

процесі інтерактивного навчання є взаємодія і співпраця студентів і викладача, коли позитивних результатів навчання можна досягти тільки взаємними зусиллями його суб'єктів. Студенти беруть на себе взаємну відповідальність за результати навчання. При застосуванні інтерактивних методів змінюється роль студентів. Їх активність збільшується за активністю викладача, завдання якого створити умови для ініціативної роботи. Мотивації до навчання стають внутрішніми, стають інтересом самого студента.

Один із найпопулярніших серед інтерактивних методів навчання став метод «мозкового штурму». Це ефективна і відома інтерактивна технологія колективного обговорення, яка спонукає учасників на виявлення уяви і творчості шляхом висловлення їх думок, допомагає знаходити кілька рішень поставленої проблеми. Цей метод доцільно використовувати при вивченні теоретичного матеріалу. Спочатку повідомляється проблема, яку слід вирішити. Потім студенти обмірковують її, озвучують, аналізують варіанти рішень і вибирають найбільш підходящі для них.

Наприклад, в темі «Рухливі і спортивні ігри» можна поставити такі проблемні питання: «Які правила безпеки ти застосував би під час ігор?», «Навіщо нам ігри?». Після поставлених проблемних питань студенти повинні по черзі висловлювати свої думки. У цей момент дуже важливо закликати студентів до висунення нових ідей, підтримувати креативні. Такий вид діяльності стимулює роботу в команді, виробляє ідеї, які допомагають учасникам бути корисними один одному у вивченні матеріалу.

При вивченні практичного матеріалу використовується метод кооперативного навчання (навчання в малих групах і парах). Кооперативне навчання дозволяє учням співпрацювати зі своїми ровесниками, допомагає їм реалізувати природне прагнення кожної людини до спілкування. Алгоритм дій викладача в такому процесі навчання наступний: об'єднати студентів в малі групи за різними показниками (за бажанням студентів, за напрямками їх інтересу до певного виду діяльності, по рівню сформованості в студентів рухових умінь, навичок і т.п.); ознайомити студентів із завданням; визначити час на виконання групової роботи; надати допомогу, якщо вона потрібна, тій групі студентів, в якій виникають певні труднощі; пропонувати групам представити результати роботи; прокоментувати роботу груп.

Для прикладу, під час вивчення теми «Баскетбол» ми можемо використовувати інтерактивні ігри з елементами кооперативної діяльності (робота в малих групах). В даному випадку завдання можуть бути наступні: «Придумати власну вправу», «Виконати вправу, яку запропонував партнер або студенти з іншої групи», «До запропонованих вправ зробити доповнення», «З'єднати всі вправи в комплекс і виконати його по пам'яті», «здійснити самооцінку виконання комплексу вправ». За цим алгоритмом студенти можуть опанувати комплексом вправ з баскетболу, футболу, легкої атлетики тощо.

Таким чином, введення нових розробок в тренувальний процес студентів дає ряд переваг перед звичайними тренуваннями. Вони дозволяють оптимізувати тренувальний процес, зробити його ефективним. Спрогнозувати майбутні результати. Пробуджують інтерес студентів до професійних і аматорських видів спорту. Впровадження нових розробок в навчальний процес також позитивно впливає на фізичний розвиток студентів і студентів вищих навчальних закладів.

*Науковий керівник: Складан І.В.,
ст. викладач*