

~~4575~~, 4588.46-Р

К 763

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОРДЕНА ЛЕНИНА
ИНСТИТУТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

На правах рукописи

КОШМАН Михаил Григорьевич

СИСТЕМА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ИНСТИТУЦИОННЫХ УМЕНИЙ У СТУДЕНТОВ ИНСТИТУТОВ ФИЗИЧЕСКОЙ
КУЛЬТУРЫ

ИЗ.00.04 – Теория и методика физического воспитания,
спортивной тренировки и оздоровительной
физической культуры

А в т о р е ф е р а т
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Москва – 1992

Работа выполнена в Государственном центральном ордена
Ленина институте физической культуры.

Научный руководитель – кандидат педагогических наук,
доцент ХОЗЯИНОВ Г.И.

Официальные оппоненты – доктор педагогических наук,
профессор ТОПЫШЕВ О.П.
– кандидат педагогических наук,
доцент ЧЕПИК В.Д.

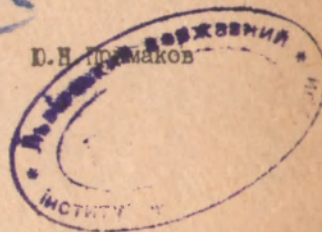
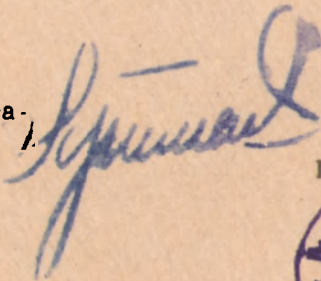
Ведущая организация – Академия физического воспитания и спор-
та Республики Беларусь.

Защита диссертации состоится "15" 12 199 2 г. в 10⁰⁰
час. на заседании специализированного совета К 046.01.01 в Госу-
дарственном центральном ордена Ленина институте физической культу-
ры по адресу: Москва, Сиреневый бульвар, 4.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Государст-
венного центрального ордена Ленина института физической культуры.

Автореферат разослан "13" 11 199 2 г.

Ученый секретарь
специализированного совета -
кандидат педагогических
наук, доцент



3-112/1

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность. Качественные изменения, происходящие в системе высшего физкультурного образования, затрагивают и такую сторону подготовки будущих специалистов как их общепедагогическая готовность к осуществлению профессиональной деятельности. Известно, что уровень педагогической подготовки студентов во многом зависит от овладения ими в процессе обучения в вузе определенными группами педагогических умений. Проблема формирования педагогических умений привлекала внимание многих исследователей (О.А.Абдуллина, Н.В.Кузьмина, Н.В.Кухарев, В.М.Корецкий, Г.И.Метельский, А.И.Парбаков и др.). В этих исследованиях показано, что среди всех групп умений, выделенных в настоящее время, особое место занимают гностические умения, так как они являются основой всех остальных. Изучению сущности гностических умений и путей их формирования в учебном процессе педвузов посвящены работы Е.К.Елмановой, С.И.Кудинова, Н.Н.Костихиной и др. Однако до настоящего времени проблеме определения сущности гностических умений и средств их формирования в учебном процессе ИФК нельзя считать полностью решенной. Как показывают многочисленные исследования, уровень сформированности данных умений у студентов-выпускников ИФК, молодых учителей физической культуры остается низким (Т.В.Корнеева, 1990 ; В.М.Корецкий, 1987 ; Т.Н.Чернышенко, 1989 и др.).

Анализ литературы показал, что эффективного формирования гностических умений в учебном процессе физкультурных вузов можно достигнуть за счет совершенствования системы методов и средств обучения. Особую актуальность в связи с этим приобретает изучение возможностей применения на учебных занятиях по психолого-педагогическим дисциплинам в ИФК методов активного обучения, в частнос-

ти, дидактических игр. Совершенствованию различных аспектов профессионально-педагогической подготовки будущих педагогов в учебном процессе ИФК посвящены работы С.Д.Неверковича, Г.И.Хозяинова, Н.В.Киршевой, М.С.Алексеевко, Е.В.Кузьмичевой, О.Б.Малкова и др. Вместе с тем, анализ теоретической и методической литературы показывает, что проблема использования дидактических игр для формирования педагогических умений в учебном процессе ИФК является малоисследованной. До сих пор не была исследована проблема использования дидактических игр как средства формирования гностических умений у студентов ИФК.

Исходя из сказанного, проблема данного исследования определяется существующим противоречием между необходимостью будущим педагогам владеть гностическими умениями и недостаточным решением проблемы эффективного формирования их в процессе обучения в ИФК.

Данное исследование проводилось в рамках третьего направления Сводного плана НИР по проблеме 3.1.4. "Разработка дидактических основ применения активных методов обучения и средств формирования профессионально-педагогических знаний, умений и навыков у студентов ИФК".

Гипотеза исследования. Предполагалось, что применение системы дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам позволит осуществить эффективное формирование гностических умений у студентов ИФК.

Объектом исследования является учебно-познавательная деятельность студентов ИФК.

Предмет исследования. Процесс формирования гностических умений у студентов ИФК посредством дидактических игр.

Цель работы. Разработать систему дидактических игр по пси-

психолого-педагогическим дисциплинам для формирования гностических умений у студентов ИФК и определить эффективность ее применения.

Для достижения поставленной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

1. Выявить основные группы гностических умений в деятельности учителя физической культуры и определить их состав в каждой группе.

2. Разработать систему дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам, ориентированную на формирование гностических умений у будущих педагогов.

3. Определить эффективность применения системы дидактических игр в учебном процессе ИФК как средства формирования гностических умений.

Методы исследования: анализ литературных источников, изучение документов, изучение и обобщение педагогического опыта, педагогическое наблюдение, контент-анализ, анкетирование, педагогическое тестирование, метод экспертных оценок, педагогический эксперимент, математико-статистические методы.

Организация исследования. Исследование проводилось с 1989 по 1992 г. на базе ГПОЛИФК в несколько этапов.

I этап (1989-1990 гг.) - изучение состояния вопроса по данным психолого-педагогической литературы и педагогической практики. Определение основных групп гностических умений в деятельности учителя физической культуры.

II этап (1990-1991 гг.) - разработка методики организации и проведения дидактических игр. Конструирование системы дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам и спецкурса "Познавательные-педагогические умения". Апробация созданных педагогических средств, а также инструментария исследования. Прове-

дение констатирующего эксперимента.

III этап (декабрь 1991 г. – май 1992 г.) – экспериментальная проверка разработанной системы дидактических игр (формирующий эксперимент) и анализ полученных результатов.

Научная новизна работы заключается в том, что:

- выявлены основные группы гностических умений, определен их операциональный состав в каждой группе;
- разработан комплекс педагогических тестов, позволяющих выявить уровень сформированности гностических умений у студентов ИФК;
- определены теоретико-методические основы конструирования и проведения дидактических игр, нацеленных на формирование гностических умений;
- разработана система дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам, позволяющая совершенствовать процесс формирования данных умений у студентов ИФК;
- предложена новая технология спецкурса для студентов-заочников.

Теоретическая значимость исследования заключается в обосновании целесообразности и эффективности применения дидактических игр в учебном процессе ИФК, направленных на формирование гностических умений у будущих педагогов.

Практическая значимость работы определяется разработкой и внедрением системы дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам в учебный процесс ИФК как эффективного средства совершенствования процесса формирования гностических умений у будущих педагогов. Перечень умений, определенный в ходе исследования, может быть использован в качестве составной части квалификационной характеристики учителя физической культуры. К внедрению в

учебный процесс ИФК может быть рекомендован разработанный и апробированный спецкурс "Познавательные-педагогические умения", построенный на основе системы дидактических игр и проводимый в форме сквозной дидактической игры.

На защиту выносятся следующие положения:

- основные группы гностических умений, обеспечивающие готовность студентов ИФК к самостоятельной профессиональной деятельности;
- система дидактических игр, направленная на совершенствование процесса формирования гностических умений у студентов ИФК;
- опыт применения системы дидактических игр как средства формирования гностических умений у студентов ИФК.

Структура и объем работы. Диссертация состоит из введения, четырех глав, выводов, списка использованной литературы и приложений. Материал изложен на 220 страницах машинописного текста, включая 14 таблиц и 5 рисунков. Список литературы содержит 200 источников, из них 19 - на иностранных языках.

СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Гностические умения в составе профессиональной деятельности учителя физической культуры

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что существуют различные подходы к определению основных групп гностических умений в деятельности учителя вообще, а также в деятельности учителя физической культуры, в частности. Однако до настоящего времени еще не выявлены основные группы гностических умений учителя физической культуры, позволяющие ему качественно организовать процесс обучения учащихся.

По нашему мнению, это связано с тем, что авторы не приводят основания, по которому данные группы умений можно было бы выде-

лить, а отсюда и эклектизм при их определении. Если проанализировать все выделенные группы гностических умений и определить их назначение в гностической деятельности учителя, то оказывается, что все они связаны с изучением того или иного компонента дидактической системы. Следовательно, основанием для определения основных групп данных умений в деятельности педагога являются компоненты дидактической системы, функционирование которой он обеспечивает. Таким образом, раскрывая сущность дидактической системы, ее компонентный состав, мы и определим те группы гностических умений, которые необходимы педагогам для компетентного осуществления своей педагогической деятельности.

При раскрытии сущности компонентного состава дидактической системы мы придерживаемся взглядов по этому вопросу Г.И.Хозяинова.

Рассматривая обучение как функциональную дидактическую систему, Г.И.Хозяинов выделяет в ней следующие компоненты: преподаватель и его деятельность, учащийся и его деятельность, содержание образования, методы обучения, формы организации обучения, средства обучения, методы стимулирования и мотивации личности учащихся в процессе обучения, цель и результат. Цель и результат являются системообразующими факторами. Такие компоненты, как преподаватель и его деятельность, учащийся и его деятельность, содержание образования, имеют первичный характер (без них учебный процесс невозможен), а все остальные – вторичный (они вовлекаются в учебный процесс выборочно). Педагог играет главную роль в организации обучения, связывая, объединяя все составляющие в систему, сориентированную на достижение определенной цели.

Таким образом, гностическая деятельность педагога должна быть направлена на изучение прежде всего основных компонентов ди-

дактической системы (преподаватель и его деятельность, учащийся и его деятельность, содержание образования). Исходя из всего вышеизложенного, нами были определены основные группы гностических умений учителя физической культуры, которые составили шесть групп взаимосвязанных умений, владение которыми позволит педагогу решать дидактические задачи при организации процесса обучения.

К основным группам гностических умений относятся умения по изучению и анализу: личности учащегося, деятельности учащегося, личности педагога, деятельности педагога, содержания образования, педагогического опыта. Группу умений по анализу педагогического опыта мы включили потому, что они играют интегрирующую роль по отношению к предыдущим умениям. Мы считаем, что без данных умений педагог не сможет достичь высокого уровня педагогического мастерства.

Состав гностических умений в группах был определен, исходя из анализа психолого-педагогической литературы и профессиональной деятельности учителей физической культуры высокого уровня педагогического мастерства.

Теоретико-методические основы конструирования
и проведения дидактических игр, направленных
на формирование гностических умений у студен-
тов ИФК

В настоящее время дидактические игры (ДИ) получили довольно широкое распространение в различных педагогических системах, однако до сих пор еще нет единого мнения среди ученых и практиков по вопросу об теоретико-методических основах их организации и

проведения. Для того, чтобы дидактические игры были эффективным педагогическим средством по формированию педагогических умений у будущих педагогов, необходимо опираться на конкретную классификацию этих игр, учитывать психолого-педагогические принципы их конструирования и проведения. Успех ДИ во многом обусловлен степенью организации преподавателем коллективной мыследеятельности участников игры.

Весь процесс работы над ДИ целесообразно разделить на три стадии: первая – разработка (конструирование) ДИ; вторая – проведение ДИ; третья – анализ ДИ.

При разработке ДИ по формированию гностических умений у студентов ИЖК необходимо определить замысел и тему игры, определить цели и задачи игры, выявить ее предмет, разработать ролевую структуру, написать сценарий, определить основные правила, разработать систему оценивания результатов, а также определить техническое и методическое ее обеспечение.

В проведении ДИ мы выделяем следующие этапы: подготовительный, введение в игру, собственно игровой этап, заключительный. Последовательность этапов и содержание деятельности участников игры в них представлены в таблице 1.

Заключительной стадией работы над ДИ является анализ игры. Он проводится преподавателем после ее использования в учебном процессе. На этом этапе определяется эффективность ДИ, ее значение в рамках курса обучения, а также дается ее описание.

Таким образом, разработанная методика послужила основой для конструирования системы дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам.

Таблица I

Этапы проведения дидактических игр

№ этапа	Название этапа	Содержание деятельности участников игры на этапе
1	2	3
1	Подготовительный	- подготовка преподавателя к игре - подготовка и самоподготовка студентов к игре - подготовка технического и методического обеспечения игры - определение готовности студентов к игре - предварительное формирование игровых групп
2	Введение в игру	- ознакомление участников игры с темой - предъявление информации преподавателем - проведение установки на игру - предъявление сценария и правил игры - формирование игровых групп, распределение игровых ролей - выдача задания на игру - обеспечение техническими и методическими материалами
3	Собственно игровой этап	- обсуждение полученного задания в игровых группах - консультации лидеров у ведущего игры - выполнение игровых ролей участниками игры - коммуникативные взаимодействия игроков в группе - организация КМД в игровой группе лидером - обсуждение частных вариантов решения задания - принятие оптимального решения по заданию - подготовка докладов, наглядности и выступление докладчиков - межгрупповая дискуссия участников игры

Продолжение таблицы I

I	!	2	!	3
4	Заключительный	- рефлексия участников игры - рефлексия ведущего - определение лучшей игровой группы - подведение итогов игры ведущим		

Система дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам

Основной способ построения системы дидактических игр (СДИ) по психолого-педагогическим дисциплинам заключался в следующем: во-первых, в каждой ДИ должно быть обеспечено взаимодействие компонентов дидактической системы; во-вторых, каждая ДИ, входящая в систему, должна приносить свой вклад в достижение полезного результата, на который сориентирована вся система.

Формирование СДИ подчинено получению определенного полезного результата, выражающегося в сформированности у студентов ИФК определенных групп гностических умений.

Разработанная система дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам состоит из различных типов игр, которые определяются:

- характером имитируемой гностической деятельности в игре;
- степенью сложности самой игры.

Исходя из этого были разработаны три типа дидактических игр:

- фрагментарные;
- целостно-тематические;
- комплексные дидактические игры.

Данная система представляет собой совокупность различных типов дидактических игр, различающихся между собой по содержанию и

форме воздействия на обучающихся, и ориентирует на формирование у них определенных гностических умений. Различные типы игр вносят свой вклад в формирование тех или иных гностических умений, причем каждый последующий тип игр проводится с учетом и на основе предыдущего. Всего было разработано 11 дидактических игр. Из них 4 фрагментарных, 6 целостно-тематических, 1 комплексная дидактическая игра, которые проводились по педагогике, психологии и теории и методике физического воспитания. Разработанная СДИ по психолого-педагогическим дисциплинам представлена в таблице 2.

Таблица 2

Система дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам

Типы игр	Название ДИ	Классификационное определение	Учебная дисциплина
	2	3	4
Фрагментарные ДИ	Анализ литературы по физической культуре	Деятельно-ролевая, мини-игра, жестко запрограммированная	Теория и методика физического воспитания (ТимФВ) ТимФВ
	Физическая подготовка учащихся	Контрольно-диагностическая, мини-игра, жестко запрограммированная	
	Физическая подготовка педагога	Контрольно-диагностическая, мини-игра, жестко запрограммированная	ТимФВ
	Физическое развитие	Контрольно-диагностическая, мини-игра, жестко запрограммированная	ТимФВ
Целостно-тематические ДИ	Учащийся как личность	Диагностическая, малая, адаптивная	Педагогика
	Учебно-познавательная деятельность учащегося	Поисково-диагностическая, малая, адаптивная	Педагогика
	Личность педагога	Диагностическая, малая, адаптивная	Психология

Продолжение таблицы 2

1	!	2	!	3	!	4
		Деятельность педагога		Поисково-диагностическая, малая, адаптивная		Педагогика
		Содержание образования		Поисковая, малая, адаптивная		Педагогика
		Педагогический опыт		Поисковая, малая, адаптивная		Педагогика
Комплексные ДИ		Урок как дидактическая система		Деятельно-ролевая, малая (может быть вариант средней), адаптивная		Педагогика

Охарактеризуем кратко каждый тип дидактических игр.

Фрагментарные дидактические игры. В основе такой игры лежит одна педагогическая задача, связанная с возникшей проблемой в подготовке студентов к гностической деятельности. В этих дидактических играх моделируется определенный фрагмент гностической деятельности учителя физической культуры. Целевое назначение этих игр заключается в формировании у студентов одного или нескольких гностических умений, а также для приобретения студентами первоначального игрового опыта. Это наименее сложный тип дидактических игр.

Целостно-тематические дидактические игры. В основе данного типа игр лежит моделирование деятельности учителя физической культуры по анализу элементов дидактической системы и педагогического опыта. Участвуя в этих играх, студенты принимают решения, связанные с выполнением педагогом гностической деятельности в учебном процессе. Здесь же происходит конструирование студентами своих педагогических воздействий по совершенствованию процесса обучения учащихся. Данный тип игр проводится со студентами после изучения соответствующих тем по педагогике и психологии.

Следующим типом игр, входящих в данную систему, являются комплексные дидактические игры. Эти игры являются своеобразным сочетанием двух вышеназванных типов игр. В них происходит моделирование гностической деятельности учителя физической культуры по организации процесса обучения учащихся. В этих играх студенты решают педагогические задачи различной степени сложности. Комплексные дидактические игры проводятся после изучения какого-либо раздела учебной дисциплины. Это позволяет с их помощью сформировать у студентов системное представление об объекте, дающее новый смысл всему ранее изученному. Они являются по сути своей синтезирующими. Это наиболее сложный тип дидактических игр. Нами была разработана комплексная дидактическая игра "Урок как дидактическая система", которая проводилась по курсу педагогики, после изучения раздела дидактики.

Таким образом, мы дали общую характеристику СДИ по психолого-педагогическим дисциплинам, которая направлена на формирование гностических умений у студентов ИФК.

Результаты педагогического эксперимента по формированию гностических умений у студентов ИФК

Основная задача педагогического эксперимента заключалась в определении эффективности разработанной системы дидактических игр, направленной на формирование гностических умений у студентов ИФК.

Педагогический эксперимент проводился на базе ГИОЛИФК со студентами второго курса базового факультета (третий поток) и студентами четвертого курса факультета заочного обучения. Всего в опытно-экспериментальной работе принимали участие 260 человек: 90 студентов второго курса базового факультета и 170 студентов-заочников. Педагогический эксперимент проводился в три этапа: кон-

статирующий, первый формирующий, второй формирующий. На первом и втором этапах эксперимента участвовали студенты базового факультета. Были сформированы две контрольные группы (КГ) – всего 45 человек и две экспериментальные группы (ЭГ), тоже 45 человек. Содержание учебных занятий было идентичным как в КГ, так и в ЭГ. Основное отличие состояло только в используемых нами методах обучения. В КГ использовался объяснительно-иллюстративный метод, а в ЭГ мы использовали разработанную систему дидактических игр, т.е. игровой метод.

Разработанная нами система дидактических игр включалась в учебный процесс ЭГ в ходе прохождения программного материала по педагогике, психологии, теории и методике физического воспитания. Всего за период эксперимента было проведено 11 занятий с использованием ДИ. Из них: по педагогике – 6, по психологии – 1, по теории и методике физического воспитания – 4. В процессе проведения эксперимента исследовалось формирование гностических умений у студентов ИФК. Оценка эффективности формирования данных умений определялась с помощью педагогических тестов, которые разрабатывались по методике, предложенной В.П.Беспалько.

Результаты проведенного констатирующего эксперимента показали, что различий в КГ и ЭГ по исследуемому нами признаку (при $P > 0,05$) не обнаружено (табл. 3).

Результаты, полученные после формирующего эксперимента (табл. 3), свидетельствуют, что в КГ по всем исследуемым группам умений уровень их сформированности достиг в среднем 5 баллов. В то время, как по этим же показателям в ЭГ уровень гностических умений достиг в среднем 7,5 баллов. Определение статистических различий (с применением U – критерия Уилкоксона) между данными, полученными в КГ и ЭГ, показало, что всем группам гностических

3242/1

Таблица 3

Динамика уровня сформированности гностических умений у студентов за период эксперимента (в баллах)

Группы	Этапы обследования	Гностические умения						педагогический опыт
		личность учащихся	деятельность учащихся	личность педагога	деятельность педагога	содержание образования		
ЮГ	До эксперимента	3	3	4	3	3		3
	После эксперимента	6	4	6	5	5		4
	P	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05		< 0,05
ЭГ	До эксперимента	3,5	3	4	3	3,5		3
	После эксперимента	8	7	8	7	8		7
	P	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05		< 0,05
	До эксперимента	3	1	2	2	2		I
	После эксперимента	4,5	4	4	4	4,5		4
	P	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05		< 0,05



умений присуще различие (при $P < 0,05$) в пользу ЭГ.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование СДИ по психолого-педагогическим дисциплинам в учебном процессе ИФК позволило интенсифицировать процесс формирования гностических умений у будущих педагогов. Следовательно, предложенная методика их формирования оказалась более эффективной, чем существующая, которая в настоящее время используется в ИФК. Подтверждением достоверности описанных результатов служит контент-анализ психолого-педагогических характеристик, написанных студентами КГ и ЭГ после педагогической практики на учащегося, а также результаты итоговой обучающей игры "Поиск-2" по курсу педагогики.

Практическое внедрение полученных результатов исследования в учебный процесс ИФК осуществлялось на третьем этапе педагогического эксперимента (второй формирующий). С этой целью был разработан спецкурс "Познавательные-педагогические умения", основанный на СДИ и проводимый в форме сквозной ДИ. Он проводился на четвертом курсе заочного факультета ГЮЛИФК. Для определения эффективности спецкурса по формированию гностических умений у студентов-заочников использовалось педагогическое тестирование и анкетирование до и после его проведения. Результаты педагогического тестирования представлены в таблице 4.

Как видно из таблицы 4, если до спецкурса у студентов-заочников уровень сформированности всех групп гностических умений в среднем достиг 5,4 балла, то после спецкурса — 8,3 балла. Прирост составил 2,9 балла. Определение статистических различий в уровне сформированности гностических умений у студентов-заочников до и после спецкурса показало, что по всем группам умений существуют различия (при $P < 0,05$).

Таким образом, предложенная методика оказывает существенное

Таблица 4

Результаты сформированности гностических умений
у студентов-заочников до и после спецкурса
(в баллах)

Этапы об- следования	Гностические умения					
	личность учащего- ся	деятель- ность учащего- ся	личность педагога	деятель- ность педагога	содер- жание обра- зова- ния	педа- гоги- ческий опыт
До спец- курса	6	5	6,5	6	5	4
После спецкурса	8	7,5	9	8,5	8,5	8,5
Прирост	2	2,5	2,5	2,5	3,5	4,5
P	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05

влияние на формирование гностических умений у студентов-заочников. Это подтверждают и результаты анкетирования, которые свидетельствуют, что, если до спецкурса студенты-заочники испытывали затруднения в осуществлении гностической деятельности, то после спецкурса эти затруднения существенно уменьшились, что говорит об овладении студентами в процессе ДИ соответствующими гностическими умениями. Таким образом, результаты формирующего эксперимента подтвердили эффективность разработанной СДИ по формированию гностических умений у студентов ИЭК.

ВЫВОДЫ

1. Традиционная система обучения не способствует формированию у студентов ИЭК гностических умений на должном уровне. В связи с этим они испытывают большие затруднения в гностической деятельности в ходе педагогической практики в вузе, а также в

самостоятельной профессиональной деятельности. Это объясняется отсутствием разработанной методики формирования данных умений у будущих педагогов.

2. Установлено, что для компетентного осуществления гностической деятельности педагог должен владеть определенными группами гностических умений. В работе показано, что их выделение может осуществляться с учетом основных компонентов дидактической системы. Так, были выделены шесть групп умений учителя физической культуры, относящихся к объектам гностической деятельности: личности учащегося, деятельности учащегося, личности педагога, деятельности педагога, содержанию образования, педагогическому опыту. Вооружение будущих педагогов этими группами умений в процессе обучения в ИФК позволит им уже в начале своей профессиональной деятельности качественно организовать процесс обучения и образования учащихся.

3. Дидактические игры являются эффективным педагогическим средством только тогда, когда их разработчики при их создании и проведении опираются на конкретные теоретико-методические основы. Установлено, что при разработке дидактических игр по формированию гностических умений у студентов ИФК такими основами являются: классификация дидактических игр; психолого-педагогические принципы их конструирования и проведения; технология организации коллективной мыследеятельности обучающихся; дидактическая концепция, рассматривающая обучение как систему организации учебно-познавательной деятельности учащихся.

4. Установлено содержание и направленность этапов проведения дидактических игр, сориентированных на формирование гностических умений. В проведении дидактической игры выделены четыре этапа: подготовительный, введение в игру, собственно игровой,

заклучительный. Каждый этап выделяется спецификой его проведения и решает определенные задачи.

5. Разработанная система дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам состоит из четырех фрагментарных, шести целостно-тематических и одной комплексной ДИ. Они все взаимосвязаны между собой и сориентированы на достижение определенной цели. Различные типы игр вносят свой вклад в формирование тех или иных гностических умений, причем каждый следующий тип игр проводится на основе предыдущего.

6. Применение системы дидактических игр на учебных занятиях по психолого-педагогическим дисциплинам позволяет студентам ИФК через деятельное участие в овладении учебным материалом более четко определиться в понимании значимости гностических умений в деятельности учителя физической культуры при организации процесса обучения. Процесс формирования умений у студентов, участвующих в дидактических играх, происходил более эффективно, чем у студентов, занимающихся по традиционной методике. В экспериментальных группах прирост в оценке сформированности умений по всем группам умений в среднем составил 4,1 балла, в то время как в контрольных группах – 2 балла. Что свидетельствует об эффективности разработанной системы дидактических игр.

Полученные результаты подтверждаются:

- контент-анализом психолого-педагогических характеристик, написанных студентами ЭГ и КГ на учащегося после прохождения педагогической практики ;
- результатами итоговой обучающей игры по педагогике "Поиск-2".

7. Доказана эффективность разработанного спецкурса "Познавательно-педагогические умения", направленного на формирование

гностических умений у студентов-заочников. Полученные результаты свидетельствуют, что уровень сформированности всех групп умений увеличился в среднем с 5,4 балла до 8,3 балла (широта составил 2,9 балла). Установлено, что между уровнем сформированности данных умений у студентов-заочников до и после спецкурса существуют достоверные статистические различия (при $P < 0,05$) по всем исследуемым показателям.

Полученные результаты подтверждаются тем, что после спецкурса у студентов-заочников значительно уменьшились затруднения в гностической деятельности. Сильное влияние оказал спецкурс на уменьшение затруднений в изучении: личности учащегося (41%), личности педагога (41%), содержания образования (42%), педагогического опыта (41%), деятельности педагога (34%). Менее эффективным он оказался по снятию затруднений у студентов-заочников в изучении деятельности учащихся (19%).

8. Установлено, что дидактические игры способствуют интенсификации процесса формирования гностических умений у студентов ИФК. Использование разработанной системы дидактических игр по психолого-педагогическим дисциплинам и спецкурса "Познавательные педагогические умения" в учебном процессе ИФК будет способствовать повышению профессионально-педагогической подготовки студентов к будущей профессиональной деятельности.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора:

1. Характеристика уровня физического развития, физической и функциональной подготовленности школьников 9-10 лет / Барков В.А., Коняхин М.В., Нарский Г.И., Козлов В.Ф., Лемешков В.С., Кошман М.Г. // Актуальные проблемы физической культуры и спорта учащейся молодежи: Материалы обл. науч.-практ. конф., посвящен-

ной 40-летию образования факультета физ. культуры Гомельского госуниверситета им. Ф.Скорины. - Минск, 1989. - С. 14-15.

2. Кошман М.Г. Педагогические тесты как средство измерения гностических умений у будущих педагогов // Организация автоматизированного тестового контроля знаний студентов: Тезисы докладов. - Петропавловск, 1991. - С. 29-30.

3. Кошман М.Г. Формирование гностических умений у студентов педагогических вузов посредством системы дидактических игр // Обучающие игры как средство активизации познавательной деятельности. - М.: Знание, 1992. - С. 65-78.