

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «SEIF-CONTROL» КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ САМОКОНТРОЛЮ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОГО МЕДИЦИНСКОГО ОТДЕЛЕНИЯ

Устойчивая тенденция ухудшения состояния здоровья подрастающего поколения заставляет задуматься о его сохранении и укреплении. Для формирования целевой установки студентов на ведение здорового образа жизни и мотивационно-ценностного отношения молодежи к систематическому проведению самоконтроля за физическим состоянием организма необходимо модернизировать процесс образования: перейти от традиционных методов обучения (репродуктивного типа) к активным методам обучения (развивающего типа) [1, 2].

Процесс модернизации образования ориентирует педагогическое сообщество на конструирование эффективных способов получения новых знаний, требует принципиально новых подходов к организации учебной деятельности студентов. Такие преобразования в области науки связаны с применением постановления об утверждении экспериментальной и инновационной деятельности в учреждениях образования Республики Беларусь [3].

Компьютерные технологии быстрыми темпами внедряются в образовательный процесс и определяют некоторые направления: универсальные текстовые редакторы, средства телекоммуникаций, мультимедийные информационные, обучающие и контролирующие программы. Использование компьютеров в учебном процессе получило широкое распространение – от тестирования студентов и учета личностных особенностей до игры. В образовательном процессе компьютер выступает как объект изучения и как средство обучения [4].

Компьютерные средства учебного назначения имеют большое развивающее значение. В литературе имеются данные, указывающие на то, что применение компьютерных средств обучения в учебном процессе создает эмоциональный настрой студентов, вызывает интерес

к изучаемому термину или понятию, повышает внимание [5, 6].

В данном контексте важнейшей задачей современного образования является рационализация интеллектуальной деятельности, позволяющая радикально повысить эффективность и качество образования за счет создания активной среды.

Игровой метод является одним из методов активного обучения, его эффективность проявляется не только в процессе восприятия теоретической информации, но и в организации деятельности студентов [7]. По мнению Д.Б. Эльконина, игра является социальной по своей природе и спроецирована на отражение мира. Игру можно рассматривать как «арифметику социальных отношений», как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания мира [8].

Сочетание методов активного обучения и компьютерных средств учебного назначения (компьютерных игр) позволит рассматривать процесс обучения как исследовательский подход, поскольку студент сам выбирает стратегию поведения, пытается выяснить, что произойдет в результате его действий, основываясь на своих знаниях, делает заключение о значимости полученных данных. Следовательно, этим обеспечивается более активный режим обучения.

Цель исследования: повысить эффективность учебного процесса по физическому воспитанию студентов специального медицинского отделения (СМО), используя компьютерную игру «Self-control».

Для реализации поставленной цели определены **задачи исследования:**

1. Разработать методику обучения самоконтролю студентов СМО с применением

компьютерного средства учебного назначения (игры «Self-control»).

2. Изучить отношение студенческой молодежи к компьютерному средству обучения самоконтролю за физическим состоянием организма (игре «Self-control»).

Методы и организация исследования. Педагогическое исследование базируется на концептуальной основе развивающего обучения Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова [8, 9]. Учебный процесс представляет собой объектно-субъектное информационное воздействие, при котором студент получает материал в готовом предметно-наглядном содержании, а новые обобщенные понятия формируются на ассоциативных отношениях.

Обучение строится на принципах осознанности, наглядности и роли упражнений, а основной путь улучшения процесса обучения – усовершенствование методики обучения. Основная функция предметно-практической деятельности студентов заключается в развитии способностей к обучению и формированию теоретического отношения к действительности.

Целью образовательного процесса является формирование студента как субъекта учебной деятельности. А так как все компоненты (потребность и мотивы, учебные задачи и их реализация в учебной деятельности, контроль и оценка) в структуре учебной деятельности взаимосвязаны, следовательно, без умения осуществлять самооценку и самоконтроль выполняемых действий сформировать субъект невозможно. Д.Б. Эльконин отмечает: «Если ... полноценно усвоить действия контроля и оценки своих достижений, то дальнейшее формирование учебной деятельности будет происходить без особого труда» [8]. Вместе с тем анализ традиционной системы обучения показывает, что самоконтроль целенаправленно не формируется, функции контроля и анализа физического состояния студентов осуществляются преподавателем. Это негативно сказывается на общих результатах обучения, на формировании личностных качеств и жизненной позиции студентов.

Умение контролировать свое физическое состояние – одно из проявлений самостоятельности. Формирование умений и навыков самоконтроля за физическим состоянием организма является одним из условий повышения эффективности обучения, прочности и сознательности усвоения студентами знаний.

Для экспериментального обоснования эффективности разработанной методики в УО «МГУ им. А.А. Кулешова» было проведено педагогическое исследование, в котором приняли участие 94 студента СМО факультета иностранных языков.

Изучение отношения студенческой молодежи к компьютерному средству учебного назначения (игре «Self-control») осуществлялось при помощи экспресс-анкеты.

Концептуальные положения компьютерной игры «Self-control»:

1) игра является целевым ориентиром в обучении, направлена на личностно-ориентированное развитие студентов;

2) игра определяется свободой выбора, свободой участия, созданием равных возможностей в развитии и саморазвитии;

3) через игровую форму обучения у студентов развивается устойчивый познавательный интерес к самостоятельному выполнению контроля за физическим состоянием организма.

Предложенный экспериментальный проект направлен на опытную проверку и оценку знаний, умений и навыков студентов по выполнению самоконтроля. Для разработки учебной компьютерной игры использовали принципиальную схему функциональной системы игры по В.П. Беспалько [6].

Компьютерная игра «Self-control» представляет собой компьютерный вариант настольной игры «Пасьянс», реализованный в виде компьютерной программы. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения», сопряжена с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной [10].

С помощью компьютерной игры «Self-control» можно не только сообщить учащимся определенную информацию и научить действовать в наиболее часто встречающихся ситуациях, но и сформировать определенное эмоциональное отношение обучаемых к материалу изучения, повысить заинтересованность в глубоком или самостоятельном изучению предмета.

Механизм действия игры «Self-control» состоит из следующих этапов:

1. *Этап подготовки.* Начинается с ознакомления со сценарием игры, учебной целью занятия, описанием изучаемой проблемы, обоснованием поставленной задачи, планом игры «Self-

control», общим описанием процедуры игры и ее содержания. Определяется режим работы, выдается пакет материалов, инструкций, правил, установок. При необходимости студенты обращаются за консультацией к преподавателю.

2. *Этап проведения.* Это процесс игры. Игра заключается в оптимальном укладывании карточек с характеристиками признаков утомления в предложенную таблицу. Карточки можно перемещать вправо, влево, вверх, вниз и передвигать по часовой стрелке. Игра «Self-control» предлагает студенту определенный блок информации, управляет процессом обучения, оценивает ответ студента. По окончании игры студенту представляется результат о выполненной работе. Если таблица заполнена не правильно, игроку предлагается выполнить задание еще раз.

Для прохождения игры студент должен обладать:

- 1) теоретическими знаниями по самоконтролю за физическим состоянием организма;
- 2) приемами логического рассуждения о правильном расположении карточек в таблице;

3) моторными навыками владения клавиатурой (классический вариант управления – четыре стрелки «вверх», «вниз», «вправо», «влево») или «мышью»;

4) навыками анализа и синтеза своих действий, а так же хорошей памятью, необходимой для запоминания ходов.

Занятия с использованием компьютерных игр проводятся два раза в семестр. До начала компьютерной игры студентам предлагается теоретический материал, мультимедийная лекция из курса «Самоконтроль студента» (10–15 минут), и в целях закрепления пройденного материала – компьютерная игра «Self-control» (30 минут).

На рис. 1 представлена структурная схема функционирования методики обучения самоконтролю студентов СМО, где основным ядром, раскрывающим содержание основ самоконтроля, является информационное обеспечение, реализуемое в ходе учебного процесса в виде мультимедийных лекций по теме «Самоконтроль студента» и практических занятий с применением компьютерного средства учебного назначения – игры «Self-control».

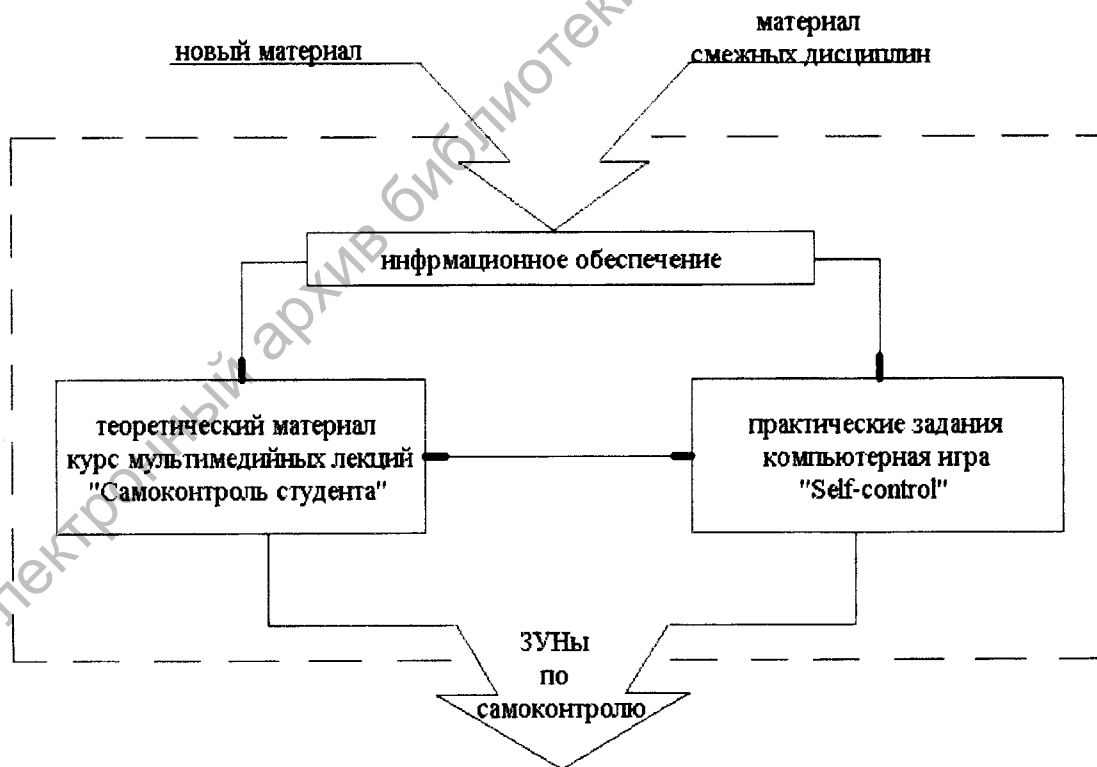


Рисунок 1 - Структурная схема методики обучения самоконтролю студентов СМО

3. *Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.* По результатам игры преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки и подводит окончательный итог занятию.

Результаты исследования. Анализ отношения студентов к организации занятий с использованием компьютерного средства учебного назначения (игры «Self-control») позволил распределить респондентов в зависимости от ответов на вопросы экспресс-анкеты на три группы:

- 1 группа – студенты, не проявившие познавательную активность и отрицательно относящиеся к компьютерным средствам обучения (6,4 % респондентов);
- 2 группа – студенты с низкой познавательной активностью, менее заинтересованные во внедрении компьютерных средств обучения в учебный процесс по физическому воспитанию (17,0 % респондентов);
- 3 группа – студенты, проявившие оптимальную познавательную активность и положительно относящиеся к компьютерным средствам обучения (76,6 % респондентов).

Однако анализ ответов на вопрос о возникновении трудностей, связанных с применением компьютерного средства учебного назначения (игры «Self-control»), показал, что у большинства студентов (87,2 %) недостаточно знаний и умений для осуществления данного рода деятельности. Если проследить за ответами на вопрос о необходимости использования компьютерных средств, можно отметить: 90,4 % респондентов считают, что применение компьютерной игры «Self-control» в процессе физического воспитания существенно помогает овладеть знаниями, умениями и навыками по самоконтролю за физическим состоянием организма, и 95,7 % респондентов указывают на необходимость использования компьютерных средств учебного назначения в образовательном процессе.

Заключение. Реализация экспериментальных проектов является одним из механизмов постоянного обновления национальной системы образования, повышения эффективности ее деятельности и улучшения качества обучения студентов.

Внедрение компьютерной игры «Self-control» позволит повысить эффективность учебного процесса по физическому воспитанию:

- компьютерная игра «Self-control» расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет качественно изменить контроль за деятельностью студентов, обеспечивая гибкость управления процессом обучения;
- компьютерная игра «Self-control» позитивно отражается на мотивации обучения, дает положительный эмоциональный настрой на занятиях;

- компьютерная игра способствует общему интеллектуальному развитию, формирует у студентов логику мышления, способности мысленно соотносить свои действия по выполнению самоконтроля с создавшимися ситуациями в компьютерной игре;

- компьютерная игра «Self-control» способствует повышению уровня знаний, умений и навыков у студентов по самоконтролю за физическим состоянием организма;

- игра активизирует внимание студентов к своему здоровью, ориентирует на систематическое проведение самоконтроля за физическим состоянием организма.

ЛИТЕРАТУРА

1. Старовойтова, Т.Е. Состояние здоровья студентов 1 курса МГУ им. А.А. Кулешова по данным медицинского осмотра / Т.Е. Старовойтова, И.В. Старовойтов // *Материалы междунар. науч.-практ. конф. «Физическая культура, спорт, здоровый образ жизни в XXI веке»*, Могилев, 9–10 декабря 2004 г. – Могилев: МГУ им. А.А. Кулешова, 2004. – С. 120–122.
2. Коледа, В.А. Основные направления и задачи научных исследований по здоровьесбережению в образовательном процессе / В.А. Коледа, Ю.Г. Федоров, В.И. Ярмолинский; редкол.: Е.И. Пономарева (гл. ред.) [и др.] // *Мониторинг качества педагогического образования: теоретико-методические основы и пути решения: материалы междунар. науч.-практ. конф.*, г. Барановичи, 21–22 марта 2007 г. – Барановичи: РИО БарГУ, 2007. – С. 282–284.
3. Рожков, П.А. Нормативно-правовое и программно-методическое обеспечение сферы физической культуры и спорта / авт.-сост. П.А. Рожков [и др.]. – М.: Сов. спорт, 2004. – 1275 с.
4. Гершунский, Б.С. Компьютеризация в сфере обучения: проблемы и перспективы / Б.С. Гершунский. – М.: Педагогика, 1987. – 264 с.
5. Машбиц, Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Е.И. Машбиц. – М.: Педагогика, 1988. – 192 с.
6. Беспалько, В.П. Программированное обучение (дидактические основы) / В.П. Беспалько. – М.: Высшая школа, 1970. – 300 с.
7. Вербицкий, А.А. Активное обучение высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
8. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 116 с.
9. Давыдов, В.В. Проблемы развивающего обучения: опыт, теория и экспериментальные исследования / В.В. Давыдов. – М.: Педагогика, 1986. – 180 с.
10. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // *Психологический журнал* – М., 1999. – № 1. – С. 86–102.

19.12.07