

**Izabrao preveo i pripremio Dr Dušan Sp. Ilić, inspektor-prosvjetni savjetnik,
RPZ Banjaluka**

TEHNOLOŠKI PRISTUP ČASOVIMA FIZIČKE KULTURE

Julia Andreevna Ivankova

Sažetak

Cilj članka je da **identifikuje savremene obrazovne tehnologije usmerene na povećanje interesovanja učenika za časove fizičkog vaspitanja i nastave**. Na osnovu sprovedene teorijske analize naučne i metodološke literature na temu istraživanja, u članku su predstavljene i obelodanjene obrazovne tehnologije koje se koriste na časovima fizičke kulture i čiji je cilj da pokaže interesovanje učenika za ovu disciplinu, za povećanje njihove kognitivne i motoričke aktivnosti, na formiranju odgovarajućih fizičkih i ličnih kvaliteta. U procesu FV formiraju se potrebe za fizičkim vežbama, odgovarajuće vrednosne orijentacije, uverenja i navike.

Obrazovna tehnologija je sastavni skup različitog kvaliteta postupaka (didaktičkih, opšte pedagoških, psiholoških, informativnih, predmetnih itd.), Uslovljenih odgovarajućim ciljevima i sadržajem nastave i vaspitanja, koji su osmišljeni da sprovedu potrebne promene (do pojava novih) oblika ponašanja i aktivnosti učenika. Tehnološki pristup pruža visok stepen sigurnosti, što omogućava rešavanje postavljenih ciljeva i zadataka o/v rada na časovima FK.

Ključne reči: ČAS, nastavnik, učenik, tehnološki pristup, nastavna tehnologija, obrazovna tehnologija, fizičko vaspitanje, fizička kultura

Uvod.

Škola je trenutno u procesu ažuriranja sadržaja obrazovanja. Koliko će tačno i naučno biti odabrani njegovi sastavni delovi, odrediće sudbinu mlađe generacije.

Ovo nije prvi put da se paradigma sadržaja obrazovanja menja, što podrazumeva stvaranje posebnih organizacionih uslova i traženje efikasnih načina obnove. Opšteobrazovna škola je usmerena na formiranje integralnog sistema univerzalnih obrazovnih akcija, kao i na iskustvo samostalne aktivnosti i lične odgovornosti učenika, što će zauzvrat odrediti savremeni kvalitet sadržaja obrazovanja. primetio je da proces poboljšanja kvaliteta obrazovanja ne bi trebalo da se zasniva na dodatnom opterećenju učenika, već na unapređivanju oblika i metoda treninga, o odabiru sadržaja obrazovanja, kroz uvođenje obrazovnih tehnologija, usmeren uglavnom ne toliko na prenos gotovih znanja, već na formiranje i razvoj kompleksa ličnih kvaliteta učenika [1]. Stoga je pomeranje naglaska ka povećanju obrazovnog fokusa danas prepoznatljiva karakteristika savremenog koncepta fizičkog vaspitanja, kao odlučujućeg faktora za uspešno i efikasno formiranje fizičke kulture ličnosti učenika.

Svrha rada je da istakne savremene obrazovne tehnologije usmerene na povećanje interesovanja učenika za nastavu i fizičko vaspitanje.

Metode istraživanja: teorijska analiza naučne i metodološke literature na temu istraživanja.

Rezultati istraživanja i njihova diskusija. Rešavajući probleme fizičkog vaspitanja, nastavnik treba da se usredsredi na tako važne komponente kao što su vaspitanje vrednosti, fizičko i duhovno usavršavanje pojedinca, formiranje opšteg i specifičnog motiva za sistematsko i svrsishodno fizičko vaspitanje, očuvanje i jačanje zdravlja, formiranje humanističkih odnosa, vaspitanje moralnih i voljnih kvaliteta, sticanje komunikacijskog iskustva. Iz ovoga proizilazi da **tradicionalne obrazovne tehnologije koje se trenutno koriste ne mogu u potpunosti doprineti efikasnoj primeni gore navedenih ciljeva.** Tehnologija učenja je način primene sadržaja učenja predviđenih NPP uključujući skup oblika, metoda i nastavnih sredstava, usmerenih na najoptimalnije i najefikasnije postizanje postavljenih ciljeva. **Danas ne postoji jasno utvrđena klasifikacija nastavnih tehnologija, međutim, postoje dve gradacije - tradicionalna i inovativna - nastavne tehnologije.** I. JA. Saveliev (Istraživački institut za visoko obrazovanje) razvio je sledeću **tipologiju obrazovnih tehnologija**, gde se kao kriterijumi za klasifikaciju izdvajaju:

- **pravac delovanja** (učenici, studenti, nastavnici itd.);
- **ciljevi učenja;**
- **predmetno okruženje** (prirodne, humanitarne, tehničke discipline);
- **primenjena tehnička sredstva** (računar, audiovizuelni, video računar itd.);
- **organizacija obrazovnog procesa** (individualni, kolektivni, mešoviti);
- **metodički zadaci** (tehnologije jednog predmeta, sredstva, metoda).

Postoji i klasifikacija tehnologija učenja prema sledeća četiri kriterijuma [9]:

- **novina** (tradicionalna i inovativna);
- **concept (misaoni) trening** (informativni, zadatak, igra, komunikativni, orijentisan na ličnost);
- **upotreba računara** (informaciona tehnologija uz upotrebu ličnih računara i bez njihove upotrebe);
- **autorstvo** (autorsko i kolektivno).

Tri su glavne funkcije nastavne tehnologije [3]:

- opisna funkcija** ima za cilj otkrivanje bitnih aspekata praktičnog procesa učenja;
- **objašnjenja** imaju za cilj razjašnjavanje efikasnosti razne komponente (metode) treninga i određuje njihove optimalne kombinacije;
- funkcija dizajna** je usmerena na primenu u opisu procesa učenja na svim nivoima, uključujući nivo pedagoške primene. Štaviše, realizam pedagoškog sistema manifestuje se u njegovoj tehnološkoj efikasnosti, odnosno ponovljivosti u praksi.

Pedagoške tehnologije su sekvencijalni i kontinuirani pokreti **međusobno povezanih komponenti, faza, stanja pedagoškog procesa i delovanja njegovih učesnika** [8]:

- **potrebno je odabrati sadržaj obuke, koji je predviđen nastavnim planom i programom;**
- **potrebno je odabrati najznačajnije ciljeve** na koje nastavnik treba da bude usmeren: koji će se profesionalno-lični kvaliteti formirati kod đaka u procesu slušanja projektovane discipline;
- **potrebno je birati tehnologije koje su usmerene na skup ciljeva ili na jedan osnovni cilj;**
- **neophodno je razvijati tehnologije učenja.**

Različite definicije obrazovnih tehnologija imaju sledeće zajedničke strukturne elemente [7]:

- **razuman razvoj usmeren na postizanje određenog željenog rezultata**, ciljne orijentacije;
- osnovne odredbe utvrđuju se u skladu sa postavljenim ciljevima, kojima treba voditi za njihovo uspešno postizanje;
- razvija se sadržaj i metodologija nastave i vaspitanja, utvrđuje se redosled međusobno povezanih postupaka nastavnika i učenika (tehnološki lanac)**, uzimajući u obzir individualne i lične karakteristike učenika u skladu sa ciljnom orijentacijom i konceptualne odredbe;
- razvoj različitih oblika kontrole, kriterijuma i pokazatelja rezultata aktivnosti nastavnika i učenika, identifikovanje razloga za uspeh i neuspeh;**
- razumno definisanje novih zadataka.**

Po značenju bliski pojmu „obrazovna tehnologija“, ali nisu sinonimi pojmovi „pedagoška tehnologija“ i „tehnologija učenja“. Termin „obrazovne tehnologije“ sam po sebi je prostraniji pojam od „nastavne tehnologije“, **jer uključuje i obrazovni aspekt, koji je povezan sa formiranjem i razvojem ličnih kvaliteta učenika.** U osnovi obrazovna tehnologija je holistički **set didaktičkih postupaka različitog kvaliteta, koji su utvrđeni odgovarajućim ciljevima i sadržajem obuke i obrazovanja, usmereni na sprovođenje potrebnih promena u oblicima ponašanja i aktivnosti učenika.** U isto vreme, instrumentalna komponenta tehnologije uključuje ciljeve, metode, sredstva, oblike, uslove obrazovanja koji obezbeđuju stvarno funkcionisanje i razvoj određenog obrazovnog (u širem smislu shvaćenog) sistema. **U funkcionalnom aspektu, tehnologija treba da osigura da svaki đak postigne određeni lični i društveno značajni rezultat** (npr. u okviru proučavanja discipline „Fizička kultura“ radi formiranja opštih kulturnih kompetencija) [2]. **Razlike između tehnologija manifestuju se u različitim karakteristikama pojedinih strukturnih elemenata tehnologija.** Razlike su zbog specifičnosti pedagoškog rada, koji po svojoj prirodi ima kolektivističku, humanističku i kreativnu prirodu, podrazumevajući stalnu potragu za uzajamnim razumevanjem sa učenicima različitih uzrasta, različitim nivoima obuke, dobrim odgojem, odnosom prema učenju, sposobnost učenja, organizovanja interakcija i saradnja sa vršnjacima, sa nastavnikom. Rezultati pretrage doprinose efikasnijem upravljanju intelektualnim, emocionalnim, fizičkim i moralnim razvojem onih koji su uključeni [7]. **Obrazovne**

tehnologije su sistem aktivnosti nastavnika i učenika u obrazovnom procesu, izgrađen na određenoj ideji u skladu sa određenim principima organizacije i odnosom ciljeva [3]. Vodeći pedagoški zahtevi za obrazovne tehnologije uključuju sledeće [2]:

- neophodno je kombinovati različite oblike, metode i sredstva nastave u skladu sa ciljevima i sadržajem: samo najbolja kombinacija različitih oblika, metoda i sredstava nastave i obrazovanja u pedagoškom procesu može osigurati njegovu obrazovnu efikasnost;

-potrebno je osigurati svest i aktivnost učenika: aktivnost učenika treba da bude usmerena ne toliko na mehaničko pamćenje manifestacija kolika je pažnja posvećena procesu samosticanja novih znanja, kada učenik sam nauči to znanje, analizirajući primljene informacije i čineći dostupnim zaključke i uopštavanja, konkretizujući svoje znanje, identifikujući i ispravljajući greške, ocrtavajući plan za nove akcije da savlada znanje;

-potrebno je stvoriti potrebne uslove za obuku: suština zahteva je stvaranje obrazovne ustanove normativnog obrazovnog materijala, higijenskih i estetskih uslova za uspešno sprovođenje obrazovnih programa;

-potrebno je osigurati snagu, svest i efikasnost rezultata obrazovanja, vaspitanja i razvoja: kao rezultat sprovođenja obrazovnog procesa

- potrebno je formirati: stabilna znanja, veštine i veštine; moral verovanja; društveno prihvatljive navike ponašanja; težnja ka samoostvarenju života itd.

Pored toga, sledeći didaktički zahtevi za savremene obrazovne tehnologije proizilaze iz osnovnih karakteristika osnovnih struktura „sadržajno-obrazovna“ i „proceduralna“: u potpunosti uzima u obzir njene kognitivne osobine, motivi, sklonosti i drugi lični kvaliteti;

-promovišu optimizaciju procesa obuke i obrazovanja; usredsrediti se na sprovođenje principa učenja (motivacija, dodeljivanje cilja aktivnosti, procena nivoa asimilacije aktivnosti, aktivnosti, kognitivne nezavisnosti);

-deluju kao sredstvo za sprovođenje principa refleksije, zahtevajući od učenika da samostalno dovrši rad na formiranju određenog skupa znanja i suočavajući ga sa potrebom da shvati te šeme i pravila u skladu sa kojima deluje;

-da ne protivureči principima i zakonitostima pedagogije.

Koncept tehnologije učenja kao kontrolnog objekta može se predstaviti u obliku tri međusobno povezane ortogonalne ose: obrasci znanja, metoda i organizacionog upravljanja [3].

- **tehnologije strukturnog i logičkog učenja** predstavljaju faznu organizaciju formulisanja i izbora metoda za rešavanje didaktičkih problema, kao i dijagnostiku i vrednovanje dobijenih rezultata. Logika strukturiranja obrazovnih zadataka može biti različita: linearna ili nelinearna. tehnologije igre su oblik interakcije između nastavnika i učenika kroz realizaciju određene radnje igre. u sistem su implementirane - informacione i komunikacione tehnologije „Nastavnik-računar-učenik“ uz pomoć obrazovnih (informativnih, obučnih, kontrolnih, razvojnih) programa.

- tehnologije dijaloga se primenjuju tokom formulisanja i rešavanja obrazovnih i sazajnih zadataka i povezane su sa stvaranjem komunikativnog okruženja (proširivanje prostora saradnje) na nivou „nastavnik-učenik“, „učenik-učenik“, „nastavnik -autor “, „student-autor “.
- tehnologije treninga su sistem aktivnosti za razvoj određenih algoritama za obrazovne i kognitivne akcije i metode za rešavanje tipičnih problema tokom treninga (fizičke vežbe i testovi).

Pokazatelji efikasnosti obrazovnih tehnologija su tok i obrasci savladavanja od strane učenika obrazovnog materijala, sposobnost analiziranja i korigovanja toka i rezultata svog rada, validnost i doslednost analitičkog, pretraživačkog samostalnog rada usmerenog na rešavanje pedagoških problema koji nastaju u procesu rada, trenutni i konačni rezultati rada, nova ličnost u fokusu i trendovi u njenom razvoju. Efikasnost obrazovnih tehnologija olakšava se uticajem načina aktivne nastave. Pod njenim uticajem nastaju unutrašnje promene ličnosti. Suština unutrašnje promene se sastoji u „prisvajanju“, sticanju studentima istorijski opravdanog iskustva saznanja i aktivnosti, što ima direktan uticaj na razvoj kognitivnih sposobnosti i ličnih kvaliteta. Metoda učenja sa aktivnom aktivnošću koristi se uzimajući u obzir obrasce razvoja i individualnost svakog od njih [7].

Karakteristika obrazovnih tehnologija koje se razvijaju je i položaj učenika u obrazovnom procesu kao subjekta sopstvenog razvoja. Nastavnik treba da osigura ne samo usvajanje znanja i veština od strane učenika, već i da razvije važne osobine ličnosti: radoznalost, posmatranje, inteligenciju, moralnu i emocionalnu stabilnost, neophodne u prevazilaženju poteškoća koje se javljaju u radu, čvrsta uverenja u socijalni i lični vrednost obavljenog posla. Ovo će zavistiti od uloge dodeljene učeniku: savesnog izvršioca nastavnikovih zadataka ili koji je aktivan i neovisan u svim fazama učenja u definisanju ciljeva. Pozitivno motivisana pozicija učenika kao subjekata razvoja, koji se bave fizičkom kulturom i sportom, metoda aktivne aktivnosti iz nastave i vaspitanja podstiče želju za samoorganizacijom zdravog načina života [7]. Treba napomenuti da je ovo relativno nov pravac u potrazi za načinima za poboljšanje obrazovnog procesa u školskoj fizičkoj kulturi. Obrazovna tehnologija, prilagođena ovoj disciplini, usmerena je na kardinalne promene u prirodi didaktičkog razmišljanja i praktičnih radnji nastavnika i učenika. U isto vreme, nastavnik fizičkog vaspitanja razvija didaktički system svaki od ciklusa tehnologije obrazovnog procesa, gde su didaktički procesi predstavljeni kao invarijantni i jedan od sistemaformišućih elemenata. S tim u vezi, tehnologija obrazovnog procesa iz predmeta „Fizička kultura“ podrazumeva se kao razvoj i praktična primena didaktičkog sistema usmerenog na bezuslovno postizanje ciljeva i zadataka ove discipline [6]. Omogućava produktivno i efikasno korišćenje vremena za učenje i postizanje visokih rezultata u procesu fizičkog vaspitanja učenika koristeći širok spektar savremenih obrazovnih tehnologija [10].

U procesu fizičkog vaspitanja razvijaju se motoričke sposobnosti (snaga, brzina, okretnost, fleksibilnost, izdržljivost) i motoričke veštine (trčanje, skakanje, gimnastičke vežbe, tehnike sportskih igara). Fizičko vaspitanje je pedagoški proces usmeren na formiranje motoričkih znanja, sposobnosti i veština, fizički razvoj čoveka, kao i na formiranje ličnih kvaliteta učenika. **Svrha fizičkog vaspitanja je da pripremi učenika za sprovođenje njegove fizičke i mentalne aktivnosti u budućim radnim aktivnostima i u obavljanju društvenih odgovornosti.** U procesu fizičkog vaspitanja formiraju se potrebe za fizičkim vežbama, pozitivan stav na fizičku kulturu, vrednosne orijentacije, verovanja i navike. Takođe se može utvrditi da je fizičko vaspitanje obrazovni proces, u kojem su jasno definisani uloga nastavnika specijaliste (nastavnika fizičke kulture), mesto i funkcije učenika (učenika), uslovi njihove zajedničke aktivnosti. Časovi fizičkog vaspitanja su organizovani u skladu sa opštim didaktičkim principima bilo kog pedagoškog procesa: svest i aktivnost, doslednost, vidljivost, dostupnost i individualizacija. U isto vreme i fizičko kultura imaju svoje specifične principe: kontinuitet, napredovanje uticaja, cikličnost, pedagoški uticaj koji odgovara uzrastu, izgradnja časova. Rezultati fizičkog vaspitanja su edukativni (formiranje motoričkih znanja, sposobnosti, veština), vaspitni (razvoj ličnih kvaliteta) i zdravstveno-poboljšavajući (jačanje zdravlja, razvoj motoričkih sposobnosti) efekti [4].

Tehnološki pristup časovima iz discipline „Fizička kultura“ može da obezbedi efikasnije formiranje fizičkog i mentalnog zdravlje učenika, kao i da doprinesu njihovom skladnom razvoju.

U sadašnjoj fazi razvoja obrazovanja, koja odražava socijalnu i kulturnu situaciju, koju karakterišu mnoge inovativne promene u obrazovnom procesu, od posebnog je značaja problem očuvanja zdravlja učenika, koji reprodukuje nove pristupe zdravstvenoj zaštiti i očuvanju zdravlje mlađe generacije [1].

U tu svrhu se koriste tehnologije koje štede zdravlje. Odnos prema zdravlju je sistem individualnih, selektivnih odnosa čoveka sa raznim pojavama u okruženju. U stvarnosti, pozitivno ili, obrnuto, negativno utiče na zdravlje. Na formiranje zdravstvene kulture utiču faktori kao što su: socijalni, kulturni, pedagoški i medicinski i fiziološki faktori.

Trenutno socijalno-ekonomsko okruženje ima značajan uticaj na formiranje kulture društva u celini i kulture zdravlja svake osobe pojedinačno. Na primer, prema SZO, deca u porodicama sa nižim socijalnim statusom u proseku se manje bave fizičkom kulturom nego u porodicama sa višim statusom. Važnu ulogu igra i kulturno okruženje, i to religija, opšti nivo obrazovanja porodice i deteta, običaji, vrednosti itd. [jedan].

Pedagoški uticaj se preklapa sa slikom „kulture zdravlja“, koju je već formirala kulturna i socijalna sredina. Pedagoški uticaj dete oseća pre svega u porodici, a zatim u obrazovnim institucijama. Neophodno je da se u obrazovnoj ustanovi organizuje infrastruktura za očuvanje zdravlja, jedinstven, sistematičan pristup formiranju i jačanju zdravlja u organizaciji

obrazovnog procesa. Dobro je ako se na časovima fizičke kulture velika pažnja posvećuje motivaciji za održavanje zdravog načina života deteta, razvija se smislena potreba za sopstvenim pogledima i upornim uverenjima o odsustvu loših navika, života i kognitivne aktivnosti.

Medicinski i fiziološki faktori koji utiču na formiranje zdravstvene kulture uključuju one koji već postoje kod deteta: svakodnevna rutina i fizička aktivnost, sredstva i metode vaspitanja, rekreativne aktivnosti, sistem ishrane i drugi [1].

Stoga su tehnologije za očuvanje zdravlja usmerene na rešavanje problema kao što su:

- strogo doziranje fizičke aktivnosti;
- primena tehnike naizmeničnog intenziteta i opuštanja tokom časa;
- upotreba principa postupnosti, jasnoće, dostupnosti tereta, uzimajući u obzir starost i fizičke karakteristike učenika;
- izgradnja lekcije uzimajući u obzir dinamiku mentalnih procesa učenika, njihov učinak;
- usklađenost sa higijenskim zahtevima;
- pozitivan emocionalni stav;
- stvarajući atmosferu psihološkog komfora.

Informacione tehnologije obrazovanja su kompleks elektronskih sredstava i metoda funkcionisanja, koristi se za sprovođenje obrazovnih aktivnosti. Značajno promeniti metode i procese asimilacije i asimilacije spoljnih informacionih računarskih, telekomunikacionih i mrežnih alata, otvarajući nove mogućnosti za kombinovanje različitih akcija, što zauzvrat doprinosi postizanju društveno značajnog i danas relevantnog razvoja društva, ciljeva i zadataka obrazovanja [8].

Dakle, **računarske tehnologije rešavaju sledeće zadatke:**

- da predstave različite procese motoričkih radnji (ciklični tipovi: trčanje, skakanje) na skali pogodnoj za izučavanje;
- da predstavi i pregleda motoričke akcije tehničkog plana (salto, „most“, ruke itd.);
- koristiti Internet u predmetu „Fizička kultura“ za aktivno traženje potrebnih informacija; pomoću računara formirati kod učenika pravilno razumevanje tehnike motoričke akcije;
- koristiti mogućnost računarskog testiranja;
- učestvuju u takmičenjima na daljinu, konferencijama putem Interneta.

Tehnologija projektnih metoda usmerena je na primenu i sticanje novih znanja, umesto na integrisanje stvarnih znanja. Projektna metoda je usmerena na formiranje nekih ličnih kvaliteta koje se razvijaju samo u procesu fizičkog vaspitanja i koje se ne mogu naučiti verbalno. Za učenika je projekat prilika da maksimizira njegov kreativni potencijal. Ovo je aktivnost koja školarcima daje priliku da se izraze i pojedinačno i u grupama, da se okušaju, primene svoje znanje, budu korisni i pokažu postignuti rezultat. Što

se tiče časova fizičke kulture, ova tehnologija je usmerena na razvijanje kognitivnog interesa i motoričke aktivnosti učenika u okviru fizičke kulture, na širenje njihovih vidika, doprinoseći razvoju kreativnih sposobnosti, veština u istraživačkim aktivnostima, interdisciplinarnih veza, posebno sa takvim predmeti poput hemije, istorije, informatike, biologije [1].

Dakle, tehnologija projektnih metoda usmerena je na rešavanje sledećih zadataka:

- sposobnost timskog rada, preuzimanja odgovornosti za izbor, odluku, analizovanja rezultata aktivnosti;
- predstavljanje učenika kao aktivnih učesnika u procesu, a ne kao pasivnih statista;
- razvijanje sopstvenog analitičkog pogleda na informacije kod učenika;
- podučavanje učenika sposobnosti da analiziraju logiku koju su izabrali dizajneri, objektivne i subjektivne razloge neuspeha itd.

Vrste projekata su prilično raznovrsne, usled čega se razlikuju 4 glavne kategorije [5]: informativni i istraživački projekti; proizvodni projekti; anketni projekti; projekti dramatizacije.

Tehnologija dizajniranja individualne obrazovne rute za učenika u svojoj osnovi uključuje sledeće komponente pedagoške aktivnosti [3]:

- motivaciona komponenta**, koja uključuje proučavanje potreba i motivaciju učenika u sticanju znanja, formulisanje ciljeva učenja;
- **kognitivna** komponenta koja se otkriva prilikom dizajniranja sadržaja individualne obrazovne rute učenika;
- tehnološka** komponenta koja uključuje razmatranje programa za upravljanje dizajniranjem i sprovođenjem pojedinačne obrazovne rute);
- **refleksna** komponenta, doprinoseći poznavanju toka pedagoškog procesa, njegovoj analizi, proceni, upoređivanju sa ciljevima aktivnosti, što omogućava prelazak na novi nivo aktivne pozicije subjekta dizajnerske aktivnosti) .

Tehnologija diferenciranog fizičkog vaspitanja (TDFO) je, kroz razvoj njegovih individualnih sposobnosti, svrsishodno fizičko formiranje ličnosti i sadrži sistem sredstava, metoda i organizacionih oblika koji obezbeđuju efikasno i optimalno postizanje cilja obrazovanja.

Struktura TDFO sadrži niz pedagoških tehnologija **diferencirana nastava usmerena na razvoj motoričkih radnji, razvoj fizičkih kvaliteta, formiranje znanja i metodoloških veština i tehnologija za upravljanje obrazovnim procesom, obezbeđivanje postizanja fizičkog savršenstva.**

Dovodi do formiranja pozitivne motivacije za časove fizičkog vaspitanja, do povećanja efikasnosti obrazovnog procesa, do aktivnog ispoljavanja kreativne aktivnosti učenika na časovima fizičkog vaspitanja, do razvoja interesovanja školaraca za izučavanje tehnike pokreti kao način postizanja rezultata pravilna primena TDFO u procesu fizičkog vaspitanja.

Dakle, tehnologija diferenciranog FV usmerena je na rešavanje problema kao što su:

-regrutovanje grupa učenika na času FV na osnovu njihovih interesovanja i fizičkih mogućnosti;

-bira se komandant grupe, koji se menja u svakoj seriji lekcija, usled čega će svaki učenik biti u ulozi vođe odreda (zadatak vođe odreda je osiguranje, pomoć, ispravljanje grešaka članova tima, što doprinosi razvoju kognitivnih procesa učenika);

- složenost fizičke vežbe se biraju uzimajući u obzir individualne motoričke sposobnosti dece (ako učenik slabe grupe uspe u kombinaciji na aparatima, tada se poziva da izvodi vežbe sledeće - srednje grupe itd. u odnosu na druge grupe sa sve većim poteškoćama);

- formiraju se obrazovno - kognitivni motivi koji doprinose povećanju kognitivne i motoričke aktivnosti na časovima fizičke kulture.

Tehnologija učenja usmerenog na učenika usmerena je na formiranje ličnih (društveno značajnih) kvaliteta učenika, kroz akademski predmeti. Nemoguće je povećati efikasnost savremene lekcije iz fizičke kulture bez razvijanja pitanja učenja usmerenog na ličnost. Na početku školske godine potrebno je pomoću testova utvrditi nivo fizičke spremnosti učenika i njihovo zdravstveno stanje (prema medicinskoj evidenciji). I sa niskim i sa visokim rezultatima u oblasti fizičke kulture, za učenike su važni lično orijentisani i diferencirani pristupi [5].

Tehnologija simulacionog učenja (obrazovna igra). Fizičke vežbe koje se koriste na času fizičkog vaspitanja su glavno sredstvo podučavanja. Usmereni su na formiranje motoričkih veština i sposobnosti, doprinose razvoju lokomotornog aparata, poboljšavaju cirkulaciju krvi i metabolizam, blagotvorno deluju na disanje. Od posebne važnosti je pravilan odabir seta vežbi, kao i tačna metodologija za njihovo sprovođenje.

Upotreba tehnologija igara na časovima fizičkog vaspitanja u jedinstvu sa drugim tehnikama i metodama organizovanja nastave pomaže u jačanju motivacije za izučavanje ovog predmeta, izaziva pozitivne emocije, pomaže u sagledavanju individualnosti učenika. Pozitivne emocije koje doživljavaju pouzdano štite učenike od mentalnog preopterećenja. Igračka aktivnost uzima u obzir psihološku i pedagošku prirodu deteta i zadovoljava njegove starosne karakteristike, potrebe i interesovanja, što je njegova vrednost. Formira tipične veštine socijalnog ponašanja, sistem vrednosnih orijentacija pojedinca i grupe, orijentiše se na kolektivne i individualne akcije, podstiče želju za uspehom, igranje u grupi, u timu. **Takmičarske tehnologije** imaju za cilj podsticanje maksimalnog ispoljavanja motoričkih sposobnosti učenika, poboljšanju kvaliteta različitih motoričkih radnji, povećanju emocionalne orijentacije časa, povećanju interesovanja za igru, povećanju motivacije za rast tehničkih taktičkih veština i razvoja fizičkih kvaliteta, što doprinosi odgovornijem odnosu prema predmetu „Fizička kultura“ i povećanju želje dece za samosavršavanjem.

Zaključak.

Sumirajući sve navedeno, treba napomenuti da je upotreba savremenih obrazovnih tehnologija na časovima fizičke kulture pre svega primena kreativnog pristupa obrazovnom procesu u cilju aktiviranja i povećanja interesovanja za časove fizičke kulture, koji je glavni zadatak kome nastavnik nastoji da reši vezu sa potrebom povećanja nivoa procesa fizičkog vaspitanja u cilju očuvanja i jačanja zdravlja školaraca. Tehnološki pristup sadrži velike rezerve jedinstvenog i produktivnog pristupa unapređenju obrazovnog procesa ne samo u predmetu „Fizička kultura“, već i u mnogim drugim na svim nivoima funkcionisanja obrazovnog sistema.

Informacije o sukobu interesa: Autori nemaju sukob interesa da izjave

Literatura

Zapara V.N. Savremene obrazovne tehnologije na časovima fizičkog vaspitanja i van nastave // Istorijska i socijalno-obrazovna misao. - 2016. - br. 1. Koldaev V.D. Metodologija i praksa naučne i pedagoške delatnosti: udžbenik. M.: ID „FORUM“: INFRA-M, 2016. Kuramshin Iu.F. Teorija i metodologija fizičke kulture. M., 2010. Neverkovich S.D., Aronova T.V., Baimurzin A.R. i drugo Pedagogija fizičke kulture i sporta: udžbenik za studente. više. studija. institucije. M.: Izdavački centar „Akademija“, 2010. Okolelov OP. Inovativna pedagogija: udžbenik. džeparac. M.: INFRA-M, 2017.

Pedagogija fizičke kulture (kratki kurs): Udžbenik / Komp. O.V. Kitikar, L.A. Rimar. Tiraspol, 2016.

Pedagogija fizičke kulture: udžbenik / grupa autora; pod ukupno. izd. U I. Krilichevski, A.G. Semenova, S.N. Bekasova. - M.: KNORUS, 2016. Savremene obrazovne tehnologije: udžbenik / autorski tim; izd. N.V.

Bordovskaia. 3. izdanje, Izbrisano. M.: KNORUS, 2013. Stoliarenko L.D. Psihologija i pedagogija visokog obrazovanja. Rostov n / a: Phoenix, 2014. Khasanova T.Iu. Savremene obrazovne tehnologije na časovima fizičkog vaspitanja // Psihologija i pedagogija: metode i problemi praktične primene. 2016. br 13

Aktiviraj ovaj kod i otvoriće ti novi rad: [URL: <http://rrpedagogi.ru/journal/article/1252/>].
[URL: <http://rrpedagogy.ru/journal/article/1252/>].