74.5.11.4
К437

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОРДЕНА ЛЕНИНА ИНСТИТУТ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

На правах рукописи

КИРШЕВА Наталия Валентиновна

АКТИВИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ В ИНСТИТУТАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ПОСРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

13.00.04 – 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 – 1990

4.572.4
К 437

Работа выполнена в Государственном центральном ордена Ленина институте физической культуры.

Научный руководитель - доктор педагогических наук, профессор, НЕВЕРКОВИЧ С.Д.

Официальные оппоненты :

доктор педагогических наук О.П.Топышев

кандидат педагогических наук Н.Л.Карпов

Ведущая организация - Львовский государственный институт физической культуры

Защита диссертации состоится "12" марта 1991 г. в 13[30] час. на заседании специального совета К 046.01.01 Государственного центрального ордена Ленина института физической культуры по адресу: Москва, Сиреневый бульвар, 4.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке института.

Автореферат разослан "12" 02 1991 г.

Ученый секретарь специализированного совета, кандидат педагогических наук, доцент Ю.Н.Примаков

БИБЛИОТЕКА
Львовского гос.
института физкультуры

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность диссертационной работы определяется тем, что ускорение социально-экономического развития нашей страны предъявляет все новые требования к человеческому фактору не только в области производства, но и в сфере образования, в которой необходимы значительные преобразования. Обновление всех сторон жизни общества, необходимость выхода на передовые рубежи научно-технического прогресса, обеспечение высокой эффективности производства, наиболее полного развития творческого потенциала специалистов - все это ставит перед общеобразовательной, профессиональной и высшей школой совершенно новые задачи обучения и воспитания.

Одной из главных задач является повышение качества обучения, а значит - повышение качества профессиональной подготовки специалистов для различных отраслей народного хозяйства и, особенно, педагогических кадров. Необходимо, чтобы обучение формировало новый тип мышления, новый стиль деятельности, ориентированный на более эффективное решение производственных, социальных, культурных и многих других проблем.

"Сегодня, когда партия призвала к тому, чтобы мыслить и работать по-новому, необходимо во многом и по-новому строить процесс образования и воспитания. Прежде всего речь идет о творческом подходе, о необходимости ломки догматических методов и методик преподавания" .

Другими словами, нужен активный поиск интенсивных методов, форм и средств обучения. Главными направлениями перестройки обучения в современной школе являются интенсификация и оптимизация учебного процесса.

На февральском 1988 года, Пленуме ЦК КПСС было отмечено, что

"необходимо решительно интенсифицировать учебный процесс, интегрировать учебные курсы..., развивать стремление учащихся овладевать знаниями сверх обязательных программ. Словом, уделять главное внимание развитию индивидуальных способностей учащихся. В современном мире - это ключевое направление движения вперед школьного, а также вузовского дела" [4].

Обобщение результатов научных исследований и опыта творческих педагогов, учителей-новаторов позволяет назвать следующие основные факторы интенсификации обучения: повышение целенаправленности обучения, усиление мотивации учения, повышение информативной емкости содержания образования, применение активных методов и форм обучения, ускорение темпа учебных действий, развитие навыков учебного труда, использование компьютеров и других новых технических средств [2].

Вместе с тем, на февральском пленуме ЦК КПСС (1988) отмечалось, что "на таких важных направлениях, как совершенствование методов обучения и воспитания, техническая оснащенность, управление учебно-воспитательным процессом подготовки педагога, подвижки пока незначительны..." [4].

Следовательно, одним из основных направлений исследований в высшей школе на современном этапе является активизация учебного процесса, поиск таких форм и методов обучения, которые обеспечивают формирование творческой личности специалиста; способного ставить и решать новые профессиональные и социальные задачи.

"Особое внимание надо уделять практическим занятиям, и в первую очередь, деловым играм... В течение долгих лет мы очень много говорим о них, а используем совершенно недостаточно. Да и качество того, что используем, оставляет желать лучшего. Надо заняться этим вопросом всерьез, в короткие сроки создать по каждой специаль-

ности широкий набор деловых игр" (Т.Ягодин. Правда, 9 октября 1987).

В высшей школе неуклонно происходит переход от преимущественно "регламентирующих", "контролирующих" форм и методов обучения к "развивающим", "активизирующим", "проблемным", обеспечивающим "порождение" познавательных и профессиональных мотивов, интереса к самостоятельной работе, условий для творчества.

Речь идет о совершенствовании всей дидактической системы высшей школы: целей и содержания, методов, форм и средством обучения, о переориентации с преимущественно информативных на активные методы преподавания и учения.

Таким образом, предъявляются новые требования и к подготовке специалиста по физической культуре и спорту, формированию его профессионального мышления, знаний, умений и навыков. Предполагается не только совершенствование содержания физкультурного образования, но и применение более эффективных, активных методов и форм обучения: деловые игры, дискуссионные и диалоговые методы, различные виды исследовательской работы и др.

Одним из активных методов обучения, входящим в международную классификацию активных методов обучения являются дидактические игры. Дидактические игры (ДИ) все чаще используются в системе высшего образования для повышения эффективности и активизации процесса обучения.

Использованию педагогического потенциала дидактических игр препятствует недостаточная теоретическая и методическая разработанность проблем, связанных с их созданием и использованием. В связи с этим, необходимо создание общей теории дидактических игр, определение их педагогических возможностей при организации учебной деятельности в институтах физической культуры, разработка

основных принципов, методики и технологии, разработка рекомендаций по применению дидактической игры.

Проведение теоретико-методологического анализа дидактической игры как метода обучения и внедрение его в учебный процесс в институтах физической культуры, позволит, на наш взгляд, повысить качество изучения теоретических предметов и спортивно-педагогических дисциплин. Дидактические игры будут способствовать не только лучшему усвоению материала, углублению знаний, формированию профессиональных умений и навыков, но и развитию личности будущего специалиста по физической культуре и спорту, формированию его разумно-теоретического мышления, способности к творческо-преобразовательной деятельности в сфере физической культуры и спорта, а, следовательно, будут способствовать повышению качества подготовки физкультурных кадров.

Методологической основой исследования явились труды классиков марксизма-ленинизма в области теории познания, в которых человек рассматривается как субъект общественных отношений. Мы основывались на программных документах XXУП съезда КПСС, апрельского (1981), июньского (1987), февральского (1988) Пленумов ЦК КПСС, Постановлениях ЦК КПСС и СМ СССР (март 1987) о перестройке высшей школы и др. документы.

Теоретическим основанием нашей работы является психологическая теория деятельности А.Н.Леонтьева, теория развивающего обучения В.В.Давыдова, труды Д.Б.Эльконина по психологии игры. При проведении теоретико-методологического анализа дидактической игры нами предварительно изучались теоретические работы по данной проблеме. При разработке технологии дидактической игры и методики оценки ее эффективности нами изучался опыт и основные работы в области социологии, социальной психологии, педагогики и управления.

При разработке и апробировании экспериментальной программы нами учитывался опыт и теоретические работы, посвященные деятельности специалиста по физической культуре и спорту.

Объектом исследования является процесс обучения курсу "Введение в профессиональную деятельность" с испсльзованием дидактических игр.

Предметом исследования является структура и содержание дидактической игры, включенной в контекст учебного процесса по подготовке специалистов для сферы физической культуры и спорта. Бессистемное внедрение дидактических игр в практику высшей школы значительно опережает развитие теории дидактических игр. Отсутствует четкая классификация дидактических игр, нет классификации дидактических игр для институтов физической культуры, не определено место дидактических игр среди активных методов обучения, что приводит к значительным терминологическим и содержательным расхождениям в современной педагогической науке и затрудняет процесс разработки и использования игр в системе высшего физкультурного образования.

Гипотеза исследования. Исследование было предпринято, исходя из предположения, что использование дидактических игр в учебном процессе института физической культуры (на занятиях по теоретическим дисциплинам и при изучении теории спортивно-педагогических дисциплин) позволит активизировать процесс обучения в институте физической культуры, повысить его эффективность и качество подготовки физкультурных кадров.

Цель исследования - активизация процесса обучения в институте физической культуры посредством внедрения дидактических игр в учебный процесс подготовки и повышения квалификации специалистов по физической культуре и спорту.

Исходя из цели исследования нами были сформулированы задачи исследования:

I. Провести теоретико-методологический анализ использования дидактических игр.

2. Разработать классификацию дидактических игр для институтов физической культуры; методику и технологию дидактических игр для внедрения в учебный процесс института физической культуры.

3. Разработать методику проведения и оценки эффективности дидактических игр в учебном процессе института физической культуры.

4. Разработать методические рекомендации по организации и проведению дидактических игр в учебном процессе института физической культуры.

Новизна исследования. В диссертации проведен теоретико-методологический анализ дидактической игры как метода и формы организации обучения. В работе показаны роль, место и функции дидактических игр в учебном процессе института физической культуры - впервые разработана классификация дидактических игр для институтов физической культуры, специфическая технология дидактических игр, разработан цикл игр по предметному курсу, методика оценки эффективности игр в процессе обучения, исследована эффективность дидактических игр.

Теоретическое значение. В работе проведен обзор истории становления и развития дидактических игр и их применения в учебной деятельности, проведен теоретико-методологический анализ дидактической игры как особого метода и формы организации процесса обучения (определены ее цели, предмет, принципы, свойства), рассмотрены вопросы классификации дидактичоских игр, специфической технологии дидактических игр. Проведенное теоретическое исследование способствует разработке различных типов дидактических игр по учебным

предметам института физической культуры, системному внедрению дидактических игр в практику физкультурного образования.

Практическое значение. Разработка теоретических аспектов дидактических игр и технологии дидактической игры позволяет обеспечить преподавателей института физической культуры действенным средством активизации учебного процесса, что способствует повышению качества подготовки специалистов.

Положения, выносимые на защиту

I. Проведенный теоретико-методологический анализ дидактической игры как метода обучения (анализ ее целей, задач, предмета, принципов, свойств), позволяет осуществить системный и деятельностный подход при подготовке кадров для сферы физической культуры и спорта.

2. Дидактическая игра способствует активизации процесса обучения в институте физической культуры и в системе переподготовки физкультурных кадров. Это обусловлено повышением следующих показателей: I) познавательной активности и познавательного интереса обучаемых при изучении конкретной дисциплины; 2) коммуникативной активности студентов на занятии, что способствует формированию культуры общения и профессионального мышления специалистов по физической культуре и спорту; 3) уровня усвоения учебного материала учащимися; 4) качества выполнения аудиторной и внеаудиторной самостоятельной работы студентов.

3. На основании разработки технологических основ дидактических игр можно создавать отдельные дидактические игры и циклы дидактических игр по любой теоретической и спортивно-педагогической дисциплине, преподаваемой в институте физической культуры, а также в системе повышения квалификации физкультурных кадров.

Апробация и внедрение результатов исследования

Основные положения проведенного исследования докладывались на

Всесоюзной научно-практической конференции "Теоретико-методологические основы совершенствования учебно-воспитательного процесса в институтах и техникумах физической культуры (Волгоград, 1989), на итоговой научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава ГДОИФК им. П.Ф.Лесгафта (Ленинград, 1989), на итоговых конференциях кафедры педагогики ГЦОЛИФК (1987-89 гг.). Отдельные положения нашего исследования были отражены в тезисах докладов на X Всесоюзной научно-практической конференции психологов спорта (Каунас, 4-5 октября, 1988), на Всесоюзном съезде общества психологов СССР (Москва, 1989).

Дидактические игры внедрены в учебный процесс кафедры педагогики ГЦОЛИФК. Разработана программа курса "Введение в профессиональную деятельность" с использованием дидактической игры и внедрена в учебный процесс 1988-89 гг.

По результатам нашего исследования разработаны методические рекомендации по использованию дидактической игры в учебном процессе институтов физической культуры и в системе подготовки и повышения квалификации физкультурных кадров. Данные методические рекомендации и дидактические игры, разработанные автором, внедрены в учебный процесс Великолукского филиала МОГИФК, ГДОИФК им. П.Ф.Лесгафта, в Днепропетровском областном совете ВДФСО профсоюзов.

Теоретико-практические материалы диссертации отражены в 3 публикациях.

Структура и объем работы. Диссертация состоит из введения, 4 глав, выводов, библиографии, включающей 223 наименования отечественных и зарубежных авторов, 15 приложений.

Диссертация содержит 210 страниц машинописного текста, 20 таблиц 10 рисунков.

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В главе I "ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ" нами рассмотрены следующие вопросы:

I. Проведен обзор литературы по истории дидактической игры и ее применении в учебной деятельности.

Дидактическая игра существует в практике обучения и воспитания с древних времен. Первые упоминания об игре как средстве обучения и воспитания встречаются у древнегреческого философа Платона.

В настоящее время существует обширная литература и теоретические исследования по проблемам использования дидактических игр в обучении дошкольников, школьников, студентов, в системе повышения квалификации кадров, в социально-психологической подготовке.

В последнее время дидактические игры используются и в сфере физической культуры и спорта в подготовке физкультурных кадров. В большинстве своем работы в этой области носят отчетливо методический характер, но существует и ряд работ, посвященных разработке теоретических аспектов игры [Н.Г.Алексеев, 1987; С.М.Зверев, 1989; С.Д.Неверкович, 1989, и др.].

Исследование литературы показало, что в дидактике еще недостаточно разработана теория дидактической игры как специфического вида деятельности. И поэтому нерешенными остаются вопросы структуры познавательной деятельности учащихся в дидактической игре, процессуальная сторона игровой деятельности, нет четкой научной классификации дидактической игры, недостаточно определена технология разработки и проведения дидактической игры в учебном процессе, не проведена систематизация дидактической игры различных типов.

2. Проведен теоретико-методологический анализ дидактической игры:

- Определены цели дидактической игры – педагогические (образовательные, воспитательные, развития) и игровые (мотивационные, коммуникативные, результативные); задачи дидактической игры.

- Определен предмет дидактической игры – педагогический процесс, в котором она осуществляется.

- Определены принципы дидактической игры: I. проблемности, 2. целостности имитации профессиональной деятельности, 3. организации, 4. рефлексии, 5. психологического обеспечения, 6. технического обеспечения.

- Выявлено свойство дидактической игры – двуплановость, свидетельствующее о наличии двух видов мотивации в дидактической игре – мотивации достижения игрового результата и познавательной мотивации.

- Предпринята попытка сформулировать понятие дидактической игры: дидактическая игра – это особая форма организации учебной деятельности или метод обучения, характеризующийся наличием педагогических и игровых целей и задач, применяющаяся на всех уровнях обучения.

3. В третьей части I главы рассмотрены вопросы классификации дидактических игр:

- Дидактическая игра рассмотрена в системе классификаций методов обучения, определено место дидактической игры в классификации деловых игр.

- Создана классификация дидактической игры по разделам и уровням обучения. Такое представление классификации дидактической игры удобно в практическом применении, т.к. дает полностью представление об использовании дидактической игры на различных уровнях обучения в системе непрерывного образования в нашей стране.

- Разработаны подходы к классификации дидактической игры в

институтах физической культуры. Представлены варианты классификаций.

Первый подход заключается в создании циклов предметных дидактических игр - игр, создающихся на основе I учебной дисциплины.

Второй подход заключается в том, что основанием для другой классификации является анализ профессиональной деятельности и профессиональных проблем специалиста по физической культуре и спорту - тренера-преподавателя по виду спорта, учителя физической культуры. Исходя из этого можно создавать межпредметные дидактические игры (учебные деловые игры), фокусирующие знания из нескольких учебных дисциплин, которые готовили бы специалистов по физической культуре и спорту к их профессиональной деятельности.

В главе П "МЕТОДЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ" подробно описываются методы, методика исследования и его организация. Использовались следующие методы и методики исследования:

I. Анализ литературных источников.

2. Изучение и обобщение педагогического опыта.

3. Анализ документов.

4. Анкетирование.

5. Педагогический эксперимент: I) для отработки методики составления и проведения дидактической игры; 2) для оценки эффективности дидактической игры.

6. Педагогическое наблюдение (структурное наблюдение в сочетании с хронометрированием и звукозаписью занятий).

7. Контент-анализ и экспертная (балльная) оценка рефератов и письменных работ студентов.

8. Методы математической статистики.

Экспериментальная методика включала комплекс методик оценки эффективности игровых занятий (по сравнению с традиционными) и

методик оценки степени усвоения материала курса ("Введение в профессиональную деятельность").

В главе III "ОСНОВЫ ТЕХНОЛОГИИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ" в I параграфе рассматриваются подробно вопросы технологии дидактической игры.

К технологии дидактической игры мы относим не только описание внешней структуры дидактической игры, касающиеся ее подготовки, проведения и анализа, но и характеристику всех процессов, происходящих в игре - деятельности организаторов и игроков, познавательных процессов (процесса мышления), процесса коммуникации. Описание технологических структур дидактической игры нами приведено в зависимости от последовательности 3-основных этапов дидактической игры по следующему плану:

I. Подготовка игры: I) разработка замысла игры, 2) разработка темы игры, ее организационной формы, 3) разработка организационного проекта игры, сценария и регламента игры.

2. Проведение игры: I) требования к подготовленности организатора игры, 2) требования к проведению установки на игру, 3) психологические особенности поведения участников в игре, 4) правила дидактической игры, 5) коммуникативные взаимодействия в дидактической игре, 6) требования к проведению рефлексии участников игры, 7) подведение итогов игры.

3. Анализ игры и ее результатов: I) оценка роли, места и значения игры в рамках курса обучения, 2) описание дидактической игры.

Вышеизложенная технология дидактических игр представляет собой результат проведенного нами анализа существующей по данной проблеме литературы и исследований, а также практического опыта ведущих специалистов по дидактическим играм.

Данная технология дидактических игр использовалась нами при разработке и проведении дидактических игр в экспериментальном курсе "Введение в профессиональную деятельность", а также в курсе "Педагогика".

Разработанная нами технология дидактических игр внедрена в учебный процесс кафедры педагогики ГЦОЛИФК, Великолукского филиала МОГИФК, ГДОИФК им. П.Ф.Лесгафта, в систему повышения квалификации физкультурных кадров ВДФСО профсоюзов г.Днепропетровска.

Во 2 параграфе Ш главы нами обоснована и разработана программа по курсу "Введение в профессиональную деятельность" с использованием дидактической игры. К содержанию данной программы мы попытались подойти с позиций современной деятельностной теории учения. Деятельностный подход позволяет подойти к целям образования, в том числе и к профессиональной подготовке, со стороны реальных жизненных задач, ради которых производится подготовка специалиста.

Целью данного курса является профессиональная ориентация и первоначальная учебная адаптация студентов в институтах физической культуры.

В содержании дидактических игр, включенных в данный курс, мы сочли важным продемонстрировать и показать студентам все особенности педагогической профессии тренера-преподавателя по виду спорта, учителя физической культуры, их общие черты и различия. Так как только через знакомство с профессиональной деятельностью возможно формирование у студента устойчивой мотивации к учению в институтах физической культуры, формирование педагогической направленности личности будущего специалиста по физической культуре и спорту.

В главе IУ "ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ" рассмотрены результаты проведенного экспериментального

исследования эффективности дидактической игры в учебном процессе институтов физической культуры (в рамках преподавания курса "Введение в профессиональную деятельность").

В I параграфе главы дается характеристика контингента испытуемых и обсуждаются результаты первичного анкетирования, проведенного перед началом эксперимента.

Во П параграфе приводятся и обсуждаются результаты, полученные в ходе проведения дидактических игр (полученные путем применения методики анализа взаимодействий, послеигрового анкетирования и др.).

В заключительном третьем параграфе рассматриваются результаты проведения всего экспериментального курса "Введение в профессиональную деятельность" с использованием дидактической игры. Приводится анализ результатов контент-анализа реферативных работ, письменных работ студентов, результатов заключительного анкетирования.

Результаты проведения дидактических игр в учебном процессе института физической культуры следующие:

- Дидактическая игра как метод активного обучения и форма организации обучения значительно влияют на коммуникативную активность студентов. Резко активизируется деловое общение студентов на занятии.

- Для дидактической игры свойственно общение типа "студент-студент", которое полностью отсутствует и является нежелательным при обучении традиционным, объяснительно-иллюстративным методом.

- При традиционной методике обучения общение преподавателя и студентов осуществляется в форме монологов или по типу - "вопрос-ответ". В игровом обучении имеет место диалог или полиалог студентов и преподавателя.

- В дидактической игре значительно изменяется характер общения преподавателя со студентами. В 2 раза сокращается время на передачу информации, объяснение материала. Деятельности преподавателя характерна полифункциональность по организации мыслительной деятельности и коммуникативных взаимодействий студентов. Активность преподавателя заключается в управлении общением типа "студент-студент", он осуществляет горизонтальный контур управления в дидактической игре, в отличие от вертикального, имеющего место в традиционной методике обучения. Преподаватель переводит студента с позиции "объекта обучения" на позицию "субъекта учения".

- В ходе игры структура процесса коммуникации постепенно усложняется (от I режима игры к IУ). Интенсивность коммуникативных взаимодействий также увеличивается в ходе игры.

- Выявлена прямопропорциональная зависимость между деловым общением в группе и качеством подготовки докладов и схем в группе - продуктом игры.

- Опрос студентов после игр свидетельствует о том, что:

I. Желание участвовать в занятиях у студентов экспериментальных групп значительно выше, чем у студентов контрольных групп. Студенты экспериментальных групп более удовлетворены занятиями по курсу, чем студенты контрольных групп. Все 100% студентов экспериментальных групп относятся положительно к дидактической игре как к методу обучения.

2. Более всего ценят участники дидактических игр деловую активность в игре и общение с членами группы. Студенты отметили, что лично для себя они получили в данных играх знания о профессии и удовлетворение от общения с членами группы. Дидактические игры также способствовали появлению интереса к предмету у части студентов.

2332/1

БИБЛИОТЕКА
Львовского гос.
института физкультуры

3. По результатам самооценки и взаимооценки студентов и экспертных оценок, студенты экспериментальных групп проявляют большую познавательную активность на занятии, чем студенты контрольных групп. При игровом обучении особое значение приобретает самооценка участника игры. Адекватная ее сформированность является важным условием превращения учащегося в подлинного субъекта деятельности,в творческую личность.

Результаты проведения экспериментального курса "Введение в профессиональную деятельность" следующие:

- Результаты, полученные при контент-анализе рефератов свидетельствуют о том, что по рассматриваемым количественным критериям (объем полезного текста, частота употребления понятий, общий объем текста, полезная плотность текста) экспериментальная методика является более эффективная, чем традиционная. Данные результаты позволяют сделать вывод, что применение дидактических игр на занятиях положительно влияет на внеаудиторную самостоятельную работу студентов.

- Опрос студентов показал, что процесс выполнения реферативных работ студентов экспериментальных групп имеет иной характер, чем в контрольных группах - работа студентов направлена на удовлетворение устойчивого познавательного интереса. Повышение познавательного интереса способствует лучшему выполнению реферативных работ и домашних заданий.

- Анализ контрольных работ и рефератов студентов показал лучшее усвоение изучаемых понятий у студентов, принимавших участие в дидактической игре с профессионально-педагогической тематикой.

- Результаты экспертной оценки рефератов и письменных работ свидетельствуют о преимуществе экспериментальной методики над традиционной.

- Результаты заключительного анкетирования студентов следующие:

I. При сравнении данных об отношении студентов к профессии (до и после эксперимента) наблюдается рост положительного отношения к профессии у студентов, участвующих в дидактических играх. В результате проведенного эксперимента процент профессионально сориентированных студентов увеличился - все студенты экспериментальных групп хотели бы после окончания института работать по основным профессиям - тренером-преподавателем по виду спорта и учителем физической культуры. В контрольных группах выявлено I4% студентов еще не сориентированных в профессии. Полученные данные свидетельствуют о том, что экспериментальная методика с использованием дидактической игры профессионально-педагогической тематики повлияла положительно на профессиональную ориентацию первокурсников.

2. Большинство студентов при прохождении курса расширили свои знания о профессии. Сравнение результатов самооценки знаний студентов до и после прохождения курса "Введение в профессиональную деятельность показало, что при обучении по экспериментальной методике с использованием дидактической игры наблюдается значительное повышение уровня сформированности знаний о профессии по сравнению с традиционной методикой.

3. В экспериментальных группах было сформировано положительное отношение к курсу "Введение в профессиональную деятельность" и интерес к нему.

4. Косвенным результатом проведения экспериментального курса с применением дидактических игр является то, что студенты, хорошо знакомые по предыдущему обучению в средней школе с традиционными методами обучения, получили понятие о дидактической игре, как об

одном из активных методов обучения и сформировали положительное отношение к нему.

Приведенные в диссертации материалы позволяют сделать следующие ВЫВОДЫ:

I. Согласно первой задаче исследования нами проведен теоретико-методологический анализ дидактической игры как метода активного обучения для внедрения в учебный процесс институтов физической культуры.

Дидактическая игра характеризуется наличием педагогических (образовательных, воспитательных, развития) и игровых (мотивационных, коммуникативных, результативных) целей и применяется на всех уровнях обучения.

Свойство двуплановости дидактической игры свидетельствует о наличии двух видов мотивации участников игры - мотивации достижения и познавательной мотивации.

Дидактическая игра основывается на принципах: проблемности, целостности имитации профессиональной деятельности (при обучении взрослых), организации (педагогического руководства игрой, направленности на самоорганизацию), рефлексии, психологического и технического обеспечения.

2. Согласно второй задаче исследования, дидактическая игра рассмотрена в системе классификаций методов обучения. Определено место дидактической игры в системе классификаций деловых игр и создана классификация дидактических игр по рангам и уровням обучения. Разработаны подходы к классификации дидактических игр в институтах физической культуры: I подход - создание циклов и отдельных дидактических игр на основе предметного содержания одной учебной дисциплины; 2 подход - деятельностный подход, где основанием классификации является анализ профессиональной деятельности

и профессиональных проблем специалиста по физической культуре и спорту. Представлены варианты классификаций дидактических игр для институтов физической культуры с целью оптимизации разработки и внедрения дидактических игр в институтах физической культуры.

8. Технология дидактической игры, включенной в контекст учебной деятельности предполагает не только описание внешней структуры дидактической игры, включающей ее подготовку, проведение и анализ, но и характеристику всех процессов, происходящих в игре - деятельности организаторов и игроков, познавательных процессов (процесса мышления), процесса коммуникации.

4. Согласно третьей задаче исследования нами обоснована разработка и создана программа по курсу "Введение в профессиональную деятельность" с использованием дидактических игр, к созданию которой мы попытались подойти с позиций концепций предметно-деятельностной теории учебной деятельности. Программа апробирована и внедрена в учебный процесс ГЦОЛИФК, Великолукского филиала МОГИФК, ГДОИФК им. П.Ф.Лесгафта.

Разработана методика оценки эффективности дидактических игр в учебном процессе институтов физической культуры, в частности в курсе "Введение в профессиональную деятельность".

5. Результаты проведенного экспериментального исследования свидетельствуют о следующем:

- Дидактическая игра как метод обучения значительно влияет на коммуникативную активноть студентов. Резко активизируется деловое общение студентов на игровых занятиях. Для дидактической игры свойственно общение по типу "студент-студент", которое полностью отсутствует при обучении традиционным, объяснительно-иллюстративным методом. В игровом обучении имеет место диалог или полилог студентов и преподавателя.

- Активность преподавателя в дидактической игре заключается в управлении общением типа "студент-студент", он осуществляет горизонтальный контур управления в дидактической игре, в отличие от вертикального, имеющего место в традиционной методике обучения. Преподаватель переводит студента с позиции "объект обучения" на позицию "субъект учения", что является важнейшим условием формирования творческой личности студента.

- Дидактическая игра повышает познавательную активность студентов на занятиях, положительно влияет на удовлетворенность студентов занятиями. Более всего ценят обучаемые - участники игр, деловую активность в игре и общение с членами группы.

- Применение дидактических игр на занятиях позволило сформировать положительное отношение студентов к будущей профессии, повлияло на профессиональную ориентацию первокурсников.

- Применение дидактических игр в учебном процессе положительно влияет и на внеаудиторную самостоятельную работу студентов. Самостоятельная работа студентов, принимавших участие в дидактических играх, направлена на удовлетворение устойчивого познавательного интереса, что способствует лучшему выполнению самостоятельных, реферативных работ.

6. В результате проведения эксперимента установлено значительное влияние игрового метода обучения - дидактической игры на процесс обучения в институте физической культуры и его активизация, что позволяет рекомендовать данный метод обучения к дальнейшему внедрению в учебный процесс института физической культуры и различных факультетов повышения квалификации физкультурных кадров.

Согласно четвертой задаче исследования разработаны методические пособия по организации и проведению дидактических игр в подготовке специалистов по физической культуре и спорту, и по проведе-

нию дидактических игр в подготовке и повышении квалификации физкультурных кадров.

Содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора:

I. Неверкович С.Д., Смирнова Н.В. Применение дидактических игр в практике спорта высших достижений // Тезисы докладов X Всесоюз. науч.-практ. конференции психологов спорта. - М., 1988. - Ч.I. - С. 175-176.

2. Неверкович С.Д., Смирнова Н.В. Дидактические игры с психологической тематикой в сфере физической культуры и спорта // Психологические проблемы идеологической деятельности, межнациональных отношений. Практическая психология в спорте. Вопросы педагогической психологии: Тез. докл. к УП съезду общества психологов СССР. - М., 1989.- С. 87.

3. Киршева Н.В. Применение дидактических игр в институтах физической культуры // Теоретико-методол. основы совершенствования учебно-воспитательного процесса в ин-тах и техникумах физ. культуры. - Волгоград, 1989. - С. 189-190.

Подписано к печати 19.12.1990г.

Заказ 770 тираж 100 экз.