

Надзвичайно важливо формувати в учнів вмотивоване, усвідомлене прагнення до занять фізичною культурою, проте, основною мотивацією для учнів є і буде приклад батьків і їхнє прагнення вести здоровий спосіб життя.

Список використаних джерел

1. Євтушевська Н. Мотивація школярів до занять фізичною культурою і спортом. *Рідна школа*. 2005. №11. С. 8-10.
2. Остапенко О. Інтерес школярів до фізичної культури і спорту та особливості його виховання в старших підлітків в загальноосвітніх школах. *Рідна школа*. 2004. №2. С.50-53.
3. Солодовник О. Комп'ютер зажене ... до спортзалу: Як зацікавити дітей тренуваннями. *Освіта України*. 2012. № 22. С. 11.
4. Шукатка О. В. Формування здоров'язберігаючої компетентності майбутніх економістів на засадах аксіології: монографія. Львів: ПростірМ, 2014. 219 с.

*Інна Ліпчевська,
науковий співробітник відділу
навчання мов національних меншин та зарубіжної літератури
Інституту педагогіки НАПН України,
аспірант III курсу спеціальності «Початкова освіта»
Науковий керівник: Н. І. Богданець-Білоskalенко,
доктор педагогічних наук, професор
завідувач відділу
навчання мов національних меншин та зарубіжної літератури
Інституту педагогіки НАПН України
(м. Київ)*

ЦИФРОВА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЧИТАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

На сьогоднішній день, в умовах пандемії Covid, стрижневим є питання побудови ефективної системи дистанційної освіти, зокрема у початковій школі. А отже, актуалізується проблематика використання цифрової візуалізації як засобу унаочнення в навчальному процесі. Традиційно, на уроках читання цьому питанню приділяється менше уваги порівняно з уроками математичної, природничої, інформаційної галузей чи, наприклад, уроками іноземної мови. Проте, відповідно до моніторингу PIRLS – міжнародного дослідження якості читання та розуміння тексту серед учнів початкової школи – однією з пріоритетних складових читацької компетентності є вміння знаходити та опрацьовувати інформацію в Інтернеті, читати, аналізувати, критично оцінювати та інтерпретувати гіпертексти та тексти перерваного формату. Їх елементами можуть бути такі види цифрової візуалізації, як таблиці, діаграми, карти, інфографіка, часові шкали, блок-схеми, mind maps та spider maps, ілюстрації, інтерактивні зображення, відео та аудіо контент, цифрові моделі тощо [1].

Виходячи з цього, було розроблено та, починаючи з 2016 року, впроваджено міжнародне дослідження e-PIRLS [2], у якому ставиться за мету оцінити, наскільки вільно сучасні випускники 4 класу можуть користуватися мережею Інтернет і, в

тому числі, у контексті виконання навчальних завдань. При проходженні тестування учні працюють у симуляторі мережі Інтернет, який відтворює інтерфейс пошукової системи Google та 2-3 сайти, що загалом включають 5-10 електронних сторінок (об'єм тексту для вивчення становить близько 1000 слів, тематика текстів – соціальна або наукова). Навігація у тестуванні реалізована у формі чат-боту. У симуляторі застосовані варіанти цифрової візуалізації із наведеного вище переліку, а також динамічні елементи (анімація) та виноска.

Така значна увага до впровадження цифрового візуального контенту в освітній процес визначається декількома ключовими факторами:

- візуальне представлення інформації має значно більшу ємність порівняно з вербальним, що є вкрай вагомим у контексті доступності та перенасиченості сучасного цифрового інформаційного простору;

- сучасні ІК технології дозволяють упроваджувати широкий спектр різноманітних візуальних матеріалів: від звичайних ілюстрацій до 3-D (та навіть VR) моделей з можливістю інтерактивної взаємодії;

- візуалізація – це універсальний метод та засіб аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення та систематизації інформації. А розвиток критичного, системного та логічного мислення визначено пріоритетом сучасної освітньої системи;

- більшість дітей молодшого шкільного віку «налаштовані» на візуальне сприйняття, так як цифрові технології є невід'ємною складовою їх життєвого простору.

Незважаючи на активне розроблення та впровадження в освітній процес цифрових технологій, які сприяють підвищенню ефективності навчання, урізноманітнюють шкільні уроки сучасним візуальним контентом, а також є засобами реалізації активних та інтерактивних методів навчання, *є значно ширші можливості застосування ІК технологій.*

Наприклад, електронний підручник може бути побудовано у форматі гіпертексту [3]. Така реалізація має низку переваг: дозволяє швидко зорієнтуватися щодо місця теми, яка розглядається, у загальній структурі навчального предмету, та сприяє цілісному усвідомленню внутрішніх зв'язків між його складовими; забезпечує зв'язок між темою, яка вивчається, та попереднім матеріалом, який є основою для її розуміння та засвоєння; реалізує поєднання теоретичного матеріалу та відповідних практичних вправ без перевантаження розділів підручника; спрощує опрацювання термінології; структурує основний текст підручника та додатковий ІКТ-контент курсу. А також в електронному підручнику можуть бути реалізовані системи формуального оцінювання та самостійного інтерактивного навчання учнів за допомогою автоматичної навігації індивідуальної освітньої траєкторії учня, яка будується та корегується відповідно до результатів тестових завдань за темами чи розділами.

Отже, візуальна грамотність, як і цифрова та читацька компетентності, відносяться до надпредметних складових сучасної освіти. Їх інтеграція є логічним

наслідком поступального розвитку освітньої системи, а наявна ситуація у світі, викликана пандемією Covid, послугувала їй каталізатором. Наразі перед науково-педагогічною спільнотою постає питання забезпечення методологічного супроводу цього процесу, розроблення відповідних принципів, методик, методів, засобів та форм навчання.

Список використаних джерел

1. TIMS & PIRLS International Study Center. URL: <https://timssandpirls.bc.edu/index.html> (Accessed 01 April 2021).
2. PIRLS 2016 International Results In Reading: E- PIRLS. URL: <http://timssandpirls.bc.edu/pirls2016/international-results/epirls/about-epirls-2016/> (Accessed 01 April 2021).
3. Ліпчевська І. Л. Потенціал електронного підручника у сучасній системі початкової освіти *Проблеми сучасного підручника: ключові компетентності та предметні навички*: зб. матеріалів Міжн. наук.-практ. конф. (м. Київ, 20-21 травня 2021 р.), Київ, 2021. С. 129-131

*Тетяна Лоза,
кандидат педагогічних наук, професор,
професор кафедри теорії та методики фізичної культури,
Сумський державний педагогічний університет
імені А.С.Макаренка
(м. Суми)*

ВАЖЛИВІСТЬ ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФІЗИЧНОМУ ВИХОВАННІ СТУДЕНТІВ

Останнім часом зростає увага до здорового способу життя студентів. Насамперед це пов'язано з стурбованістю суспільства здоров'ям спеціалістів, яких готує вища школа і зростанням захворюваності у процесі професійної підготовки, оскільки в наслідок цього знижується працездатність. Вирішити цю важливу соціальну проблему можливо, досягнувши стратегічної мети фізичного виховання, тобто сформувавши фізичну культуру студента як системну та інтегровану рису особистості, яка є невід'ємним компонентом загальної культури майбутнього спеціаліста [5].

Ряд авторів [2; 5] відзначають, що діюча в теперішній час організація фізичного виховання в вузах недостатньо ефективна для підвищення рівня фізичного стану студентів. У практичній діяльності акцент надається виконанню нормативно-базової частини навчальної програми без врахування мотивів і потреб студентів у різних видах рухової активності.

Основними причинами необхідності створення інноваційних технологій фізичного виховання у педагогічних вищих навчальних закладах є незадовільний стан фізичного здоров'я та рухової активності студентської молоді; поява нового програмного забезпечення, яке дає змогу поліпшити розвиток фізичних якостей студентів; інтегрування наукових досягнень та обмін інформацією щодо фізичного виховання; переосмислення історичної спадщини з питань фізичного виховання молоді в Україні та інших країнах [2]. *Мета дослідження.* Теоретичний аналіз