

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ

Рослик Ж.П., Фомина Т.В., Старовойтова Ю.В.

*Белорусский государственный аграрный технический университет,
Минск, Беларусь*

Аннотация. Актуальность данной статьи в том, информатизация существенно влияет на процесс приобретения знаний. Новые технологии обучения позволяют интенсифицировать образовательный процесс, увеличить скорость восприятия и понимания. Занятия по физической культуре включают большой объем теоретического и практического материала, на изучение которого выделяется минимальное количество часов, поэтому использование электронных презентаций, метода проектов, дыхательной гимнастики, различных подвижных игр и разработка личностно-ориентированного обучения позволяет эффективно решить эту проблему.

Ключевые слова: Физическая культура, информационные технологии, обучение, стимулирование, презентации, игры, личностно-ориентированное обучение.

Ввиду дефицита общего времени подготовки будущего специалиста в университетах стало актуальным внедрение информационных технологий на занятия по физической культуре.

Одним из главных направлений работы каждого университета является повышение качества образования через использование современных технологий на уроках. Поэтому современные педагоги физической культуры и спорту не только в совершенстве владеют знаниями в области этих технологий, но и успешно их применяют на своих занятиях. Преподаватель, используя различные современные технологии, может совершенствовать не только физические качества, а также развивать творческий потенциал учащихся.

Преподаватели физической культуры и спорта используют различные физкультурно-оздоровительные технологии, например,

- стимулирующая (физические нагрузки)
- защитная (страховочные средства и защитные приспособления в спортзалах);
- компенсаторно-нейтрализующие (физкультминутки, физкультпаузы);
- информационно-обучающие технологии.

Для достижения целей здоровьесберегающих образовательных технологий обучения применяются различные средства обучения, такие как: подвижные игры, метод проектов, использование презентаций, физкультминутки, дыхательная гимнастика, проведение занятий на свежем воздухе, обучение студентов простейшим навыкам оказания первой помощи, разработка личностно-ориентированного обучения, различные тренинги.

По результатам исследований среди студентов и преподавателей БГАТУ было выявлено, что применение игровых технологий не теряет своей актуальности, в любом возрасте. Игровая деятельность занимает важное место

в образовательном процессе и позволяет сделать однообразное занятие интересным и увлекательным.

Игра формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые и индивидуальные действия, развивает стереотипы поведения в человеческих общностях.

Использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению материала. Игровые формы работы в учебном процессе несут ряд функций, таких как обучающая, воспитательная, релаксационная, коммуникативная и др.

В современном мире, где все, куда-то спешат, студенты учатся день и ночь, становится, очевидно, что игры необходимы для обеспечения гармоничного сочетания умственных, физических и эмоциональных нагрузок, для комфортного состояния в течение дня.

В ходе модернизации занятий также можно применить метод проектов. С помощью данного метода можно стимулировать: развитие личностных компетентностей учащихся; экономить время на самом занятии.

Технология проектов подходит для обучающихся высших учебных заведений, интересующихся исследовательской деятельностью,

Составляя проект, учащийся превращается из объекта в субъект обучения, самостоятельно учится и активно влияет на содержание собственного образования и здоровья. Такая работа дает возможность осознать, что уроки физической культуры развивают не только физически, но и интеллектуально.

Проекты на уроках физкультуры - это проекты по исследованию влияний физической культуры на организм человека, по исследованию истории спорта, подготовке и проведению соревнований и спортивных праздников и т.д.

Применение технологии проектного обучения сделает, учебный процесс более увлекательным для учащихся высших учебных заведений способствуя самосовершенствованию студентов и воспитанию волевых качеств.

А также не будем забывать, что в каждом университете есть учащиеся, имеющие ограничения в двигательной активности, для которых такой вид деятельности дает возможность проявить себя [1].

Еще один вид использования информационных технологий — это применение презентаций на занятиях, которое позволяет более подробно и наглядно предоставлять теоретический материал, что делает процесс образования наиболее эффективным. Этот вид работы может быть использован при изучении техники выполнения разучиваемых движений, так как с помощью наглядной картинки данное движение можно разбивать не только на этапы выполнения, но и более короткие фрагменты и создать правильное представление о технике действий. С помощью презентации также можно доступно объяснить правила спортивных игр, тактические действия игроков, красочно преподнести исторические события, биографии спортсменов.

Создание видеороликов с комплексами упражнений могут стать помощниками преподавателю.

Различные электронные образовательные ресурсы, позволяют студентам найти необходимые упражнения для совершенствования своих физических качеств и пополнить багаж своих знаний в области физической культуры и здорового образа жизни, и улучшить знания в вопросах первой медицинской помощи [2].

Одной из основных задач является формирование здорового образа жизни.

Современные технологии заполняют нашу жизнь. Поэтому не стоит забывать о том, что модернизировать занятие можно и с помощью такого простого средства, как упражнения на свежем воздухе. Данный метод не теряет своей актуальности вот уже много лет. Начиная от зимних видов спорта, заканчивая пробежками под летним солнцем.

Современный урок физической культуры и повышение его эффективности невозможен без разработки вопроса личностно-ориентированного обучения. Для этого необходимо в начале учебного года выявить уровень физической подготовленности с помощью различных тестов и состояние здоровья обучающихся (по данным медицинских карт).

Помимо деления обучающихся на основную и подготовительную группы, можно разделить студентов ещё на несколько групп, например:

- совершенно здоровые студенты, но не желающие трудиться;
- студенты, временно перешедшие в подготовительную группу из-за болезни;
- плохо физически развитые студенты, которые боятся насмешек, замыкаются;
- хорошо физически развитые студенты, которые могут потерять желание заниматься на уроках, если им будет очень легко и неинтересно.

Для общего повышения тонуса учащихся и его поддержания можно применять различные физкультминутки или дыхательные гимнастики.

В использовании вышеперечисленных средств, существует множество плюсов:

- Студенты формируют типовые навыки социального поведения, через различные игры
- Смотрятся лучшие практики и техники для физической подготовки или спорта.
- Создаются различные презентации для ознакомления с приемами первой помощи
- Создаются проекты, демонстрирующие правильное питание и образ жизни подходящий для молодежи. Данные проекты позволяют студентам

ознакомиться с новыми способами поддержания здоровья не только в Учреждениях Высшего Образования Республики Беларусь, но и дома.

- Создается индивидуальный подход к каждому из студентов, что значительно повышает их уровень заинтересованности на занятиях

Физическое воспитание будущих специалистов играет важную роль в развитии здоровых привычек в дальнейшей жизни. Информационные технологии меняют модель спортивного зала, превращая образовательный опыт из сидячего образа жизни в глубоко вовлеченный физический опыт.

Литература

1. Проектная деятельность на уроках физической культуры [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://nsportal.ru/fizkultura-i-sport>. — Дата доступа: — 01.03.2018

2. Харченко, Л. Н. Инновационная деятельность в современном университете: сборник нормативно-правовые документы/ Л. Н.Харченко. — М: Директ.— Медиа, 2014. — 43с.