

3. Briskin, Yu. & Perederii, A. Osoblyvosti pidhotovky fakhivtsiv spetsialnosti «olimpiyskiy ta profesiyniy sport» do roboty v inasporti [Training features of specialists inspeciality «Olympic and professional sport» to work in inasport]. oURL: http://www.nbuu.gov.ua/old_jrn/soc_gum/svp/2005-3/05buaswi.pdf.

4. Evseev, S. P. & Evseev, O. E. (2013). Tekhnolohii fizkulturno-sportivnoi deiatelnosti v adaptivnoi fizicheskoi kulture [Technology of sports activity in adaptive physical education]. M. : Sov. sport, 388.

5. Evseeva, O. E. (2012). Hosudarstvennaia prohramma «Dostupnaia sreda» v deistvii. Povyshenie kvalifikatsii spetsialistov po rabote s invalidami [The state program «Accessible environment» in action. Advanced training of professional's coordination with invalids]. Adaptivnaia fizicheskaia kultura, no. 1 (49), 57.

6. Matvieiev, S. F., Briskin, Yu. A., Kohut, I. O. & etc. (2011). Istorychni, orhanizatsiini ta sotsialni aspekty rozvytku sportu invalidiv [Historical, organizational and social aspects of disability sport]. K. : Askoniit, 250.

7. Karpiuk, R. P. (2007). Pidhotovka maibutnikh fakhivtsiv z adaptivnoho fizychnoho vykhovannia yak pedahohichna problema [Training future specialists in adaptive physical education as a pedagogical problem]. Naukovi zapysky: [zb. nauk. statei] / Min-vo osvity i nauky Ukrainy; Nats. ped. un-t imeni M. P. Drahoma, K. : Vyd-vo NPU imeni M. P. Drahomanova, vyp. LXVIII (68), 91–101. (Seriia «Pedahohichni ta istorychni nauky»).

8. Kohut, I. O. (2010). Sotsialno-humanistychni zasady rozvytku adaptivnoi fizychnoi kultury v Ukraini [Tekst]: monohrafiia [Social and humanistic principles of adaptive physical culture in Ukraine]. Lviv : SPOLOM, 284.

Матвійчук Т. Ф.

кандидат педагогічних наук, доцент

Соловйов В. Ф.

кандидат педагогічних наук, доцент

Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів

ІГРОВЕ МОДЕЛЮВАННЯ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Сучасне освітнє середовище вимагає використання технологій ігрового моделювання. Воно дозволяє створювати психологічно комфортне середовище, яке забезпечує викладачу творчу свободу, а студентам – можливість самостійно обирати освітні технології. Оволодіння ігротехнічною компетентністю дає можливість викладачу не тільки впливати на формування умінь і навичок творчого та інтелектуального розвитку студентів, змінювати їх мотивацію, але й набувати інноваційний практичний досвід для вирішення інтелектуальних, творчих, тупикових та кризових проблем. В структурі освітньої діяльності педагогічного працівника технологія навчання із застосуванням ігрового моделювання є важливою стратегією, яка виражається у формуванні індивідуального стилю та педагогічної техніки. Застосування ділових ігор в навчальному процесі ЗВО галузі фізичної культури формують такі практичні вміння і навички у студентів: набуття досвіду ділового спілкування; оволодіння соціальними нормами формальної комунікації; формування позитивної установки на впровадження інновацій; корекція індивідуального стилю; розвиток навичок колективного прийняття рішень в умовах конструктивної взаємодії і співробітництва.

Ключові слова: ігрове моделювання, навчальний процес, професійна підготовка, студент, вчитель фізичної культури.

Матвійчук Т. Ф., Соловйов В. Ф. Игровое моделирование в подготовке будущих учителей физической культуры. Современная образовательная среда требует использования технологий игрового моделирования. Оно позволяет создавать психологически комфортную среду, которая обеспечивает преподавателю творческую свободу, а студентам - возможность самостоятельно выбирать образовательные технологии. Овладение игротехнической компетентностью дает возможность преподавателю не только влиять на формирование умений и навыков творческого и интеллектуального развития студентов, менять их мотивацию, но и приобретать инновационный практический опыт для решения интеллектуальных, творческих, тупиковых и кризисных проблем. В структуре образовательной деятельности педагогического работника технология обучения с применением игрового моделирования является важной стратегией, которая выражается в формировании индивидуального стиля и педагогической техники. Применение деловых игр в учебном процессе высших учебных заведений в сфере физической культуры формируют такие практические умения и навыки студентов: приобретение опыта делового общения; овладение социальными нормами формальной коммуникации; формирование положительной установки на внедрение инноваций; коррекция индивидуального стиля; развитие навыков коллективного принятия решений в условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества.

Ключевые слова: игровое моделирование, учебный процесс, профессиональная подготовка, студент, учитель физической культуры.

Matviichuk Tetiana, Solovyov Valery. Gaming modeling in the preparation of future teachers of physical culture.

The modern educational environment requires the use of gaming simulation technologies. It allows you to create a psychologically comfortable environment that provides the teacher with creative freedom, and students - an opportunity to independently choose educational technologies. The mastery of the skillful skill of the engineer allows the teacher not only to influence the formation of skills and abilities of creative and intellectual development of students, to change their motivation, but also to acquire innovative practical experience for solving intellectual, creative, deadlock and crisis problems. In the structure of educational activity of a

pedagogue, the technology of learning with the use of game simulation is an important strategy that is expressed in the formation of an individual style and pedagogical technique. The business game is characterized by certain features that distinguish it from other interactive educational technologies: modeling the process of the activities of managers and specialists in the development of managerial and professional decisions; distribution of roles between game participants; difference of role goals in decision-making; interaction of participants according to the chosen role; the presence of a common goal in all the game team; collective decision-making by the participants of the game; realization of the sequence of decisions in the process of the game; multi-alternative solutions; the ability to control emotional stress; availability of an extensive system of individual or group evaluation of the activities of the participants (encouragement and punishment, evaluation of the actions of participants). The use of business games in the educational process of the institution of higher education in the field of physical education forms the following practical skills and abilities of students: gaining experience in business communication; mastering of social norms of formal communication; formation of a positive installation for the introduction of innovations; correction of individual style; development of skills of collective decision-making in conditions of constructive interaction and cooperation.

Keywords: gaming modeling, educational process, professional training, student, teacher of physical culture.

Постановка проблеми. Підвищення ефективності підготовки фахівців з вищою освітою, що володіють високим рівнем професійної кваліфікації та здатні займати активну позицію в своїй професійній діяльності є одним із стратегічних завдань освітньої політики України та основною метою ЗВО галузі фізичної культури. Провідне місце в системі підготовки фахівців напряму Середня освіта (фізична культура) просідають педагогічні дисципліни, під час вивчення яких закладаються підвалини педагогічної майстерності, від якої залежить професійно-педагогічна готовність випускників до майбутньої діяльності. Вона має формуватися вже у процесі навчання, адже професійна підготовка передбачає становлення особистості майбутнього вчителя, розвиток загальної та професійно-педагогічної культури, виховання професійно значущих якостей [1, с. 330].

Сучасне освітнє середовище, для активізації навчального процесу, вимагає використання технологій ігрового моделювання. Воно дозволяє створювати психологічно комфортне середовище, яке забезпечує викладачу творчу свободу, а студентам – можливість самостійно обирати освітні технології. Оволодіння ігротехнічною компетентністю дає можливість викладачу не тільки впливати на формування умінь і навичок творчого та інтелектуального розвитку учнів, змінювати їх мотивацію, але й набувати інноваційний практичний досвід для вирішення інтелектуальних, творчих, тупикових та кризових проблем.

Використання ігрового моделювання, при вивченні педагогічних дисциплін, в навчальному процесі ЗВО галузі фізичної культури, на жаль використовується недостатньо, що загальмовує інноваційний напрям розвитку. Процес запровадження інновацій залежить від професійної майстерності, творчого потенціалу, інноваційності майбутнього вчителя, від його психолого-педагогічної та комунікативної компетентності, мотиваційної готовності і володіння технологіями ігрового моделювання [5, с. 76].

Аналіз літературних джерел. Дослідники і практики різних галузей професійної діяльності у різні роки звертали увагу на технології ігрового моделювання навчального процесу. Для формування і розвитку професіоналізму з'явилися спеціальні навчальні заклади в яких навчальний процес відбувався з використанням різноманітних способів, методів, або, як їх тепер називають, технологій навчання. Поряд із традиційними методами (урок, лекція, семінар, практичне або лабораторне заняття) були розроблені й методи активного навчання, або інтенсивні технології навчання: дидактичні, ділові та імітаційні ігри, тренінги, аналіз конкретних ситуацій та ін. Дослідження різної ігрової поведінки дали можливість розробити ігрові методи навчання з багатогранною направленістю.

Вітчизняні дослідники методів активного навчання описують, що ділові ігри застосовувались в навчальному процесі промислових академій і вищих навчальних закладів. У 30-х роках ХХ ст. була розроблена методика проведення виробничих ігор, створена перша їх класифікація та спроектовані перспективи розвитку та використання. В цей період використовувались проєктувальні диспетчерські ігри за участі фактичних керівників підприємств. Наприкінці 30-х років ділові ігри були заборонені разом із кібернетикою, генетикою та іншими розділами науки. В подальшому ділові ігри, в основному, розвивались найбільше у США. Для пошуку нових форм навчання прийняття рішень та управління фірмою американські вчені створили імітаційну управлінську гру. Відтоді імітаційні ігри, що моделюють виробничо-господарські операції називають діловими або управлінськими.

У 80-х роках ХХ ст. імітаційними та діловими іграми зацікавились вітчизняні практичні психологи, педагоги та соціологи. Залучення психологів та педагогів до організації проведення ігор дало можливість вдосконалювати процес взаємодії гравців, тобто формувати і моделювати інтерактивний потенціал гри.

Складні умови життя у 90-х рр. виявили проблему адаптації людини до нової ситуації, до нових підходів у вирішенні професійних та управлінських задач, готовність аналізувати інформацію, знаходити та ранжувати за значимістю проблеми, вирішувати їх.

На початку ХХІ ст. ігрове моделювання почало широко застосовуватися в освітній галузі з метою створення умов розширення перспектив, надання можливості безпеки в експериментуванні, розвитку логічного мислення, відповідати особистим запитам студентів і допомагати у розвитку їх інтуїції [3, с. 58-62].

Мета нашого дослідження полягає у визначенні ефективності технологій ігрового моделювання та специфіки їх застосування у процесі професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

Виклад основного матеріалу дослідження. Модернізація педагогічної освіти, оновлення змісту, організаційних форм і методів підготовки та підвищення кваліфікації педагогічних кадрів зумовлені новою особистісно орієнтованою

парадигмою та ідеями неперервної освіти. Підвищення ефективності професійної освіти в галузі ФКІС вимагає розроблення системи впровадження нових педагогічних технологій, технологічних, організаційних, науково-методичних рішень, таких як ігрове моделювання, які розширюють можливості студентів, активізують освітню діяльність, дозволяють оптимізувати процес підготовки соціально активного, компетентного фахівця, здатного творчо адаптуватися до нових форм і змісту роботи [6, с. 812].

Удосконалення системи професійної освіти вчителя фізичної культури потребує визначення оптимальної пропорції психолого-педагогічної, методичної та спортивної підготовки, а також комплексу заходів щодо інтеграції знань, умінь і навичок студентів в процесі навчання. Передусім це стосується теоретичної та практичної складових загальнопедагогічної підготовки майбутніх вчителів, що поєднує в собі такі компоненти: фундаментальні знання з педагогіки, специфічні (професійно орієнтовані) знання і уміння та диференційовані знання та уміння залежно від спеціалізації та інтересів самих студентів. Психолого-педагогічна підготовка кваліфікованого вчителя фізичної культури є результатом усієї проведеної зі студентами роботи - навчальної виховної та спортивної [1, с. 329].

Ефективність професійної підготовки студентів на етапі навчання у ЗВО забезпечується професійною спрямованістю, соціокультурною детермінованістю освітньої діяльності, єдністю індивідуалізації та диференціації підготовки вчителя. Формування професійних компетенцій вчителя фізичної культури за допомогою ігрового моделювання передбачає комплекс заходів, спрямованих на усвідомлення суб'єктом ролі навчально-професійної діяльності, соціальної значущості своєї професії.

В структурі освітньої діяльності педагогічного працівника технологія навчання із застосуванням ігрового моделювання є важливою стратегією, яка виражається у формуванні індивідуального стилю та педагогічної техніки [2, с. 133].

Розглянемо базові поняття ігрового моделювання і чим ділова гра відрізняється від інших видів ігор. Ігрове моделювання відбувається в межах умовної учбової ситуації, що імітує професійну діяльність. Зазвичай ігрова діяльність здається непродуктивною в наслідок того, що її результати є відкладеними у часі і проявляються у вигляді знань, умінь, навичок, досвіду, поведінки та способу мислення, які дещо складно виміряти, тим не менш вона є більш ефективною за інші традиційні способи навчання [4, с. 100].

Інтерактивна гра це втручання ведучого в групову ситуацію «тут і тепер», дає можливість більш ефективно і з відносно малим ризиком освоїти нові способи поведінки і перевірити на практиці нові ідеї. Рольова гра – це основна форма гри, в котрій учасники беруть на себе різні соціальні ролі і у спеціально створеній ігровій ситуації відтворюють діяльність людей і стосунки між ними. Рольова гра викликає глибокі емоційні переживання, пов'язані із змістом та якістю виконуваних ролей, почуттями та відносинами. Гра з правилами – вид колективної діяльності де дії учасників та їх взаємостосунки регламентовані правилами, нормами, що є обов'язковими для всіх учасників. Ділова гра – метод імітації прийняття управлінських рішень у різноманітних виробничих, господарських ситуаціях шляхом організації колективної діяльності за певними правилами та нормами. Учбова ситуація є умовною та уявною, а процес її розв'язання розвивається за логікою ймовірного. Тоді гра стає засобом моделювання (на рівні поняття і на рівні дії) нових умов професійної діяльності (і екстремальної у тому числі), методом пошуку нових способів її виконання.

Поняття «моделювання» в літературі описується як побудова моделей реально існуючих предметів та явищ (процесів професійної діяльності). Цей аспект фіксує необхідність включення у зміст освіти понять «модель» і «моделювання». Така необхідність обумовлена метою формування у студентів науково-теоретичного типу мислення за допомогою створення моделей реальних явищ і процесів. Ділова гра дає можливість моделювати реальні навчальні події, ситуації, де можуть демонструватися як позитивні, так і негативні форми поведінки і взаємодії. Перевагою ігрового навчання є те, що негативні дії або невірні прийняті рішення не призводять до катастрофічних наслідків для учасників такого навчання, але у той же час надають досвід відповідних переживань і розвивають навички виходу з кризових ситуацій, спровокованих такою поведінкою. Ігрове моделювання спирається на такі важливі методичні правила, як партнерський стиль ігрової взаємодії і просторово-часові обмеження у сфері спілкування між учасниками ігрового навчання, що спираються на принцип «тут і тепер».

Моделювання включає поняття імітація і модель. Моделі використовують, як для проведення експериментів, досліджень, так і для навчання. Для ігрових моделей найбільше використовується діяльність, яка імітує реальну професійну практику. Ділова гра включає в себе, у відповідному співвідношенні, такі поняття, як «гра», «модель», «імітація». Співвідношення цих понять наочно зображено на Рисунку 1.



Рис 1. Співвідношення понять «гра», «модель», «імітація» та «ділова гра».

на наш погляд, дійсно, у будь-якій діловій грі моделюється реальна професійна ситуація. Разом з тим ділові ігри мають такі складові, що принципово відрізняють їх від усіх інших технологій тим, що вони мають операціональний сценарій

або блок-структуру, у котрих закладені алгоритм «вірного» та «невірного» прийнятого рішення, тобто учасник відчуває вплив власного рішення на майбутні події. Важливим елементом ігрових обставин є імітаційна модель середовища, яка в динаміці відображає результати діяльності [2, с. 135; 4, с. 101].

В педагогічній літературі описано три типи інноваційних підходів до освітніх технологій: радикальні – перебудова навчального процесу у сучасній системі освіти; комбінаторні – поєднання раніше відомих елементів; модифікуючі – доповнення певної методики навчання.

Для розробки інноваційних моделей навчання необхідно враховувати їх зв'язок з такими видами діяльності:

- 1) розвідки у напрямку репродуктивного навчання, як конкретно-дидактичної основи у розвитку програмованого навчання;
- 2) розвідки у напрямку дослідницького навчання – де навчальний процес відбувається через пошук пізнавально-прикладних, практичних відомостей;
- 3) модель навчальної дискусії – рівноправне співіснування різних точок зору в обговорюваних питаннях; можливість критикувати і відкидати будь-яку думку в обговоренні; спонукати учасників до групового пошуку, компромісної згоди у вигляді загального рішення;
- 4) організація навчальної діяльності на основі ігрової моделі – включення в навчальний процес імітаційного та рольового моделювання, ігор, тренінгів.

У навчальному процесі сучасних закладів вищої освіти найбільш актуальними інноваціями є технології третього і четвертого видів. Обидві моделі побудовані на організації діяльності з пошуку прийняття рішення, для внутрішньогрупової та міжгрупової дискусії про реальні проблеми майбутньої професії та змодельованих за ігровими технологіями імітаційних та ділових ігор, сценарію інсценування, кейс-методі, мозковому штурмі та ін. [2, с. 135].

Ділова гра – це складне багатопланове явище, вивченням якого нині займаються представники різних наук і надають їй різні визначення. Під діловою грою розуміється модель взаємодії людей у процесі досягнення мети економічного, політичного або престижного характеру. Ділова гра – це форма діяльності, що імітує практичні ситуації, один із засобів активізації навчального процесу в системі освіти. В ній синтезуються характерологічні ознаки методу аналізу конкретних ситуацій, ігрового проектування та ситуаційно-рольових ігор. Ділова гра будується на моделюванні об'єкту управління, але для прийняття рішення в ній обов'язково повинні бути ролі, як посадові, так і ігрові, ігрове проектування рішень та взаємодія учасників [4, с. 101].

Практика ігрового моделювання використовує класифікацію ділових ігор за такими ознаками:

- за цілеспрямованістю (призначенням) – навчальна, дослідницька, експериментальна, проектувальна, виробнича, універсальна;
- за формою взаємодії учасників – гра з взаємодією (встановлення контакту є обов'язковим); без взаємодії;
- за динамікою ситуацій, що моделюються – саморозвиток регламентований у часі; з довільним регламентом;
- за способом обробки та передачі інформації – ручна (без використання технічних засобів (ТЗ)); машинна (з використанням ТЗ, оргтехніки, ПК, мережі Інтернет);
- за швидкістю часу гри – з реальним масштабом часу, умовно прискореним часом, умовно уповільненим часом, довільному масштабі часу;
- за типом комунікації – з використанням вербальної, невербальної, письмової, візуальної, формальної, неформальної, міжособистісної, міжгрупової комунікації;
- за кінцевим продуктом гри – ділові ігри з матеріалізованим кінцевим продуктом або абстрактним результатом.

Діловій грі характерні певні ознаки, що відрізняють її від інших інтерактивних освітніх технологій: моделювання процесу діяльності керівників та фахівців у виробленні управлінських та професійних рішень; розподіл ролей між учасниками гри; відмінність рольових цілей у прийнятті рішень; взаємодія учасників згідно обраної ролі; наявність загальної мети у всього ігрового колективу; колективне прийняття рішень учасниками гри; реалізація послідовності рішень в процесі гри; багатоальтернативність рішень; можливість управляти емоційною напругою; наявність розгалуженої системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри (заохочення та покарання, оцінка дій учасників).

Здійснивши аналіз сценаріїв конкретних ділових ігор дозволив нам визначити позитивні ознаки використання ділових ігор у процесі навчання та розвитку майбутніх учителів фізичної культури:

- підвищується інтерес студентів до навчальних занять і тих проблем, що моделюються і розігруються;
- пізнавальна діяльність покращується шляхом отримання та засвоєння більшої кількості інформації, заснованої на прикладах реальної дійсності, сприяє формуванню навичок прийняття конструктивних рішень;
- змінюється мотивація студентів до засвоєння інноваційних знань;
- зростає самооцінка студентів, вона стає більш об'єктивною;
- накопичений під час ділової гри досвід дає можливість більш правильно оцінювати можливі реальні ситуації і використовувати це у професійній діяльності;
- участь у ділових іграх розвиває інноваційне, аналітичне, економічне і психологічне мислення студентів, що впливає на його ментальність;
- в процесі ділової гри реалізується системний підхід у вирішенні поставленої проблеми, позаяк є можливість прослідкувати хід цього рішення від початку до завершення в умовах «стислого часу».

Висновки. Застосування ділових ігор в навчальному процесі ЗВО галузі фізичної культури формують такі практичні вміння і навички у студентів: набуття досвіду ділового спілкування; оволодіння соціальними нормами формальної комунікації; формування позитивної установки на впровадження інновацій; корекція індивідуального стилю; розвиток навичок колективного прийняття рішень в умовах конструктивної взаємодії і співробітництва та ін.

Перспективами подальших досліджень є дослідження педагогічних можливостей імітаційний та ділових ігор та розробка технологічного забезпечення ігрового заняття.

Література

1. Матвійчук Т. Ф. Методика формування педагогічної майстерності у майбутніх учителів фізичної культури у процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін / Т. Ф. Матвійчук, В. Ф. Соловйов // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців : методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. – Київ ; Вінниця, 2018. – Вип. 50. – С. 328–332.
2. Матвійчук Т. Уровни проявления педагогического мастерства учителей физкультуры Украины / Татьяна Матвийчук // Modern Science — Moderní věda. – 2014. – № 2. – Р. 131 – 137.
3. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. А. Панфилова; под общ. ред. В. А. Слостёнина, И. А. Колесниковой. – 3-е изд., испр. – М.: Издательский центр “Академия”, 2008. – 368 с.
4. Степанченко Н. І. Вирішення учбово-педагогічних задач як умова формування педагогічної позиції у студентів ВНЗ фізкультурного профілю / Н. І. Степанченко, Т. Ф. Матвійчук // Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. - 2012.-№ 7.- С. 99 - 102.
5. Степанченко Н. І. Модель системи професійної підготовки фахівців фізичної культури і спорту в закладах вищої освіти / Н. І. Степанченко, Ю. А. Бріскін, Т. Ф. Матвійчук // Вісник Чернігів. нац. пед. ун-ту. Серія: Педагогічні науки. – Чернігів, 2018. – Вип. 154, т. 2. – С. 74–79.
6. Developing pedagogical mastery of future physical education teachers in higher education institutions / Iryna Maksymchuk, Borys Maksymchuk, Valentina Frutziuk, Tetiana Matyiichuk, Iryna Demchenko, Inna Babii, Svitlana Tsymbal-Slatvinska, Alona Nikitenko, Valentyna Bilan, Andrii Sitovskiy, Ihor Savshuk // Journal of Physical Education and Sport. – 2018. – Vol. 18, is. 2. – P. 810–815.

Reference

1. Matviichuk, T. F. and Solovyov V. F. (2018), “Method of formation of pedagogical mastery of future teachers of physical culture in the process of studying psychological and pedagogical disciplines”, Suchasni informatsiini tekhnologii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv : metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy : zb. nauk. pr. – Kyiv ; Vinnytsia. – Vol. 50. – pp. 328–332.
2. Matviychuk T. (2014), “The levels of manifestation of pedagogical skills of teachers of physical education in Ukraine”, Modern Science — Moderní věda. – no. 2. – pp. 131 – 137/
3. Panfilova, A. P. (2008), “Game modeling in the activities of the teacher: studies. allowance for stud. higher studies. Establishments” – 3-e izd., ispr. – M.: Izdatelskiy tsentr “Akademyia”, – 368 p.
4. Stepanchenko N. I. and Matviichuk T. F. (2012), “Solution of educational and pedagogical tasks as a condition for the formation of a pedagogical position among students of high school physical culture”, Pedagogika, psykholohiia ta medyko-biologichni problemy fizychnoho vykhovannia i sportu. – no. 7.- pp. 99 - 102.
5. Stepanchenko N. I., Briskin Y. A. and Matviichuk T. F. (2018), “Model of the system of professional training of specialists in physical education and sports in higher education institutions”, Visnyk Chernihiv. nats. ped. un-tu. Serii: Pedagogichni nauky. – Chernihiv,. – Vol. 154, t. 2. – pp. 74–79.
6. “Developing pedagogical mastery of future physical education teachers in higher education institutions” / Iryna Maksymchuk, Borys Maksymchuk, Valentina Frutziuk, Tetiana Matyiichuk, Iryna Demchenko, Inna Babii, Svitlana Tsymbal-Slatvinska, Alona Nikitenko, Valentyna Bilan, Andrii Sitovskiy, Ihor Savshuk // Journal of Physical Education and Sport. – 2018. – Vol. 18, is. 2. – P. 810–815.

Мельник А. Ю.

кандидат наук з фізичного виховання і спорту

Харківська державна академія фізичної культури, м. Харків

МЕТОДИКА ДЛЯ АНАЛІЗУ СТАТИСТИЧНИХ ДАНИХ СТОСОВНО ВИКОНАННЯ РІЗНИХ СПОСОБІВ ПОДАЧІ У ЗМАГАННЯХ З ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛУ

Розробити методику для проведення аналізу статистичних даних стосовно виконання різних способів подачі в змаганнях з пляжного волейболу. Одержані статистичні дані під час педагогічних спостережень за виконанням подач у 25 іграх змагань пляжної ліги м. Харкова серед чоловічих аматорських команд, використовуючи запропоновану чотирибальну шкалу відповідних оцінок. Проведено детальний аналіз виконання 2055 силових подач у стрибку та націлених подач, в залежності від певних факторів. Проведено розподілення цих подач відповідно системи введених оцінок, а також в залежності від ігрових зон майданчика, який запропоновано умовно поділити на дев'ять зон. Результати нашого дослідження показують, що найбільша кількість очок була виграна при виконанні подач, які були спрямовані в восьму, а також в сьому та третю зони.

Ключові слова: *методика, кодовий запис, оцінки, зона, силова подача у стрибку, націлена подача.*

Мельник А. Ю. Методика для анализа статистических данных по выполнению различных способов подачи в соревнованиях по пляжному волейболу. *Разработать методику для проведения анализа статистических данных по выполнению различных способов подачи в соревнованиях по пляжному волейболу. Получены статистические*