

Е. П. ВРУБЛЕВСКИЙ, Г. И. НАРСКИН, С. В. СЕВДАЛЕВ
Факультет физической культуры,
кафедра теории и методики физической культуры

ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ СРЕДСТВ В СИСТЕМЕ ФИЗКУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Анализ состояния вопросов информатизации образования в вузах, готовящих специалистов по физической культуре и спорту, показывает, что в настоящее время назрела острая потребность в создании электронных учебно-методических средств по всем дисциплинам основных образовательных программ и соответствующего дополнительного профессионального образования [1, с. 8]. Проблемы создания и использования информационно-методического обеспечения образовательного процесса касаются, с одной стороны, технологического аспекта формирования электронных учебных средств, использования сети в образовательных целях, а с другой – дидактических вопросов, связанных с практической самостоятельной деятельностью учащихся [2, с. 34].

В учебном процессе факультетов физической культуры дистанционные образовательные технологии применяются пока в ограниченном объеме, преимущественно в рамках изучения гуманитарных, социально-экономических, естественно-научных и общепрофессиональных дисциплин. Результаты собственных исследований

свидетельствуют о недостаточной эффективности сложившейся методики обучения специальным дисциплинам, в первую очередь, студентов-заочников, обусловленной смещением акцента самостоятельной работы студентов в сторону теоретической подготовки, ограниченным временем педагогического контакта между преподавателем и студентами, отсутствием текущего контроля в межсессионный период.

Электронные учебно-методические средства по спортивно-педагогическим дисциплинам должны включать в себя:

- лекции-визуализации;
- электронный практический курс дисциплины;
- электронное учебно-методическое пособие, выполненное в виде Web-страниц;
- тесты.

Технология создания электронных учебно-методических средств и внедрения их в учебный процесс объединяет следующие мероприятия:

- подготовку учебного материала дисциплины в электронном виде (тексты, графические изображения, видео);
- выбор типа проектируемого электронного продукта (лекция, учебное пособие и т. д.);
- выбор технологической основы, доступной для массового изучения и перспективной для дальнейшего размещения разработанных материалов в локальной или глобальной сети (презентация Ms Power Point, Web-страницы);
- разработку электронного средства в соответствии с этапами: планирование, информационное наполнение, программная реализация, тестирование, эксплуатация, сопровождение и отладка;
- подготовку при необходимости методических указаний или раздаточного материала для пользователей в печатном виде;
- организацию учебного процесса с использованием информационных технологий средствами созданного электронного учебного обеспечения.

Использование профессионально ориентированной методики проведения лекций-визуализаций по дисциплине «Теория и методика физического воспитания» показало, что наиболее значимые результаты были достигнуты в качестве (на 12%) и прочности знаний (на 16%). Коэффициент эффективности экспериментальной методики составил $K_{эф} = 1,13$ в первичном контроле и $K_{эф} = 1,15$ в повторном. Позитивное отношение студентов к применению средств визуализации в лекциях выразилось в том, что значительная часть обучающихся обратилась с просьбой получить запись лекций на CD-дисках.

Технология создания как Web-страниц, так и презентации, состоящей из слайдов, позволяет, помимо теоретического материала и статических изображений (рисунков, кинограмм), использовать видеоматериалы, звуковое сопровождение, нелинейную структуру с наличием гиперссылок, что реализует логику образовательного процесса по спортивно-педагогическим дисциплинам, обеспечивает активизацию субъектной позиции студента в самостоятельной и педагогически регулируемой образовательной деятельности. Результаты констатирующего эксперимента выявили, что использование электронных учебно-методических средств по спортивно-педагогическим дисциплинам позволяет качественно улучшить теоретическую подготовку студентов специализирующихся по физическому воспитанию.

В ходе исследования информационной грамотности и заинтересованности студентов в обучающих программах выявлено, что на 1-м курсе дневного отделения уже более 68% относят себя к уверенным пользователям персонального компьютера, что дает основание привлекать обучаемых к выполнению проектов по созданию мини-программ электронного учебно-методического обеспечения (например, в рамках элективного курса), в процессе научно-исследовательской работы, при выполнении курсовой и, в дальнейшем, дипломной работы.

Из причин, по которым студенты могли бы использовать обучающие программы, большая часть респондентов отдала предпочтение возможности ускорить выполнение требований по предмету – 76%, на втором месте – отсутствие необходимости поиска литературы по дисциплине – 55% и 28% студентов отметили возможность повторного просмотра и прослушивания материала.

Следует подчеркнуть, что в процессе подготовки электронных материалов по дисциплинам, связанным с двигательными функциями, требуется обработка графической и видеоинформации, что гораздо сложнее, чем работа с текстом и таблицами. При этом дополнительные требования предъявляются как к ресурсам компьютерного обеспечения, так и к компетентности преподавателя в области информационных технологий.

Разработанные и экспериментально обоснованные электронные учебно-методические средства позволяют обеспечить успешное формирование эффективной образовательной среды кафедры по информационно-дидактическим и коммуникативно-деятельностным критериям, что в целом интенсифицирует и рационализирует процесс подготовки специалистов в системе физкультурного образования.

Литература

1 Иванова, Н. Ю. Методическое проектирование дистанционных учебных курсов в вузах физической культуры / Н. Ю. Иванова // Культура физическая и здоровье. – 2007. – № 3 (13). – С. 8–12.

2 Каткова, Т. В. Перспективы использования компьютерных технологий в учебном процессе вузов физической культуры / Т. В. Каткова // Теория и практика физической культуры. – 2006. – № 12. – С. 33–35.