

DOI 10.36074/logos-14.05.2021.v2.24

ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ «ГРА І РУХ» ДЛЯ ШКОЛЯРІВ СУЧАСНОЇ РУМУНІЇ

ORCID ID: 0000-0001-5367-5747

Цибанюк Олександра Олександрівна

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії та методики фізичного виховання і спорту
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

УКРАЇНА

Програмове забезпеченням освітньо-виховного напрямку «Фізичне виховання, спорт і здоров'я» в початковій школі сучасної Румунії охоплює дві навчальні програми – «Фізичне виховання» та «Гра і рух». Саме таке поєднання дозволить, на думку розробників, забезпечити реалізацію потреби в русі кожного учня. Навчання за програмою «Фізичне виховання» безпосередньо забезпечує загальний фізичний розвиток, який реалізується через формування рухливих умінь і навичок, зростання фізичних якостей, надання переваги інтеграції у природне та соціальне середовище [1]. А «Гра і рух» має завданням доповнювати та підсилювати цей вплив, розглядаючи ігри з їх пізнавальною, соціальною і розвивальною складовою, базою програми.

На відміну від «Фізичного виховання» (дві години на тиждень, реалізація здійснюється учителем фізичного виховання) для предмету «Гра і рух» передбачена одна година на тиждень під керівництвом учителів початкових класів / інструктора чи вчителя фізичного виховання [2; 3].

Введення предмету «Гра і рух» в навчальні плани для III і IV класів румунських шкіл зацентрувало роль ігрової діяльності із її динамічним характером, потенціалом ігор в процесі зростання і розвитку дітей віком від 9 до 10-11 років. Велика кількість видів рухливих ігор – з і без предметів; спрямованих на співпрацю та змагального характеру, з рольовим навантаженням тощо, перш за все стають в основі проектування певних життєвих ситуацій проблем, досвід вирішення яких надає можливість постійного визначення та впливу на формування морально-вольових рис характеру кожної дитини.

Положення даної програми 3–4 класів розроблені за новою моделлю шкільного планування, концентрованої на компетенціях. Наповнення програм скомпоновано таким чином, щоб вони сприяли розвиткові учня з початкового етапу навчання, використовуючи знання, уміння і навички, набуті в закладах дошкільної освіти. Основний орієнтир педагогічного курсу, починаючи з компетенцій, мети і відповідно форм і методів – формування особистості учня. Структура шкільних програм включає такі елементи: вступ, основні компетенції, специфічні компетенції і приклади навчальної діяльності, основний зміст і висновки з очікуваними результатами впровадження програм. Згідно з положеннями програм, компетенції – це структурована система знань, навичок і досвіду, сформована шляхом навчання і виховання, що дозволяють досягти максимального результату. Головні компетенції, передбачені для учнів 3–4 класів, базовані на передбачених у програмі для 1–2 класів [4].

Специфічні компетенції витікають з головних і представляють етапи їх засвоєння упродовж одного шкільного року. Методологічні висновки передбачають визначення педагогічної стратегії та проектування педагогічного контролю і систематичного оцінювання.

Важливо те, що дана програма не є догмою і представляє гнучку пропозицію, яка дозволяє фахівцям варіювати освітню діяльність. Передбачено реалізацію педагогічного персоніфікованого впливу, який забезпечить формування знань, передбачених програмою в контексті, специфічному для кожного класу та кожного учня.

Саме вікова специфіка, основана на мотивації навчатись через ігри, стала базою для диференціації педагогічних дій залежно від рівня фізичної підготовленості дітей. Розглянемо програму «Гра і рух» для 3 і 4 класу румунської школи, що була апробована згідно з додатком № 2 до наказу Міністра національної освіти Румунії № 5003/02.12.2014 в 2014 р. та впроваджена в навчально-виховну діяльність шкіл цієї країни у 2019 році [3].

Для учнів запропоновані ігри відповідно до їх віку (наприклад, для учнів 3 класу) та мети: рухливі ігри, що включають варіанти ходьби, з носінням предметів: «Вимірювачі» – проходження з підрахунком кроків і перенесення різних предметів;

рухливі ігри та естафети, що включають різні варіанти бігу «Кучер і кінь», «Трійка», «Полювання», «Горобець і бджола», «Миша і кіт», «Пошта йде»);

рухливі ігри та естафети, що включають варіанти стрибків з відривом однієї ноги і з обох ніг; з скакалкою «Еластична резинка», «Бережи ноги»;

рухливі ігри та естафети, що включають варіанти кидання і піймання: кидання двома руками вперед, вгору і над головою, метання на відстань і в ціль: «Подвійний човник», «Мисливці і качки», «Вівчар оберігає вівця», «Досвідчені стрільці»;

рухливі ігри, прикладні маршрути та естафети, що включають складні рухливі навички (корисно-прикладні): тягнення-штовхання, лазіння-сходження – «Коток», «Гірка для катання», «Літак»;

рухливі ігри та естафети, які передбачають розвиток рухливих якостей (швидкості, сили та витривалості): «Мисливець», «Горобець і бджола», «Не здавайся, брате»;

ігри для орієнтації в просторі і часі: «Займи місце», «Пошта пішла», «Літаючи кола».

Ігри, в яких формуються основи взаємодії між групами та особистостями (наприклад: повага до команди суперників, визнання результатів змагання під час ігор, нагляд за дотриманням правил партнерами змагань): «Взяття на буксир», «Швартування судна до берега», «Між двома вогнями тощо.

Оцінювання представляє собою базовий елемент процесу навчання. Для предмету «Гра і рух» реалізується через: поточне оцінювання, з наглядом за поведінкою учня під час проведення ігор, спостерегаючи за виконанням рухливих дій гри, дотримання правил гри, використання навиків спілкування і праці в команді і виконання отриманих ролей в проведенні гри; сумарне оцінювання за семестр, де буде враховувати здатність учня брати ефективну участь в проведенні мінімум 4 рухливих ігор, викладених впродовж семестру, з виконанням різних ролей. Іншими критеріями, які сприятимуть визначенню досягнень учня, названі:

- участь в позашкільній діяльності, включаючи рухливі ігри, організовані вчителем/викладачем;

- прогрес, зареєстрований учнем під час рухливих ігор.

Висновки. Програма «Гра і рух» для 3 і 4 класу румунської школи, апробована згідно з додатком № 2 до наказу Міністра національної освіти Румунії № 5003/02.12.2014 в 2014 р. та впроваджена в навчально-виховну

діяльність шкіл цієї країни у 2019 році. Відповідно до положень програми гра стає методом, засобом і формою організації, здійсненої з/або без форми змагання, адаптованих до рухових і психічних можливостей учнів. Учень має змогу пізнавати, досліджувати, сприймати або не сприймати власний стан та емоції, взаємодіяти з власним тілом, іншими учасниками гри, природним середовищем. Шкільна програма з курсу «Гра і рух» пропонує гнучке започаткування, ґрунтоване на оцінці компетенцій і досвіді вчителя, специфічних ресурсах закладу освіти. Серед основних компетенцій програма називає: участь у рухливих іграх, організованих або спонтанних; демонстрація адекватної соціальної поведінки у щоденній діяльності.

Список використаних джерел:

- [1]. *Legea nr. 69/2000, legea educatiei fizice si sportului, consolidata.* (2009). Monitorul Oficial, I, 200.
- [2]. *Programa scolara pentru disciplina «Educatie fizica» clasele a III-a - a IV-a.* Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educatiei nationale nr. 5003/02.12.2014. (2014) Ministerul educatiei nationale. Bucuresti.
- [3]. *Programa scolara pentru disciplina «Joc si miscare» clasele a III-a – a IV-a.* Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educatiei nationale nr. 5003 / 02.12.2014. (2014). Ministerul educatiei nationale. Bucuresti.
- [4]. Tsybanyuk, O., Galan, Y., Yarmak, O., Kyselytsia, O., Paliichuk, Y., Moroz O. (2018). *Monitoring the physical condition of schoolchildren during the process of physical education.* Journal of Physical Education and Sport, 2, 663–669.