

## ROZWÓJ FIZYCZNEJ KULTURY I SPORTU W NOWOCZESNYCH UMOWACH

**Ахмаева И.В.**

*УО «МГУ им. А.А.Кулешова», г. Могилев, Беларусь*

### **СОВРЕМЕННЫЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ САМОКОНТРОЛЮ ЗА ФИЗИЧЕСКИМ СОСТОЯНИЕМ ОРГАНИЗМА**

В настоящее время во многих исследованиях раскрываются перспективы применения новых методов обучения, одним из которых является программированное обучение. Программированное обучение – это относительно самостоятельное и индивидуальное усвоение знаний и умений по обучающей программе, с помощью специальных средств [1].

Одним из ценных методов стимулирования интереса студентов к учению можно назвать игровой метод. Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий.

Для повышения эффективности учебного процесса по физическому воспитанию в УО «МГУ им. А.А.Кулешова» используются современные средства обучения - нероловые компьютерные игры обучающего характера. Игры направлены на формирование знаний, умений и навыков по основам проведения самоконтроля за физическим состоянием организма. Основанием для создания этого типа игр явилось то, что играющие не принимают на себя роль компьютерного персонажа, а, следовательно, механизмы формирования зависимости и влияния игр на личность человека менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» или набирания очков, сопряжена с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной.

Игры представляют разного рода головоломки, компьютерные варианты различных настольных игр, реализованные в виде компьютерных программ (рисунок 1).

Игры предъявляют определенный блок информации студенту, управляют процессом обучения, оценивая ответ студента. При правильно выполненном задании студенту предъявляется новая порция информации, а при неправильном он возвращается к предыдущей порции.

Занятия с использованием компьютерных игр проводятся два раза в семестр, они подкрепляются теоретическим материалом: до начала компьютерной игры студентам предлагается мультимедийная лекция по основам проведения самоконтроля (10-15 минут), и в целях закрепления пройденного материала - компьютерная игра (30 минут).

1. Заполните таблицу так, чтобы каждый признак субъективных ощущений соответствовал степени утомления.

Признак	Небольшое (слабое) утомление	Значительное утомление (среднее) утомление	Резкое утомление (сильное) утомление
Скорость темпа мышления			
Внимательность			
Активность			
Длительность			
Объем информации			

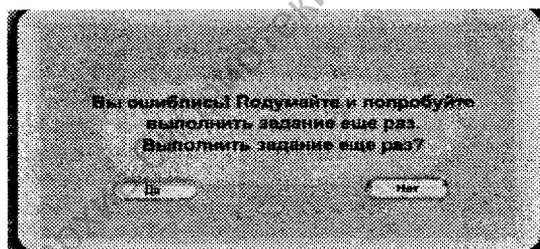


Рисунок 1. Компьютерная игра

С целью экспериментального обоснования эффективности разработанной методики было проведено педагогическое исследование, в котором приняли участие студенты (94 респондента) специального медицинского отделения факультета иностранных языков, экспериментальные группы формировались путем случайной выборки и были относительно однородны по уровню теоретической подготовленности ( $p < 0,05$ ).

Анализируя исходный уровень теоретической подготовленности студентов можно сказать что, подавляющее большинство испытуемых (61%) имело средний уровень знаний, а у 39% респондентов уровень знаний удовлетворительный. Однако после применения инновационного средства обучения (компьютерных игр) наблюдаются положительные динамические изменения. При по-

вторном тестировании у студентов количество правильных ответов в процентном соотношении увеличилось в среднем на 19,5 % - что позволяет утверждать об эффективности применяемого современного средства обучения.

Физическое воспитание ставит перед собой задачу не только сообщить учащимся определенную информацию и научить действовать в определенных, наиболее часто встречающихся ситуациях, но и сформировать определенное эмоциональное отношение обучаемых к материалу изучения, привить заинтересованность к углубленному или самостоятельному изучению предмета. Эта заинтересованность является одной из форм проявления повышения познавательной активности студентов. Таким образом, повышение познавательной активности на занятиях по физическому воспитанию представляет собой положительную во всех отношениях тенденцию. Внедрение же в повседневную практику дидактических игр с использованием компьютера активно способствует этому.

Компьютерная игра дает возможность студенту работать в своем темпе, дифференцировать учебное содержание и сделать его личностно-ориентировочным, существенно видоизменяет самостоятельную учебную работу студентов, повышая ее эффективность.

Электронный архив библиотеки МГУ имени М.В.Ломоносова