХ

У пропонованій статті автор висвітлює можливості використання творчих методів навчання на заняттях з української мови професійного спрямування. Дослідник докладно розглядає визначальні характеристики кроссенсу, рефреймінгу, сторітелінгу і дебатів, а також пропонує прикладні варіанти їх реалізації для майбутніх працівників правоохоронних органів. Застосування проаналізованих методів творчого навчання позитивно впливатиме на вдосконалення мовних, мовленнєвих і комунікативних навичок фахового спілкування майбутніх поліцейських,