

програмних алгоритмів проводити якісний аналіз отриманих характеристик, будувати моделі рухових дій та порівнювати з ними отримані показники.

Список використаних джерел

1. Грабик Н., Грубар І. Цифрові технології в підготовці вчителів фізичної культури. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи. Матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 28 квітня, 2022). С. 87–90.
2. Грабик Н. М. Впровадження інформаційних технологій у навчальний курс «Біомеханіка» факультетів фізичного виховання. «Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи». Збірник наукових праць, 2018. С. 173–177.
3. Долгополова Н. Використання комп'ютерної програми Kinovea для проведення біомеханічних досліджень у шорт-треці. Наук.-метод. осн. викор. інформ. технологій в галузі фізичної, 2021. С. 55–62.
4. Жирнов О. Ефективність біомеханічного аналізу рухових дій людини за допомогою сучасних інструментальних методів «Біомеханіка спорту, оздоровчої рухової активності, фізичної терапії та ерготерапії: актуальні проблеми, інноваційні проекти та тренди». Матеріали І Всеукраїнської електронної науково-практичної конф. з міжнар. участю. Київ: Нац. ун-т фіз. вих. і спорту України. 2021. С. 11–13.
5. Офіційна інтернет-сторінка проєкту Kinovea. URL: <https://www.kinovea.org> (дата звернення: 7.11.2022).

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАВДАНЬ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ КУРСУ «ФІЗІОЛОГІЯ ЛЮДИНИ ТА РУХОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ»

Гулька Ольга Василівна

асистент кафедри теоретичних основ і методики фізичного виховання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
olhahulka@ukr.net

Грабик Надія Михайлівна

кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри теоретичних основ і методики
фізичного виховання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
ngrabyk@gmail.com

Нормативно-правовими документами, які є основою освітнього процесу, наголошується на важливості цифровізації навчального середовища через розширення та поглиблення інформаційно-цифрових компетенцій [2].

Набуття даних компетенцій є результатом оволодіння навичками роботи з пакетами прикладних програм, уміння використовувати цифрове обладнання та здатністю оперувати цифровою інформацією. Задля успішного набуття цифрових компетенцій майбутній вчитель повинен володіти не лише навичками користування різноманітним технічним обладнанням. На сьогодні для вчителя важливими та вкрай необхідними є здатність до «цифрового» мислення, спроможність до набуття технічних навичок та творчої реалізації власних задумів через комунікаційні технології при роботі з дітьми [3]. Незалежно від спеціалізації, усі майбутні вчителі повинні вміти працювати в електронному середовищі, використовувати різні цифрові ресурси, пакети програм та інше.

Варто зазначити, що пандемія COVID-19 стала причиною різкої цифровізації світу, що сприяло стрімкому розвитку та впровадженню комунікаційно-цифрових технологій як у повсякденне життя, так і в освітній процес. Дистанційна та змішана

форми навчання стали невід'ємною частиною освітнього процесу, що дозволило збільшити мобільність студентів та дало їм змогу отримувати світні послуги не лише в Україні, але й за кордоном [4].

Цифрова компетенція належить до загальних та є однією із ключових у становленні майбутнього вчителя фізичної культури. Щоб успішно її реалізовувати, студенти повинні не лише бути ознайомленими із комунікацій о-цифровими технологіями, але й володіти ними. Метою опанування освітнього компоненту «Фізіологія людини і рухової діяльності» освітньої програми 014.11 Середня освіта (Фізична культура) є набуття компетенцій, що дозволять оперувати біологічними поняттями, розуміти механізми функціонування організму під впливом рухової активності, здійснювати ефективне управління та моделювання освітнього процесу фізичної культури, розширювати уявлення про технічні можливості та необхідність використання спеціального і нестандартного обладнання, технічних засобів навчання та обчислювальної техніки.

Як відзначають дослідники, володіння цифровими технологіями сприяє здатності студентів ефективно виконувати умови опанування освітніх програм [1]. Впровадження в освітній процес цифрових технологій прискорює передачу знань, сприяє підвищенню якості освітніх послуг.

Створення завдань різного характеру дозволяє урізноманітнити навчальний процес. Без унаочнення зрозуміти сутність багатьох процесів важко. Тому необхідно створювати такі завдання, щоб студент не був пасивним слухачем й міг не лише прочитати інформацію, побачити її візуалізацію, але й взяти активну участь у процесі навчання. У створенні таких завдань допомагають різноманітні платформи та програми. Серед різноманіття цифрових можливостей варто виділити інтерактивні завдання. Вони дозволяють внести елементи новизни, активізують пізнавальну діяльність учнів та студентів.

Мета дослідження – проаналізувати можливості використання платформ Mentimeter та Wordwall під час занять з дисципліни «Фізіологія людини та рухової діяльності».

На заняттях з дисципліни «Фізіологія людини та рухової діяльності» виконуються лабораторні роботи, які передбачають проведення дослідів в умовах лабораторії з використанням спеціального обладнання. Але останніми роками, через обмеження пандемії COVID-19 та війну, проведення занять в лабораторних умовах стає неможливим для деяких студентів. Впровадження дистанційної та змішаної форм навчання дозволило не втрачати їм зв'язок із навчальним процесом та успішно опанувати освітні програми на платформі MOODLE. Студенти можуть проходити тести, виконувати завдання для колоквиумів та лабораторних робіт. Але така самостійна робота студента не дає повної картини набуття його компетентностей. Тому важливою умовою опанування освітнім компонентом є зворотній зв'язок між викладачем та студентом, який може бути реалізований через опитування та інтерактивні завдання.

На початку занять проводили опитування студентів щодо відтворення знань вивченого матеріалу (рис. 1).

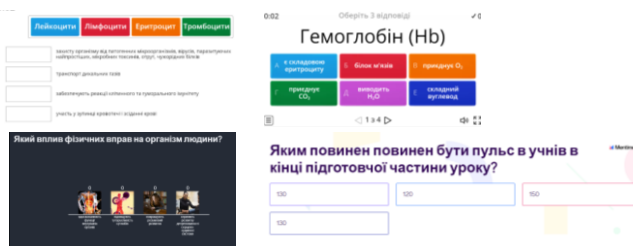


Рис. 1. Зразок інтерактивних вправ для повторення матеріалу

В кінці заняття за допомогою інтерактивних завдань на платформі Wordwall давали студентам можливість закріпити пройдений матеріал (рис. 2).



Рис. 2. Зразок інтерактивних вправ для закріплення вивченого матеріалу

Використання програми Mentimetr цікаве тим, що дозволяє швидко провести опитування і побачити результати у вигляді різноманітних графіків та візуалізацій. Недолік програми – у безкоштовній версії неможливо створювати багато слайдів для опитування; студент не може побачити загальну картину результатів без демонстрації викладачем. Wordwall дуже інтерактивна і має цікаву візуалізацію, дозволяє створювати різні завдання у ігровій формі. Отримані результати опрацьовуються програмою і представляються у вигляді різних аналітичних графіків, які викладач може використовувати для аналізу, бачити результати відповідей кожного студента (якщо поставити умову вказати ім'я). Недолік – студенти несерйозно сприймають завдання і виконують на результат, без усвідомлення матеріалу.

Для встановлення зацікавленості студентів у виконанні інтерактивних завдань з курсу «Фізіологія людини та рухової діяльності» та доцільності використання вище згаданих платформ у навчальному процесі, провели опитування 46 студентів III курсу факультету фізичного виховання

Усі опитані відповіли, що їм сподобалося виконувати інтерактивні завдання. На питання «Завдання та опитування на якому ресурсі більше запам'яталися?» 72 % відповіли – Wordwall, 28 % – Mentimetr. Пояснили причину вибору інтерактивних завдань відповідної платформи студенти так:

Wordwall:

- опитування нагадує гру і завдання не напружують;
- гарне оформлення;
- незвично виглядає;
- захоплює процес проходження завдань.

Mentimetr:

- гарна візуалізація результатів;
- цікаво проходити опитування у незвичній формі;
- невелика кількість завдань.

На питання «Чи варто вчителю фізичної культури створювати інтерактивні завдання?» студенти одностайно висловились, що потрібно, вказавши, що це

активізуватиме учнів, буде урізноманітнювати урок фізичної культури, є хорошим варіантом для дистанційного та змішаного навчання.

Усі опитані студенти дали позитивну відповідь на питання «Чи будете у своїй діяльності використовувати інтерактивні завдання?».

Використання цифрових технологій дозволяє студентам розширювати горизонти освітньої діяльності. Застосування інтерактивних завдань сприяє активізації учасників навчального процесу: студенти мобілізуються для їх виконання, викладачі проявляють креативність для формулювання змісту завдань та вибору виду їх подачі студентам. Впровадження комунікаційно-цифрових технологій дозволяє урізноманітнити навчальний процес та отримувати зворотній зв'язок зі студентами.

Список використаних джерел

1. Генсерук Г. Р., Бойко М. М. Цифрові технології як засіб підвищення якості освітнього процесу закладу вищої освіти. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали V Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 30 квітня, 2020). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 110–111.
2. Концепція «Нова українська школа». 2016. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 7.11.2022).
3. Осадча Л. А. Психологічні особливості впровадження та використання цифрових технологій в освітніх процесах у вузі. <https://www.inter-nauka.com/uploads/public/15514700263422.pdf>.
4. Толмач М. Цифрові технології в освіті: можливості й тенденції застосування. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері. 2021. 4(2). С. 159–171.

РОЛЬ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ МЕХАНІКІВ У АВТОТРАНСПОРТНИХ КОЛЕДЖАХ

Дундюк Артем Юрійович

кандидат педагогічних наук, викладач спецдисциплін,
Рівненський автотранспортний фаховий коледж Національного університету водного господарства та природокористування
artdy@ukr.net

Цифровізація сучасного суспільства впливає на всі сфери людської діяльності. Цифрові технології кардинально змінюють нашу роботу, навчання, спілкування. Поряд з розвитком економіки, вимогами до підвищення рівня життя людей трансформуються і запити до підвищення якості освіти. Важливою задачею підготовки майбутніх фахівців є впровадження цифрових технологій в освітній процес. Актуальність даної тематики обумовлюється тим, що сучасний викладач має справу з студентством нового покоління, яке не уявляє свого життя без мобільного зв'язку та інтернету.

Про необхідність впровадження цифрових технологій в освіту зазначається у низці державних документів. Закон України «Про освіту» визначає інформаційно-цифрову компетентність як одну з ключових [1]. У Положенні про дистанційне навчання відмічається про необхідність в розвитку електронного навчання й формування цифрової компетентності учасників освітнього процесу [3].