

ИГРЫ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ МОЛОДЕЖИ

В.С. ЯКИМОВИЧ,
ФГБОУ ВО «ВГАФК», г. Волгоград, Россия

Аннотация

В статье приводятся результаты анализа сущностных характеристик игры, а также особенностей использования различных игр в физическом воспитании молодежи. Показано, что игра представляет собой явление сложное и многогранное, а в педагогической науке понимается как своеобразный феномен культуры. Отмечается, что игра в физическом воспитании используется как средство, метод и предмет обучения или развития.

Ключевые слова: игра, физическое воспитание, занятия физической культурой, молодежь.

GAMES IN PHYSICAL EDUCATION OF YOUTH

V.S. YAKIMOVICH,
FSBEI HE "VSPEA", Volgograd city, Russia

Abstract

The article presents the results of the analysis of the main characteristics of the game and usage features of various games in physical education of youth. It is shown that the game is a complex and multifaceted phenomenon, and it is considered as a unique cultural phenomenon in pedagogical science. It is noted that the game is used as a means, method and as a subject of training or development in physical education.

Keywords: game, physical education, physical education classes, youth.

Введение

Начиная с первых учебных программ по физической культуре в различных образовательных учреждениях и по настоящее время, игры входят одним из главных компонентов в их содержание. Такая ситуация не случайна – анализ интересов детей и молодежи к занятиям теми или иными видами спорта, по данным различных авторов, показывает, что более половины из них предпочитают игровые виды [1].

Изучая влияние игр как подвижных, так и спортивных на учебных занятиях физической культурой, исследователи [2] выделяют в основном две проблемы. Первая связана с трудностью дозирования психофизической нагрузки на занятиях, особенно когда проводятся учебные игры в соревновательных условиях. Вторая проблема заключается в неоднозначности использования игр на учебных занятиях, так как в физическом воспитании и спорте игра применяется как метод, средство и предмет обучения или развития.

Для того чтобы разрешить данные проблемы, необходимо прежде всего установить не только сущностные характеристики игры, но и изучить игру как педагогический феномен культуры, что и определило актуальность исследования.

Цель исследования: выявить сущностные характеристики игры, а также ее культурологические особенности.

Методы исследования: анализ информационных источников, нормативных правовых актов, образователь-

ных программ, теоретический анализ, метод логических обобщений.

Результаты исследования и их обсуждение

Игра означает тот или иной вид, способ, каким играют [3]. Существует и научное определение игры – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Таким образом, игра в нашем сознании противостоит серьезному [4]. И это не случайно, так как «играть» в русском языке означает резвиться, забавляться, развлекаться [3].

Однако это не совсем так. На самом деле игра может быть по-настоящему серьезной. Даже дети, не говоря о взрослых, играя в футбол или шахматы, вполне серьезно относятся к самой игре, без малейшей склонности шутить и забавляться.

Что же в таком случае игру из развлечения переводит в разряд серьезного? Учитывая, что любая игра представляет собой деятельность (хотя и непродуктивную), следует привести ее научное определение. В философских и социологических работах традиционно деятельность считается специфически человеческой формой активности отношения к окружающему миру и самому себе, содержание которой составляет его целесообразное изменение и преобразование. Всякая деятельность включает в себя цель, средство, результат и сам процесс деятельности; следовательно, неотъемлемой характеристикой является ее осознанность [5].



Первое, что очевидно из самого определения «деятельность», это факт наличия в человеческом сознании представления о цели и возможном результате деятельности. А это значит, что человек заранее знает, ради чего он играет, какую цель преследует, какой результат предполагает получить.

Если цель игры заключается в самом процессе игры, а предполагаемый результат – приятное времяпрепровождение, то такая игра представляет собой развлечение и, соответственно, это занятие несерьезное.

Но как только в игре появляется цель превзойти друг друга в мастерстве или искусстве, она тут же превращается в соревнование, где несерьезное уходит на второй план. Уходит, но не исчезает совсем, так как его присутствие определяется также и личностной значимостью результата соревнований. Чем больше конечный результат значим для участников игры, тем серьезнее становится их деятельность. Причем в данном случае ранг и масштаб состязаний не играют роли. Для детей победа в школьных соревнованиях так же значима, как и победа на чемпионате мира для взрослых спортсменов.

Как несерьезное сопутствует соревнованиям, так и в развлечении проявляется серьезное. Этот факт замечен еще Платоном. Участвуя в диалогах о государстве, он говорил: «Позабыв, что все это у нас только забава, я говорил, напрягаясь изо всех сил. А, говоря, я то и дело оглядывался на философию и видел, как ею помыкают. В негодовании на тех, кто тому виной, я неожиданно вспыхнул и говорил уже слишком всерьез» [6].

Таким образом, исходя из анализа целей деятельности, провести точную грань между серьезным и несерьезным в игре не представляется возможным. Поэтому для исследования нам понадобятся и другие инструменты – анализ игры с точки зрения культурологии и социологии.

Так, например, для Платона тождество игры и священнодействия было безоговорочной истиной. «Нужно проводить жизнь в игре, играя в определенные игры, устраивая жертвоприношения, распевая и танцуя, дабы расположить к себе богов и отбить врагов, победив их в бою» [6].

Впервые на связь спорта с игрой с научной точки зрения обратил внимание Й. Хейзинга [4]. Он утверждал, что состязания в ловкости, силе и выносливости издавна занимали важное место во всякой культуре, либо будучи связаны с культом, либо выступая исключительно в качестве юношеских игр и праздничных увеселений.

Суммируя эти наблюдения с точки зрения формы, Й. Хейзинга [4] называет игру «...свободной деятельностью, которая осознается как “невзаправду” и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим; не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы; свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной, либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой».

То есть игра, по мнению Й. Хейзинга, проявляется в двух существенных аспектах: борьба за что-нибудь или представление чего-нибудь. Обе эти функции без труда объединяются таким образом, что игра «представляет» борьбу за что-то либо является состязанием в том, кто лучше других что-то представит.

С точки зрения социологии личности любая деятельность, в том числе и игра, всегда как-то регулируется [7]. Во-первых, деятельность как-то осуществляется и даже развивается, а значит, существуют какие-то стимулы ее осуществления и развития. Во-вторых, деятельность при всей своей изменчивости всегда как-то оформлена, а значит, существует нечто, что ей эту форму придает. И в-третьих, деятельность чем-то всегда ограничена, например, правилами игры.

Игра – явление сложное и многогранное, в педагогической науке понимается как своеобразный феномен культуры [8].

Выделяют следующие функции игры:

- обучающая – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие и другие;
- развлекательная – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока и различных форм общения из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативная – объединение играющих, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения;
- релаксационная – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему человека при интенсивном учении, труде;
- психотехническая – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения;
- самовыражения – стремление играющего реализовать в игре творческие способности, полнее раскрыть свой потенциал;
- компенсаторная – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые невыполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

В педагогике игру рассматривают прежде всего как средство и метод обучения [9]. В физическом воспитании и спорте игра применяется как метод, средство и предмет обучения или развития.

С последним из перечисленных терминов всё достаточно понятно – игра как предмет изучения, обучения или профессионального совершенствования является характеристикой вполне конкретной группы научных и педагогических процессов.

Игра как научный предмет – это деятельностьная, философская и историческая сущности игровой культуры человека, ставшие вместе или по отдельности предметом изучения, обучения, профессионального совершенствования или научного исследования.

Согласно определению Л.П. Матвеева [10], к средствам физического воспитания относятся прежде всего «физические упражнения», а вдобавок к ним инвентарь, спортивные сооружения и сознательно используемые



природные факторы. Л.П. Матвеев указывает: «... формы рациональной двигательной деятельности, которые позволяют в принципе наилучшим образом сформировать нужные в жизни умения и навыки, обеспечить развитие жизненно важных физических способностей, оптимизировать состояние здоровья и работоспособность ... получили название физических упражнений».

В любом случае, отвлекаясь от сложностей терминологии, когда говорят о средствах в данном смысле, то подразумевают нечто материальное, использование которого приближает к поставленной цели.

Игра как педагогическое средство – это любая конкретная игра, влияние которой на двигательную и (или) психическую систему учащегося является основной задачей организуемого учебного процесса на пути к достижению поставленной педагогической цели.

Согласно установившейся в советской педагогической школе традиции, под методом понимается некий способ, четко обозначенный путь, по которому должен пройти процесс познания или изменения действительности для того, чтобы поставленная перед субъектом цель была достигнута [11].

Концентрируя смысл понятия «педагогический метод», можно отметить, что он так же, как и метод вообще, нематериален. Это – идея, замысел, содержанием которого является организация педагогической деятельности во времени и пространстве с помощью определенной взаимосвязи между действующими людьми и используемыми ими средствами. Таким образом, можно констатировать, что метод представляет собой всегда некую идею, некоторое соображение человека по поводу того, как познать или изменить мир наилучшим для него способом.

Игра как педагогический метод – это педагогический прием, позволяющий повышать эффективность педагогического процесса за счет создания специального эмоционального и когнитивного фона основной деятельности учащихся с помощью организации их игрового взаимодействия [11]. Такого рода игровое взаимодействие строится за счет использования специальных материальных средств, распределения условных ролей, создания основы сюжета действий и (или) конфликта между участниками, установления четких правил и критериев окончания организуемого взаимодействия. Итак, игра как метод – это лишь фон основной деятельности учащихся в ходе педагогического процесса. Если же использование игры решает задачу обучения, воспитания или развития прямо и непосредственно, она превращается в средство.

Замечательнейшей особенностью игрового метода является то, что игра повышает эмоциональный фон, на котором выполняется физическая работа. Игра своей интригой, содержанием, азартом отвлекает внимание от переживания ощущений, связанных с работой и утомлением. Это особенно важно в спортивной тренировке, где нагрузки значительны и угнетение психики спортсменов утомлением понижает их мотивацию к работе.

Второй отличительной особенностью игрового метода является его многостороннее влияние на учащегося или спортсмена. Какое бы отдельное двигательное качество не развивалось с помощью игры на уроке (быстрота, выносливость, сила, гибкость), условия игры, вводящие в исполнение задания конфликт, дефицит времени, необходимость принятия решений в зависимости от ситуации, всегда требуют от участников проявления ловкости. В свою очередь ловкость является комплексным двигательным качеством, как бы наводящим мост в индивидууме между «физическим» и «психическим» с помощью ориентационных координационных процессов [12]. Таким образом, организм в ходе чисто физической работы испытывает целый спектр разнообразных психофизиологических воздействий. Все это значительно повышает эффективность физической подготовки, проводимой игровым методом в любом виде спортивной или рекреационной деятельности.

Заключение

Игровая деятельность составляет основу спорта и выступает его первородной причиной, но при этом отождествлять спорт и игру не вполне корректно, так как спорту присущи специфические функции, которые и выделили его из игры в самостоятельный вид культуры.

Физическое воспитание неотделимо от общего воспитания личности, поэтому определенные общественно значимые нормы и установки передаются ученикам через весь педагогический процесс. В этом смысле игра – одно из средств физического воспитания, наиболее эффективно воздействующее на воспитание личности.

Кроме этого, коллективная, командная игра обладает еще и самостоятельной воспитательной ценностью вне зависимости от того, включена она педагогами в воспитательный процесс или нет. В немалой степени это касается и межличностных отношений, возникающих между партнерами и соперниками в ходе спортивной игры. Её правила ясны и понятны, и какими бы жёсткими они не были, они ограничивают и устанавливают прежде всего, что допустимо в борьбе за победу.

Литература

1. Гадалов, А.В. Спорт как социальный феномен воспитания студенческой молодежи и ее адаптации в современном обществе / А.В. Гадалов // Вестник спортивной науки. – 2019. – № 2. – С. 56–59.

2. Баранцев, С.А. Динамика показателей спортивно-технической подготовленности студентов I курса основ-

ного отделения учебных групп ОФП со спортивной направленностью (баскетбол) / С.А. Баранцев, В.П. Чичерин, Е.В. Борисов, Е.В. Мамышев // Вестник спортивной науки. – 2020. – № 1. – С. 49–53.

3. Ожегов, С.И. Словарь русского языка. – М.: Русский язык, 1978. – 846 с.



4. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Пер. с нидерл. – М.: Азбука, 2022. – 400 с.
5. Новейший философский словарь / составитель и главный научный редактор А.А. Грицанов. – Минск: Интерпрессервис: Книжный Дом, 2001. – 1279 с.
6. Платон. Диалоги / пер. с древнегреч. // составитель А.Ф. Лосев. – М.: Мысль, 2001. – 607 с.
7. Смирнов, П.И. Введение в теоретическую социологию. Проблемы познания общества. – СПб: Алетейя, 2020. – 700 с.
8. Шмаков, С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры: дис. ... д-ра пед. наук / С.А. Шмаков. – М., 1997. – 409 с.
9. Сериков, В.В. Развитие личности в образовательном процессе. – Логос, 2020. – 448 с.
10. Матвеев, Л.П. Теория и методика физической культуры: общие основы теории и методики физического воспитания, теоретико-методологические аспекты спорта и профессионально-прикладных форм физ. культуры: учебник для ин-тов физ. культуры. – М.: Физкультура и спорт, 1991. – 542 с.
11. Лихачев, Б.Т. Педагогика: курс лекций / Учеб. пособие для студентов педвузов и слушателей ИПК и ФПК. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 1999. – 523 с.
12. Бернштейн, Н.А. О ловкости и её развитии. – М.: Физкультура и спорт, 1991. – 288 с.

References

1. Gadalov, A.V. (2019), Sport as a social phenomenon in the education of students and their adaptation in modern society, *Sports science bulletin*, no. 2, pp. 56–59.
2. Barantsev, S.A., Chicherin, V.P., Borisov, E.V. and Mamyshev, E.V. (2020), Dynamics of indicators of sports and technical readiness of first-year students at the general physical training groups with a sports orientation (basketball), *Sports science bulletin*, no. 1, pp. 49–53.
3. Ozhegov, S.I. (1978), *Dictionary of the Russian language*, Moscow: Russian language, 846 p.
4. Huizinga, J. (2022), *Homo ludens. A man playing*, Moscow: Azbuka, 400 p.
5. Gritsanov, A.A. (2001), *The newest philosophical dictionary*, Comp. by Gritsanov, A.A., Minsk: Interpressservice: Book House, 1279 p.
6. Plato (2001), *Dialogues*, ed. by Losev A.F., Moscow: Mysl', 607 p.
7. Smirnov, P.I. (2020), *Introduction to theoretical sociology, Problems of cognition of society*, St. Petersburg: Aletheya, 700 p.
8. Shmakov, S.A. (1997), Students' play as a pedagogical phenomenon of culture, *Dis. ... Doctor of Pedagogics*, Moscow, 409 p.
9. Serikov, V.V. (2020), *Personal development in the educational process*, Moscow: Logos, 448 p.
10. Matveev, L.P. (1991), *Theory and methodology of physical culture: General principles of theory and methodology of physical education, theoretical and methodological aspects of sports and professionally applied forms of physical culture: a textbook for institutes of physical culture*, Moscow: Physical education and sports, 542 p.
11. Likhachev, B.T. (1999), *Pedagogics: lecture course: a textbook*, 4th ed., rev. and enl., Moscow: Yurayt, 523 p.
12. Bernshteyn, N.A. (1991), *On dexterity and its development*, Moscow: Physical education and sports, 288 p.

