

Wychowanie fizyczne a nowoczesne technologie

Redakcja Michał Bronikowski

AWF Poznań 2015

Spis treści

Wprowadzenie.....	3
1. Poziom kompetencji informatyczno-technologicznych dzieci i młodzieży	5
<i>Michał Bronikowski</i>	
2. Kilka słów o nowoczesnych metodach dydaktycznych w wychowaniu fizycznym	9
<i>Michał Bronikowski</i>	
3. Aktywni nie tylko on-line	15
<i>Michał Bronikowski</i>	
4. Zastosowanie nowoczesnej technologii w praktyce – sprawozdania i pomysły studentów	21
<i>Agata Glapa, Mateusz Ludwiczak, Witold Natkaniec, Marta Wolińska, Edgar Hajder, Stella Tomaszewska, Sylwia Bednarek</i>	
5. Nowoczesne technologie edukacyjne na zajęciach z wychowania fizycznego – scouting w procesie interakcji nauczyciel-uczeń.....	41
<i>Elke Knise, Helge Rupprich</i>	
6. Wychowanie fizyczne i zdrowotne dla pokolenia Z – w poszukiwaniu najlepszego przykładu dobrych praktyk	55
<i>Ming-kai Chin</i>	
7. Zastosowanie platformy internetowej INDARES w programie szkolnego wychowania fizycznego	85
<i>Dorota Groffik, Anna Kowaluk</i>	
8. Wykorzystanie Internetu dla zdrowia – możliwości i zagrożenia ...	105
<i>Ida Laudańska-Krzemińska</i>	
9. Internet ‘skrzynią skarbów’ dla nauczyciela wychowania fizycznego.....	119
<i>Małgorzata Bronikowska</i>	
10. Nowoczesne technologie w wychowaniu fizycznym w szkole specjalnej	135
<i>Joanna Borowiec, Janusz Maciaszek</i>	
11. Środki dydaktyczne wykorzystywane przez nauczycieli wychowania fizycznego	147
<i>Marta Wolińska, Michał Bronikowski</i>	
12. Piłki edukacyjne „eduball” jako innowacyjny przybór dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej.....	177
<i>Andrzej Rokita, Ireneusz Cichy</i>	
13. Wykorzystanie technologii informatycznych w procesie edukacji fizycznej.....	197
<i>Janusz Dobosz</i>	

Wprowadzenie

'Cyfrowi tubylcy' (ang. digital citizens) to pokolenie młodych ludzi, którzy przyszli na świat w okresie rewolucji technologiczno-medialnej. Dla nich Internet, to źródło wiedzy (wikipedia), zabawy i emocji (gry), oraz naturalna płaszczyzna budowania relacji społecznych (portale społecznościowe). Wiedzą też, że dostęp do tego 'źródła' mogą mieć prawie wszędzie i zawsze (i jasno tego oczekują), za pomocą urządzeń (telefony, tablety, netbooki), których obsługi uczą się niemal intuicyjnie. Wiedzą o tym też producenci takiego sprzętu i oprogramowania, którzy coraz mocniej kształtują sposób postrzegania świata młodych ludzi, kreując z jednej strony ich potrzeby i zainteresowania, a z drugiej dostarczając coraz nowszych gadżetów zaspokajających te potrzeby. A gra toczy się o wysoką stawkę - wartość rynku samych gier komputerowych szacuje się na miliardy dolarów.

Czy można się obronić przez zalewem technologii? Czy w ogóle powinniśmy się przed tym bronić, i kto powinien stać na straży zachowania równowagi pomiędzy realną rzeczywistością, a jej wirtualną kreacją w świecie komputerowym, w którym, w każdej grze gracz ma przynajmniej kilka 'żyć' do wykorzystania? A może warto wykorzystać te zainteresowania w ramach systemu edukacyjnego? Coraz powszechniejsze są e-podręczniki, interaktywne tablice nauczania stają się podstawą wyposażenia sal lekcyjnych w większości szkół, przygotowanie multimedialnych prezentacji to jeden z elementów kształcenia informacyjno-technologicznego uczniów, a zadania domowe z wykorzystaniem Internetu to niemal szkolna codzienność.

Również w obszarze aktywności fizycznej pojawia się wiele nowych możliwości związanych z wykorzystaniem multimedialnych urządzeń monitorujących aktywność, rejestrujących jej przebieg i zakres, czy tzw. planerów aktywności. Coraz częściej stają się one nie tylko ekskluzywnym gadżetem, ale częścią normalnych, codziennych zachowań prozdrowotnych w klubach fitness, dlatego wychowanie fizycznego nie przygotowuje do takich zachowań?

Wszystkie te zmiany cywilizacyjne, mając swoje plusy, ale też i minusy, powodują potrzebę zmian w metodyce nauczania. W poniższej książce chcielibyśmy odpowiedzieć na pytanie jak ten technologiczny 'boom' wykorzystać na potrzeby całościowej aktywności fizycznej, i jaką rolę może i powinno pełnić w tym wszystkim wychowanie fizyczne.