

Звичайно, хотілось би залучити більше команд, проте головним стримуючим фактором є фінансування подорожі в Україну і додому, яку оплачують самі учасники. Це є основною перешкодою того, що українці з Аргентини, Бразилії, Канади, країн Європи, котрі розташовані на великій відстані від України, не можуть дозволити собі з фінансових міркувань приїхати.

Все-таки організатори мають надію, що світовий чемпіонат серед українських діаспорних футбольних команд розширить свою географію. Тому подаємо координати організаційного комітету: електронна пошта bokiy_ih@yahoo.com, тел. +1 (647) 886-19-05 та скайп: [ihor.bokiy1](https://www.skype.com/name/ihor.bokiy1).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ігор Бокій. На Київщині урочисто відкрили VII чемпіонат світу з футболу серед діаспорних команд. [http://nos-ukr.org/nos-ukr > news](http://nos-ukr.org/nos-ukr/news)
2. Тамта Гугушвілі. В Тернополі пройшов міжнародний турнір з футболу серед команд української діаспори/ День, 15.10. 2015
3. Прикарпаття прийме VI чемпіонат світу серед представників української діаспори. [https://kurs.if.ua/Kurs.if.ua > ua > Новини > Спорт](https://kurs.if.ua/Kurs.if.ua), 10. 05.2017

Анотація. У статті йдеться про футбольні чемпіонати серед команд українців, що проживають або працюють за кордоном.

Ключові слова: діаспора, українці, футбол, команди, стадіон.

Bokiy I., Bodnar Ya. From Diaspora Football Championships to World Diaspora Games

Abstract. The article deals with football championships among teams of Ukrainians living or working abroad.

Keywords: diaspora, ukrainians, football, teams, stadium

ANIMACJA W NAUCE JAZDY KONNEJ

Tatiana Skaliy¹, Joanna Karska¹, Wołodymyr Naumczuk², Wołodymyr Omeljanenko²

1. Wyższa Szkoła Gospodarki, Bydgoszcz, Polska

2. Narodowy Uniwersytet Pedagogiczny im. Wołodymyra Hnatyuka w Tarnopol, Tarnopol, Ukraina

Wstęp. Nadchodzą istotne zmiany w nauce jazdy konnej. Wszystko spowodowane jest tym, iż ludzie mają inne wymagania niż wcześniej. Zmienił się system wartości oraz styl życia. Instruktorzy muszą podążać za zmianami jakie dyktują im uczniowie – klienci. Nowy uczeń będzie potrzebował więcej zabawy i przygody, kontaktu z naturą oraz relaksu. Uczestniczący w zajęciach chcą odprężyć się po ciężkim dniu pracy, miło spędzić czas w kontakcie ze zwierzętami. Oczywiście jest, że wszystko musi być połączone z nauką, postęпами i rozwojem.

W Polsce system nauczania jak i system nauczania jazdy konnej narzuca się z góry zaplanowanych wzorców zachowań [1]. Mało więc w nim miejsca na kreatywność i zabawę. Instruktorzy nauczają jazdy konnej poprzez stale powtarzanie takich samych reguł – pięta w dół, głowa do góry! Chcą wyidealizować postawę jeździecką na koniu, nie biorąc pod uwagę indywidualności ucznia (np. budowa ciała, cel przychodzenia na zajęcia). Wpływa to negatywnie na atrakcyjność zajęć ruchowych a w efekcie na niechętnie kontynuowanie adeptów swojej przygody z jeździectwem. Współczesny nauczyciel jeździectwa – instruktor nie posiada odpowiedniej wiedzy i umiejętności aby obsłużyć nowego klienta. Uczniowie oczekują wielu różnorodnych zajęć. Poczynając od spacerów w terenie po konkursy jeździeckie, rajdy, wycieczki, pokazy konne, figury cyrkowe, ujeżdżenie lub skoki. Wychodząc naprzeciw potrzebom proponujemy zastosowanie w nauce jazdy konnej animacji. Zajęcia w formie zabawy nie są adresowane wyłącznie do dzieci i młodzieży, ale także do początkujących dorosłych i seniorów dla których podstawowym źródłem motywacji jest radość z kontaktu z końmi i poszukiwanie harmonijnej łączności z nimi.

W związku z powyższym łączymy dwa zawody w jeden instruktor- animator. Będzie to osoba kumulująca cechy instruktora, który naucza jeździectwa, dba o rozwój i szkolenie uczniów,

przekazuje ważne umiejętności techniczne oraz animatora, który będzie pobudzał, zachęcał do zajęć poprzez przeprowadzanie zabaw i gier jeździeckich. Jego zadaniem będzie też planowanie i organizowanie imprez rekreacyjnych i rozrywkowych.

Problem badawczy i analiza literatury. Animacja jest celowym pobudzeniem ludzi do zabawy poprzez przeprowadzenie rozrywek, gier i zabaw. Animacja to intencjonalne kierowanie ludźmi w czasie wolnym oraz włączanie ich bezpośrednio do jakiejś aktywności. Celem jest wzbogacanie czasu wolnego wartościami, które zaspokoją potrzeby człowieka [2]. Jak twierdzi R. Winiarski to forma działania wychowawczego, którego celem jest zachęcanie, zjednywanie, ale także włączanie ludzi do aktywnego uprawiania rekreacji.

Współcześnie pojęcie to jest coraz bardziej rozpoznawalne i znane ponieważ zaczyna dotyczyć coraz większej rzeszy ludzi i możemy go używać dość dowolnie w sferze kultury, turystyki, religii, pomocy społecznej, gospodarki, rekreacji jak i sportu.

Julia Podwysocka mówi o animacji tak – Animacja jest celowym pobudzaniem ludzi do zabawy poprzez przeprowadzanie wszelkiego rodzaju rozrywek, gier i zabaw. Aktywności te odbywają się według ustalonego wcześniej planu oraz w bezpośrednim kontakcie z publicznością lub indywidualnymi klientami. Animacja ma za zadanie pokierować jednostkami w taki sposób, aby zaspokoić ich potrzeby i sprawić, że spędzą swój wolny czas w satysfakcjonujący i atrakcyjny sposób. Osoby pracujące w animacji zachęcają więc do czynnego życia przepełnionego ruchem, pozytywną energią i efektywnym działaniem [3].

Według J. Kargul animacja zajmuje się zagospodarowaniem czasu wolnego i ogranicza do sfery artystycznej, organizowania imprez, prowadzenia grup i zespołów [4].

Etymologicznie termin animacja pochodzi od łacińskiego *anima*, które oznacza „dusza”. Z kolei *anime* oznacza „ożywiać”. W tym znaczeniu więc animacja to ożywianie, zachęcanie, skłanianie do działania, podnoszenie atmosfery, kreowanie, tworzenie. Pojęcie to uwydatnione zostało w końcowej części lat 60 i było odpowiedzią na zmiany społeczne w Europie Zachodniej i USA [5]. Celem reakcji młodzieży było odrzucenie hierarchizacji, biurokratyzacji i formalizacji w reakcjach międzyludzkich. Zrozumiano, iż życie społeczne nie istnieje bez integracji człowieka w grupie a procesy w niej zachodzące są miejscem nauki.

Zadaniem animacji sportowo- rekreacyjno-turystycznej jest tworzenie warunków i sytuacji sprzyjających włączeniu danej grupy do aktywnego uczestniczenia w zajęciach rekreacyjnych, sportowych. Uczestniczenie w tych zajęciach jest dobrowolne oraz świadome. Animacja ma za zadanie pokierować jednostką w taki sposób, aby zaspokoić ich potrzeby i sprawić, że spędzą swój wolny czas w atrakcyjny i satysfakcjonujący sposób.

Animacja pełni wiele funkcji. Dotyczą one wielu sfer między innymi fizycznych, psychicznych czy emocjonalnych. Wyróżniamy takie funkcje jak:

- *Funkcja rozrywkowa* – w dzisiejszych czasach ludzie bardzo dużo pracują. W wolnym czasie szukają odskoczni, relaksu od pracy i nauki. Poprzez uczestnictwo w grach i zabawach w dobrym towarzystwie człowiek zapomina o problemach dnia codziennego. Funkcja ta charakteryzuje się dobrą zabawą, miłym spędzaniem czasu.

- *Funkcja rozwojowa* – to między innymi rozszerzanie wiedzy, poznawanie nowych ludzi i miejsc.

- *Funkcja kompensacyjna* – wyrównywanie wszelkiego rodzaju braków takich jak np.: brak ruchu, zabawy, pozycji w grupie itp. Faktem jest, iż osoby przychodzące na zajęcia prowadzą zazwyczaj siedzący tryb życia. Funkcja ta dotyczy w większości rozwoju fizycznego, psychoruchowego oraz psychicznego.

- *Funkcja kreatywna* – twórcze spełnienie się w zajęciach, których realizacja jest niemożliwa w czasie wypełnionym przez obowiązki.

- *Funkcja kataryczna* – pozwala odreagować, "oczyścić" organizm od codziennych zmartwień i kłopotów.

- *Funkcja integracyjna* – nawiązywanie nowych znajomości, przyjaźni, integracja w środowisku rodzinnym.

- *Funkcja adaptacyjna* – pomaga w przystosowaniu organizmu do zwiększonego wysiłku fizycznego.
- *Funkcja stymulująca* – pobudza rozwój fizyczny i psychiczny człowieka.
- *Funkcja korektywna* – przeciwdziałanie i niwelowanie odchyłeń w rozwoju fizycznym człowieka.
- *Funkcja emancypacyjna* – uwolnienie się od codziennych norm społecznych, nakazów i zakazów.
- *Funkcja ekonomiczna* – poprzez dbanie o kondycję fizyczną i psychiczną obniżamy wydatki na leczenie [6].

Wzrost ilości osób chcących brać udział we wszelkich aktywnościach fizycznych przyczynił się do rozpowszechnienia specjalizacji zawodowej jaką jest instruktor rekreacji. „Instruktor – osoba instruująca kogoś, ucząca jakiś prawideł, udzielająca wskazówek, objaśnień itp” [7]. Jego rolą jest promowanie rekreacji fizycznej. Zadania przed jakimi staje instruktor są bardzo zróżnicowane i złożone. Musi być on po części nauczycielem, szkoleniowcem, działaczem, pracownikiem kulturalno – oświatowym, animatorem. To wskazuje na fakt, iż jest to zadanie niełatwe. Instruktor podczas nauki skupia się na ćwiczeniach jakie mają przeprowadzić uczniowie oraz na korygowaniu ich błędów.

Instruktor powinien posiadać różne kompetencje, czyli zdolność i gotowość do określonego działania. Podział kompetencji instruktorskich wg Hackforta:

- Kompetencje fachowe - czyli fachowe kwalifikacje, jest to specjalistyczna wiedza i umiejętności z zakresu teorii sportu.
- Kompetencje społeczne – jest to umiejętność właściwego podejścia do ucznia umiejętność osobistego porozumiewania się z pojedynczymi osobami i grupami, zdolność do wytworzenia motywującej atmosfery do pracy i nauki. Fakt jest taki, iż umiejętności i zdolności społeczne są wyuczalne.
- Kompetencje komunikacyjne – przedstawienie treści w taki sposób w który uczniowie nie będą mieli problemu z ich zrozumieniem i wykorzystaniem. Instruktor powinien znać metody pozwalające na takie kształtowanie procesu nauki, które sprawiają, iż uczniowie są zmotywowani i możliwie płynnie opanowują planowane treści [8].

Doskonały teoretyk niekoniecznie będzie dobrym instruktorem jeśli np. nie będzie w stanie usystematyzować treści zajęć ułatwiając przy tym uczniom jej zrozumienie lub nie będzie posiadał zdolności empatycznych. Dla jakości zajęć bardzo ważne jest wykształcenie jak i dalszy rozwój i kształcenie.

W dzisiejszych czasach rynek sprawił, iż aby mieć sporą liczbę uczniów, uczestników zajęć, nie wystarczy być przeciętnym instruktorem. Powinien on trafnie dobierać formy i obciążenia aktywności rekreacyjnej do możliwości uczestników. Wymaga się od prowadzącego operatywności i inicjatywy, poczucia odpowiedzialności, umiejętności nawiązywania kontaktów z ludźmi, zdolności do przekazywania pewnej dozy humoru, szczerości, tolerancyjności, bezinteresowności i poświęcenia, dobrej znajomości zainteresowań i potrzeb danego środowiska [9]. Prowadzone zajęcia muszą być atrakcyjne.

Już dziś nie wystarczą liderzy naturalni - tacy jak nauczyciel, potrzeba specjalistów od komunikacji i „reanimacji” społecznej - są nimi właśnie animatorzy [10]. Animator to osoba, która nakłania do ćwiczeń, nauki, zabawy. Te aktywności są kierowane do grupy ludzi, publiczności lub indywidualnego klienta i odbywają się według wcześniej ustalonego planu. Animator to showman, a więc człowiek z charyzmą, pociągający za sobą tłumy, obyty w występach publicznych, któremu nie jest obca sztuka aktorska i umiejętności związane z radzeniem sobie ze stresem. Animator jest duszą towarzystwa, lubi pracę z ludźmi, zarówno z dorosłymi, jak i dziećmi. Jest zawsze w centrum uwagi [11]. Animator w rekreacji powinien pełnić pewne role społeczne:

- rola animatora-propagatora – czyli powinien propagować, upowszechniać aktywne spędzanie wolnego czasu. Jego zadaniem jest nie tylko zachęcić jak największą ilość osób ale także ich rodziny do brania udziału w eventach organizowanych na terenie ośrodka,

- rola lidera- polega na przywództwie ale jest ono nieformalne, lider chce zmienić świadomość społeczną w temacie kultury fizycznej, i zachęca do aktywnego stylu życia. Wyróżnia się umiejętnością motywacji, jak i potrafi skutecznie zmobilizować,

- rola organizatora- organizuje zajęcia oraz imprezy w sposób społecznie akceptowany, przygotowuje ośrodek do działania, jest partnerem uczestnika rekreacji, inspiruje go i motywuje, udziela mu pomocy [12].

Toczek- Werner przytacza metody, dzięki którym animator jest w stanie oddziaływać na postawę człowieka:

- metoda pozytywnej argumentacji zdrowotnej – zdrowie jest wartością bardzo ważną dla każdego człowieka, poprzez uprawianie rekreacji wpływamy pozytywnie na nasze zdrowie, dzięki temu następuje pozytywne wzmocnienie wartości emocjonalnych.

- metoda argumentacji hedonistycznej – bardzo często osoby biorą udział w zajęciach aby przeżyć radość, przygodę, poznać innych ludzi.

- metoda przeżycia współuczestniczącego – celem jest doprowadzenie osoby do uczestnictwa w zajęciach.

- metoda naśladownictwa – metoda stosowana jest w stałych grupach ćwiczebnych, autorytet prezentuje określone zachowania i postawy [13].

Pożądane cechy charakteru u osoby, która pracuje jako animator to pomysłowość, entuzjazm i zapał, poczucie odpowiedzialności, cierpliwość, troskliwość, sumienność, elastyczność, serdeczność, punktualność [12]. Praca animatora bazuje na kontakcie z innymi ludźmi a więc wymaga umiejętności nawiązywania nowych kontaktów, komunikatywności, otwartości, asertywności.

W ciągu swojej pracy Jakub Bączek zaobserwował, że najważniejsze są jednak cztery cechy animatora :

- - inteligencja oraz umiejętność adaptacji; skuteczne odnajdywanie się w różnych sytuacjach i w kontakcie z różnymi osobami,

- - poczucie humoru; pozwala na rozładowanie napięcia, zachęcenie do siebie, utrzymywania kontaktu, czy też do improwizowania,

- - kreatywność; osoby kreatywne łatwiej i szybciej rozwiązują problemy oraz przyciągają do siebie dzieci,

- - pewność siebie - animator nie może bać się podejmowania decyzji przywództwa jak i publiczności [14].

Oprócz wyżej wymienionych cech animator – zawodowiec powinien posiadać charyzmę. Mówimy o niej wtedy gdy zwraca na siebie pozytywną uwagę, i potrafi tak przemawiać, że wszyscy są zainteresowani jego osobą.

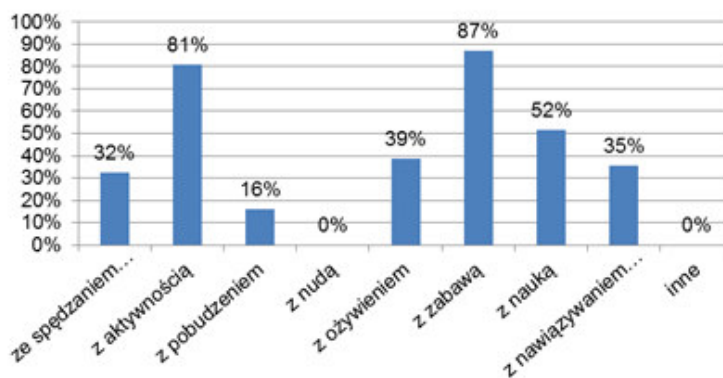
Zabawy swoje miejsce w kulturze jeździeckiej mają już od dawna. Średniowieczni rycerze stosowali różnorodne manewry na koniach aby być skuteczniejszym na polu walki. Na przykład brytyjscy lansjerzy używali swoich lanc aby wyciągnąć bolce od namiotów w sprawny i szybki sposób. W konsekwencji tego czynu konstrukcja namiotu spadała i przeciwnik zostawał unieszkodliwiony.

Zachęcenie dzieci i młodzieży do uprawiania tak pięknego sportu nie jest łatwe. Instruktorzy, trenerzy muszą znaleźć sposób aby motywować osoby do udziału w zajęciach. Profesjonaliści w tym sektorze stwierdzili, iż trzeba szukać nowych sposobów. I tak powstała nowa metoda dydaktyczno-pedagogiczna, której sukces tkwi w zabawie [14]. Pony games powstało w Wielkiej Brytanii w 1957 r. przez Księcia Filipa z Edynburga. Wymyślił On zasady i wprowadził 30 zabaw, które wykonuje się na koniach drużynowo – 4 osoby, parami lub indywidualnie. W zabawach zakazane jest używanie batów i ostróg.

Pony games to doskonały sposób na oswojenie się z koniem, jego ruchami i zachowaniami. Spora część nowicjuszy boi się pierwszego kontaktu z koniem. Jest to duże zwierzę i nigdy nie wiadomo czego można się po nim spodziewać. Poprzez zabawy na koniu można nabrać do niego zaufanie. Książę Filip proponuje aby jego zabawy na początku wykonywać z ziemi lub na rowerze, a gdy nauczymy się podstaw, zabawy wykonujemy z konia. Każdy może wziąć udział w zabawach, poprawić swoją wydolność fizyczną oraz koordynację ruchową. Teren do zabaw nie powinien być większy niż 75m na 100m. Na placu powinny być wyznaczone linie - początkowa, środkowa i końcowa. Zabawy zostały podzielone na 5 kategorii: dokładnościowe, kondycyjne, na ziemi – na koniu, szybkościowe, w parach [14].

Jazda konna jest sportem bardzo skomplikowanym i nietypowym, polega na ścisłej współpracy dwóch istot żywych-człowieka i konia. Żeby uprawiać ten sport należy poznać zasady, na których opiera się współpraca jeźdźca z koniem. Na przestrzeni lat powstawały szkoły, które z czasem podlegały zasadniczym zmianom na skutek poznawania anatomii, psychologii konia, praw fizyki, mechaniki ruchu.

Wyniki badań i ich omówienie. Zapytaliśmy respondentów z czym kojarzą im się animacje. Mogli Oni maksymalnie wybrać trzy odpowiedzi. Dla 87% respondentów animacja kojarzy się z zabawą a dla 81% z aktywnością. Tylko 51% kojarzy animacje z nauką a 32% ze spędzaniem wolnego czasu. Animacje nie kojarzą się z nudą (Ryc. 1.).



Ryc. 1. Z czym kojarzą się animacje

Na pytanie instruktorów jakie metody i formy stosują w nauce jazdy konnej aż 71% używa metody kombinowanej. Czyli połączenia metody analitycznej z syntetyczną. Tylko 55% używa gier i zabaw w nauczaniu a 39% stosuje formy fragmentów gier i zabaw. Aż ponad 6% - są to 2 osoby na 31 ankietowanych nie mają pojęcia o metodach i formach nauczania. Możliwe, iż było więcej takich osób lecz tylko dwie były w stanie przyznać się do niewiedzy.

Ankietowani najczęściej wykorzystują w swoich zajęciach gry i zabawy jeździeckie takie jak tory przeszkód, slalomy. Aż 70% instruktorów stosuje w swoich zajęciach elementy z woltyżerki. Najmniej, bo tylko 10% stosuje gry jeździeckie, co związane jest pewnie z niewiedzą dotyczącą przepisów gry. Stosunkowo niski procent osób stosuje pony games i mounted games- zaledwie 39%. Większość ankietowanych 61% twierdzi, że nauczanie poprzez gry i zabawy jest lepsze i skuteczniejsze niż skupianie się na ścisłym nauczaniu nowego elementu ruchu.

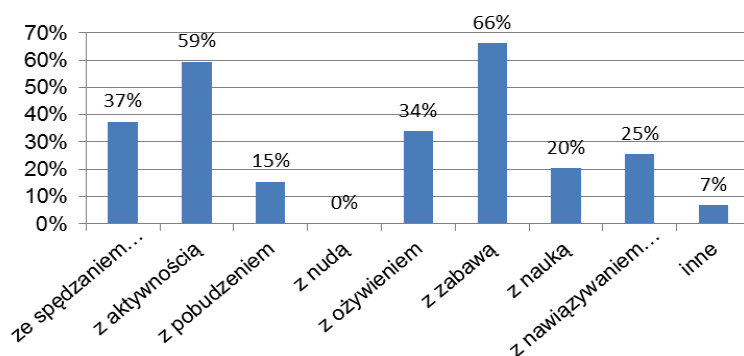
Czy zastosowanie animacji w nauce jazd konnej jest potrzebne? Prawie 70% ankietowanych twierdzi że tak, 6% twierdzi, że nie. Szkoda, iż 26% wstrzymało się od udzielenia odpowiedzi.

Na pytanie: które wg Pana/ Pani kompetencje i cechy osobowościowe animatora, są najbardziej potrzebne w jego pracy?- najczęściej odpowiadano: komunikatywność, kreatywność, poczucie humoru, łatwość w nawiązywaniu kontaktów, zaangażowanie, chęć do pracy, empatia, elastyczność, wysoka kultura osobista, otwartość, umiejętność przekazywania wiedzy, brak strachu

przed wystąpieniami publicznymi, energiczność, cierpliwość, duża wiedza, umiejętność indywidualnego podejścia do, każdej osoby, samodoskonalenie, dobry kontakt z uczniami.

Kolejne pytanie dotyczyło zainteresowania odbiorców animacjami. Instruktorzy musieli udzielić swoich odpowiedzi w trzech kategoriach: dzieci, młodzież i dorośli. Ankietowani twierdzą, że dzieci są najbardziej zainteresowane animacjami w jeździectwie. Tak uważa aż 90% .

Uczniom animacje kojarzą się w większości z zabawą (66%) i aktywnością fizyczną (59%). 37% ankietowanych wypełnia w ten sposób wolny czas a 25% nawiązuje podczas zajęć nowe kontakty. Bardzo mało bo tylko 20% myśli o animacji jako o nauce (Ryc. 2.).



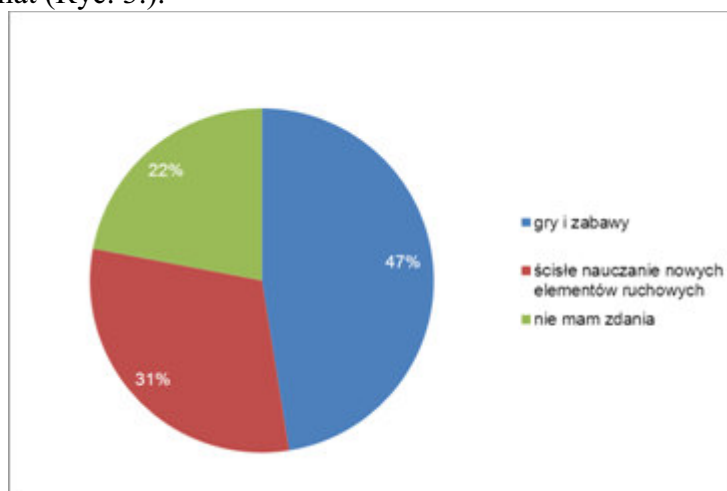
Ryc. 2. Skojarzenia z animacją

Na pytanie uczniów jakie metody i formy w nauce stosuje ich instruktor, ankietowani odpowiedzieli, że najczęściej stosują gry i zabawy (32%). Odpowiedzi były stosunkowo wyrównane ponieważ ankietowani twierdzą, iż instruktorzy stosują w 31% metodę analityczną i w 31% metodę kombinowaną. Również 31% twierdzi, że nie są im znane metody ani formy nauki.

Według ankietowanych 63% instruktorów prowadzi zabawy jeździeckie. 44% prowadzi elementy ćwiczeń gimnastycznych na koniu. Tylko 8% gra na zajęciach w gry i 14% wprowadza pony games mounted games. W odpowiedziach inne, ankietowani ujęli w 15%, iż instruktor nie prowadzi żadnych wymienionych zajęć a pozostałe 10% prowadzi elementy skoków i ujeżdżenia.

Z punktu widzenia uczniów, czy w ośrodkach jeździeckich są organizowane eventy? Prawie 60% uważa, że tak, 25% uważa, że nie. Pozostali nie są zainteresowani.

Zdaniem respondentów lepsze jest nauczanie poprzez gry i zabawy (tak odpowiedziało 47% ankietowanych). 31% uczniów twierdzi, że lepsze rezultaty można osiągnąć poprzez ścisłe nauczanie nowych elementów ruchowych. Szkoda, że aż 22% uczestników wypełniających ankietę nie ma zdania na ten temat (Ryc. 3.).



Ryc. 3. Nauczanie poprzez gry i zabawy czy ścisłe nauczanie ruchu?

Prawie 80% uczestników zajęć uważa, iż zastosowanie animacji w nauce jazdy konnej ma sens i jest potrzebne. Jest to spora liczba.

Jedno z pytań dotyczyło wyszkolenia instruktorów w tematyce gier i zabaw jeździeckich. W związku z tym 12% ankietowanych twierdzi, że jego ich instruktor nie jest wystarczająco przeszkolony w wyżej poruszonym temacie. 15% ze wszystkich respondentów twierdzi, że powinni się doszkolić a 73% jest zadowolona z poziomu szkoleniowców.

Ostatnie pytanie dotyczyło zadowolenia uczniów z własnych postępów. 53% uczniów jest całkowicie zadowolonych. 36% osób jest częściowo zadowolona z postępów jakie osiąga. Tylko 10% ankietowanych nie jest zadowolona.

Podsumowanie. Z przeprowadzonych badań wynika, iż instruktorzy i uczniowie kojarzą dobrze pojęcie animacji. Zdecydowana większość instruktorów bo prawie 74% pracuje w zawodzie więcej niż 2 lata. Więc są to osoby z pewnym doświadczeniem w nauczaniu. 84% z nich uważa, że kurs, który ukończyli nie przygotował ich właściwie do kreatywnego nauczania jazdy konnej poprzez zabawę. Mimo to 61% twierdzi, że prowadzi je kreatywnie. Uczniowie nie potwierdzają tego. Tylko 41% uczniów uważa, iż instruktorzy prowadzą lekcje z kreatywnością. Badani uczniowie w większości twierdzą, że ich nauczyciele są wystarczająco przeszkoleni do prowadzenia zabaw i gier jeździeckich. Doszukać możemy tu się sporych sprzeczności pomiędzy wynikami uczniów a instruktorów.

Tylko 6% ankietowanych instruktorów uważa, iż zastosowanie animacji w nauce jazdy konnej nie jest potrzebne. Również tak twierdzi podobny procent uczniów. Instruktorzy stosują animacje w nauczaniu jazdy konnej. Najczęściej stosują tory przeszkód i ćwiczenia z woltyżerki. Potwierdzają to też ankietowani uczniowie. Niestety w ośrodkach jeździeckich animacje jeszcze rzadko, lecz powoli rozwijają się.

Według uczniów lepsze jest nauczanie poprzez gry i zabawy niż ścisłe nauczanie nowych elementów ruchowych. Osoby uczestniczące w zajęciach są zadowolone ze swoich postępów w nauce. W związku z postawionymi hipotezami możemy wywnioskować, że założenia sprawdziły się.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Wolańska, T. *Rekreacja- Encyklopedia zarządzania*, AWF, Warszawa, 1989.
2. Podwysocka J., *Animator czasu wolnego*, Kraków, 2012.
3. Kopczyńska, M. *Animacja społeczno- kulturalna*, Warszawa, 1993.
4. Elsner, C., Kramer, M., Gartner, S. *FN – Handbuch Lehren und Lernen in Pferdesport*, Wyd. FNverlag, Warendorf, 2007.
5. Podwysocka, J. *Animator czasu wolnego*, Kraków, 2012.
6. Litwicka, P. *Metodyka i technika pracy animatora czasu wolnego*, Wydawnictwo PROKSENIA, Kraków, 2011.
7. Pruchniewicz, W. *Akademia jeździecka*, Chaber PR, Warszawa, 2003.
8. Trzeźniowski, R. *Zabawy i gry ruchowe*, WSiP, Warszawa, 1995.
9. Bondarowicz, M. *Zabawy i gry ruchowe*, AWF, Warszawa, 1996.
10. Pietkun, K., Siminska, J., Nowacki, M., Nowacka, K., Hagner, W. *Gry i zabawy jako forma kształcenia ruchowego = Fun and Games as a form of motor learning*. *Journal of Health Sciences*, 2013;3(13):446-456.
11. Bennett- Talbot, B., Bennett, S. *Games on horseback*, Storey Publishing, Hong Kong, 1999.
12. Vanagas, K. *Pony games book*, Pony Pros, USA, 2009.
13. Cave J., Innocenzi L. *Pony games, come pensare- come giocare*, Equilibri, Roma 2001.
14. United States Polo Association, *Polo 101*, [online], [dostęp: 15 lipca 2014], Dostępny w: <https://www.uspolo.org/clubs/101-polo-club-1>
15. Zieliński, P. *Poskie Stowarzyszenie Horseball*, [online], [dostęp: 10 czerwca 2014], Dostępny w: http://www.stajniaequus.pl/polskie_stowarzyszenie_horseball.php.

Анотація. W artykule opisane najważniejsze definicje, które dotyczą tematu badan. Podstawy dotyczące nauczania oraz ich metod oraz różnice jakie nastąpiły w nauczaniu jazdy konnej na przestrzeni lat. Będzie też uzasadnienie jak ważne jest zastosowanie animacji, gier i zabaw w nauce jazdy konnej. Spowodowane jest zapotrzebowaniem zapracowanego klienta na rozrywkę, odpoczynek, spędzanie miło wolnego czasu. ujęte zostały sposoby urozmaicenia nauki jazdy konnej poprzez wprowadzenie wybranych gier, zabaw, ćwiczeń. Poruszony zostanie temat mało znany – pony games (zabawy na końskim grzbiecie) w oparciu o publikacje z Włoch i Ameryki.

Słowa kluczowe: animacja, instruktor, jazda konna.

Skaliy T., Karska J., Naumchuk V., Omelyanenko V. Animation in riding lessons

Abstract. This article describes the most important definitions that relate to the topic of research. Fundamentals of teaching and their methods and the differences that occurred in the teaching of riding over the years. There will also be a justification of the importance of the use of animation and games to learn horse riding. This is due to the busy customer demand for entertainment, rest, spend a nice free time. Included are ways to diversify riding lessons through the introduction of some games, playground, exercise. Will be discussed about the little known - pony games (fun on horseback) based on publications in Italy and America.

Keywords: animation, instructor, horse riding.

РОЛЬ ШКОЛЬНОЙ ОЛИМПИАДЫ ПО ФИЗИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ В ФОРМИРОВАНИИ У УЧАЩИХСЯ ИНТЕРЕСА К ЗАНЯТИЯМ СПОРТОМ

Панфил Сава¹, Елена Литвинова², Виталий Нистор³, Валерий Филиппов⁴

1. Кишиневский Государственный Университет Физического Воспитания и Спорта, Республика Молдова

2. Теоретический Лицей «Дмитрий Кантемир», г. Кишинэу, Республика Молдова

3. Теоретический Лицей «Висилий Топалэ», с. Зэбричень, Единецкий р-н, Республика Молдова

4. Теоретический Лицей «Алеко Руссо», с. Кожушина, Страшенский р-н, Республика Молдова

На современном этапе одной из важнейших задач в укреплении здоровья учащихся является их вовлечение в занятиях спортом, в частности, школьным спортом - спорт для здоровья. Только систематические занятия спортом могут развивать ученика физически гармонично, воспитывать его характер, формировать ценностные отношения к своему здоровью, здоровому образу жизни и т.д. Причем, заниматься спортом необходимо всем, независимо от формы организации занятий (коллективные/или индивидуальные). Однако, не секрет, что в реализации этих теоретических положений имеются большие резервы как в работе школ Республики Молдова, так и в деятельности образовательных учреждений других стран. Мы полагаем, что большой процент этого резерва связан с недостаточной работы по формировании/развитии у учащихся устойчивого интереса к занятиям спортом.

Наши наблюдения показывают, что рейтинг интереса современных школьников (городских / сельских учеников) к занятиям спортом резко снизился по сравнению с интересом их сверстников обучающихся, скажем, два десятилетия назад. Это объясняется тем, что современного школьника «поглощает» другие, более привлекательные для него занятия и увлечения: различные аппаратные игры, Интернет, музыка и др.

Разрешение обозначенной проблемы возможно. Необходим творческий поиск рациональных путей вовлечения учащихся в занятиях спортом. Для этого, как показывает опыт работы учителей физического воспитания школ Республики Молдова, необходимо, чтобы система школьного спорта, содержала два основных (потенциальных) компонентов: теоретический (пропагандирующий ценности спорта для человека и общества) и практический (формирующий опыт учащихся в организации самостоятельных тренировочных занятий, а также оценивающий прогресс их спортивного мастерства). В этом контексте отметим, что одна из действующих форм системы физического воспитания учащихся Республики Молдова является школьная олимпиада по физическому воспитанию, которая проводится почти два десятилетия.

Необычность такой нетрадиционной формы работы с учащимися в том, что ее программа содержит как практические, так и теоретические задания. Другим важным