

## ПРОГРАМОВАНЕ НАВЧАННЯ У ВИКЛАДАННІ КУРСУ ТЕОРІЇ І МЕТОДИКИ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

*І.В. Лущик*

*Харківський державний педагогічний університет ім. Г.С.Сковороди*

Основою для використання програмно-цільового підходу у підвищенні ефективності управління процесом навчання є використання системного підходу і моделювання. Головною рисою вказаного підходу є науково обгрунтоване визначення мети і її декомпозиція на завдання різних рівнів.

У самому загальному вигляді методи програмованого навчання представляють собою точні, суворо визначені і доступні розпорядження, що поступово ускладнюються, про порядок і характер дій людини, що навчається, для оволодіння певним матеріалом [7].

Виникнення ідеї програмованого навчання, яке основане на теорії «оперантного рефлексу», стосовно практики фізичного виховання відноситься до початку 60-х років. Велика заслуга в теоретичному обгрунтуванні і впровадженні у практику програмованого навчання належить вітчизняним педагогам В.П. Беспалько, Т.О. Ільїній, С.В. Малиновському та іншим. У своїх роботах [1, 2, 4, 5, 6] вони спирались на емпіричні дані експериментальних досліджень, тому їм не вдалося знайти закономірності і загальні принципи, які б служили основою для розробки єдиного підходу до побудування оптимальних алгоритмів навчання.

Це стало можливим завдяки поширенню, яке отримали теорія математичного моделювання та теорія ігор. Було виділено чотири основних положення, які необхідно було включити в програму побудування алгоритмів навчання. Це початкова база формування наступних дій, ступінь ускладнення, багатократні повторення для закріплення на відповідному рівні необхідних навичок і кінцевий рівень. При складанні навчальних алгоритмічних програм слід керуватися усередненими часовими показниками довжини «кроку» (фрагменту навчальної програми) і кількістю «кадрів», необхідних для ознайомлення і засвоєння матеріалу.

Алгоритмічна навчальна програма складається із наступних компонентів: а) педагогічне завдання створення мотивації і загального уявлення про діяльність (ввідний кадр), б) інформаційного кадру, який реалізується у передачі теоретичного матеріалу, в) операційного кадру, що включає практичні завдання-вправи, г) трансформаційного кадру, пов'язаного із здібністю і умінням тих, що навчаються, переносити засвоєний спосіб дії в умови діяльності, д) контрольного кадру-тесту для визначення ефективності навчання. При цьо-

му слід враховувати наступні положення: початковий рівень підготовленості, оптимальний крок ускладнення, необхідна кількість повторень, швидкість навчання, граничний рівень навченості і тривалість навчання [3].

Щодо практичної реалізації програмованого навчання, то у межах викладання навчальної дисципліни «Теорія і методика фізичного виховання дітей дошкільного віку» було розроблено і запропоновано навчальний посібник, в якому навчальний матеріал розподілений за темами. Вивчення матеріалу за кожною з тем здійснюється невеликими частинами (параграфами), послідовне засвоєння яких дає можливість вивчити матеріал всієї теми, а вивчення всіх тем дозволяє оволодіти основними теоретичними питаннями курсу «Теорії і методики фізичного виховання дітей дошкільного віку». Для здійснення поточного контролю успішності засвоєння матеріалу в кінці кожного параграфу передбачено контрольні запитання для самоперевірки, після яких надано необхідний пояснювальний матеріал.

Далі ми наводимо для прикладу один із розділів навчального посібника по засвоєнню теми «Рухливі ігри та методика їх проведення».

Інформаційний матеріал.

1. Рухливі ігри — це складна рухова емоційно забарвлена діяльність, яка обумовлена правилами. До рухливих ігор входять фізичні вправи природного, гімнастичного та спортивного характеру, а також деякі рухи емоційного характеру. Завдяки тому, що вони задовольняють біологічні потреби дитини у рухах, надають широкий простір для проявлення творчості та ініціативи, вони представляють собою універсальний засіб фізичного виховання дошкільників.

2. Кожна рухлива гра має свій зміст, форму та методичні особливості проведення. Зміст її складають сюжет (образний або умовний задум, план гри), правила та рухові дії, які входять у гру для досягнення мети. Форма рухливої гри — це організація дій учасників, яка дає можливість широкого вибору способів досягнення поставленої мети (учасники можуть діяти індивідуально, групами або колективно, використовувати різні шикуння). Методичні особливості залежать від змісту та форми гри, їм притаманні: образність, самостійність дій, обумовлена правилами, творча ініціатива, використання ролей згідно сюжету, раптовість змін ситуації, елементи змагання у грі, вміння виходити з ігрових конфліктів.

3. Перед тим, як вибрати гру, необхідно встановити конкретне педагогічне завдання, розв'язанню якого сприяє гра, врахувати вікові особливості дітей, їх інтереси і фізичну підготовленість. Також необхідно враховувати місце рухливої гри в режимі дня і послідовність в діяльності дитини. Приступаючи до пояснення гри, найкраще розставити дітей в те положення, з якого вони будуть розпочинати гру. Правила гри пояснюються конкретно і виразно, розкриваючи найголовніше. В ході гри пояснення доповнюються деякими деталями. Кожна гра починається за умовним сигналом або командою вихователя. Гру зупиняють тільки в тому випадку, коли більшість дітей допускає грубі помилки і потребує додаткового пояснення правил.

4. Відповідальним моментом у керівництві рухливою грою є дозування фізичного навантаження. Для його регулювання застосовують такі прийоми, як зменшення або збільшення часу, відведеного на гру, кількості повторень гри, розмірів майданчика та дистанції, кількості і складності правил і перешкод, введення пауз для відпочинку або розбору помилок. Загальна тривалість гри залежить від педагогічних завдань, від умов, в яких вона проводиться, від кількості дітей та їх віку. Гру повторюють 4—5 разів. Рухливу гру необхідно закінчувати своєчасно, її закінчення не повинно бути несподіваним для учасників. Після закінчення гри необхідно підвести її підсумки.

5. Рухливі ігри для дітей другої молодшої групи відрізняються простотою сюжету, в них входять один-два рухи, кількість ролей незначна — одна-дві. Правила дуже прості і носять підказуючий характер. Частіше це творчі, сюжетно-рольові, некомандні ігри. Рухливі ігри дітей середньої групи можуть вже будуватися на більш різноманітному матеріалі (з метаннями, стрибками та інші), з'являється деякий інтерес до результатів гри. У старшій групі поступово ускладнюються рухові завдання і правила гри, з'являються ігри з елементами змагання і колективної відповідальності, тобто використовують командні ігри та ігри спортивного характеру. Діти підготовчої до школи групи люблять, коли в іграх виникають різні раптові несподівані ситуації і намагаються їх подолати. Дітей цього віку цікавить не тільки зміст гри і роль у ній, але і її результат.

Питання для самоперевірки.

1. Сюжет, правила та рухові дії становлять:

- а) зміст рухливої гри,
- б) форму рухливої гри,
- в) особливості проведення гри.

2. Розташування дітей у грі складає:

- а) зміст рухливої гри,
- б) форму рухливої гри,
- в) особливості проведення гри.

3. Як пояснюють правила гри до її початку?

- а) детально зупиняються на всіх можливих ситуаціях,
- б) кажуть тільки умовну назву,

в) стисло розкривають найголовніше і доповнюють по ходу гри.

4. Як регулюється навантаження у грі (зайве викреслити)?

- а) змінюючи тривалість гри,
- б) змінюючи умовний задум гри,
- в) змінюючи складність правил.

5. В якому віці з'являються нові складні рухи в іграх (стрибки, метання) і виникає інтерес до результатів гри?

- а) в молодшій групі,
- б) в середній групі,
- в) в старшій групі.

Пояснювальний матеріал.

1. Правильна відповідь — **а**.

2. Правильна відповідь — **б**.

3. Правильна відповідь — **в**. Варіант **а** займає багато часу на пояснення і залишає менше часу на саму гру, тим більше, що діти до початку гри не в змозі осмислити всю інформацію про гру. Варіант **б** не дає можливості зрозуміти зміст та форму гри, тому може використовуватись тільки тоді, коли гра вже знайома дітям.

4. Викреслити — **б**, тому що змінюючи умовний задум, план гри, змінюється і сама гра як схема взаємодії гравців.

5. Правильна відповідь — **б**. Варіант **а** не підходить, тому що діти ще не володіють цими основними рухами і їх більше цікавить роль у грі, ніж її результат.

При такому підході до процесу навчання реалізуються основні положення програмованого навчання, що дозволяє зробити курс ТМФВ дітей дошкільного віку доступним навіть для самостійного засвоєння. З іншого боку, полегшується і автоматизується контроль і самоконтроль знань студентів протягом навчального процесу. Отже, подальше підвищення якості викладання вказаної дисципліни можливе через впровадження методів програмованого навчання.

### Література

1. *Беспалько В.П.* Программированное обучение. — М.: Высшая школа, 1970.
2. *Гальперин П.Я.* О психологических основах программированного обучения. // В сб. Новые исследования в педагогических науках. — Вып. IV. — М., 1965.
3. *Гринченко И.Б.* Общие принципы построения оптимального алгоритма обучения точно-целевым движениям: Автореферат дис. канд. пед. наук. — Харьков, 1991. — 24 с.
4. *Ильина Т.А.* Вопросы теории и методики педагогического эксперимента (в исследовании проблем программированного обучения). — М.: Знание, 1975. — 123 с.
5. *Малиновский С.В.* Программированное обучение и спорт. — М.: Физкультура и спорт, 1976. — 112 с.
6. *Петров П.К.* Основы программированного обучения в физическом воспитании. — Устинов: УдГУ, 1987. — 106 с.
7. *Худолій О.М.* Основы методики викладання гімнастики: Навч. посібник. — Х.: фірма «Консум», 1998. — 240 с.