

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ

В. Н. Дворак

*Гомельский государственный университет
имени Франциска Скорины*

На основании проведенного анализа литературных источников нами было сделано заключение о необходимости усиления интеллектуального компонента общего физкультурного образования студентов (ОФОС). Это значит, что в практике учебной дисциплины «Физическая культура» особое внимание должно уделяться решению образовательных задач. Более того, преподавание данного предмета в учебном заведении должно осуществляться на основе педагогических инноваций, к числу основных среди которых, несомненно, относится технологизация процесса обучения. Имеющая в своей основе определенные концептуальные основы, соответствующим образом спланированная и реализованная при надлежащем ресурсном обеспечении, педагогическая технология – один из перспектив-

ных путей совершенствования системы образования вообще и его важной структурной единицы – физической культуры – в частности.

Так как обучение включает в себя образование и воспитание, становится понятным, что акцент на использовании только технологий либо только методик является неверным. *В первом* случае теряется воспитательная сторона обучения, *во втором* – качество образования находится в прямой зависимости от личности педагога, стиля его общения, опыта, педагогического мастерства и т. п. Поэтому целесообразна технологичная организация образовательного процесса, состоящая из частных методик и методов и локальных технологий с акцентом на их сильные стороны.

В этой связи С. А. Смирнов выделяет частично технологический способ обучения, при котором педагог выполняет не только контролирующую (в случае полной технологизации обучения), но и обучающую и воспитывающую функции [1]. Такой способ на современном этапе развития образования является промежуточным и образует связующее звено между методическим способом обучения и технологией.

Процесс усвоения теоретико-методических физкультурных знаний, в ходе реализации технологии формирования ОФОС в экспериментальной группе (ЭГ) осуществлялся с помощью комплекса следующих методов:

- теоретико-информационных: диалогически построенное устное изложение, иллюстрация и демонстрация, консультация, дискуссия;
- практико-операционных: дидактическая игра;
- поисково-творческих: творческое задание;
- самостоятельной работы: чтение, работа с учебно-методическим комплексом, конспектирование, упражнение;
- контрольно-оценочных: устное выступление, тестирование.

Одним из основных являлся игровой метод. В частности, использовались дидактические игры. Эффективность использования игры в педагогической деятельности обусловлена тем, что, как точно заметил С. Л. Рубинштейн, «игра это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и меняет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность» [2, с. 485–486]. Игра относится к такому виду деятельности, важность которой заключается и в результате, и в самом процессе, и поэтому в ней возможно создание наиболее благоприятных условий для развития мышления.

Системы дидактических игр впервые были разработаны для дошкольного воспитания и начального обучения Ф. Фребелем, М. Монтессори, О. Декроли. В советской педагогике в 1940–1950 гг. дидактические игры относили к одной из форм воспитания дошкольников. В педагогическом

энциклопедическом словаре отмечается, что специфическими признаками дидактической игры являются собственно игровая деятельность и ее учебная направленность, ограниченность по времени, фиксированные правила. Дидактические игры специально создаются для решения различных задач обучения. В процессе проведения ДИ цель обучения достигается посредством решения поставленных педагогом для группы студентов игровых задач [3].

Результаты, полученные после применения дидактических игр в учебном процессе различных дисциплин учебного плана, показали, что они являются эффективным средством в профессиональной подготовке будущих специалистов. Так, в монографии М. Г. Кошмана [4] доказана эффективность использования ДИ для формирования гностических умений у студентов, получающих профессиональное физкультурное образование. В данной работе четко и доступно изложены теоретико-методологические основы применения ДИ в образовательном пространстве вуза, поэтому в своей работе мы лишь обозначим некоторые принципиальные позиции, которые стали для нас ключевыми при разработке и реализации ДИ в рамках технологии ОФОС:

- весь процесс работы над игрой включает несколько стадий: разработку, проведение и анализ игры;
- эффективность формирования знаний, умений и навыков повысится, если ДИ будут использоваться в оптимальном сочетании с другими формами и методами обучения;
- ДИ отличаются от традиционных методов обучения тем, что позволяют принудительно активизировать мышление, формируют коммуникативную компетентность, экономят учебное время, способствуют диалоговому педагогическому взаимодействию, творческому характеру усвоения знаний, развивают способности самоорганизации, самоуправления, повышают степень мотивации;
- проектирование и применение ДИ ограничено рамками, определенными учебным расписанием, поэтому в основном целесообразно применять малые (1–2 учебных часа, т. е. в пределах учебного занятия) и мини- (до 1 часа) ДИ;
- разработка ДИ предполагает определение темы и замысла игры, определение ее цели, задач, выявление ее предмета, разработку игровых ролей, написание сценария, определение основных правил, разработку системы оценивания результатов, техническое и методическое обеспечение.
- этапу непосредственного проведения ДИ предшествует подготовка преподавателя и самоподготовка студентов и мониторинг ее результативности (например, с помощью тестирования);

- знания, полученные в ДИ, являются новыми в основном для студентов, принимающих в ней участие, но не исключается и получение совершенно новых фактов для науки;
- студенты распределяются в игровые группы по 5–7 человек;
- необходимо строго следить за соблюдением правил и регламента игры;
- лучшая игровая группа и, при необходимости, лучший участник игры определяются ведущим с помощью экспертной оценки, в которой отражены доказанность разрабатываемого вопроса и организация работы в группе.

Разработанные нами дидактические игры состояли из трех этапов.

1. Подготовительный этап: самоподготовка преподавателя и студентов к игре; оценка результативности самоподготовки студентов; распределение студентов по группам и определение лидера (как показала практика, эффективно в этом случае использование широко применяемой для изучения межличностного взаимодействия социометрической методики); предъявление ведущим сценария и правил игры; предъявление группового задания, его технико-методическое обеспечение; консультации лидеров команд у ведущего.

При подготовке к игре студентки самостоятельно осваивали необходимую теоретическую информацию при помощи разработанного нами учебно-методического комплекса «Физическая культура. Теоретический курс».

2. Собственно игровой этап: общегрупповое обсуждение полученного задания и принятие обобщающего решения; подготовка доклада лидера группы и наглядного материала (для оптимизации данного компонента игры целесообразно использование современных мультимедийных комплексов, включающих переносные персональные компьютеры типа ноутбук и проектор); межгрупповая дискуссия.

Выступления каждого участника команды и лидера (капитана) подгруппы проходило по схеме (рис. 8).

Групповая работа над заданием строилась по методу «мозгового штурма». В течение 15–20 мин работы в подгруппах, студентки обсуждали частные варианты выполнения задания и на основании их вырабатывали оптимальное, на их взгляд, обобщающее сообщение, раскрывающее общегрупповую тему.

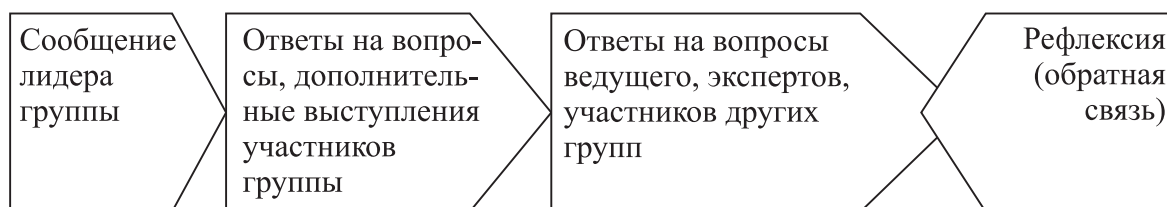


Рис. 8. Схема межгрупповой дискуссии в дидактической игре

В процессе обсуждения в игровых группах ведется поиск доказательства истинности своего мнения. В дискуссии аргументируются и проверяются на основательность различные мнения по имеющейся проблеме, вопросу. Задача педагога при этом требовать обоснованные, логичные доводы от участников игры, что приведет к верному, наиболее рациональному решению учебной задачи, чтобы таким образом реализовать обучающую функцию ДИ. При этом ведущий должен умело стимулировать активность участников игровых групп, то есть способствовать развитию активной дискуссии, внося в нее свой конструктивный вклад [4].

3. Оценочно-рефлексивный этап: работа экспертной комиссии; сообщение результатов игры: общегрупповые и индивидуальные оценки; рефлексия участников игры и ведущего; подведение итогов игры; выработка практических рекомендаций.

На теоретических занятиях со студентками контрольной группы (КГ) содержание теоретического учебного материала по физической культуре было реализовано с помощью традиционного для педагогики объяснительно-иллюстративного метода (лекции и семинары). Знания, полученные в процессе ДИ, в основном были новыми для студенток. Со студентками ЭГ все дидактические игры проводились на теоретических занятиях по физической культуре автором данной работы. Всего было проведено 10 теоретических занятий, направленных на формирование физкультурных знаний (из них 6 занятий – ДИ, 2 занятия – защита творческих работ (мини-конференция), 2 занятия – педагогический мониторинг).

Приведем описание ДИ:

Первая игра – *«Физическая культура и спорт как социально значимое явление»*.

Цель игры – формирование знаний о сущности, содержательных основах и общественной значимости физической культуры.

Методическое и техническое обеспечение игры: учебная аудитория, учебники и учебно-методические пособия, монографии, журналы «Мир спорта», «Фізична культура і здороўе», «Физическая культура в школе», газета «Спорт в школе», диктофон, цифровой фотоаппарат, бумага, маркеры, степлер, карандаши, линейки.

Ход игры: объявление ведущим темы игры, краткое раскрытие ее актуальности.

Игровые задания: 1 группа – раскрыть сущность и содержание физической культуры как общественного явления; 2 группа – раскрыть общекультурные и специфические функции физической культуры; 3 группа – раскрыть структуру физической культуры и дать характеристику ее видам; 4 группа – раскрыть сущность и содержание понятий «фи-

зическая культура», «физкультурник», «физкультурная деятельность», «массовый спорт»; 5 группа – раскрыть сущность и содержание понятий «спортсмен», «спортивная деятельность», «виды спорта», «спортивное соревнование».

Организация: лидеры групп получают у ведущего вспомогательную литературу для решения учебных задач.

Общегрупповая работа: в рамках установленного времени участники групп решают поставленные задачи.

Общесудиторная деятельность: представление и обсуждение представленных результатов общегрупповой деятельности.

Завершение игры: подведение итогов деятельности игровых групп – анализ положительных и отрицательных моментов в представленных результатах, высказывания участников и ведущего по поводу показанных результатов, игровой деятельности, определение лучшей группы, лучшего участника игры, подведение общих итогов, заключение.

Вторая игра – «Учебная дисциплина «Физическая культура» как составляющий компонент системы образования Республики Беларусь».

Цель игры – формирование знаний основ теории и методики физического воспитания студентов.

Методическое и техническое обеспечение игры, ход, организация, реализация игры аналогичны первой игре.

Игровые задания: 1 группа – раскрыть роль и значение физической культуры в системе высшего учебного заведения; 2 и 3 группы – провести сравнительный анализ основных понятий теории и практики физического воспитания; 4 группа – проанализировать и дать оценку цели, задачам и структуре организации учебного процесса по курсу «Физическая культура»; 5 группа – проанализировать структуру физической культуры личности, определить ее основополагающие компоненты.

Дальнейший ход игры аналогичен первой игре.

Третья игра – «Медико-биологические основы физической культуры – I».

Цель игры – формирование знаний об организме человека как сложной биологической системе.

Методическое и техническое обеспечение игры, ход, организация, реализация игры аналогичны предыдущей игре.

Игровые задания: 1 группа – раскрыть значение физических упражнений в оптимизации сердечно-сосудистой системы; 2 группа – раскрыть положительное влияние физических упражнений на дыхательную систему; 3 – обосновать благотворное воздействие физических упражнений на нервную систему; 4 группа – объяснить необходимость физических

упражнений для функционирования костно-мышечной системы; 5 группа – изложить и графически изобразить информацию об обмене энергии и ее расходе в процессе жизнедеятельности.

Дальнейший ход игры аналогичен первой игре.

Четвертая игра – *«Медико-биологические основы физической культуры – 2»*

Цель игры – формирование знаний об обмене веществ в организме.

Методическое и техническое обеспечение игры, ход, организация реализации игры аналогичны предыдущей игре.

Игровые задания: 1 группа – раскрыть и графически изобразить информацию об обмене белков в организме; 2 группа – раскрыть и графически изобразить информацию об обмене жиров в организме; 3 – раскрыть и графически изобразить информацию об обмене углеводов в организме; 4 группа – раскрыть и графически изобразить информацию об обмене воды и минеральных веществ в организме; 5 группа – раскрыть и графически изобразить информацию о витаминах и их роли в обмене веществ.

Пятая игра – *«История физической культуры и спорта в мире и Республике Беларусь».*

Цель игры – формирование знаний об истории физической культуры и спорта, олимпийском движении.

Теоретическое и методическое обеспечение игры, ход, организация, реализация игры аналогичны предыдущей игре.

Игровые задания: 1 группа – раскрыть причины появления физических упражнений и спортивных соревнований; 2 группа – рассказать о зарождении и периоде расцвета Олимпийских игр древности; 3 – изложить особенности эволюции физической культуры и спорта в мире; 4 группа – раскрыть содержание и сущность современного олимпийского движения; 5 группа – привести сущностные характеристики Республики Беларусь, как спортивной державы.

Дальнейший ход игры аналогичен первой игре.

Шестая игра – *«Основы построения здорового образа жизни».*

Цель игры – формирование знаний по основам построения здорового образа жизни.

Методическое и техническое обеспечение, ход, организация, реализация игры аналогичны предыдущей игре.

Игровые задания: 1 группа – раскрыть основные понятия, сущность и факторы здоровья; 2 группа – изложить составляющие здорового образа жизни; 3 группа – обосновать значимость для здоровья рационального режима труда и отдыха; 4 группа – раскрыть значимость для здоровья рационального питания; 5 группа – раскрыть значимость для здоровья личной гигиены, закаливания, отказа от вредных привычек.

Дальнейший ход игры аналогичен первой игре.

Некоторые методические умения и навыки вырабатывались у студенток ЭГ также в процессе проведения дидактических игр. Всего было проведено четыре ДИ. Приведем их название и дадим характеристику.

Первая игра – *«Работа с научно-популярной литературой по физической культуре и спорту».*

Цель игры – формирование у студенток умения осуществлять анализ содержания специальной литературы по физической культуре и спорту.

Методическое и техническое обеспечение игры: учебная аудитория, учебники и учебно-методические пособия, монографии, научно-популярные издания, научно-практические журналы «Мир спорта», «Фізична культура і здороўе», «Физическая культура в школе», газета «Спорт в школе», популярные журналы, в которых рассматриваются вопросы физической культуры, бумага, маркеры.

Ход игры: объявление ведущим ее темы, краткое раскрытие ее актуальности по плану: перечень литературных источников по физической культуре и спорту и краткая их характеристика.

Игровые задания: 1 группа – провести анализ учебно-методических пособий и монографий по следующему алгоритму: направленность источника, его цель и задачи, общая характеристика, возможность практического применения; 2 группа – исследовать научно-популярные издания по физической культуре (по аналогичному алгоритму); 3 группа – проанализировать научные журналы (по аналогичному алгоритму); 4 группа – провести анализ популярных журналов (по аналогичному алгоритму); 5 группа – исследовать газеты физкультурно-спортивной тематики (по аналогичному алгоритму).

Организация: лидеры групп получают у ведущего вспомогательную литературу для решения учебных задач.

Общегрупповая работа: в рамках установленного времени участники групп решают поставленные задачи.

Общеаудиторная деятельность: представление и обсуждение представленных результатов общегрупповой деятельности.

Завершение игры: подведение итогов деятельности игровых групп – анализ положительных и отрицательных моментов в представленных результатах, высказывания участников и ведущего по поводу показанных результатов, игровой деятельности, определение лучшей группы, лучшего участника игры, подведение общих итогов, заключение.

Вторая игра – *«Средства физического воспитания, направленные на восстановление работоспособности и снятие утомления».*

Цель игры – сформировать у студенток умения использовать рекреативные свойства средств физического воспитания.

Методическое и техническое обеспечение игры: учебная аудитория, учебники и учебно-методические пособия, монографии, научно-популярные издания, научно-практические журналы «Мир спорта», «Фізична культура і здороўе», «Физическая культура в школе», газета «Спорт в школе», диктофон, цифровой фотоаппарат, бумага, степлер, маркеры.

Ход, организация реализация игры аналогичны предыдущей игре.

Игровые задания: определить оптимальную физическую нагрузку и разработать распорядок труда и отдыха: 1 группа – в зависимости от суточных изменений работоспособности студентов; 2 группа – в зависимости от недельных изменений в работоспособности студентов; 3 группа – в зависимости от месячных изменений в работоспособности студентов; 4 группа – в зависимости от изменений работоспособности студентов в семестре и учебном году; 5 группа – в зависимости от изменений работоспособности в период экзаменационной сессии.

Дальнейший ход игры аналогичен предыдущей игре.

Третья игра – *«Самоконтроль и самооценка собственного уровня физического здоровья».*

Теоретическое и методическое обеспечение игры, ход, организация, реализация игры аналогичны первой игре.

Игровые задания: 1 группа – по результатам измерений определить уровень физического развития с помощью антропометрических индексов; 2 группа – оценить функциональную подготовленность посредством физиологических проб; 3 группа – на основании имеющихся объективных показателей внести коррективы в программу тренировочных занятий; 4 группа – на основании имеющихся субъективных показателей внести коррективы в программу тренировочных занятий; 5 группа – используя имеющиеся данные, рассчитать уровень физического здоровья по методике Г. Л. Апанасенко.

Дальнейший ход игры аналогичен предыдущей игре.

Четвертая игра – *«Формы и методика самостоятельных занятий различными видами физических упражнений».*

Теоретическое и методическое обеспечение игры, ход, организация, реализация игры аналогичны первой игре.

Игровые задания: 1 группа – разработать комплексы утренней гимнастики для студенток, занимающихся в первую и вторую смену; 2 группа – составить программу самостоятельного тренировочного занятия, направленного на развитие общей выносливости; 3 – из предложенного набора составить комплекс физических упражнений, направленных на развитие силы; 4 группа – из предложенного набора составить комплекс физических упражнений, направленных на развитие быстроты; 5 группа – составить комплекс физических упражнений, направленных на развитие гибкости.

Дальнейший ход игры аналогичен предыдущей игре.

Реализация поисково-творческого метода предполагала написание творческой работы на физкультурно-спортивную тематику. Объем рефератов – 3–5 машинописных страниц (в отдельных случаях допускались и рукописные работы).

Структура сочинения-реферата:

1. Введение (обоснование актуальности темы).
2. Основная часть (краткий обзор литературных источников по теме исследования).
3. Заключение (резюме, включая собственные выводы и рекомендации).
4. Список использованных источников.

К творческому заданию предъявлялись определенные требования: содержательность, знание литературных источников, самостоятельность и критичность в анализе, логичность и последовательность изложения, а также внешнее оформление. Студентки могли сами предложить тему творческой работы либо выбрать из списка примерные названия творческих заданий:

- физическая культура в профессиональной деятельности, семейной жизни,
 - выносливость и методика ее развития,
 - гибкость и методика ее развития,
 - сила и методика ее развития,
 - быстрота и методика ее развития,
 - ловкость и методика ее развития,
 - особенности планирования и организации самостоятельных занятий физической культурой для женщин,
- формы и содержание самостоятельных занятий физической культурой для женщин,
 - мотивация и целенаправленность самостоятельных занятий физической культурой для женщин,
 - методика самостоятельных занятий физическими упражнениями,
 - аэробные формы индивидуальных занятий физической культурой,
 - здоровый образ жизни: определение и компоненты,
 - ионизирующая радиация и особенности ее влияния на организм человека,
- особенности соблюдения режима труда, сна, отдыха, питания в различные периоды жизни,
 - вредные привычки, их негативное влияние на организм и профилактика,
 - гигиена: значение и разделы,
 - личная гигиена лица, рук, одежды, обуви, жилья,

- закаливание организма,
- современные технические устройства и тренажеры в индивидуальных оздоровительных и тренировочных программах самостоятельных занятий физическими упражнениями,
- диагностика состояния организма под влиянием занятий физическими упражнениями,
- основные показатели дневника самоконтроля,
- показания и противопоказания к повышенным физическим нагрузкам,
- объективные и субъективные данные самочувствия и самоконтроля,
- врачебный контроль и самоконтроль, их роль в сохранении здоровья,
- дневник самоконтроля,
- основные методики самоконтроля: «САН», «КОНТРЭКС-1»,
- нетрадиционные средства физического воспитания,
- современные физкультурно-оздоровительные системы,
- тесты для оценки функционального развития и телосложения, функционального состояния организма, физической подготовленности,
- первая (доврачебная) помощь при болезненных состояниях и травмах,
- оказание первой помощи при вывихах, переломах и острых психологических состояниях,
- основные причины травм, несчастных случаев во время занятий физической культурой и их профилактика,
- техника безопасности во время учебных и самостоятельных занятий физической культурой,
- противопоказания к занятиям физической культурой.

Защита данных теоретических исследований проводилась в виде конференции. Все работы в итоге были сгруппированы по пяти общим направлениям: «Методики самостоятельных занятий физическими упражнениями», «Методики развития и совершенствования физических качеств», «Методики самоконтроля во время занятий физическими упражнениями», «Основы здорового образа жизни студенческой молодежи» и «Профилактика травматизма во время занятий физической культурой».

Каждая студентка должна была в течение 3–5 мин изложить основные тезисы своей работы, обосновать ее актуальность, ответить на поставленные вопросы. Для обеспечения наглядности студентки, используя приложения из пакета Microsoft Office, цифровую, видео- и фототехнику, создавали различные типы наглядного представления излагаемого ими материала, в которых были отражены основные положения тем их творческих заданий. Это способствовало лучшему восприятию, а значит, и более эффективному усвоению теоретической информации. Далее экспертная группа определяла лучшие работы, подводились общие итоги работы.

На проведение конференции было отведено четыре академических часа (2 учебных занятия). Данный этап завершал теоретико-методическую подготовку студенток I курса ЭГ по дисциплине «Физическая культура».

Таким образом, процесс овладения интеллектуальным компонентом общего физкультурного образования предусматривает решение следующих задач: усвоение системы физкультурных знаний, освоение методов поиска и использования нужной информации, формирование осознанного стремления к оптимизации собственных физических кондиций. Необходимое условие для реализации педагогической технологии формирования общего физкультурного образования студентов – конструктивное педагогическое взаимодействие между преподавателем и студентом в форме диалога. При этом важно, чтобы любое педагогическое нововведение в области физической культуры способствовало повышению популярности данной учебной дисциплины среди учащихся и студентов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кошман, М. Г. Дидактические игры как средство формирования гностических умений у студентов физкультурных вузов / М. Г. Кошман. – Гомель : УО «ГГУ им. Ф. Скорины», 2004. – 262 с.
2. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад; редкол. : М. М. Безруких [и др.]. – М. : Большая Российская энцикл., 2002. – 528 с.
3. Педагогика: теории, системы, технологии : учебник для студ. высш. и сред. учеб. заведений / С. А. Смирнов [и др.]; под ред. С. А. Смирнова. – М. : Изд. центр «Академия», 2007. – 512 с.
4. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб: Питер Ком, 1999. – 720 с.