

Н.В. Попова

## ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ И ПРАКТИЧЕСКИЙ ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ МОТИВАЦИОННО-ЦЕННОСТНОГО ОТНОШЕНИЯ СТУДЕНТОВ К УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»

Представленный в статье материал – это теоретический анализ и практический опыт использования активных методов обучения в процессе формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к учебной дисциплине «Физическая культура». В статье рассматривается проблема формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к учебной дисциплине «Физическая культура». Принципиальным отличием авторского подхода является то, что целесообразно в теоретический курс «Физическая культура» вузов включать методы активного и проблемного обучения для формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к данной дисциплине. Раскрываются варианты применения деловой и имитационно-моделирующих игр, в которых студенты совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия в процессе изучения теоретического курса «Физическая культура». В работе отмечено, что активные методы обучения эффективны для закрепления знаний, умений и навыков, творческого осмысления студентами в процессе изучения теоретического курса «Физическая культура».

*Ключевые слова:* активные методы обучения, дидактическая игра, деловая игра, имитационно-моделирующая игра, мотивация.

N.V. Popova

## THEORETICAL AND PRACTICAL EXPERIENCE OF USE OF ACTIVE METHODS OF TRAINING IN THE COURSE OF FORMATION OF THE MOTIVATIONAL AND VALUABLE RELATION OF STUDENTS TO THE SUBJECT MATTER «PHYSICAL CULTURE»

The material presented in article is a theoretical analysis and practical experience of use of active methods of training in the course of formation of the motivational and valuable relation of students to a subject matter «Physical culture». In article the problem of formation of the motivational and valuable relation of students to a subject matter «Physical culture» is considered. Fundamental difference of author's approach is that is expedient in the theoretical course «Physical culture» of higher education institutions, to include methods of active and problem training for formation of the motivational and valuable attitude of students towards this discipline. Options of application business and the imitating modeling games in which students in common analyze the course and results of game, a ratio of game (imitating) model and reality, and also the course of educational and game interaction in the course of studying of the theoretical course «Physical culture» reveal. In work it is noted that active methods of training are effective for fixing of knowledge, skills, creative judgment with students in the course of studying of a theoretical course «Physical culture».

*Key words:* active methods of training, didactic game, business game, imitating modeling game, motivation.

В современных условиях существует множество вариантов организации учебно-воспитательного процесса. Какие бы методы и технологии ни применялись, все они ориентированы на повышение эффективности вузовского обучения, на создание таких психолого-педагогических условий, в которых студент может занять активную

личностную позицию и в полной мере проявить себя как субъект учебной деятельности.

Значительное место в учебном процессе высшего учебного заведения должно отводиться активным методам обучения. Основным представителем активных методов обучения является игра. Игра представляет сложный социокультурный

феномен, которому посвящено множество философско-культурологических, психологических и педагогических исследований. Мы учитывали, что «...обучение по своей сути – целенаправленная деятельность, которую преподаватель по роду своей профессии призван организовывать, подчиняя ее заведомо поставленной цели, которая выходит за пределы игровых задач. Поэтому дидактическая игра – явление внутренне противоречивое» [1, с. 58].

Исследователи считают необходимым разграничивать в теоретическом плане (понимание) и в практическом отношении (конструирование и использование) игровую деятельность и целенаправленную игру. Игры с правилами подчинены достижению заранее намеченного игрового (все же не практического) результата. В дальнейшем, говоря об играх, мы будем обращаться именно к этому последнему понятию целенаправленной игры.

Определяя дидактические возможности различных учебных игр, мы опирались на следующие положения:

- в ходе учебной игры студенты овладевают опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности;

- учебная игра позволяет студентам самим решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями;

- учебные игры создают потенциально более высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную;

- учебные игры обеспечивают учебную среду, незамедлительно реагирующую на действия студентов;

- учебные игры позволяют «сжимать» время;

- учебные игры психологически привлекательны для студентов.

Комментируя педагогические возможности учебных игр, М.В. Кларин пишет: «Принятие решений в ходе игры влечет за собой последствия, с которыми учащимся неизбежно приходится считаться. Учебные игры безопасны для учащихся (в отличие от реальных ситуаций). После проведения учебных игр учащиеся больше обсуждают свою учебу с товарищами, учителями, начинают больше пользоваться библиотекой» [2, с. 122].

Теоретический анализ современного состояния проблемы формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к учебной дисциплине «Физическая культура», проведенный на основе социально-психологических, педагогических и специальных исследований, показал, что существует многообразие подходов и направлений в определении и решении этой проблемы. Раскрываются эти вопросы с позиции практических вопросов применения нетрадиционных физических упражнений на занятиях по физической культуре. Выявляются социально-педагогические проблемы формирования физической культуры студентов, значимость физической культуры и спорта в повышении работоспособности студентов в процессе учебной деятельности.

Принципиально важным для решения задач исследования представляется правильное понимание влияния мотивации на процесс формирования и развития личности. Научные данные показывают, что, с одной стороны, благодаря развитию мотивации, сознательному усвоению воспитательных требований, внутренней работе по перестройке потребностей, влечений, норм поведения происходит изменение отношений личности с действительностью. Вместе с тем в процессе формирования личности действует и другой процесс – изменение мотивации под влиянием сферы и условий деятельности.

В современных условиях существует множество вариантов организации учебного процесса. Все методы и технологии ориентированы на повышение эффективности обучения, на создание таких психолого-педагогических условий, в которых учащийся может занять активную личностную позицию и проявить себя в учебной деятельности.

Физическая культура является обязательной учебной дисциплиной и изучается студентами разных форм обучения в количестве 408 часов. Мы считаем целесообразным в теоретический курс «Физическая культура» вузов, включать методы активного и проблемного обучения для формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к данной дисциплине (таблица 1).

**Деловая игра «мозговой штурм (атака)» по теме  
«Основы здорового образа жизни студента. Роль физической культуры в обеспечении здоровья»**

Таблица 1

**Блок-схема проведения «мозгового штурма»**

Этап	Содержание	Время
I	<b>Организационный этап:</b> определение целей «мозгового штурма» (необходимо предельно четко поставить цель и ее формулировку записать в тетрадь); представление последовательной мыследеятельности; формирование групп по 5–7 человек; установление регламента; принятие правил	5 мин
II	<b>Этап индивидуальной работы:</b> каждый студент письменно на отдельных листочках формулирует как можно больше заданий для определения структуры ЗОЖ, не подписывая листочки и не подвергая идеи критике и обсуждению с товарищами	10 мин
III	<b>Этап групповой работы:</b> группа перечитывает все варианты заданий, исключая повторы и систематизируя остальные идеи следующим образом: 1) идеи ценные, «готовые к употреблению»; 2) идеи ценные, но плохо сформулированные; 3) бредовые идеи. Далее, объединяя ценные и «готовые к употреблению» идеи, дорабатывая плохо сформулированные варианты и анализируя «бредовые» идеи, студенты компонуют и формируют идеальные требования к составляющим ЗОЖ	15 мин
IV	<b>Этап коллективной работы:</b> оглашаются результаты работы каждой группы, проводится сравнение полученных вариантов заданий (выявление положительных и отрицательных сторон), подводятся итоги, полученные задания записываются в тетрадь	10 мин
V	<b>Аналитический этап:</b> обсуждение хода работы, рефлексия, заключительное слово преподавателя	5 мин

Дидактическая игра как средство обучения эффективна для закрепления знаний, умений и навыков, творческого осмысления изученного материала и применения полученных знаний в реальном жизненном контексте, формирования ценностных ориентаций. Сфера применения дидактической игры – от дошкольного образования до высшей школы.

В процессе изучения теоретического курса «Физическая культура» можно применять имитационно-моделирующие игры. В них наряду с ролевой позицией каждого студента действуют «правила» имитируемой реальности. Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат.

Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации и реальности. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному обсуждению, в котором студенты совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Рассмотрим этот тип игры на конкретном примере одного из занятий.

**Имитационно-моделирующая игра по теме «Профессионально-прикладная физическая подготовка студентов»**

*Тема занятия:* система физических упражнений для профилактики профессиональных заболеваний.

*Цель занятия:* разработать комплексы физических упражнений для профилактики профессиональных заболеваний.

*Методика работы* с использованием имитационно-моделирующей игры представлена в таблице 2.

Представленные выше педагогические технологии и методы обучения разнообразны по целевому назначению и степени сложности использования в процессе формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к учебной дисциплине «Физическая культура», но все они направлены на осуществление одной цели – подготовить грамотного специалиста.

Таблица 2

**Блок-схема имитационно-моделирующей игры  
«Система физических упражнений для профилактики профессиональных заболеваний»**

Этапы	Содержание этапов	Время
I	<p><b>Организационный этап:</b> определение целей игры; представление последовательности и методики проведения игровых процедур; формирование группы (7–8 чел.); распределение следующего комплекта ролей:</p> <p>«<b>Генератор идей</b>»: набрасывает перечень физических упражнений, направленных на компенсацию различных профессиональных заболеваний, не заботясь о том, чтобы они были систематизированы; чем более разнообразные упражнения он предложит, тем более полной будет система физических упражнений.</p> <p>«<b>Синтезатор идей</b>»: распределяет предложенные физические упражнения по группам профессиональных заболеваний.</p> <p>«<b>Регистратор идей</b>»: фиксирует наиболее значимую информацию о создаваемых комплексах физических упражнений.</p> <p>«<b>Визуализатор</b>»: готовит изображение физических упражнений, направленных на компенсацию различных профессиональных заболеваний, в конце занятия сдает изображение (в виде рисунка) преподавателю.</p> <p>«<b>Докладчик</b>»: берет на себя ответственность за предоставление информации о системе физических упражнений, направленных на компенсацию различных профессиональных заболеваний, всей аудитории.</p> <p>«<b>Лидер</b>»: организует деятельность группы, руководит действиями всех участников, несет персональную ответственность за степень достижения цели деятельности, принимает окончательное решение, когда участники не могут прийти к определенному мнению, отвечает за соблюдение регламента работы.</p> <p>«<b>Эксперт</b>»: принимает активное участие в работе группы, по окончании работы дает оценку полученному результату, процессу его достижения, выполнению ролей, степени участия каждого в создании системы упражнений, психологическому климату; установление регламента; принятие правил игры</p>	7 мин
II	<p><b>Этап групповой работы:</b> создание системы физических упражнений, направленных на компенсацию различных профессиональных заболеваний: подготовка изображения и доклада; внутригрупповое обсуждение созданной системы упражнений</p>	20 мин
III	<p><b>Этап коллективной работы:</b> представление группами созданной системы физических упражнений, направленных на компенсацию различных профессиональных заболеваний; анализ соотношения предложенных систем упражнений с особенностями и возможностями будущей или настоящей профессиональной деятельности; выявление положительных и отрицательных сторон созданных систем упражнений; полученные системы физических упражнений записываются, зарисовываются в тетрадь</p>	20 мин
IV	<p><b>Заключительный этап:</b> подведение итогов: анализ результатов игры экспертами, членами групп, преподавателями</p>	10 мин

### Библиографический список

1. Кларин, М. В. Игра в учебном процессе / М. В. Кларин // Советская педагогика. — 1985. — № 6. — С. 57–59.
2. Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. — Рига : НПЦ «Эксперимент», 1995. — 176 с.