

Мельничук Ю.Ю.

### **ФОРМИРОВАНИЕ СТИЛИСТИЧЕСКИХ УМЕНИЙ НА ОСНОВЕ НАУЧНОГО ТЕКСТА**

*В статье обосновывается целесообразность формирования стилистических умений на основе научного текста, также представлен фрагмент урока с использованием текстов научного стиля.*

*Ключевые слова: стилистические умения, научный текст, урок, стили речи, культура речи.*

Melnichuk Y.Y.

### **FORMING OF THE STYLISTIC SKILLS ON THE SCIENTIFIC TEXT BASIS**

*The expediency of stylistic studies' forming on the basis of scientific text is grounded in the article and the lesson's fragment with the usage of texts of scientific style is also represented.*

*Key words: stylistic skills, scientific text, lesson, speech styles, speech culture.*

**УДК 37.032**

**Моїсєєв С.О.**

### **ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА КОНКУРСНИХ УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ**

*У статті дається загальна характеристика інформаційно-комунікаційних та мультимедійних технологій в освіті, уточнюється їх місце серед інформаційних технологій. Розкривається потенціал мультимедійних технологій у навчально-виховному процесі загальноосвітніх навчальних закладів. Висвітлюються переваги та недоліки використання мультимедійного забезпечення на конкурсних уроках фізичної культури.*

*Ключові слова: інформаційні, інформаційно-комунікаційні та мультимедійні технології, освітній потенціал мультимедійних технологій, конкурсні уроки фізичної культури, підвищення ефективності використання мультимедійних технологій на конкурсних уроках фізичної культури.*

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій стрімко змінює життя українського суспільства, і зокрема таку консервативну сферу, як система фізичного виховання школярів. На початку ХХІ століття, коли мультимедійні технології робили ще перші кроки у загальноосвітніх закладах нашої країни, важко було уявити мультимедійний проектор у руках учителя фізичної культури. Проте вже через 10-11 років стає нормою, константою використання вчителями фізичної культури мультимедійних технологій на конкурсних та відкритих уроках.

Проблематика використання мультимедійних технологій у процесі фізичного виховання учнів загальноосвітніх навчальних закладів знайшла широкий відгук серед науковців, освітян і вчителів України. Управлінський, діагностичний, моніторинговий, організаційно-методичний потенціал комп'ютерних технологій у фізичному вихованні різних верст населення розкривався у працях Г. Генсерук, Г. Дробініна, О. Кузнецова та ін. [2; 3]. Специфіку впровадження у процес фізичного виховання дітей та молоді мультимедійних навчальних програм вивчали Н.Бишовець, К. Сегрієнко, Г. Сторожик, О. Скалій та ін. [9; 10]. Але, незважаючи на значний ступінь вивченості заявленої проблематики, питання використання мультимедійного забезпечення під час проведення уроків фізичної культури висвітлено недостатньо.

З огляду на вищезазначене метою статті є висвітлення специфіки використання мультимедійних технологій на конкурсних уроках фізичної культури.

Досліджуючи теоретико-методологічне поле розвитку мультимедійних технологій у системі загальної середньої освіти України, варто відзначити достатньо широкий категоріальний апарат, який використовують автори публікацій для характеристики

вищезазначеного педагогічного засобу. Найчастіше у періодичній, науковій та навчально-методичній літературі з даної тематики зустрічаються такі поняття, як комп'ютерні технології, інформаційно-комунікаційні технології, телекомунікаційні технології, мультимедіа-технології, інформаційні технології, комунікаційна техніка, мультимедійні засоби, засоби інформатизації, мультимедійні матеріали, мультимедійні ресурси, мультимедіа-контент тощо.

Складність, поліаспектність, неоднозначність такого феномену, як “мультимедіа”, потребує уточнення місця, суті та змістовного наповнення даної категорії.

Розкриваючи місце мультимедійних засобів серед інформаційно-комунікаційних освітніх технологій, доцільно звернутись до енциклопедії освітніх технологій Г. Селевко. У виданні відзначається, що інформаційні технології являють собою продукт прикладної інформатики та є сукупністю систематичних і масових способів і прийомів обробки інформації в усіх видах людської діяльності з використанням сучасних засобів зв'язку, поліграфії, обчислювальної техніки і програмного забезпечення. Залежно від способу представлення обробленої інформації такі технології можуть бути поділені на види: текстові процесори (текстова інформація), графічні процесори (графічна інформація), засоби обробки звуку (звукова інформація), алгоритмічні мови, табличні процесори (обробка, перетворення інформації), експертні системи (знання), засоби мультимедіа (об'єкти реального світу).

Г. Селевко відзначає, що інформаційними освітніми технологіями називаються всі технології у сфері освіти, що використовують спеціальні технічні інформаційні засоби (комп'ютер, аудіо, кіно, відео) для досягнення педагогічних цілей. Якщо у процесі передачі, перетворенні інформації з'являються телекомунікації, то такі технології доцільно називати інформаційно-комунікаційними [8].

Російські фахівці з Інституту дистантної освіти Російського університету дружби народів вважають, що мультимедіа – це:

- технологія, що описує порядок розробки, функціонування та використання засобів обробки інформації різних типів;
- інформаційний ресурс, створений на основі технології обробки і представлення інформації різних типів;
- комп'ютерне програмне забезпечення, функціонування якого пов'язано з обробкою та представленням інформації різних типів;
- комп'ютерне апаратне забезпечення, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів;
- особливий узагальнюючий вид інформації, що об'єднує у собі як традиційну статичну візуальну (текст, графіку), так і динамічну інформацію різних типів (мовлення, музику, відеофрагменти, анімацію та ін.) [5].

Вважається, що мультимедійні технології з'явилися з винаходом 1986 року CD-дисків, що читаються з допомогою лазера. Це нововведення дозволило розмістити на 12-сантиметровому диску велику кількість інформації. Згодом, у кінці 80-х років були зроблені успішні спроби поєднати відео- й аудіоінформацію з комп'ютерними програмами, що дозволило створити інтерактивні навчальні програми. Природно так склалось, що однією зі сфер діяльності людини, де мультимедійні технології отримали найбільш широке розповсюдження, стала освіта. Це відбулось швидше за все саме тому, що при усному викладі матеріалу учень за хвилину сприймає та здатний усвідомити до однієї тисячі умовних одиниць інформації, а при “підключенні” органів зору – до 100 тисяч таких одиниць.

На думку науковців і досвідчених учителів-практиків, високий освітній потенціал інформаційно-комунікаційних та мультимедійних технологій ґрунтується на таких їх властивостях:

- мультимедійність (можливість в одному навчальному ресурсі інтегрувати різні види інформації);
- інтерактивність та індивідуалізація (можливість спілкуватися з комп'ютером, наявність іншої реакції програми на кожен дію користувача). Інтерактивність

дозволяє у певних межах керувати представленням інформації: школярі можуть індивідуально змінювати налаштування, вивчати результати, а також відповідати на запити програми. Учні можуть встановлювати швидкість подачі матеріалу, кількість повторень та інші параметри, що задовольняють індивідуальні освітні потреби користувача;

- збільшена автономність та активність учнів у навчальному процесі. Це забезпечується наданням учням широких можливостей вільного доступу до альтернативних та різноманітних інтернет-джерел;
- забезпечення учням рівного доступу до якісної освіти за допомогою мережових інтернет-технологій. Навчання через Інтернет буде особливо актуальним для дітей з психофізичними вадами, для учнів, що перенесли важкі захворювання та потребують індивідуальних форм навчання, а також для всіх школярів у період карантину або несприятливих погодних умов;
- відповідність уподобанням і потребам сучасної молоді. Практика показує, що одним із найбільш стійких захоплень сучасної молоді є комп'ютерні технології. З огляду на це школа повинна максимально повно спиратись на цей інтерес учнів і максимально широко впроваджувати ІКТ у навчально-виховний процес;
- економія коштів через впровадження у навчально-виховний процес школи електронних підручників та ресурсів [1; 5].

Також варто відзначити, що технології мультимедіа забезпечують можливість інтенсифікації шкільної освіти і підвищення мотивації учнів до навчання за рахунок використання сучасних засобів обробки аудіовізуальної інформації:

- “маніпулювання” (накладання, переміщення) візуальною інформацією;
- контамінація (змішування) різноманітної аудіовізуальної інформації;
- реалізація анімаційних ефектів;
- деформування візуальної інформації (збільшення або зменшення певного лінійного параметру, розтягування або стискання зображення);
- дискретна подача аудіовізуальної інформації;
- тонування зображення;
- фіксування вибраної частини візуальної інформації для її подальшого переміщення, обговорення або розгляду “під лупою”;
- багатовіконне представлення аудіовізуальної інформації на одному екрані з можливістю активізувати будь-яку частину екрану;
- демонстрування складних, небезпечних процесів, подій у реальному часі [5].

Фахівці відзначають, що використання мультимедійних технологій у навчально-виховному процесі загальноосвітніх навчальних закладів сприяє:

- стимулюванню когнітивних аспектів навчання – таких, як сприйняття та усвідомлення інформації;
- активізації освітнього процесу за рахунок збільшення кількості та якості наочного матеріалу;
- підвищенню у школярів мотивації до навчання;
- розвитку в учнів свідомого ставлення до навчання, і як наслідок – збільшенню глибини розуміння матеріалу, що вивчається [1; 5].

Переводячи питання з теоретичної площини у царину фізичного виховання, варто відзначити, що серед фахівців не припиняються дискусії щодо доцільності використання мультимедійних технологій на уроках фізичної культури. У кожній педагогічній формі, методу, прийому є свої сильні сторони, а також обов'язково слабкі. Не позбавлена таких діалектичних протиріч і мультимедійна техніка. Як правило, аргументи опонентів використання мультимедійних технологій на уроках фізичної культури зводяться до таких тез:

- низька комп'ютерна грамотність більшості учителів та відсутність у них щоденного досвіду роботи за комп'ютером;
- фрагментарні уявлення вчителів про істинні можливості програмного забезпечення створення мультимедійного ресурсу;
- обмеженість, примітивність або взагалі повна відсутність у вчителів досвіду використання у навчально-виховному процесі мультимедійних технологій;
- низька доступність для вчителів мультимедійних освітніх ресурсів (продуктів) з різних видів спорту, що мають гриф Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України та адаптованих під програмні вимоги навчального предмета “Фізична культура”;
- висока часовитратність розробки високоякісного мультимедійного забезпечення (презентації, відеонарізки, музичне забезпечення) уроку;
- дороговизна висококонтрастних мультимедійних проекторів, які б дозволяли якісно репрезентувати інформацію в умовах яскравого природного освітлення спортивних залів;
- відсутність у проекті спортивних залів спеціально передбачених і захищених місць для розміщення мультимедійної техніки;
- стандартне, фіксоване та не завжди зручне місце для демонстрування класу спеціальної інформації, що іноді потребує зайвих перешикувань;
- низька доцільність демонстрування на екрані фізичної вправи, якщо вчитель може безпосередньо організувати її показ власними силами або з допомогою учнів;
- використання мультимедійних технологій на уроці потребує присутності лаборанта – оператора ноутбуку та “захисника” коштовної техніки.

Але, незважаючи на вагомі недоліки мультимедійної техніки, є її беззаперечні переваги, які іноді роблять її незамінною під час проведення конкурсних, відкритих і навіть робочих уроків:

- можливість через демонстрування спеціально підібраних відеорядів яскраво, образно та високоемоційно розкрити перед дітьми сюжет уроку, перенести їх у чарівний світ захоплюючих подорожей, безкомпромісних двобоїв і популярних ток-шоу;
- реалізувати ідею віртуального запрошення на урок популярних у дитячому середовищі спортсменів, тренерів, фахівців у сфері фізичного виховання та спорту, героїв фільмів та мультфільмів через попередній відеозапис інтерв'ю, звернення або виступу та його демонстрування школярам у потрібний момент уроку;
- створення в учнів правильного уявлення про складну естафету або фізичну вправу. В умовах конкурсу, коли вчителю доволі складно пояснити дітям, яких він бачить перший або другий раз, наступне рухове завдання, цілком виправданим є демонстрування відеоролика з записом виконання учнями з рідної школи конкурсанта фізичної вправи. За цих умов учителю не потрібно докладати зусиль для безпосередньої демонстрації виконання рухового завдання, а можна зосередитись на коментарях учням головного, найбільш суттєвого у фізичній вправі, на що необхідно звернути особливу увагу;
- під час відновлення учнів організувати з ними вікторину на звання кращого знавця історичних подій, побуту, традицій, живої та неживої природи, техніки, спортивного інвентарю та обладнання, відомих людей тощо. Досвід проведення конкурсних уроків засвідчує: якщо учитель правильно підібрав та показав фоторяд, то учні достатньо просто впізнають відомі предмети та популярних людей. Вважаємо, що у цьому контексті заслуговує на увагу теорія розвитку в особистості навичок мислення високого рівня (Б. Блум) [4]. Якщо спиратись на основні положення цієї теорії, то більш ефективним є демонстрування учням не

одного ізольованого зображення з пропозицією його впізнати, а групи зображень з метою знайти спільне або відмінне, проаналізувати, встановити порядок, вибрати, класифікувати тощо.

- використання мультимедійного проектора як “суфлера”. Практика показує, що більшість конкурсантів під час проведення уроків відчують хвилювання, яке може модулюватись за силою, частотою та часом. З огляду на це мультимедійний проектор доцільно використовувати як своєрідного помічника вчителя, який через спеціально підібрані слайди презентації може допомогти фахівцю з фізичного виховання чітко сформулювати завдання уроку; ознайомити дітей з правилами охорони праці; правильно показати місця для виміру ЧСС; визначити характерні помилки під час виконання фізичної вправи чи технічного елементу; дати правильну відповідь на поставлене питання; провести релаксацію; підвести підсумки уроку; повідомити домашнє завдання.
- використання мультимедійного проектора як “пейсмейкера”, метронома уроку. Під час проведення вчителем фізичної культури відповідальних, емоційно забарвлених уроків іноді трапляються такі ситуації, коли педагог не справляється з контролем за часом, і, як наслідок, заняття закінчується на 2-4 хв. раніше або пізніше встановленого часу. Позбутись цього недоліку можна за рахунок взаємоузгоджених дій оператора ноутбуку та конкурсанта. Команда конкурсанта домовляється, що під час виконання фізичних вправ буде грати фонова музика, а коли оператор ноутбуку припиняє програш музичного треку, це є сигналом конкурсанту завершувати з учнями виконання фізичної вправи та переходити до наступної. Також є цілком виправданим використання мультимедійних технологій для контролю за часом під час виміру в учнів частоти серцевих скорочень. Сьогодні сучасні комп’ютерні програми дозволяють достатньо ефективно, через інтеграцію відеоінформації – демонстрування циферблату та аудіоінформації – звукового сигналу робити відлік часу на необхідну кількість секунд – 10, 15, 20, 30 тощо.
- через музику впливати на емоційний стан учнів та задавати певний темпоритм уроку. Відомо, що музика завдяки своєму ритму здійснює позитивний вплив на людину, викликаючи у неї позитивні емоції. Це підтверджують дослідження Т. Ротерс [7], яка вважає, що учням різних вікових груп подобається музично-ритмічна діяльність своєю емоційністю, можливістю висловити свої почуття, підняти настрій. Це пояснюється тим, що рухова дія, як і музика, розподіляється у часі. Просторовий ритм пластичних рухів співвідноситься з часовим ритмом музики. Музика підказує рухи та обмежує їх у часі, просторі відповідно до м’язових зусиль. А рух, у свою чергу, допомагає школярам зрозуміти музику та виразно передати її через створення музично-ритмічного образу. Для цього рухи повинні бути емоційно виразними та музично ритмічними. З огляду на вищесказане можна рекомендувати для підвищення емоційності занять фізичною культурою використовувати музичний супровід, де це можливо та педагогічно виправдано: під час проведення комплексу загальнорозвивальних, вдосконалення добре відомих технічних елементів як фоновий супровід фізкультурно-спортивної діяльності.

Отже, аналіз та узагальнення наукової, навчально-методичної літератури, а також власних спостережень з проведення всеукраїнських фахових конкурсів для вчителів фізичної культури дозволяє зробити такі висновки:

1. Мультимедіа – це складний, багатоаспектний феномен, який залежно від рівня розгляду може бути технологією, інформаційним ресурсом, комп’ютерним, програмним та апаратним забезпеченням та особливим видом інформації.
2. У широкому сенсі освітні мультимедійні технології доцільно розглядати як інтегративний та інтерактивний комплекс графічної, звукової, фото- та відео-, а у

найближчому майбутньому – кінестетичної та нюхової інформації, який за певних умов може перетворюватись у віртуальне середовище та володіє значним емоційним зарядом і сприяє підвищенню ефективності навчально-виховної взаємодії у системі учитель-комп'ютер-учень.

3. Широкому впровадженню у процесі фізичного виховання мультимедійних технологій заважає низька комп'ютерна грамотність учителів фізичної культури, висока вартість якісної мультимедійної техніки, недостатнє ресурсне, апаратне, програмне забезпечення, а також недотримання навіть елементарних умов: один клас у спортивному залі, наявність самого спортивного залу, дотримання температурного режиму, забезпечення спортивним інвентарем та обладнанням тощо.
4. Використання мультимедійних технологій під час проведення конкурсних та відкритих уроків дозволяє вчителю фізичної культури підвищити ефективність вирішення освітніх, виховних та оздоровчих завдань, а також полегшити виконання своїх професійних обов'язків.

Перспективи подальших досліджень з означеної проблематики вбачаємо у напрямку уточнення шляхів підвищення ефективності педагогічної майстерності вчителів фізичної культури під час виступів на всеукраїнських фахових конкурсах.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Бахматюк Я. ІКТ і мультимедійне забезпечення навчального процесу на уроках історії / Ярослав Бахматюк // Історія України. – 2011. – № 37 (725). – С. 3-8.
2. Генсерук Г.Р. Підготовка майбутніх учителів фізичної культури до застосування інформаційних технологій у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук / Генсерук Галина Романівна: 13.00.04 / Тернопільський національний педагогічний ун-т ім. Володимира Гнатюка. – Т., 2005. – 204 с.
3. Дробинин Г.В. Управление сферой “физическая культура и спорт” и применением информационных технологий (На примере Томской области): дис. ... канд. пед. наук / Дробинин Геннадий Владимирович: 13.00.04: Томск, 2003. – 183 с.
4. Intel® Навчання для майбутнього. – К.: Видавнича група ВНУ, 2004. – 416 с.
5. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании: Учебное пособие / Разработка Института дистантного образования Российского университета дружбы народов, 2006: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ido.rudn.ru/nfpk/mult/mult1.html>
6. Кузнецов О. Застосування комп'ютерних технологій у фізичному вихованні дівчат старшого шкільного віку / Олександр Кузнецов // Молода спортивна наука України: Зб. наук. праць з галузі фізична культура та спорту. – Вип. 8: [у 4-х т.]. – Львів: НВФ “Українські технології”, 2004. – С. 184-188.
7. Ротерс Т.Т. Теорія і методика розвитку особистості школяра у взаємодії фізичного та естетичного виховання: автореферат дис. ... доктора пед. наук: 13.00.01. – Загальна педагогіка та педагогіка / Ротерс Т.Т. – Х., 2002. – 51 с.
8. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: [у 2 т.]. – Т. 2. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.
9. Сергієнко К.Н. Використання мультимедійних технологій у процесі фізичного виховання молодших школярів / Костянтин Сергієнко, Ганна Сторожик // Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. – Харків. – 2009. – № 11. – С. 101-104.
10. Скалій О.В. Педагогічні аспекти використання мультимедійної програми “Акватренер” у процесі навчання плаванню школярів молодшого шкільного віку // Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві: Зб. наук. праць. – Луцьк, 2002. – Т. 1. – С. 109-112.

Моисеев С.О.

#### *ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА КОНКУРСНЫХ УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ*

*В статье дается общая характеристика информационно-коммуникационных и мультимедийных технологий в образовании, уточняется их место среди информационных*

технологій. Раскрывается потенциал мультимедийных технологий в учебно-воспитательном процессе общеобразовательных учебных заведений. Освещаются преимущества и недостатки использования мультимедийного обеспечения на конкурсных уроках физической культуры.

Ключевые слова: информационные, информационно-коммуникационные и мультимедийные технологии, образовательный потенциал мультимедийных технологий, конкурсные уроки физической культуры, повышение эффективности использования мультимедийных технологий на конкурсных уроках физической культуры.

Moiseev S.O.

#### USAGE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES AT COMPETITIVE LESSONS OF PHYSICAL TRAINING

The article gives general description of informational and communicative technologies in the education, specifies their place among informative technologies. It exposes the potential of multimedia technologies in the teaching and upbringing process of secondary educational establishments. The article outlines advantages and disadvantages of usage of multimedia guaranteeing at competitive lessons of physical training.

Key words: informational, informational-communicative and multimedia technologies, educational potential of multimedia technologies, competitive lessons of physical training, raising of effectiveness of usage of multimedia technologies at competitive lessons of physical training.

УДК 37.035.3

Образцова О.М.

#### ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ПРИ ВИВЧЕННІ РУЧНОЇ ПРАЦІ

У статті розглядаються особливості формування творчих здібностей молодших школярів у процесі навчання ручної праці. Аналізуються методи і засоби вдосконалення навчально-практичної діяльності. Пропонуються перспективи подальших розвідок у даному напрямку.

Ключові слова: структура організації, навчально-практична діяльність, творчі здібності, навчально-творчий процес, художньо-конструкторська розробка лекал казкових персонажів.

Одним із провідних напрямків Національної Державної програми “Освіта” (“Україна ХХІ століття”) визначено, що основні завдання дошкільної та шкільної освіти полягають у її спрямованості на: всебічний, гармонійний розвиток дитини як особистості та найвищої суспільної цінності, створення умов для творчої самореалізації особистості кожної дитини у навчально-виховному процесі [4, с. 58].

Проблема творчого розвитку особистості ніколи не втрачала своєї актуальності. Вона була предметом дослідження таких філософів, педагогів, психологів, як Б.Г.Ананьєв, В.І.Андреев, М.О.Бердяєв, В.А.Кан-Калік, О.М.Леонтьєв, Б.Ф.Ломов, С.Л.Рубінштейн, О.Я.Савченко та ін. Сутність творчості як специфічного виду діяльності розглядалася в роботах М.Воллаха, Дж.Гілфорда, В.В.Давидова, Л.М.Когана, О.В.Кочерги. О.М.Матюшкіна, Я.О.Пономарева. Формування творчої особистості учнів на різних етапах її навчання аналізувалися в роботах І.П.Волкова, В.Н.Козленко, М.П.Лещенко, О.Я.Савченко, С.О.Сисоєвої, Н.В.Слюсаренко, Л.О.Хомич.

Виховувати творчу людину без краси неможливо, дитяча творчість залежить від багатства й розмаїття досвіду дітей, кругозору, начитаності, емоційного світовідчуття.

Основою всебічного розвитку особистості є діяльність, де розвиваються нахили та творчі здібності дитини, інтереси, ініціатива, самостійність, активність, винахідливість. З