

## **Использование информационных технологий на уроках физической культуры в старших классах**

Автор: Танаев А. А.

Аннотация. В данной статье мы рассмотрим, как стоит использовать информационные технологии на уроках физической культуры в старших классах, какие методы следует использовать для физического и умственного совершенствования учащихся старших классов.

Ключевые слова: информационные технологии, физическая культура, урок, метод.

Информационные технологии уже давно широко используются в учебном процессе современных школ. Но, несмотря на это, существующие разработки по использованию компьютерных технологий в физическом воспитании носят, как правило, частный характер: создание баз данных учащихся, мониторинг их физического развития и физической подготовленности, проектный метод и не находят широкого применения в школьной практике. [1]

Анализ психолого-педагогической литературы позволяет сделать вывод, что основными направлениями использования компьютерных технологий в физической культуре образовательных учреждений являются: статистический анализ и графическое представление цифрового материала; редактирование текста методической и деловой документации; обучение и контроль теоретических знаний учащихся; контроль физического развития и физической подготовленности студентов; подготовка и обработка результатов соревнований по различным видам спорта; контроль и оптимизация техники спортивного движения; контроль физической работоспособности субъектов; создание компьютеризированных учебных комплексов на базе персональных компьютеров.

Конечно, компьютер значительно расширяет возможности предоставления информации. Использование цвета, графики, анимации, звука - всех современных средств видеоаппаратуры - позволяет воссоздать реальную ситуацию деятельности (например, поставить студента в положение конкурента).

Умственная деятельность учащихся на уроках физкультуры с использованием компьютера способствует быстрому усвоению теоретического материала, а приобретение знаний и двигательных навыков становится более интенсивным и разнообразным.

По-другому строится и планирование урока: учитель специально продумывает отдельные элементы урока, которые использует компьютер, обеспечивает интеграцию традиционных и

интерактивных средств обучения, разрабатывает способы управления познавательной деятельностью учащихся в ходе урока.[3]

Особое внимание уделяется:

- представление в удобной форме различных спортивных процессов, происходящих в реальности на высокой скорости (бег, прыжки и другие двигательные действия) и трудно демонстрируемых на обычных занятиях;
- компенсация с помощью техники отсутствия наглядных пособий на уроке физической культуры;
- использование компьютера для формирования у студента правильного представления о технике двигательных действий.

В течение всего курса физического воспитания в вузе существует несколько этапов развития у учащихся спортивных и компьютерных навыков.

I этап - визуальный (5-7 классы) - предусматривает для учащихся просмотр техники двигательных действий великих спортсменов, сбор пазлов целостного двигательного действия из элементов.

II этап - технический (8-9 классы) - предполагает использование видеоаппаратуры (видеокамеры, фотоаппараты, сотовые телефоны) для фиксации двигательного действия, а затем его изучение и обработку.

На третьем этапе - аналитическом (10-11 классы) - старшеклассники учатся принимать решения на основе анализа данных, перестраивать двигательные действия в зависимости от условий, у них формируется адекватная самооценка.

Использование компьютера возможно на всех этапах урока. При изучении нового материала процесс обучения координируется, направляется и организуется, а сам материал "объясняется" компьютером.

На этапе закрепления знаний компьютер позволяет решить задачу традиционного урока - индивидуального учета знаний, а также помогает корректировать приобретенные навыки в каждом конкретном случае.

Компьютерный контроль знаний по сравнению с традиционным имеет ряд преимуществ, которые заключаются в следующем:

- используется индивидуальный подход: учитывается разная скорость выполнения заданий старшеклассниками, упражнения дифференцируются по степени сложности;
- повышает объективность оценки;
- фиксируется подробная картина успехов и ошибок детей.

Формами контроля являются самоконтроль, взаимный контроль, творческое применение полученных знаний на практике.

На уроке дети учатся анализировать результаты собственной деятельности, принимать решения на основе анализа данных, у них формируется адекватная самооценка. Совместная работа преподавателя физической культуры и учащихся предполагает дальнейшее развитие и расширение представленного проекта с использованием информационных технологий в свете формирования здорового образа жизни.

Для удобства заполнения базы данных и самоконтроля детей используются рабочие тетради, в которых есть печатный материал, содержащий справочный материал, таблицы для самоконтроля, заготовки для формирования конспекта индивидуального комплекса упражнений.

Таким образом, использование информационных технологий обучения в преподавании физической культуры позволяет реализовать требования теоретико-методического раздела учебного плана через самостоятельную внеаудиторную воспитательную работу учащихся, тем самым сохраняя учебные часы для занятий непосредственно физическими упражнениями.[4]

Разработка и внедрение средств поддержки электронного обучения способствуют повышению уровня учебной работы детей.

Информационные технологии обучения обладают более высокой дидактической эффективностью по сравнению с традиционными методами и средствами сопровождения обучения. В то же время высокий уровень заинтересованности детей, обусловленный прежде всего технологической стороной использования электронных средств, способствует дальнейшему росту интереса к содержанию теоретико-методических аспектов физической культуры.

Для повышения эффективности восприятия учебного материала, связанного с двигательной активностью, в электронных средствах поддержки обучения чрезвычайно

важны мультимедийные формы представления информации, сочетающие тексты с графическими иллюстрациями и аудиоматериалами.

Технология, используемая в проекте, проста и доступна практически любому человеку, владеющему компьютером на пользовательском уровне, и позволяет создавать электронные средства поддержки обучения высокого дидактического качества в области физического воспитания.[3]

### **Информационные технологии обучения на уроках физкультуры в средней школе.**

Информационные технологии позволяют модифицировать учебный процесс и обеспечить большую эффективность в достижении результатов обучения. Использование компьютерных технологий существенно обогащает педагогические методы обучения старшеклассников.

Рассмотрим более подробно применение информационных технологий в различных методиках преподавания физической культуры в школе.

Демонстрационные материалы, повышающие наглядность и эффективность вербальных методов, в изобилии встречаются в тематике цифровых образовательных ресурсов: плакаты или слайды, плакаты-иллюстрации, плакаты-схемы, интерактивные плакаты, сложные интерактивные таблицы. Включение таких материалов в структуру урока позволит не только повысить интерес учащихся, так как практически все материалы ресурсов выполнены на высоком уровне, но и сэкономить время преподавателя на подготовку к этому уроку. Если учитель не нашел готовых материалов, представляющих для него интерес, он может создать их самостоятельно. Для создания собственных иллюстративных материалов, таких как рисунки, схемы (например, при объяснении выполнения упражнений), можно использовать графические редакторы, текстовый процессор.[1]

Изложение новой темы урока, как правило, сочетается с использованием наглядных пособий: в дидактике существуют методы отображения и методы демонстрации.

Метод отображения включает в себя отображение плакатов, диаграмм и т. д., которые можно создать самостоятельно с помощью компьютерных технологий, а также использовать существующий набор таких иллюстраций в цифровых образовательных ресурсах и Интернете.

Демонстрационный метод включает демонстрацию фильмов, видеоизображений. Видеоролики и анимации, иллюстрирующие способы решения изучаемых вопросов, не только займут много времени (их продолжительность не превышает 7 минут), но и могут

быть остановлены в любое удобное для рассказчика время. В том случае, когда вербальные методы направлены на изучение существенных свойств изучаемого объекта, необходимо, чтобы учащиеся имели перед глазами этот объект или его модель, что облегчит восприятие материала. На экране удобно проецировать объект или его модель. Легко создать наглядную иллюстрацию, отвечающую всем требованиям преподавателя, в любом из графических редакторов (Paint, Photoshop, CorelDraw). Ключевые и важные моменты в пояснении также следует выделить и оформить в виде отдельного изображения, слайда с привлечением таких программных продуктов, как MS Word, MS Publisher, которые находятся в открытом доступе в образовательных учреждениях.[2]

При проведении практических занятий преподаватель предлагает решать конкретные прикладные задачи. Для более наглядного практического занятия необходимо использовать различные фотографии, рисунки, слайды, видеоролики, характеризующие практическое задание.

При организации индивидуального или фронтального опроса можно использовать компьютерные объектные модели для диверсификации типов вопросов. Во фронтальном опросе можно спроецировать список вопросов, чтобы подумать о кратком ответе, при условии, что ответ на этот вопрос включает в себя некоторые рассуждения.[1]

#### Список литературы

- 1.Васильков А.А. Теория и методика спорта / А.А. Васильков. – М.: Феникс, 2008. – 379 с.
- 2.Волков В.Ю. Компьютерные технологии в образовательном процессе по физической культуре /Матер. всерос. науч.-практ. конф. СПб. 2000.
- 3.Горбунов Г. Д., Гогунев Е. Н. Психология физической культуры и спорта / Г. Д. Горбунов, Е.Н. Гогунев Е. – М.: Academia, 2009.- 256 с.
- 4.Неверкович С.Д., Аронова Т.В., Баймурзин А.Р. Педагогика физической культуры и спорта / С.Д. Неверкович, Т.В.Аронова, А.Р. Баймурзин – М.: Academia, 2010.- 336 с.