
Як сучасні цифрові технології допомагають викладати фізичну культуру ефективніше: практичні аспекти

Світлана Трезуб,
учитель фізичної культури
КЗ «Вовчанський ліцей №2 Вовчанської міської ради
Чугуївського району Харківської області»,
учитель вищої категорії, учитель-методист,
тренер-педагог НУШ
ssv.tregub@gmail.com

У статті здійснено теоретичне обґрунтування та представлено розширений практичний досвід трансформації підходів до викладання навчального предмета «Фізична культура» в умовах тотальної цифровізації освітнього простору. Акцентовано увагу на операційному застосуванні графічного редактора Canva для організації індивідуальної та групової проєктної діяльності, а також сервісу Microsoft Sway для конструювання адаптивних інтерактивних навчальних матеріалів. Автор аналізує вплив цифрових інструментів на внутрішню мотивацію здобувачів освіти та об'єктивність оцінювання в межах компетентнісного підходу НУШ. Доведено, що синергія фізичної активності та цифрової творчості сприяє формуванню стійких здоров'язбережувальних навичок у школярів.

***Ключові слова:** цифровізація освіти, фізична культура, Canva, Microsoft Sway, проєктна діяльність, Нова українська школа (НУШ), інтерактивне навчання, візуалізація знань, здоров'язбережувальні технології, формувальне оцінювання.*

Актуальність проблеми. Сучасна освітня парадигма в Україні, що базується на засадах концепції «Нова українська школа», ставить перед учителем фізичної культури виклики, які виходять далеко за межі традиційного тренувального процесу. Сьогодні фізична культура – це не лише розвиток фізичних якостей (сили, витривалості, спритності, швидкодію-силових якостей), а й формування цілісної особистості, здатної свідомо керувати власним здоров'ям [1; 3]. Важливим складником цього процесу є інформаційно-цифрова компетентність, яка визначена як одна з ключових для сучасного випускника. **Проблема полягає в когнітивному розриві:** традиційні методи подачі теоретичного матеріалу часто сприймаються сучасними учнями – «цифровими аборигенами» – як архаїчні. Це призводить до зниження інтересу до предмета та ігнорування важливості теоретичних знань про фізіологію, гігієну та історію спорту. Відтак, актуальним постає питання пошуку інноваційних інструментів візуалізації та інтерактивності, які дозволять зробити урок фізичної культури динамічним, наочним та особистісно зорієнтованим, інтегруючи рухову активність із цифровим розвитком [2; 5].

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Проблематика впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освіту ґрунтовно досліджена у працях В. Ю. Бикова, який визначає цифровізацію як засіб створення відкритого освітнього середовища [2]. О. В. Спірін підкреслює, що використання ІКТ дозволяє індивідуалізувати навчання та забезпечити доступ до високоякісного контенту незалежно від місця перебування учня [4]. Р. Майєр у своїй теорії мультимедійного навчання доводить, що поєднання тексту та візуальних образів значно покращує засвоєння інформації [6]. У сфері фізичного виховання сучасні дослідники, зокрема Т. Круцевич і С. Трачук, фокусуються на використанні засобів об'єктивного моніторингу, таких як фітнес-трекери та пульсометри, для контролю інтенсивності навантажень [5]. Однак потенціал

хмарних платформ для креативної візуалізації та інтерактивної презентації знань (Canva, Microsoft Sway) у галузі фізичної культури залишається недостатньо висвітленим у методичній літературі, що зумовлює наукову новизну та практичну значущість цієї теми.

Метою статті є науково-методичне обґрунтування та опис методики використання сервісів Canva й Microsoft Sway у процесі викладання фізичної культури для підвищення ефективності освітнього процесу. **Завдання дослідження:**

1. Визначити роль проєктної діяльності в Canva у формуванні прозорої системи оцінювання.
2. Проаналізувати дидактичні можливості Microsoft Sway для створення мультимедійного контенту.
3. Розробити методичний алгоритм інтеграції цих інструментів у структуру уроків фізичної культури.

Проектна діяльність у Canva: від візуалізації до оцінювання

Canva – це онлайн-платформа, яка дозволяє реалізувати принципи візуальної комунікації на уроках фізичної культури. Упровадження цього інструменту базується, зокрема, і на проєктному методі, де учень переходить від ролі об'єкта навчання до ролі суб'єкта – творця власного освітнього продукту. З досвіду роботи запропоную окремі **розширені практичні аспекти застосування**.

• Інфографіка «Мій фізичний профіль»

Учні створюють візуальні звіти, аналізуючи свої результати тестувань (швидкість, сила, гнучкість тощо). Використання діаграм у Canva допомагає учням самостійно виявити слабкі сторони та визначити пріоритети для самовдосконалення. Згідно з Р. Майером, така візуалізація сприяє глибшому розумінню зв'язку між тренуванням і результатом [6].

• Цифрові постери «Спорт проти шкідливих звичок»

Проектна робота, що вимагає пошуку аргументів, аналізу медичних фактів та їх лаконічного представлення. Формує навички медіаграмотності та критичного мислення.

• Колаборативні «Журнали здоров'я»

Функція спільного редагування дозволяє групі учнів розробляти комплексні плани тренувань для різних вікових груп, що реалізує соціальну складову НУШ – уміння працювати в команді (soft skills).

• Адаптація для інклюзії

Для дітей з особливими освітніми потребами Canva надає можливість виразити знання через візуальні символи та піктограми, що мінімізує мовний бар'єр і сприяє кращій інтеграції в колектив.

У чому полягає аспект оцінювання та зворотного зв'язку? Цифровізація через Canva дозволяє вчителю впровадити формувальне оцінювання. Замість фінальної оцінки за «зданий норматив», оцінюється прогрес учня, його здатність до саморефлексії та якість структурування інформації. Учитель може залишати цифрові «стікери» з коментарями, стимулюючи дитину до вдосконалення роботи, що відповідає сучасним вимогам Державного стандарту [3].

Microsoft Sway як інтерактивне середовище теоретичної підготовки

Microsoft Sway пропонує кардинально інший підхід до створення контенту – **«цифрове полотно»**, що автоматично адаптується під будь-який пристрій. В умовах змішаного / онлайн-навчання це стає незамінним інструментом для дистанційної підтримки курсу фізичної культури.

Дидактичні можливості у викладанні фізичної культури

- **Інтерактивні «Стеки» порівняння (Comparison):** учитель може завантажити два зображення або відео: «Еталонна техніка» та «Типові помилки». Учень, рухаючи повзунок, самостійно аналізує різницю в положенні тіла, що критично важливо для самостійного вивчення техніки вправ вдома [5].

- **Мультимедійні лонгріди:** створення уроків-наративів, де текст чергується із вбудованими відеоінструкціями, аудіогідами для дихальних вправ та інтерактивними картами спортивних об'єктів. Це реалізує мультисенсорний підхід до навчання.

- **Вбудовані форми контролю (Microsoft Forms):** безпосередньо в полотно Sway інтегруються квізи та опитування. Учитель отримує аналітику в реальному часі: скільки учнів переглянули матеріал і як успішно вони пройшли тест. Це значно оптимізує моніторинг навчальних досягнень [4].

- **Адаптивність (Mobile Learning):** оскільки Sway розгортається як вебсторінка, учень може відкрити «інструкцію до розминки» на смартфоні безпосередньо на спортивних майданчиках / локаціях, що робить навчання мобільним і прикладним.

Синергія інструментів: побудова цілісної екосистеми

Найвищий рівень педагогічної ефективності досягається при поєднанні можливостей обох сервісів. Створюється **циклічна модель навчання**.

1. **Теоретичний вхід (Sway):** учень знайомиться з базою знань (відео, біомеханіка, правила).

2. **Діяльнісний етап (практика):** виконання вправ у залі чи вдома.

3. **Креативна рефлексія (Canva):** учень/учениця створює інфографіку або звіт про власні відчуття та результати, використовуючи знання зі Sway.

4. **Колаборація:** роботи з Canva вбудовуються в загальний Sway-журнал класу, де кожен може ознайомитися з досягненнями інших.

Методичні рекомендації щодо інтеграції

Для того щоб цифровізація не стала формальністю, учитель має дотримуватися обов'язкових методичних кроків.

- **Критеріальна чіткість:** розробіть дескриптори оцінювання для цифрових проєктів. Учень/учениця має розуміти, що оцінюється перш за все знання предмета (правильність виконання вправи), а не лише «краса» картинки.

- **Модель «Перевернутого класу»:** використовуйте Sway для попереднього ознайомлення з теорією. Це звільняє до 20-30% часу на уроці безпосередньо для рухової активності [5].

- **Цифрова гігієна:** пояснюйте учням важливість обмеження екранного часу. Цифрова активність має бути інструментом підготовки до фізичної активності, а не її заміником.

- **Професійний розвиток:** учитель має сам опанувати інструменти на рівні впевненого користувача. Спільне навчання з учнями («вчитель як фасилітатор») підвищує авторитет педагога в очах «цифрового покоління».

(Матеріал презентації з досвіду роботи: <https://canva.link/g78kukt1ncgmipz>)

Висновки. Аналіз практичного застосування Canva та Microsoft Sway дозволяє констатувати, що *цифровізація фізичної культури – це не данина моді, а стратегічна необхідність для реалізації завдань НУШ*. Використання цих інструментів забезпечує:

- трансформацію навчання з репродуктивного (повторення за вчителем) у творче (створення власних програм здоров'я);
- високу наочність, що критично важливо для засвоєння складнокоординаційних рухів;
- об'єктивізацію та прозорість системи оцінювання через накопичення цифрового портфоліо учня/учениці.

Вплив цифровізації на якість освіти проявляється у формуванні свідомого, інтелектуально закріпленого ставлення до фізичної культури, що є ключовим фактором становлення здорової нації в довгостроковій перспективі.

Використані джерела

1. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа». Міністерство освіти і науки України. [Електронний ресурс].
2. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти : монографія. К. : Атіка, 2009. 484 с.
3. Державний стандарт базової середньої освіти, затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898.
4. Спірін О. В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті : навч. посіб. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2007.
5. Трачук С. В. Використання ІКТ у процесі фізичного виховання школярів. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури*. 2019. Вип. 5 (113). С. 110–114.
6. Mayer R. E. Multimedia Learning. 3rd Edition. Cambridge University Press, 2020. 414 p.

Візуалізація стереометричних задач у середовищі GeoGebra як інструмент інтенсифікації навчання в 11 класі

Олена Фомченкова,

директор ліцею, учитель математики, учитель-методист
комунального закладу «Слобожанський ліцей № 2» Слобожанської міської ради
Чугуївського району Харківської області
fomchenkovaelena120@gmail.com

Поліна Мухортова,

учитель математики, старший учитель
комунального закладу «Слобожанський ліцей № 2» Слобожанської міської ради
Чугуївського району Харківської області
muhortovapolina34@gmail.com

У статті висвітлено інтеграцію середовища GeoGebra в навчальний процес як один із напрямів розвитку професійної майстерності сучасного вчителя математики. Розглянуто використання задач-презентацій, розроблених в означеному середовищі, як ефективного інструменту модернізації навчання стереометрії: динамічні моделі дозволяють перетворити абстрактні геометричні поняття на об'єкти дослідження. Створений цифровий ресурс може бути методичним навігатором для вчителів і для учнів.

Ключові слова: GeoGebra, стереометрія, інтерактивні задачі, динамічна візуалізація, цифрові освітні ресурси, просторове мислення.