

<https://doi.org/10.28925/2664-2069.2022.26>

УДК 378.091.3:796.032

ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ОЛІМПІЙСЬКОЇ ОСВІТИ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС СТУДЕНТІВ

Іваненко Галина^(ABCDF), Петрова Наталія^(B), Гудим Ганна^(AB),
Цикоза Євгенія^(BE), Літвінова Ксенія^(DE)

Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна

Внесок автора:

A — концепція та дизайн дослідження; B — збір даних;
C — аналіз та інтерпретація даних; D — написання статті;
E — редагування статті; F — остаточне затвердження статті

Анотація

Актуальність. Одним з головних завдань діяльності закладів вищої освіти є організація ефективного освітнього процесу, реалізація органічного поєднання в освітньому процесі освітньої, наукової та інноваційної діяльності. Результатом здійснення цих завдань є висококваліфікований фахівець у певній галузі. Впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентів за допомогою виділених нами педагогічних технологій, сприятиме вихованню гармонійної особистості та кваліфікованого фахівця зі спеціальності 017 Фізична культура і спорт.

Мета – визначити та охарактеризувати ефективні педагогічні технології впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентів.

Матеріали та методи: аналіз та синтез науково-методичної літератури, документальних джерел, систематизація та узагальнення, експерте опитування.

Результати. Виділені та охарактеризовані педагогічні технології впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентської молоді. Запропоновані варіанти використання педагогічних технологій в освітньому процесі під час практичних, семінарських занять.

Висновки. Дослідження дозволили визначити ефективні педагогічні технології впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентів, а саме: технології кооперативного навчання (робота в парах, ротація по трійкам, «Карусель», «Акваріум»); технології колективно-групового навчання («Мозковий штурм», «Дерево рішень», «Світове кафе»); технології ситуативного моделювання (Метод «шести капелюхів», рольові ігри); технології опрацювання дискусійних питань (метод ПРЕС, дебати). Використання даних педагогічних технологій в освітньому процесі сприятиме підвищенню загальної ефективності освітнього процесу; покращенню активності студентів на практичних, семінарських заняттях; збільшенню мотивації до отримання знань; формуванню необхідних компетенцій.

Ключові слова: педагогічні технології навчання, олімпійська освіта, студенти.

PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES OF IMPLEMENTATION OF OLYMPIC EDUCATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF STUDENTS

Ivanenko Halyna, Petrova Nataliia,
Hudym Hanna, Tsykoza Yevheniia, Litvinova Kseniia

Borys Grinchenko Kyiv University, Kyiv, Ukraine

Abstract

Introduction. One of the main tasks of institutions of higher education is the organization of an effective educational process, the implementation of an organic combination of educational, scientific and innovative activities in the educational process. The result of these tasks is a highly qualified specialist in a certain field. The implementation of Olympic education in the educational process of students with the help of the pedagogical technologies we have selected will contribute to the education of a harmonious personality and a qualified specialist in the specialty 017 Physical culture and sports.

Aim - to determine and characterize effective pedagogical technologies for the introduction of Olympic education into the educational process of students.

Material and methods: analysis and synthesis of scientific and methodological literature, documentary sources, systematization and generalization, expert survey

Results. Pedagogical technologies for introducing Olympic education into the educational process of students are highlighted and characterized. Proposed options for using pedagogical technologies in the educational process during practical, seminar classes.

Conclusion. The research made it possible to determine effective pedagogical technologies for the introduction of Olympic education into the educational process of students, namely: technologies of cooperative learning (work in pairs, rotation in threes, "Carousel", "Aquarium"; technologies of collective and group learning ("Brainstorming", "Tree solutions", "World Cafe"); situational modeling technologies ("six hats" method, role-playing games); technologies for working out debatable issues (PRESS method, debates). The use of these pedagogical technologies in the educational process will contribute to increasing the overall efficiency of the educational process; improving students' activity in practical, seminar classes; increasing motivation to acquire knowledge; formation of necessary competencies.

Key words: pedagogical learning technologies, Olympic education, students.

Вступ

Вимоги сучасності у галузі освіти передбачають підготовку висококваліфікованих фахівців, здатних впровадити теоретичні знання та практичні уміння, які були набуті у закладі вищої освіти, в цілісну систему та ефективно використовувати під час професійної діяльності.

Фахівці зазначають [2, 5, 15], що у практичній діяльності закладів вищої освіти, сьогодні, у переважній більшості використовуються стандартні підходи та методи роботи зі студентською молоддю. Основними проблемами розвитку закладів вищої освіти є низька мотивація студентської молоді до отримання знань та зниження відвідуваності занять [9, 10]. Така ситуація викликає необхідність переосмислення принципів, функцій та методів управління процесом підготовки спеціаліста галузі фізичної культури і спорту та на цій основі розробки нових підходів до організації педагогічного процесу у закладі вищої освіти.

Аналіз спеціальної науково-методичної літератури дозволяє відзначити, що на сьогодні детально висвітлено виховний потенціал олімпійського руху [1, 12, 13], обґрунтовано значущість інтеграції олімпійської освіти у підготовку фахівців спеціальності Фізична культура та спорт [1, 2], досліджені особливості інтеграції дистанційних технологій в систему олімпійської освіти студентської молоді [5], при цьому проблема вдосконалення освітнього процесу шляхом інтеграції олімпійської освіти в

освітній процес закладів вищої освіти залишається актуальним науковим питанням.

Для успішної реалізації особистісного потенціалу майбутніх спеціалістів галузі «фізична культура і спорт» в освітньому процесі мають бути створені умови для формування таких якостей, як критичність та нестандартність мислення, уміння продукувати нові ідеї та працювати у команді, тощо. Вирішенню таких завдань сприятиме застосування педагогічних технологій навчання в освітньому процесі для впровадження питань з олімпійської освіти в освітній процес студентів у закладах вищої освіти України.

Зв'язок роботи з важливими науковими програмами або практичними завданнями. Роботу виконано відповідно до Плану науково-дослідної роботи Національного університету фізичного виховання і спорту України на 2016–2020 рр. за темою: «Історичні, організаційно-методичні та правові засади реалізації олімпійської освіти України» (№ державної реєстрації 0111U001714).

Мета дослідження

Мета роботи - визначити ефективні педагогічні технології впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентів.

Матеріал і методи дослідження

Контингент – 12 експертів – членів Олімпійської Академії України, які мають значний педагогічний досвід у закладах вищої освіти України, займають керівні позиції у закладах освіти, що займаються підготовкою фахівців за

спеціальністю 017 «Фізична культура і спорт».

Методи дослідження - аналіз та синтез науково-методичної літератури, документальних джерел, систематизація та узагальнення, експерте опитування.

Організація дослідження – експертне опитування було організоване під час проведення XIX Сесії Олімпійської Академії України у 2018 році (n=12).

Результати дослідження та їх обговорення

Якісна підготовка фахівця тісним чином пов'язана із особливостями організації освітнього процесу у закладі освіти, де він навчається.

Проведені дослідження дозволили виділити найбільш значущі проблеми впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентської молоді, а саме: відсутність мотивації студентів до навчання, недостатня кількість методичних матеріалів з питань впровадження олімпійської освіти, недостатня кількість навчальної літератури, у закладах вищої освіти, з питань олімпійської освіти та олімпійського спорту, недостатня кількість кваліфікованих фахівців, здатних впроваджувати ідеї олімпізму серед студентської молоді, відсутність мотивації викладачів до впровадження олімпійської освіти [4].

В ході проведеного дослідження нами були визначені шляхи подолання даних проблем інтеграції олімпійської освіти в освітній процес студентської молоді у закладах вищої освіти України, а

саме: розробка методичного матеріалу для інтеграції питань з олімпійської освіти в рамках семінарських та практичних занять, розробка моделі впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентів, вдосконалення навчальних програм [3, 4].

Враховуючи отримані результати, з метою вирішення визначених проблемних питань, наступним етапом було дослідження технологій впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентської молоді.

Дослідження дозволяють відзначити [9], що проблеми педагогічної інноватики висуваються на рівень пріоритетних серед проблем наукової педагогіки. Тому для вирішення педагогічних проблем характерним є широкий інноваційний пошук, сфера якого має досить масштабний характер.

Це, зокрема, організаційні, функціональні та змістові перетворення. Особливого значення в сучасній педагогіці набувають інтерактивні технології освітнього процесу.

В ході проведеного дослідження було визначено, що педагогічна технологія – це сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний набір і компонування форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів; вона є організаційно-методичний інструментарій педагогічного процесу [15].

В свою чергу інтерактивні технології навчання, як частина педагогічної технології передбачають постійну взаємодію,

діалог, бесіду між викладачем та студентом, причому домінуючу позицію повинні займати саме студенти, тоді як викладач повинен дати правильне направлення в роботі.

Використання даних методів сприяє активному та глибокому засвоєнню матеріалу, що вивчається, а також розвиває вміння вирішувати комплексні завдання.

Аналіз спеціалізованих літературних джерел, проведення опитування фахівців ($n = 12$), дозволили виділити інтерактивні технології навчання, які можливо використовувати в освітньому процесі майбутніх фахівців зі спеціальності Фізична культура і спорт, що сприятиме більш якіснішому засвоєнню навчального матеріалу студентами:

– технології кооперативного навчання (робота в парах, ротація по трійкам, «Карусель», «Акваріум»);

– технології колективно-групового навчання («Мозковий штурм», «Дерево рішень», «Світове кафе»);

– технології ситуативного моделювання (Метод «шести капелюхів», рольові ігри);

– технології опрацювання дискусійних питань (метод ПРЕС, дебати).

Технології кооперативного навчання передбачають роботу студентів як у малих, так і у великих групах. Так, було визначено, що

робота в парах сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватися, критичного мислення, вміння переконувати та вести дискусію.

Наприклад, викладач, під час семінарського заняття з дисципліни Олімпійський спорт, може запропонувати студентам завдання, яке буде відповідати темі «Олімпійський рух в Україні», поставити запитання для дискусії – визначити проблеми розвитку олімпійського руху в Україні, пояснити питання і факти, що наведені у завданні, встановити часовий ліміт у 1–2 хвилини для обміркування можливих відповідей або рішень індивідуально.

Далі, об'єднати студентів у пари, визначити, хто буде висловлюватися першим, запропонувати обговорити свої ідеї одне з одним.

По закінченню часу на обговорення кожна пара представляє результати роботи, обмінюється своїми ідеями та аргументами з усіма парами.

Таким чином, студенти в ході обговорення будуть продукувати нові ідеї, що сприятиме більшому включенню та активізації студентів під час занять.

В ході дослідження також, були визначені та описані такі технології кооперативного навчання, як «Акваріум» та «Карусель» (табл.1).

Таблиця 1

Опис реалізації технологій кооперативного навчання в освітньому процесі

Технологія	Організація роботи
<p>Акваріум – такий вид діяльності допомагає вдосконалити навички роботи в малих групах для та сприяти розвитку навичок роботи у команді</p>	<p>Викладач повинен об'єднати студентів у групи по 4–6 чоловік і запропонувати ознайомитись із завданням. Одна з груп сідає у центр аудиторії.</p> <p>Студенти, що сидять у центрі починають обговорювати запропоновану викладачем проблему. Групі, що працює, для виконання завдання необхідно: прочитати ситуацію вголос, обговорити її в групі, використовуючи метод дискусії, дійти до спільного рішення за 3–5 хвилин.</p> <p>Усі інші студенти повинні слухати. Не втручаючись у процес обговорення. Після закінчення 3–5 хвилин група повертається на свої місця, а всі інші студенти обговорюють: чи погоджуються вони з думкою групи, що була в «акваріумі», чи була ця думка достатньо аргументованою, доведеною, який з аргументів були найпереконливішими.</p> <p>Після цього місце в «акваріумі» займає інша група та обговорює наступну ситуацію</p>
<p>Карусель – дана технологія використовується для обговорення гострої проблеми з діаметрально протилежних пропозицій, для збирання інформації з якої-небудь теми, для інтенсивної перевірки обсягу й глибини наявних знань, для розвитку вмінь аргументувати свою позицію.</p>	<p>Розставити стільці у два кола. Студенти, що сидять у внутрішньому колі, розташовані спиною до центру, а в зовнішньому обличчям. Отже, кожен сидить один навпроти іншого.</p> <p>Внутрішнє коло нерухоме, а зовнішнє рухливе: за сигналом викладача всі його учасники пересуваються на один стілець вправо і опиняються перед новим партнером. Викладач повинен дати кожному учаснику зовнішнього кола перелік питань і під час переміщення студент повинен зібрати якомога більше різних відповідей, аргументів на запитання. Мета пройти все коло та отримати відповіді від кожного учасника внутрішнього кола.</p> <p>Наприкінці відбувається заслуховування окремих відповідей, обговорення того, які питання виявилися особливо складними, продуктивними чи навпаки, як працювали партнери, хто давав найкращі відповіді. Далі можливий обмін – ті учасники, хто був у зовнішньому колі пересідають у внутрішній.</p> <p>Інший варіант «каруселі»: група студентів розбивається на підгрупи по 2–3 чоловіка, на стінах аудиторії викладач розвішує листки з питанням, кожній групі видається маркер різних кольорів. За командою викладача кожна група відповідає на поставлене питання на аркуші паперу по колу</p>

Технологія роботи в малих групах дає можливість учасникам освітнього процесу відчувати себе у «зоні комфорту». Узагальнення існуючого матеріалу дозволяє відзначити, що при використанні даної технології студенти менш схильні відмовчуватися та

замикатися в собі, ніж у великій аудиторії.

До переваг роботи у малих групах слід віднести:

- студенти мають більше часу для вивчення і розвитку власних ідей;
- одночасно декілька груп можуть працювати над різними

частинами однієї проблеми;

- малі групи передбачають значну включеність всіх студентів;

- що сприятиме збільшенню можливостей для впливу на кінцевий результат;

- коли кінцевий результат включає в себе думки кожного з учасників групи, вони глибше розуміють його логіку та нюанси, тому всі члени групи будуть відчувати відповідальність за свої думки та відповіді.

Дослідження дозволяють відзначити, що використання технологій колективно-групового навчання в освітньому процесі закладу вищої освіти дозволяє розвивати у студентів вміння пошуку раціональних шляхів вирішення проблем, аргументації та структуризації власних думок.

Педагог, використовуючи технології колективно-групового навчання, спрямовує пізнавальну діяльність студентської молоді у необхідне русло, дотримуючись демократичного стилю керування та підтримує ініціативність студентів.

Основними технологіями колективно-групового навчання були виділені «Мозковий штурм», «Дерево рішень», «Світове кафе» (табл. 2).

Інтерактивна діяльність в освітньому процесі передбачає організацію й розвиток ділового спілкування, що веде до взаєморозуміння, взаємодії, до спільного рішення загальних, але значущих для кожного учасника завдань.

У ході діалогового спілкування студенти вчаться критично мислити, вирішувати складні проблеми на

основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях. Для цього застосовуються технології ситуативного моделювання, такі як: метод «6 капелюхів мислення», рольові та ділові ігри.

Ігрове навчання – це активна пізнавальна діяльність, під час якої у студентів проявляється ініціатива, самостійність, самодіяльність, виробляється активна позиція, створюється емоційна й інтелектуальна атмосфера, психологічний комфорт.

Ігрове навчання забезпечує розвиток умінь займати активну позицію; умінь самоуправління (самоорганізації, самореалізації, самоконтролю) особистою діяльністю [9].

Рольова гра – метод програвання (інсценування) ролей. Навчання через дію найбільш ефективний засіб навчання. Власні переживання запам'ятовуються яскраво та зберігаються протягом тривалого часу [10].

Ділова гра – модель взаємодії студентів у процесі досягнення цілей, які імітують вирішення комплексних економічних та соціальних завдань в конкретній ситуації. Дозволяє оволодіти системою знань, вмінь та навичок з конкретної професії, моделями поведінки та соціально-психологічних відносин у реальній виробничій ситуації.

Учасники використовують різноманітні сенсорні канали: аудіальний, візуальний, кінетичний, що забезпечує інтенсифікацію процесу навчання і робить його захоплюючим [6].

Таблиця 2

**Опис реалізації технологій технології колективно-групового навчання
в освітньому процесі**

Технологія	Організація роботи
<p>«Мозковий штурм» – ефективний метод колективного обговорення, пошук рішень, що спонукає учасників проявляти свою уяву і творчість шляхом вільного висловлення думок і допомагає знаходити кілька рішень з конкретної теми. Сприяє розвитку комунікативних якостей, навичок ефективного між особового спілкування та колегіальних стосунків. Формує уміння генерувати ідеї, ставити доречні питання, робити критичні висновки</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Викладач повинен сформулювати проблемне питання та озвучити студентам, далі необхідно запропонувати всім висловити ідеї, коментарі, навести приклади пов'язані з даною проблемою в обмежений проміжок часу (10–15 хвилин). Кожен студент має висловити всі свої думки з проблемного питання. - Далі, студенти повинні колективно обрати найкращі відповіді та ідеї. Автори відібраних ідей обґрунтовують та захищають свої коментарі. За результатом обговорення приймаються колективні рішення щодо вирішення поставленої проблеми. - Викладач повинен стимулювати студентів висловлювати всі свої думки, проявляти уяву та креатив, для того, щоб вирішення проблеми було нестандартним
<p>«Дерево рішень» – дана технологія сприяє аналізу та кращому розумінню механізму прийняття складних рішень, а також визначенню «плюсів» та «мінусів» проблеми</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Викладач повинен підготувати інформацію про проблему, завдання, що не має однозначного вирішення. - Розділити студентів на групи по 2–3 чоловіка. Кожна група дискутує над проблемою та робить записи на своєму «дереві рішень» (аркуші паперу), далі групи міняються листами та дописують на «деревах» інших свої ідеї не критикуючи та не змінюючи тих записів, що вже є. «Дерева» повертаються до своїх господарів, група вносить правки згідно з дописами інших, дискутують над остаточним рішенням і потім презентують остаточну відповідь на завдання
<p>«Світове кафе» – дана технологія сприяє більш ефективному пошуку креативних рішень на задане питання, сприяє розвитку комунікативних навичок та структуруванню інформації</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Викладач розподіляє групу на 3 малі підгрупи. – Кожній групі задається певне питання, на яке студенти мають знайти найбільшу кількість рішень. – Один студент з групи є «господарем» кафе. – За командою викладача учасники своїх підгруп міняються місцями, на своєму місці залишається лише «господар», який повинен презентувати іншим учасникам ідеї своєї підгрупи. – Нові сформовані підгрупи доповнюють відповіді попередніх учасників. – В кінці всі групи мають презентувати свої відповіді та обґрунтувати свої думки

Головною перевагою ділової гри є радикальне скорочення часу накопичення досвіду особистості. Важливим моментом у її створенні є

розробка сценарію та визначення повноважень, якими будуть наділені її учасники. Ігрові заняття є універсальними для активізації

творчої діяльності.

В ході дослідження були, також, виділені технології опрацювання

дискусійних питань та описана організація роботи при використанні даних технологій (табл. 3).

Таблиця 3

Опис реалізації технологій опрацювання дискусійних питань в освітньому процесі

Технології	Організація роботи
<p>Метод ПРЕС – дана технологія розвиває вміння формулювати аргументи, висловлювати думки у виразній й стислій формі, переконувати інших</p>	<p>Викладач повинен поставити перед студентами питання, кожен повинен відповісти за такою методикою:</p> <ul style="list-style-type: none"> - висловити свою думку – «Я вважаю, що ... (пояснити у чому полягає позиція); - пояснити причину та обґрунтувати появу цієї думки – «Тому що»; - навести приклади, факти, додаткові аргументи на підтримку думки; - узагальнити свою думку, зробити висновок
<p>Дебати – даний метод використовується для розвитку уміння критично осмислювати отриману інформацію; уміння аргументувати власну точку зору та презентувати її; уміння враховувати точку зору інших людей; здатності брати на себе відповідальність та приймати рішення</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Викладач має поділити студентів на 2 групи. Одна група відстоює думку – «За розширення програми Олімпійських ігор», інша група захищає думку – «Проти розширення програми Олімпійських ігор». Потрібно визначити ліміт часу на виступ кожного студента. - При підготовці група повинна розподілити ролі – хто буде лідером і відповідати за всі виступи та коментарі; хто буде доповідати; хто буде наводити контраргументи команді «суперників». - Необхідно обрати групу студентів, що будуть «суддями», які будуть слідкувати за порядком дебатів, контролювати ліміт часу та підраховувати голоси у фінальному голосуванні за прийняття кінцевого рішення. - Кінцевою метою дебатів може бути переконання опонентів до своєї думки або спільне розв'язання поставленої проблеми та досягнення консенсусу
<p>Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу – ця технологія структурованої дискусії, в якій беруть участь всі студенти групи. Її метою є отримання учасниками навичок публічного виступу та дискутування, висловлення й захисту особистої позиції</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Викладач заздалегідь озвучує тему дискусії, наприклад, «Завершення кар'єри спортсмена: що робити далі?». Обираються експерти, які повинні підготувати короткі доповіді за тематикою ток-шоу («психологічна підтримка спортсменів, що завершили спортивну кар'єру», «допомога при працевлаштуванні», «фізіологічні особливості організму спортсмена, що закінчив кар'єру» та інш), а також «спортсмени», які можуть поділитися практичним досвідом завершення спортивної кар'єри. Обирається ведучий, всі інші присутні задають питання «експертам» та «спортсменам», всі приймають участь в обговоренні. Учасники повинні говорити стисло і конкретно. Ведучий повинен слідкувати за часом виступу, який лімітовано, представляти експертів, вгамовувати суперечки. В кінці «ток-шоу» підбиваються підсумки дискусії

Варто зазначити, що при використанні технологій опрацювання дискусійних питань можливо розвинути у студентів таких навичок як: вміння захищати та аргументувати власну думку, вміння аналізувати думку інших студентів та ін.

Дослідження свідчать, що для ефективного використання інтерактивного навчання педагог повинен планувати свою роботу:

- дати завдання студентам для попередньої підготовки: знайти інформацію, виконати самостійні підготовчі заняття;

- відібрати для заняття такі інтерактивні вправи, які дали б студентам ключ до засвоєння теми;

- на одному занятті необхідно використовувати одну (максимум) дві інтерактивні вправи;

- мотивувати студентів до вивчення шляхом добору найцікавіших для них випадків і проблем.

Під час освітнього процесу студенти стикаються із спеціальною термінологією нової для себе предметної області.

Засвоєння та використання специфічних понять з тематики олімпійської освіти потребує більших зусиль та часу, ніж їх механічне запам'ятовування і, як правило, студенти не мають достатнього бажання та мотивації, що можуть посприяти вивченню необхідного понятійного апарату для майбутньої професійної діяльності за спеціальністю Фізична культура і спорт.

Складання кросворду можна використовувати, як творче завдання, яке сприяє закріпленню та більш

ефективному процесу запам'ятовування, а також, як метод контролю за набутими знаннями з вивченої теми.

Практичною проблемою, яка постає перед викладачем, є створення умов і мотивації для засвоєння студентами термінології і для контролю якості її засвоєння.

Тематичний кросворд – це логічна головоломка, суть якої полягає у заповненні комірок сітки словами – спеціальними термінами за визначеними правилами [8].

Для успішного застосування тематичних кросвордів у закладах вищої освіти, необхідно забезпечити наступні умови:

- врахування вимог робочої навчальної програми, під час складання кросворду та рівня попередньої підготовленості студентів;

- достатнє мотивування студентів на досягнення найкращого результату – повністю заповненого кросворду або оригінально складеного кросворду;

- наявність елементів змагання між студентами та контроль викладача за ходом виконання завдання.

Складання кросвордів за тематикою олімпійської освіти, вимагає від студентів високого рівня володіння теоретичними знаннями. Цей вид завдання розвиває уяву, сприяє закріпленню вивченого матеріалу, розвитку вміння чітко формулювати свої думки.

Застосовуючи дидактичні ігри, при вивченні питань з олімпійської освіти, викладач має змогу через гру скерувати студента на оволодіння певними знаннями, вміннями та навичками. Привнесення ігрового

елемента робить процес навчання нетрадиційним, цікавим і ефективним. Як приклад, дидактичних ігор, викладач може використовувати такі ігри, як: «Крокодил», «Аліас».

Дидактична гра «Крокодил» сприяє розвитку у студентів уяви, навичок роботи у команді, ефективному вивченню спеціалізованих термінів.

Організація роботи полягає у тому, що викладач заздалегідь має підготувати список термінів (по 10 для кожної команди), які будуть відповідати одній з тем, що вивчаються студентами з олімпійської освіти.

Студентів ділять на дві групи. Перша група обирає термін, який необхідно вгадати та студента з другої команди, хто буде пояснювати задане слово або словосполучення.

Після цього учасник другої команди повинен пояснити своїй команді задане слово або словосполучення за допомогою жестів, міміки. Забороняється малювати, проголошувати слова або букви.

Гра триває доти доки команда не відгадає задане слово або не капітулює. Перемогу здобуде та команда, яка відгадає найбільшу кількість слів.

Гра «Аліас» виховує у студентів комунікаційні навички, вміння коротко і ясно висловлювати свої думки. За допомогою цієї гри студенти більш ефективно можуть вивчати базові поняття дисциплін «Олімпійська освіта», «Олімпійський спорт», «Історія олімпійського руху» та запам'ятовувати їх.

Викладач повинен заздалегідь

підготувати картки з словами, які необхідно буде пояснювати та відгадувати.

Студенти розділяються по парам або групам. Обирається один учасник, хто буде першим пояснювати слова. Ліміт на роз'яснення слів – 1 хвилина. Перемагає та пара чи команда, яка відгадає найбільшу кількість слів. Під час пояснення слів або словосполучень забороняється використовувати однокореневі слова, показувати букви.

Для підвищення ефективності освітнього процесу викладач може використовувати та модернізувати існуючі методи навчання.

При дистанційному та заочному навчанні доцільно використовувати технологію онлайн – семінару під назвою «вебінар», що дозволяє студентам мобільно вивчати необхідний матеріал та мати доступ до інформації. За допомогою вебінару викладач має змогу демонструвати таблиці, графіки, презентації та відеоролики.

Завдяки популяризації соціальних мереж у суспільстві, викладач може створювати групи у популярних мережах для швидкого обміну інформацією між студентами. Даний метод буде стимулювати студентів до пошуку цікавої та актуальної інформації у мережі Інтернет з проблематики олімпійської освіти, обміну цією інформацією та в подальшому використанні у своїй професійній діяльності.

Для збільшення мотивації студентів до вивчення питань з олімпійської освіти, викладач може використовувати в освітньому

процесі такі методи як, перегляд фільмів, відео роликів, відео-блогів відомих спортсменів.

Педагог, може давати завдання створити власне відео або фільм про олімпійську освіту, про проблеми олімпійського спорту, про особливості певного виду спорту та інш., що сприятиме розвитку у студентів навичок творчої роботи, креативності у вирішенні проблем, колективізму у роботі, збільшенню зацікавленості у навчанні.

У процесі контролю знань студентів викладач має змогу використати сервіс Kahoot. Це сервіс для створення онлайн вікторин, тестів та опитувань.

Студенти можуть відповідати на питання зі своїх смартфонів, планшетів чи ноутбуків безпосередньо під час проведення заняття.

Для участі у тестуванні студенти повинні відкрити сервіс та ввести PIN – код, який представляє викладач зі свого комп'ютеру. Варіанти відповідей представлені у вигляді геометричних фігур.

Використання даного сервісу підвищує грамотність майбутніх фахівців спеціальності «Фізична культура і спорт» у галузі інформаційно-комунікативних технологій.

Одним із завдань олімпійської освіти є формування всебічно розвиненої особистості і вирішити це завдання в освітньому процесі студентської молоді можливо завдяки організації та проведенню спортивних свят.

Залучення студентів до підготовки та проведення таких заходів сприятиме розвитку

здатності застосовувати систему знань з олімпійського спорту та освіти у практичній діяльності, вдосконаленню комунікативних та організаційних навичок, формуванню вмій роботи та взаємодії у команді.

Проведене дослідження дозволило визначити, що у закладах вищої освіти України студенти беруть участь в організації та проведенні таких спортивних свят та заходів, як: «Олімпійський день», «Олімпійське лелеченя» та ін.

Дискусія

Результати дослідження свідчать, що олімпійська освіта є важливою складовою формування висококваліфікованого фахівця галузі «Фізична культура і спорт», а також сприяє розвитку гармонійно розвиненої особистості [1, 7, 12].

Дослідження дозволили доповнити інформацію щодо доцільності використання педагогічних технологій в освітньому процесі [7, 9, 11] та особливостей впровадження олімпійської освіти в процес підготовки фахівців закладів вищої освіти України [2].

Висновки

Виділені педагогічні технології навчання, які будуть сприяти формуванню висококваліфікованого спеціаліста галузі «Фізична культура і спорт», а саме: інтерактивні технології кооперативного навчання; технології колективно-групового; технології ситуативного моделювання; технології опрацювання дискусійних.

Використання даних технологій навчання при інтеграції олімпійської освіти дає змогу розвивати нестандартне мислення студентів, інтелектуальну, емоційну, мотиваційну та інші сфери особистості.

Перспективи подальших досліджень можуть бути експериментальна перевірка ефективності використання виділених педагогічних технологій навчання та розробка методичних рекомендацій щодо їх застосування в освітньому процесі студентів.

Література:

1. Булатова ММ, Бубка СН, Платонов ВМ. Олімпійський спорт у системі гуманітарної освіти. Київ: Перша друкарня; 2019. 912 с.
2. Гакман АВ, Ушенко ЮО, Галан ЯП, Кожокар МВ. Становлення педагогічних основ олімпійської освіти в Україні. *Молодий вчений*, 2019;5:299–302. DOI:10.32839/2304-5809/2019-5-69-66
3. Іваненко Г. Організаційно-методичні умови інтеграції олімпійської освіти в освітній процес студентської молоді. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2021;1(5):169-79. DOI:10.28925/2664-2069.2021.12
4. Іваненко Г. Олімпійська освіта в системі підготовки фахівців зі спеціальності Фізична культура і спорт в Україні. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2019;(1):25-32. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-1-025
5. Кучерявий ОМ. Дистанційне навчання в системі вищої освіти галузі фізичної культури і спорту. *Теорія та методика фізичного виховання і спорту*. 2018;3:120-125. DOI: 10.32652/tmfvs.2018.3.120-125
6. Малафіїк ІВ. Дидактика новітньої школи: навч. посібник для студ. вищ. навч. закладів. Київ: Слово; 2015. 632 с.
7. Передерій ВВ. Інноваційні форми олімпійської освіти на міжнародному та національному рівнях [дисертація]. Львів: Львівський державний університет фізичної культури; 2019. 190 с.

References:

1. Bulatova MM., Bubka SN, Platonov VM. Olympic Sport in the system of Humanitarian Education. Kyiv: Persha drukarnia; 2019. 912 p. (Ukrainian)
2. Hakman AV, Ushenko YuYu, Galan YaP, Kozhokar MV. Promoting pedagogical basis of olympic education in Ukraine. *Young Scientist*. 2019(5:299–302. DOI:10.32839/2304-5809/2019-5-69-66 (Ukrainian)
3. Ivanenko H. Organizational and methodological conditions of integration of Olympic education into the educational process of students. *Sports science and human health*. 2021;1(5)169-79. DOI:10.28925/2664-2069.2021.12 (Ukrainian)
4. Ivanenko, H. Olympic education in the system of preparation of specialists in the specialty "Physical Culture and Sports" in Ukraine. *Prydniprovsky Sports Newsletter*. 2019. 1:25-32. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-1-025 (Ukrainian)
5. Kucheriavyi OM. Distance education in the system of higher education in the field of physical culture and sport. *Theory and Methods of Physical Education and Sports*. 2018;3:120-25. DOI:10.32652/tmfvs.2018.3.120-125 (Ukrainian)
6. Malafiik IV. Didactics of the newest school: teaching. study guide higher education institutions. Kyiv: Slovo; 2015. 632 p. (Ukrainian)
7. Perederiy VV Innovative forms of Olympic education at the international and national levels [dissertation]. Lviv: Lviv State University of Physical Culture; 2019. 190 p. (Ukrainian)

8. Стефанович ТО. Тематичний кросворд як інтерактивний засіб вивчення термінології навчальної дисципліни. В: *Вісник Нац. ун-ту Львівська політехніка. Інформатизація вищого навчального закладу*. 2013;775: 35-8.
9. Abykanova B. The use of interactive learning technology in institutions of higher learning. *International journal of environmental and science education*. 2016;18:12528-39.
10. Amemando D. Integrating technologies in higher education: The issue of recommended educational features still making headline news. *Open Learning*. 2014;29(1):15-30.
11. Bora Hwang & Ian Henry. Identifying the field of Olympic education: a meta-narrative review. *European Sport Management Quarterly*. 2021;1:1-27. DOI: 10.1080/16184742.2021.1895861
12. Naul R, Binder D, Rychtecky A, Culpan I. Olympic Education: an international review. New York: Oxon; 2017. 361 p
13. Petrie Kirsten. Olympic/ism Education: Does it have a place in Physical Education? Diagoras: *International Academic Journal on Olympic Studies*. 2017;1:153-168.
14. Roux CJ, Janse van Rensburg N. An outdoor adventure programme infused with Olympic values in teaching Olympism to university students. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*. 2017;1/2:63-77. DOI: 10.10520/EJC-90a704d39
15. Tuma Faiz. The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*. 2021;62:231-35. DOI: 10.1016/j.amsu.2021.01.051
8. Stefanovych TO. Thematic crossword puzzle as an interactive means of studying the terminology of the academic discipline. In: *Visnyk Nats. Lviv Polytechnic University. Informatization of a higher educational institution*. 2013;775: 35-8 (Ukrainian)
9. Abykanova B. The use of interactive learning technology in institutions of higher learning. *International journal of environmental and science education*. 2016;18:12528-39.
10. Amemando D. Integrating technologies in higher education: The issue of recommended educational features still making headline news. *Open Learning*. 2014;29(1):15-30.
11. Bora Hwang & Ian Henry. Identifying the field of Olympic education: a meta-narrative review. *European Sport Management Quarterly*. 2021;1:1-27. DOI: 10.1080/16184742.2021.1895861
12. Naul R, Binder D, Rychtecky A, Culpan I. Olympic Education: an international review. New York: Oxon; 2017. 361 p
13. Petrie Kirsten. Olympic/ism Education: Does it have a place in Physical Education? Diagoras: *International Academic Journal on Olympic Studies*. 2017;1:153-168.
14. Roux CJ, Janse van Rensburg N. An outdoor adventure programme infused with Olympic values in teaching Olympism to university students. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*. 2017;1/2:63-77. DOI: 10.10520/EJC-90a704d39
15. Tuma Faiz. The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*. 2021;62:231-35. DOI: 10.1016/j.amsu.2021.01.051

Автори засвідчують про відсутність конфлікту інтересів.

Інформація про авторів:**Галина Іваненко**

доктор філософії (кандидат наук з фізичного виховання і спорту)
старший викладач кафедри спорту та фітнесу
Київський університет ім. Бориса Грінченка, м. Київ, Україна
ORCID: 0000-0002-1012-2218
E-mail: h.ivanenko@kubg.edu.ua

Петрова Наталія

старший викладач кафедри спорту та фітнесу
Київський університет ім. Бориса Грінченка, м. Київ, Україна
ORCID: 0000-0001-7765-481X
E-mail: n.petrova@kubg.edu.ua

Гудим Ганна

викладач кафедри спорту та фітнесу
Київський університет ім. Бориса Грінченка, м. Київ, Україна
ORCID: 0000-0002-1262-2857
E-mail: h.hudym@kubg.edu.ua

Цикоза Євгенія

викладач кафедри спорту та фітнесу
Київський університет ім. Бориса Грінченка, м. Київ, Україна
ORCID: 0000-0001-5327-6762
E-mail: y.tsykoza@kubg.edu.ua

Літвінова Ксенія

викладач кафедри спорту та фітнесу
Київський університет ім. Бориса Грінченка, м. Київ, Україна
ORCID: 0000-0003-0823-8032
E-mail: k.litvinova@kubg.edu.ua

Отримано: 27.07.2022

Прийнято: 13.08.2022

Опубліковано: 21.09.2022

Іваненко Галина, Петрова Наталія, Гудим Ганна, Цикоза Євгенія, Літвінова Ксенія. Педагогічні технології впровадження олімпійської освіти в освітній процес студентів. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2022;2(8):78-92. DOI: 10.28925/2664-2069.2022.26