

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ СТУДЕНТОВ С ЭЛЕМЕНТАМИ КОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА

О. С. Грачева, М. А. Молчан

*Белорусский государственный университет,
г. Минск, Республика Беларусь
e-mail: Hrachova75@mail.ru*

В статье рассматривается потенциал применения подвижных игр с элементами профессионально значимых компетенций на учебных занятиях по физической культуре студентов специальной медицинской группы. Выявлена эффективность указанного подхода, проявлением которой стало повышение посещаемости занятий по учебной дисциплине «Физическая культура» и интереса занимающихся к подвижным играм по разработанным правилам.

The article discusses the potential of using outdoor games with elements of professionally significant competencies in physical education classes for students of a special medical group. The effectiveness of this approach was revealed, the manifestation of which was an increase in the attendance of classes in the academic discipline "Physical Education" and the interest of those involved in outdoor games according to the developed rules.

Ключевые слова: интерес; потребность; личностно-ориентированная модель физического воспитания; подвижные игры; профессионально значимые компетенции

Keywords: interest; need; personality-oriented model of physical education; outdoor games; professionally significant competencies

Формирование интереса как осознанной потребности студентов к занятиям физическими упражнениями является одной из основополагающих задач программы учебной дисциплины «Физическая культура» в учреждении высшего образования (УВО). Потребность – это состояние нехватки чего-либо, нужда, которые стимулируют деятельность, направленную на компенсацию этой нехватки. Человеческие потребности бывают неосознанными (их называют влечениями) и осознанными. Осознание потребностей способствует формированию интереса, мотива, цели, действия. Потребности лежат в основе образования ценностей [4].

На современном этапе для преподавателей физической культуры ставятся новые задачи «Помимо повышения качества учебного процесса на первое место выходит активизация деятельности преподавателя физвоспитания по формированию интересов, мотивации и в конечном счете потребности у студентов в регулярных занятиях физическими упражнениями» [3, с. 3–4].

В связи с этим в системе УВО наблюдается направленность на личностно-ориентированную модель физического воспитания, основывающуюся на идеях гуманизма, рассматривающую студента как личность с ее потребностями и интересами, удовлетворение которых необходимо для самоактуализации

обучающегося [5]. Для успешного функционирования личностно-ориентированной модели физического воспитания одним из обязательных факторов является активность студента, которая возникает лишь в том случае, если учебная деятельность представляет личный интерес, способствует удовлетворению потребностей в данной сфере жизнедеятельности.

Как отмечает Е. В. Бондаревская, цель педагогической деятельности на основе личностно-ориентированного подхода – «не сформировать и даже не воспитать, а найти, поддержать, развить человека в человеке» [1]. При выборе средств физического воспитания в личностно-ориентированной модели образования педагогу необходимо руководствоваться именно интересами и потребностями занимающихся. Причем возможно два направления реализации такого подхода – элективный, т. е. «изнутри» и селективный, т. е. «извне». При элективном подходе – учащийся сам выбирает форму, способ и средства деятельности, при селективном – выбор осуществляется педагогом на основе интересов, потребностей и возможностей занимающихся. Для системы образования наиболее предпочтительным является селективный подход, позволяющий педагогу проектировать учебный процесс с учетом индивидуальных особенностей занимающихся, находя разумный баланс между интересами личности, общества и государства. Несомненно, данный подход очень перспективен в плане реализации его в высшей школе, так как в период самоопределения (каковым и является этот период, в плане обретения социального статуса), когда уже сформированы основные жизненно важные двигательные умения и навыки, необходимо создать условия для физкультурного самоопределения и формирования рефлексивно-творческого компонента самостоятельной физкультурной практики.

Цель исследования: выявление эффективности подвижных игр с элементами профессионально значимых компетенций на учебных занятиях студентов по физической культуре.

Обучение студента на том либо ином факультете уже говорит о наличии у него интересов в профессиональной сфере, которой присущи определенные знания в той либо иной отрасли наук. В рамках реализации междисциплинарного подхода нами было предложено сочетанное использование физических упражнений и профессионально значимых знаний студентов в ходе занятия по учебной дисциплине «Физическая культура». Обучающимся предложены подвижные игры, для которых характерны многогранность и наличие сюжета. Игра сама с давних времен всегда была неотъемлемой частью жизни человека, она имеет огромный культурный, образовательный и воспитательный потенциал [2]. Привлекательность игры состоит в том, что она обеспечивает индивиду, выступающему в качестве ее субъекта, позицию определенного рода «несерьезности», изолированности от разрушающего личность влияния иных «серьезных» социальных институтов, в которые индивид оказывается включенным. Этот фактор в большинстве случаев является определяющим при выборе игровых видов физкультурно-спортивной активности из многих других видов.

Преимущества игровых форм физкультурно-спортивной активности:

во-первых, игра дает чувство свободы, так как участие в ней абсолютно добровольное, и никакие силы: в лице родителей, школы или сверстников – не могут изменить это [6];

во-вторых, игра дает возможность игроку оказаться на равных с другими участниками игры, с теми, с кем в обыденной жизни он может существенно различаться [6];

в-третьих, в любой игре существуют правила, соблюдение которых является обязательным, причем правила одинаковы для всех, независимо от пола, возраста, социального статуса или успеваемости по другим дисциплинам, что создает ощущение социальной справедливости;

в-четвертых, в игре всегда предусмотрены средства решения игровых задач, т. е. имеются потенциальные ресурсы, что дает уверенность в своих силах (выход в игре есть всегда, его нужно просто найти) [6].

В процессе практических занятий со студентами БГУ, отнесенными по состоянию здоровья к специальной медицинской группе, было отмечено повышение их интереса к возможности демонстрировать профессионально важные компетенции во время выполнения физических упражнений. Так, в подвижных играх, направленных на развитие сложной двигательной реакции, в качестве условного сигнала для студентов филологического факультета использовались морфологические категории русского языка, для студентов экономического факультета использовались числа, экономические понятия, а также простейшие арифметические приемы (сложение, вычитание, умножение, деление). Студентам физического факультета, чья профессиональная деятельность основана на выявлении разного рода природных закономерностей и анализе их изменений при различных воздействиях, были предложены задания на совершенствование координационных способностей, а именно способностей к ориентации во времени и пространстве с использованием и без использования «раздражающих» факторов.

Далее приведем примеры модифицированных подвижных игр.

«Съедобное – несъедобное» (для студентов филологического факультета)

Задача: развитие внимания, быстроты мышления, умения сосредотачиваться на определенном предмете.

Инвентарь: мяч.

Место проведения: любая площадка.

Построение	Содержание	ОМУ	Правила
Играющие становятся в круг или шеренгу. Из числа студентов выбирается ведущий. Ведущий говорит играющим, что будет называть часть речи и бросать мяч	Ведущий бросает мяч, называя часть речи: имя существительное – игрок мяч ловит; прилагательное – игрок мяч отбивает (не ловит)	Ведущий может передавать мяч: – по порядку; – хаотично (беспорядочно); – несколько раз одному и тому же игроку	Игра начинается по сигналу ведущего. Игрок, который допустил ошибку, становится ведущим. Или тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко, или игрок выходит из игры. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше всего штрафных очков или последний оставшийся игрок (самый внимательный)

Варианты модификации игры:

- с использованием частей речи (например: *существительное – словить мяч, прилагательное – отбить, не ловить*);

- с использованием рода, числа, одушевленности имени существительного (*например: мужской род – ловить мяч, женский род – мяч отбить*);
- с использованием категории вида, категорий залога, а также наклонения глаголов (*например: переходный глагол – ловить мяч, непереходный – отбить*);
- с использованием краткости/полноты формы, числа, рода прилагательного (*например: краткая форма прилагательного – словить мяч, полная форма прилагательного – отбить*).

«Три движения» (игра для студентов экономического факультета)

Задача: развить внимание. Инвентарь: нет. Место проведения: любая площадка.

Построение	Содержание	ОМУ	Правила
Играющие образуют полукруг или встают в шеренгу	Ведущий показывает три положения рук. Первое: к плечам; Второе: вперед; Третье: вверх. Ведущий, показывая одно из положений, может назвать номер движения правильно или неправильно. Играющие должны выполнять те движения, которые соответствуют названному номеру, а не те, которые показывает ведущий	Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко, или игрок выходит из игры. Игру можно усложнить, придумав больше движений: – чередуя движения рук, ног, наклон туловища, присед и т. д.); – добавить движения без номера	Игра начинается по сигналу ведущего. Выигрывает тот, кто получит меньше всего штрафных очков или последний оставшийся игрок (самый внимательный)

Варианты модификации:

- вместо номера используются термины из экономической теории (*например: акция – руки к плечам, биржа – руки вперед; банк – руки вверх*);
- ведущий проговаривает элементарные арифметические примеры (сложение, вычитание, деление, умножение) и полученный результат (четное – нечетное число) говорит о том, какое движение нужно выполнить. *Например: $10+21=31$ – нечетное – руки вперед, $10-4=6$ – четное – руки вверх.*

«Кто ближе?» (игра для студентов физического факультета)

Задачи: Развитие координационных способностей (ориентации в пространстве).

Инвентарь: рулетка. Место проведения: открытая площадка.

Построение	Содержание	ОМУ	Правила
Играющие становятся на стартовую линию	Ведущий предлагает всем одновременно пройти определенное расстояние от старта до финиша (5–25 м). Каждый игрок, по команде начинает движение, проходит указанное расстояние и останавливается там, где, по его мнению, и будет финиш. Ведущий при помощи рулетки измеряет указанное им расстояние от старта до финиша	На площадке не должно быть никаких ориентиров. Игроки не должны ориентироваться на других игроков, а должны основываться только на своих ощущениях	Выигрывает тот, кто ближе всех оказался от действительной линии финиша

Варианты модификации игры:

- проведение командной игры, в которой команда из 3–5 человек проходит суммарно указанное ведущим расстояние;
- указанное ведущим расстояние может быть пройдено без визуального контроля (лично и в команде);
- указанное ведущим расстояние может быть пройдено спиной вперед (лично и в команде);
- вместо определения пройденного расстояния можно угадывать вес гантели, утяжелителя, мяча набивного и др.
- вариантом модификации может быть определение «на глаз» пройденного игроком или командой расстояния (собранного веса).

Использование подобного рода игр с включением компетенций будущей профессиональной деятельности вызвало интерес у играющих. Причем, попытка использовать игры с направленностью не свойственной будущей профессии (применение игр для филологов со студентами физического факультета и наоборот) не вызвало интереса у студентов.

Выводы. Проведение учебных занятий в формате подвижных игр с использованием компетенций предстоящей профессиональной деятельности студентов способствовало появлению интереса занимающихся к занятиям физической культурой, что проявилось в желании студентов продлить время занятия и привело к повышению посещаемости. Студентами в устной форме была выражена заинтересованность в предложенном варианте содержания занятий.

В соответствии с результатами проделанной работы на учебных занятиях студентов по физической культуре выявлена эффективность подвижных игр с элементами профессионально значимых компетенций. Отчасти эффективность обусловлена возможностью для обучающегося проявить себя в подвижной игре, показав подготовленность к предстоящей профессиональной деятельности, которая по правилам игры может стать решающей для победы игрока (команды игроков).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Бондаревская, Е. В. Гуманистическая парадигма личностно ориентированного образования // Педагогика. – 1997. – № 4. – С. 11–17.
2. Кун, Л. Всеобщая история физической культуры ; пер. с венгер. под общ. ред. В. В. Столбова. – М. : Радуга, 1982. – 399 с.
3. Методические рекомендации по совершенствованию учебного процесса по физическому воспитанию в вузе ; сост. Л. И. Завьялов, С. В. Макаревич, В. М. Рейзин. – Минск : БГУ, 1987. – 82 с.
4. Слюсаревский, Н. Н. Субкультура как объект исследования // Социология: теория, методы, маркетинг. – 2002. – № 3. – С. 117–127.
5. Стрельцов, В. А. Физическая культура в контексте личностного развития студентов / В. А. Стрельцов // Теория и практика физической культуры. – 2003. – № 5. – С. 16–19.
6. Loy, John W. Sport and Social Systems: A Guide to the Analysis, Problems and Literature / John W. Loy, Barry D. McPherson, Gerald S. Kenyon – London : Addison-Wesley Publishing Company, 1978. – P. 3–16.