

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УДМУРТСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

На правах рукописи

МЕЛЬНИКОВ ЮРИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ

**МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДОВ
РОССИИ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНЧЕСКОЙ
МОЛОДЁЖИ**

13.00.04 – теория и методика физического воспитания, спортивной тренировки
и оздоровительной физической культуры

Диссертация

на соискание ученой степени кандидата педагогических наук

Научный руководитель –
доктор педагогических наук,
профессор Гибадуллин И.Г.

Ижевск – 2011

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ...	12
1.1. Игра как социально-педагогический феномен.....	12
1.2. Закономерности становления и особенности использования игр в педагогических целях.....	25
1.3. Социально-педагогические аспекты игровой деятельности.....	31
1.4. Подвижные народные игры в физическом воспитании детей и молодёжи.....	45
1.5. Резюме.....	53
ГЛАВА II. МЕТОДЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	55
2.1. Методы исследования.....	55
2.2. Организация исследования.....	58
ГЛАВА III. КЛАССИФИКАЦИЯ И СИСТЕМАТИЗАЦИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДОВ РОССИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ...	61
3.1. Основные подходы к классификации подвижных игр.....	61
3.2. Обоснование критерия классификации подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов вузов.....	70
3.3. Построение классификации подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике.....	74
3.4. Классификация и систематизация подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики.....	85
3.4.1. Построение классификации подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской	

Республики.	85
3.4.2. Систематизация подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики по параметрам физической нагрузки..	88
3.5. Резюме.	101
ГЛАВА IV. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНО ОПЫТНОЕ ОБОСНОВАНИЕ МЕТОДИКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДОВ РОССИИ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНТОВ	104
4.1. Отношение студентов Удмуртского государственного университета к использованию подвижных игр народов России в их физическом воспитании.	104
4.2. Планирование использования подвижных игр народов России в занятиях физической культурой студентов Удмуртского госуниверситета	107
4.3. Экспериментальная апробация разработанной методики использования подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи..	114
4.4. Резюме.	127
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	131
ВЫВОДЫ.....	135
ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.....	138
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	140
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	160

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. В начале 90-х годов прошлого столетия в теории и методике физического воспитания студенческой молодёжи активно стало развиваться новое направление, в рамках которого главной задачей стало формирование здорового образа жизни и физической культуры личности через приобщение её к ценностям изучаемой сферы деятельности. Многие ученые (В.К. Бальсевич, Л.И. Лубышева, В.А. Петьков, Г.М. Соловьев, В.С. Якимович и др.) предполагали, что такой подход позволит решить многие проблемы физического совершенствования учащихся и студентов, в том числе и существенного улучшения показателей их здоровья. К сожалению, оптимистические прогнозы не оправдываются, так как негативные тенденции не только сохраняются, но и продолжают свой рост.

Такая ситуация обуславливает необходимость научного обоснования и практической реализации доступных и эффективных способов нейтрализации указанных тенденций. Именно с этих позиций в последнее время широко внедряются в занятия физической культурой студентов разнообразные виды двигательной активности и популярные виды спорта: оздоровительная аэробика (О.В. Булгакова, 2007); атлетическая гимнастика (Ю.И. Винокуров, 2004); настольный теннис (С.К. Рябинина, 2004; Л.В. Войтус, 2008); баскетбол (Н.Н. Ляликова, 2003) и др.

Оценивая положительный вклад нововведений в учебные занятия студентов, необходимо отметить, что, к сожалению, подвижные игры в физическом воспитании студенческой молодёжи используются мало, хотя их огромный потенциал как эффективного средства физического воспитания для всех очевиден. Использование подвижных игр в образовательном процессе позволяет реализовать ряд задач: двигательный компонент, представленный в физическом воспитании; познавательный компонент, основанный на знаниях о

народной культуре; эмоциональный компонент, связанный с сюжетной основой подвижных игр.

Таким образом, в теории и практике физического воспитания студенческой молодёжи существует очевидное противоречие между потенциалом подвижных народных игр и недостаточным их использованием в учебном процессе.

Причины такого противоречия, на наш взгляд, определяются тем, что многие специалисты считают, что в физическом воспитании 17–20 летних юношей и девушек должны в основном преобладать средства и методы спортивной тренировки (В.К. Бальсевич, 1998; В.Г. Шилько, 2003; В.А. Быков, В.Г. Никитушкин, 2004), популярные виды спорта (А.В. Кочнев, 2007; О.Ю. Давыдов, 2008) и здоровьесберегающие технологии (Н.В. Белкина, 2006) и т.д. Подвижные игры не входят в категорию перечисленных средств, так как считаются малоэффективными для достижения тренировочного эффекта.

Однако, ведущие ученые, изучавшие подвижные игры различных народов, всегда подчеркивали, что спектр народных игр весьма разнообразен и охватывает все возрастные категории. То есть не только дети играют в подвижные игры, но и взрослые. Тем более, что раньше подвижные игры были включены в обязательном порядке в учебные программы по физической культуре вузов (В.Г. Марц, 2001) и сейчас широко используются в физическом воспитании дошкольников и школьников (Л.А. Станкявичюс, 1983; Г.Г. Кохидзе, 1986; Н.К. Куприна, 1993; С.Г. Александров, 1999; А.А. Таран, 2007).

Следовательно, причина вышеуказанного противоречия определяется неоднозначностью мнений ученых и практиков об эффективности подвижных народных игр в физическом воспитании молодёжи. Именно это и обуславливает актуальность диссертационной работы.

Объектом исследования является учебный процесс физической культуры студентов высших учебных заведений.

Предмет исследования: подвижные игры народов России на учебных занятиях физической культурой студентов высших учебных заведений.

Целью исследования является разработка, обосновании методики использования подвижных игр народов России в процессе физического воспитания студенческой молодёжи.

Гипотеза исследования состоит в предположении того, что методика использования подвижных игр народов России в процессе физического воспитания студенческой молодёжи будет эффективной, если:

- классифицировать все подвижные игры народов, проживающих в Удмуртской Республике, по характеру соперничества играющих;
- систематизировать подвижные игры народов, проживающих в Удмуртской Республике, по следующим параметрам физической нагрузки: координационная сложность, направленность на развитие физических способностей, объем и интенсивность;
- учитывать интерес студентов, обучающихся по различным специальностям, к занятиям подвижными играми народов России;
- подвижные игры народов России включить во все основные разделы учебной программы «Физическая культура» за счет замены некоторого их содержания, особенно тех двигательных действий, которые могут заменяться аналогичными двигательными действиями, характерными той или иной подвижной игре.

Цель и гипотеза исследования определили постановку следующих **задач**:

1. Построить классификацию подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике, по характеру соперничества играющих.
2. Систематизировать подвижные игры народов России, наиболее распространенные в Удмуртской Республике, по основным параметрам физической нагрузки.

3. Разработать методику использования подвижных игр народов России на учебных занятиях физической культурой студентов высших учебных заведений Удмуртской Республики.

4. Апробировать разработанную методику использования подвижных игр народов России в учебном процессе по физической культуре студентов, обучающихся по различным специальностям.

Для решения поставленных задач и проверки гипотезы использовались следующие **методы исследования**:

1. Теоретические: анализ и обобщение философской, педагогической и психологической литературы по исследуемой проблематике на современном этапе развития науки.

2. Педагогические: наблюдение, определение моторной плотности, педагогическое тестирование, педагогический эксперимент, метод экспертных оценок, изучение документации.

3. Социологические методы: анкетирование и интервьюирование.

4. Физиологические: регистрация частоты сердечных сокращений, артериального давления, мониторинг ЧСС с использованием регистраторов сердечного ритма «POLAR – S610, S810» и командной системы «POLAR Team System».

5. Математические методы обработки данных.

Методологической основой исследования явились: принципы единства сознания и деятельности; развития; личностно-деятельностный и системный подход.

Теоретические основы исследования базируются на научных положениях теории деятельности (С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев), теории физической культуры и теории игр (П.Ф. Лесгафт, А.С. Макаренко, Н.К. Крупская, В.Г. Марц, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, Л.В. Былеева, Ю.М. Коротков; Ф. Лебедь; Е.А. Покровский, Н.И. Пономарева, А.П. Усова, А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский), а также на результатах исследований по проблемам

физического воспитания студенческой молодёжи (В.А. Ермаков, Л.И. Лубышева, В.Б. Мандриков, А.Д. Скрипко, В.В. Черняев, В.Г. Шилько, В.С. Якимович).

Методологические и теоретические основания и поставленные задачи определили последовательность теоретического и эмпирического исследования проблемы, которое проходило в три этапа в период с 2004 по 2010 годы.

На первом этапе (2004–2006 г.г.) изучались и анализировались отечественные и зарубежные источники по исследуемой проблеме, уточнялись методологическая и теоретическая основы исследования. Определена экспериментальная база исследования. Были сформулированы задачи, предопределенные общей гипотезой исследования.

На втором этапе (2007–2008 г.г.) проводились теоретические и экспериментальные исследования, целью которых являлось построение классификации и систематизации подвижных игр народов России, используемых в физическом воспитании студенческой молодёжи. Разработана и обоснована методика использования подвижных игр народов России в процессе физического воспитания студентов Удмуртского госуниверситета.

На третьем этапе (2008–2010 г.г.) проводился педагогический эксперимент, шла обработка первичных результатов исследования, их логический, педагогический и математический анализ, интерпретация полученных в ходе исследования данных с формулировкой выводов и практических рекомендаций, текстовое оформление диссертации.

Научная новизна исследования заключается в том, что:

– разработана и обоснована классификация народных подвижных игр по характеру соперничества играющих: индивидуальное соперничество, коллективное соперничество, индивидуальное соперничество против коллектива или коллективное соперничество против индивидуума;

– систематизированы подвижные игры народов России, проживающих в Удмуртской Республике, по основным параметрам физической нагрузки: координации, объему и интенсивности;

– разработана и обоснована методика использования подвижных игр народов России в процессе физического воспитания студенческой молодежи Удмуртской Республики, обучающихся по различным специальностям.

Теоретическая значимость исследования заключается в дополнении теории и методики физического воспитания студенческой молодежи положениями и выводами диссертации, в которых определена роль народных подвижных игр в процессе физического воспитания; обоснована целесообразность систематизации подвижных игр по величине физической нагрузки; поясняется причина доминирующей роли подвижных игр с преимущественным характером индивидуального соперничества в структуре игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике.

Практическая значимость проведенного исследования определяется возможностью использования теоретических положений и выводов для организации процесса подготовки будущих педагогов, а также в системе переподготовки и повышения квалификации учителей, тренеров и инструкторов по физической культуре в системе высшего и среднего специального образования.

Достоверность и обоснованность полученных результатов исследования обеспечена соблюдением логики научного познания, непротиворечивостью исходных методологических оснований, комплексов методов, адекватных предмету, цели и задачам исследования, надежностью полученных данных и репрезентативностью объема выборки респондентов.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Основой продуктивности разработанной методики использования подвижных игр народов России в процессе физического воспитания студенческой молодежи является: учет интереса студентов к изучению

народных подвижных игр; включение подвижных игр народов, проживающих в Удмуртской Республике, во все основные разделы учебной программы за счет замены других двигательных действий, которые могут заменяться аналогичными действиями, характерными для той или иной подвижной игры; учет величины физической нагрузки каждой подвижной игры.

2. Объем подвижных игр в годичном цикле обучения студентов должен занимать 14-17 % от всего годового объема времени, выделенного на практические занятия физической культурой. Планирование подвижных игр на различных этапах обучения студентов должно быть следующим: в начале и конце семестров применять народные подвижные игры с малой и средней величиной физической нагрузки, в середине семестров – с большой. В недельном цикле обучения необходимо следовать правилу: в начале и конце недели на одном занятии физической культурой продолжительность использования подвижных игр не более 20 минут, в середине недели – 30 минут.

3. При планировании отдельных учебных занятий физической культурой с использованием подвижных игр целесообразно соблюдать следующую дозировку: в понедельник и вторник на второй и третьей парах продолжительность подвижных игр 20 минут; такая же продолжительность подвижных игр на второй и третьей паре в пятницу и субботу; на первой и четвертой паре понедельника, вторника, пятницы и субботы продолжительность подвижных игр сокращается до 15 минут; в среду и четверг на второй и третьей паре продолжительность подвижных игр – 30 минут, а на первой и четвертой – 20 минут.

4. Разработанная методика использования народных подвижных игр в процессе физического воспитания студенческой молодёжи по сравнению с методиками, в которых подвижные игры используются эпизодически, оказывает более выраженное положительное влияние на: рост интереса студентов к регулярным занятиям физической культурой и спортом, динамику

показателей их физической подготовленности; а также на повышение профессионального мастерства студентов в организации и проведении подвижных игр.

Апробация результатов. Основные положения работы доложены на кафедре физического воспитания и кафедре спортивных игр педагогического факультета физической культуры Удмуртского государственного университета, на конференциях: международных (Харьков, 2006; Санкт-Петербург, 2008), всероссийских (Ижевск 2006, 2007; Набережные Челны 2008), республиканских (Ижевск 2005). В сборнике научных статей (Казань 2010), в научном пособии (Ижевск 2010), в том числе в реферируемом журнале.

Внедрение результатов исследования в практику. Результаты исследования внедрены в работу кафедр физического воспитания Ижевского государственного технического университета, Удмуртского государственного университета, педагогического факультета физической культуры, Удмуртского республиканского социально-педагогического колледжа, Ярского политехникума, о чем свидетельствуют соответствующие акты.

Структура и объём диссертации. Диссертация состоит из введения, четырёх глав, заключения, выводов, практических рекомендаций, списка литературы и приложения. Текст работы изложен на 174 страницах машинописного текста компьютерной верстки, содержит 15 таблиц, 7 рисунков, 6 приложений. Список литературы включает 203 источника, из них 9 на иностранных языках.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ

1.1. Игра как социально-педагогический феномен

Один из подходов к трактовке сущности игры заключается в понимании ее как способа усвоения человеком знаний и умений. И действительно, игра уже давно используется в качестве особого средства обучения и воспитания, имеющего специфическое содержание и целевую направленность в зависимости от психолого-возрастных особенностей человека.

Педагогическое объяснение сущности игры во многом связано с проблемами воспитания и образования. Как верно отмечает Э. Майнберг (1995), в первом случае она рассматривается как средство достижения цели, лежащей вне игры, во втором – игра рассматривается как процесс, имеющий ценность сам по себе как таковой, то есть подчеркивается, что сама игра ведется в игре и для игры. Но, подчеркивая этот бесспорный факт, автор не разводит два аспекта педагогической культуры – культуру воспитания и культуру образования: некие идеи коммуникации, позволяющие придать игре тем самым подлинно гуманные качества.

Такой подход, как показывает анализ, не позволяет достичь понимания сущности игры, ибо, отдавая приоритет педагогическим ее аспектам, упускается более общий аспект – общечеловеческий – игры как основы становления человека. И если анализ игр ведется не с исторических, а историографических позиций, то есть с позиций исследования не становления феномена игры в истории человека, но с позиций анализа рядоположенных точек зрения на игру, причем нередко, только с позиций «дидактики и методики» игр, то неизбежен вывод: «Совершенно очевидно, что игра неустанно толкает своих интерпретаторов на преждевременные выводы и

совершенно недоказанные утверждения». И так будет до тех пор, пока мы работаем в логике «приспособления» друг к другу человека и окружающего мира. Понимание роли игры в становлении человека для нас на таком пути недостижимо, ибо в этом случае мы будем видеть либо приспособление учащегося к окружающему его миру, либо приспособление окружающего мира к себе по своему усмотрению (Э. Майнберг, 1995).

А потому феномен игры будет рассматриваться либо биологизаторски и корни его можно искать уже в жизни животного мира, либо феноменологически относить игру к феномену обучения.

Правомерность тех или иных конкретных определений игры, по меньшей мере, вызывает, и будет вызывать сомнения, пока методологически грамотно не проработано само понятие «игра». К сожалению, единодушия не только в методологии исследования этого феномена, но даже в самой его трактовке не отмечается.

Термин «игра» в понятийном аспекте многозначен и используется нередко применительно к конкретным сферам деятельности каждый раз в специфическом и относящемся только к данному контексту содержательном «наполнении». Общим, как правило, считается здесь то, что в большинстве случаев указанный термин служит для обозначения определенного вида непродуктивной деятельности без утилитарно-практической направленности (например, тогда, когда речь идет о подвижных или математических играх, играх компьютерных и т.д.). «Игра, – подчеркивал Й. Хейзинга, – в нашем сознании противостоит серьезному». И далее: «Подлинная игра... содержит цель в самой себе». Более того, подчеркивается, «что мир игры – это ... искусственно созданная реальность» (Й. Хейзинга, 1992).

Развивая данную тему, Ю.А. Левада (1984) подчеркивал, что «игровое действие как таковое лишено какой-либо внешней полезности, ориентации на внешнюю цель и подчинению внешней ... норме. В этом смысле игра принципиально не продуктивна и тем отличается от функциональных и

инструментальных форм деятельности Конечно, любые реальные игры многими нитями связаны с решением практических задач – с экономическими, педагогическими, карьерными, престижными интересами», но «игровое действие отмечено как несерьезное, искусственное, свободное противоположно серьезному, естественному, необходимому миру неигровой деятельности». Однако вряд ли такую трактовку можно принять в отношении деловых игр или «игре на бирже».

Своеобразно использовал термин «игра» К. Маркс (1976) для характеристики взаимодействия природного и культурного, природы и человека: «Для того чтобы присвоить вещество природы в известной форме, пригодной для его собственной жизни, он приводит в движение принадлежащие его телу естественные силы: руки, голову, пальцы. Воздействуя посредством этого движения на внешнюю природу и изменяя ее, он в то же время изменяет свою собственную природу. Он развивает дремлющие в последней способности и подчиняет игру этих сил своей собственной власти». Таким образом, термин «игра» (игра сил) трактуется как некая творческая активность, применительно к человеку творческая активность определяется как игра физических и интеллектуальных сил.

Как видим, в данном случае игра трактуется уже не просто как неутилитарная и непродуктивная деятельность, но сам термин служит, во-первых, для обозначения свободного процесса, во-вторых, процесса жизненно важного, ибо он направлен в будущее (творческая активность не может ограничиваться рамками «сегодня и неутилитарно», она всегда открыта во времени и продуктивна). Причем этот процесс – игра интеллектуальных и физических сил человека – не задан ему биологически, но развивается как культурный, не природный феномен. Иными словами, в данном случае мы должны отойти от рассмотренного выше подхода Ю.А. Левады.

Широта диапазона использования термина «игра» заставляет обратиться к проблеме теории игры. И здесь основополагающими становятся вопросы о

природе и социально-культурном смысле игровой деятельности, о ее первоисточниках.

Наиболее широко распространено мнение, что игры явились частью синкретического искусства первобытного общества, которое отражало трудовые и бытовые компоненты жизнедеятельности человека. Этот этап становления игр характеризуется подражательными действиями, имитирующими собирательство и охоту, как наиболее древние формы человеческой деятельности (Л.В. Былеева, И.М. Коротков, В.Г. Яковлев, 1974; Е.М. Геллер, И.М. Коротков, 1976; Д.Б. Эльконин, 1978; Л.В. Былеева, И.М. Коротков, 1982; Игры народов СССР, 1985; В. Олимова, 1985; М.Ф. Литвинова, 1986 и др.).

Достаточно близка к такому пониманию игры трактовка этого феномена Г.В. Плеханова (1958), который отмечал, что игра родственна искусству, поскольку сюжет воспроизведения жизни в игре является одним из основных признаков искусства. Именно «воспроизведение жизни в игре или искусстве имеет большое социологическое значение, так как, воспроизводя свою жизнь в созданиях искусства, люди воспитывают себя для своей общественной жизни, приспособливают себя к ней». При этом утилитарность действия – «забава или серьезное дело» заключаются не в самом феномене игры, но в том, каково содержание игры. А потому важно, считал он, в поисках истоков игровой деятельности рассмотреть проблему отношения труда к игре или игры к труду.

В самих играх каждая из них имеет цель – достижение того или иного результата. Вместе с тем в каждой из них имеет место и достижение цели в виде конкретного результата игры, и, более того, достижение утилитарных целей, приносящий вполне реальный практически ощутимый результат – овладение действием в определённых жизненных и моделируемых ситуациях, т.е. имеет непосредственное педагогическое (культурное) значение. В этом аспекте игры есть средство формирования общей, и физической в том числе, культуры человека.

При рассмотрении рационально оставить в стороне вульгарно-вербальные подходы к определению культуры как определённого вида деятельности человека, (общества), её средств и методов, созданных в обществе, а также её результатов, представляющих ценность для личности и общества, не содержащих конкретики, равно как и «более содержательные», определяющие культуру как «способы и результаты преобразовательной деятельности человека (общества), т.е. деятельности, направленной на преобразование природы для удовлетворения человеческих потребностей (Методические указания к самостоятельному изучению курса подвижных игр, 1988). К такого рода определениям следует отнести и определение В.Б. Чурбанова (1988): «явление, характеризующее меру и качество воплощения в личности, в группах, общностях людей сущностных сил человеческого рода, и в первую очередь способность человека к наследованию опыта и к преобразовательной деятельности».

На наш взгляд, в дефинициях такого рода «теряется» проблема человека как природного существа, т.е. проблема, ставится вне исторического аспекта, аспекта возникновения культуры и становления человека как вида *Homo sapiens*. В отношении нашей проблемы – проблемы спортивной и в более широком плане физкультурной – то есть физически культурной – деятельности теряется аспект телесной организации индивидов и обусловленное ею отношение их к остальной природе. Берётся только другая сторона проблемы, обозначенная К. Марксом: человек – не только природное существо, он есть человеческое природное существо, т.е. существующее для себя самого. Берётся, правда, в этом случае без первой половины тезиса.

В этой связи нам ближе «генетическая» трактовка культуры, предлагаемая В.А. Пономарчуком (1994), поскольку «само существование человеческого природного существа обусловлено введением его в культуру социума» культура есть способ целеполагания в формировании человека». Ближе потому, что здесь в филогенетическом плане в каждый момент

общественного развития понимается как исторически обусловленный момент развития целостного процесса становления природы человеком. В онтогенетическом – как общественно обусловленный момент становления индивидуальности в процессе освоения и, как подчеркивает автор, одновременного творения культуры. При этом важно подчеркнуть, что культура имеет исходно дело с «биологически» представленной телесностью представителя вида *Homo sapiens* в единстве с неорганическим телом цивилизации, а потому задает человека физически в соответствии с канонами сегодняшнего этапа развития цивилизации.

Реальность существования человека не является природной реальностью (человек по природе еще не есть то, чем он должен быть, действие природных законов не обеспечивает становления человека) – она культурна, то есть сверхприродна. А потому человеческое существование, феномен человека есть не природный феномен, но феномен исторический, а его сущность составляет деятельность и общение. А потому и сама сущность культуры индивидом буквально воплощается в индивиде, т.е. в его телесности.

Здесь уместно вспомнить идеи П.Д. Тищенко (1988) о различиях культуры знаний и культуры умений и констатировать, что мудрость практическая есть опыт, традиция, мудрость на основе опыта культуры, следования определенным образцам мысли и дела, развития способности применения любого знания к реальной человеческой ситуации. Игра и есть способ овладения практической, «ненаучной» истиной. «Культура умения» является особым образом, культивируемым навыком превращать любое универсальное знание в факт жизнедеятельности: «Культура через традицию связывает человека с его историей... История как феномен культуры является бесконечным источником... своеобразных прецедентов и образов для решения жизненных проблем каждого отдельного человека и общества в целом».

К такого рода исторической традиции, историческому опыту относится игра, которая, как подчеркивал Д.Б. Эльконин (1995), есть один из этапов

овладения индивидом исторически сложившимися способами родовой человеческой деятельности, в процессе которого происходит присвоение ими основ культуры и тем самым реализуется психическое развитие.

С рассмотренных позиций феномен игры представляет собой чисто человеческое освоение действительности, ее материально-практическое освоение и в то же время ее духовное освоение, а функции игры представляют собой:

- с социологических позиций – социализация личности (общение и объединение людей);
- с педагогических позиций – средство воздействия на ребенка;
- с психологических позиций – средство развития, овладение социальными отношениями и коллективными формами деятельности.

В этой связи вряд ли содержательны попытки представить игру как биологический феномен или его простое продолжение, как делает К. Гросс, подчеркивающий, что, ставя вопрос относительно первоначального возникновения игры, мы, без сомнения, должны исходить из наследственных реакций (С.Д. Неверкович, 1995). Либо как считает Й. Хейзинга (2001), что «игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы несовершенно его ни определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть.... Человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему понятию игры. Животные играют точно так же, как люди. Все основные черты игры присутствуют в игре животных». Основание он находит в том, что якобы любой, кто обратит свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, а в культуре... находит игру в культуре как заданную величину, существовавшую прежде самой культуры, сопровождающую и пронизывающую ее с самого начала вплоть до той фазы культуры, в которой живет сам».

Игра, как исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности человека представляет собой один из компонентов целостной культуры общества, а значит и развивается вместе с ним как органическое целое.

Все это делает игру своего рода эталоном, показательным, контрольным феноменом, в котором проявляется не только характер личности, но и психический склад целого народа (Ю. Шанин, 1975).

Вопрос об историческом возникновении игры тесно связан с характером воспитания подрастающих поколений в обществах, стоящих на более низких уровнях развития производства и культуры (Д.Б. Эльконин, 1995). Там, где нужна особая подготовка к освоению работы взрослых, ребенок «врастает» в мир взрослых через игровую деятельность.

Содержанием развернутой формы ролевой игры является не предмет и его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами, не человек - предмет, человек - человек. Игра возникает из условий жизни ребенка в обществе. Именно история возникновения ролевой игры может пролить свет на ее природу (С.Д. Неверкович, 1995).

Выделение из целостной трудовой деятельности отдельных ее сторон и качеств (сила, ловкость, выносливость, меткость и т.д.), обеспечивающих успешность выполнения не одного какого-либо ее вида, а целого ряда производственных процессов, было важным шагом для всего дела воспитания подрастающих поколений. Можно предполагать, что на этой основе выделились особые упражнения, направленные специально на формирование таких качеств. Раннее включение детей в труд взрослых приводило к развитию самостоятельности детей, реализовало прямым путем общественное требование самостоятельности. На следующей ступени развития, в связи с усложнением средств труда и связанных с ними производственных отношений, возникает особая деятельность по овладению детьми орудиями труда взрослых.

Как раз этот процесс, по мнению Д.Б. Эльконина (1995), привел к возникновению такого рода игры как игра ролевая, которая обладает своеобразной игровой техникой: замещением одного предмета другим и условными действиями с этими предметами. Отражение трудовых и бытовых действий человека и стало определенным этапом становления подвижных игр, характеризующихся подражательными действиями, имитирующими наиболее ранние формы человеческой деятельности.

По мере совершенствования орудий производства, с развитием языка и мышления игры выделяются в самостоятельный вид деятельности, становятся богаче по своему содержанию, в них появляются отвлеченные формы движений, возникают новые, более сложные действия. Но еще часто сопутствуют играм пение, элементы театрального искусства и подражание (Е.Л. Жарикова, 1995).

Следует особо подчеркнуть отличительную черту подвижных игр от трудовой деятельности человека. Главным здесь является то, что в процессе игры человек не создает материальных ценностей для удовлетворения жизненных потребностей общества, они могут иметь только косвенное отношение к трудовой деятельности, способствуя формированию психических и физических качеств человека, которые необходимы в работе.

В качестве разновидности общественной практики, состоящей в воспроизведении жизненных явлений вне реальной практической установки, рассматривали игру и некоторые историки культуры, например, В. Всеволожский-Гернгросс (1933). В работе «Игры народов СССР» он констатирует определенную последовательность между игровыми явлениями разных типов: от драматических через орнаментальные к спортивным. Благодаря повторениям, постепенно выделяются некие правила человеческих взаимоотношений, приводящие к успеху, воспроизведение которых вне реальной утилитарной ситуации и есть по сути дела содержание спортивной игры. Аналогичное содержание имеет и ролевая игра.

В то же время нередко зарубежными авторами работ по теории игры нередко игнорируются объективность игры как общественного явления, и ее корни видятся в чисто субъективной сфере. И тогда игра трактуется как форма реализации избытка энергии, либо как врожденное стремление к деятельности, служащая для подготовки к жизни, либо как реализация стремления к удовольствию и т.д. (В. Вундт, 1887; Г. Спенсер, 1897; В. Штерн, 1923; К. Бюлер, 1924; Ф. Шиллер, 1957).

Для Ф. Шиллера (1957) игра – это процесс, имеющий эстетическую природу, характерный для человеческого существа как такового. Это наслаждение избытком жизненных сил, свободное самораскрытие. «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и когда он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет».

Г. Спенсер (1897) подчеркивал, что формой проявления избытка сил может быть одна из уже известных деятельностей, поэтому игра – это всегда упражнение. Физиологизируя игру, Г. Спенсер высказал предположение, что игра у высших животных возникает как следствие не поглощения избытка сил утилитарной деятельностью, это требует выхода и когда животное играет, оно повинуетя требованию выхода избытка сил.

Общее для позиций указанных авторов, анализирующих вопросы возникновения игры, заключается в биологизации и механическом переносе поведения животного на социальный характер игры человека, игнорирование качественных особенностей игровой деятельности человека. Согласно их позициям, никакие социальные преобразования не в силах существенно повлиять на природу человека, а потому они предпринимают попытки выстроить общую теорию игры на анализе преимущественно спонтанных, самопроизвольно возникающих игр, считая только их «чистым проявлением природы». В их построениях абсолютизируется стихийность игры. Отсюда и попытки свести сущность игры к таинственному биологическому «инстинкту игры». Естественно, при таком подходе трудно провести грань между игрой

человека и «игрой» животного, поскольку не фиксируются различия между биологическими и социальными механизмами воспроизведения окружающего в играх.

Г.В. Плеханов отмечал (1958), что унаследованные инстинкты в воспитании человека играют значительно меньшую роль, чем у животного. Человек не рождается охотником или землепашцем, он становится тем или иным под влиянием окружающих условий. В ходе исторического развития общества в начале была охота, потом уже возникли игры «в охоту» для удовлетворения этой потребности. Поэтому в истории развития общества труд старше игры и лишь в онтогенезе человеческого индивида игра предшествует его будущей трудовой деятельности. Но он полагает, содержание игры, как у животного, так и у человека определяется утилитарной деятельностью, т.е. игнорирует качественную разницу между зоологической деятельностью животного и исторически развивающейся игрой человека, составляющей исключительно его, человека, достояние.

Более продуктивен подход К. Маркса, который, характеризуя взаимодействие между природой и человеком, отмечал, что изменение человеком своей собственной природы следует трактовать как факт развития человеком «дремлющих способностей» природы до высшего уровня творческой активности игры сил и подчинения этой творческой активности своей собственной власти. Таким образом, человек с помощью общественно-трудового движения развивает вещество природы, материю, которая «мыслит», до высшей творческой активности – игры сил (несколько ниже К. Маркс называет эту активность игрой физических и интеллектуальных сил) и приспособливает эту творческую активность к своим расширяющимся потребностям, т.е. для своего целостного и универсального развития.

Рассматривая возникновение и исторический генезис игры, а также онтогенетический план игровой деятельности, Д.Б. Эльконин (1995) делает вывод, что человеческая игра есть такая деятельность, в которой

воспроизводятся социальные отношения между людьми вне условий их непосредственной утилитарной деятельности. В тоже время, подчеркивает он, в процессе исторического развития значение развернутых форм игровой деятельности в жизни взрослых членов общества снижается.

В своем анализе игровой деятельности Д.Б. Эльконин (1995) пришел к выводу о необходимости различения в игре сюжета и содержания в зависимости от двух моментов: области деятельности и отношений между людьми. Сюжет связан с первым из них, содержание с воспроизводимым характером отношений в процессе совместной деятельности. А поскольку сущностью игры по А.Н. Леонтьеву является воспроизведение индивидом в воображаемой ситуации реальных действий и взаимоотношений индивидов при выполнении ими определенной роли, то в развитии игры сама логика ролевого воспроизведения имеет определенные закономерности: игра с открытыми ролями, воображаемой ситуации и скрытыми правилами превращается в игру с открытыми правилами, но скрытыми ролями и воображаемой ситуацией, а потому игра способствует становлению творческого воображения. В этом плане важно замечание В.В. Давыдова (1986) о том, что фундамент творческого воображения составляет умение переносить свойства и функции одного предмета (одной ситуации) на другой предмет (на другую ситуацию) и умение воспринимать целостность нового предмета до рассмотрения его частных особенностей.

Ю.П. Азаров (1979) акцентирует внимание на том, что игра представляет собой диалог страстей, притязаний, побед и поражений, поскольку является способом общения и вводит человека в ситуацию необходимости быть творцом и субъектом новых видов деятельности. Вследствие этого игра преодолевает монологичную ограниченность традиционных форм обучения, включая в себя неповторимое соперничество ее участников. На наш взгляд, такой вывод звучит красиво, но он не вполне точен, ибо игра раньше традиционных форм обучения.

В работе Ю.А. Левады (1984) отмечается, что все многообразие признаков игрового действия может быть сведено к двум взаимосвязанным моментам: «во-первых, наличие замкнутой структуры действия, во-вторых, его обособленность по отношению к социально-культурной среде». При этом «замкнутость, или закрытость, структуры игрового действия означает, что его нормативные рамки и целевые ориентации (как внешние, так и внутренние, психологические), соответствующие мотивы и интересы ничем, кроме самой игры не определяются. В тексте дается и еще одно разъяснение: «Негативным определением той же особенности игрового действия – замкнутости – является его неутилитарность.... Игра принципиально непродуктивна и тем отлична от функциональных или инструментальных форм социальной деятельности». Такое понимание социальной сущности игры является наиболее характерным для отечественных исследователей (В.Д. Шинкаренко, 2003).

Итак, феномен игры на всех уровнях своего развития и во всех своих проявлениях предполагается общественно-трудовой и общественно-познавательной деятельностью людей. Поэтому, очевидно, следует рассматривать феномен игры, существующий в относительно самостоятельном виде, в постоянном взаимодействии, переплетении с опытом.

Важно подчеркнуть, что с помощью феномена игры человек в свободное время может также пересоздавать жизненно-необходимые явления в игровые и наоборот. На основе такого подхода становится ясно, что игровые движения могут быть использованы в целях материального производства, в целях общения людей и т.д. Если же эти формы не преследуют конкретные утилитарные цели, то они все равно целостно и универсально развивают самого индивида.

1.2. Закономерности становления и особенности использования игр в педагогических целях

Проблема игры в онтогенезе – один из основных предметов исследования педагогических теорий игры (Л.С. Выготский, 1966; Ж. Пиаже, 1969; А.Н. Леонтьев, 1981). Важным аспектом осмысления феномена игры в онтогенезе является вопрос о первоисточниках игровой деятельности. Если в филогенетическом плане игра обусловлена общественно-трудовой и общественно-познавательной деятельностью, то применительно к онтогенезу это отношение выглядит иначе. Ребенок вначале играет, а только затем переходит к общественно-трудовой и общественно-познавательной деятельности (Д.Б. Эльконин, 1978). Этот жизненный факт нередко используется в качестве доказательства врожденности, спонтанности игры и т.д.

Однако, с этим трудно согласиться. Недаром многие отечественные исследователи рассматривают в качестве базовых компонентов игры в онтогенезе общение и речь (Л.С. Выготский, 1966; А.Н. Леонтьев, 1981). Это положение весьма важно для понимания игры как таковой, равно как и в практическом плане, поскольку ориентирует и исследователя, и педагога на осмысление процесса развития ребенка как сознательного субъекта, действующего культурно-исторически. Иными словами, игра есть феномен сознания в своей исходной точке, детерминированный общественно-трудовой деятельностью. Такой подход позволяет зафиксировать, как реальный, действительный человек исторически преодолевает узкоутилитарное отношение к своей деятельности и может воспроизводить себя целостно и универсально, т.е. безотносительно какому бы то ни было заранее установленному масштабу (К. Маркс, 1976).

Интересны исследования психологии игры Ж. Пиаже (1969), который, соотнося развитие интеллектуальных структур с условиями появления детских

игр, выделял три последовательных стадии развития детской игры: игры-упражнения (до 2-х лет), символические игры (до 3-х лет) и игры с правилами.

Л.С. Выготский констатировал (1966), что в дошкольном возрасте игра охватывает все поведение ребенка. В школьном возрасте игра и занятия, игра и труд образуют два основных русла, по которым протекает деятельность школьников. В подростковом и юношеском возрасте труд выходит на первый план, отдавая игре подчиненное место.

От бессюжетных, состоящих из ряда порой не связанных друг с другом эпизодов, игры в три-четыре года, подчеркивает Е.А. Аркин (1948), превращаются в игры с определенным сюжетом. Д.Б. Эльконин (1995, 1999) подчеркивает, что указанный автор на основе большого исследовательского материала выделил основные линии развития игры в онтогенезе:

- от малолюдных группировок к многолюдным;
- от неустойчивых группировок к все более устойчивым;
- от несвязанных между собой эпизодов к развертывающемуся сюжету;
- от отражения личной жизни и жизни ближайшего окружения к событиям социальной жизни.

Рассматривая психологические особенности становления игры в процессе индивидуального развития субъекта П.А. Рудик (1948) указывает на такие моменты как:

- изменение характера конфликтов у старших по сравнению с младшими;
- переход от игры «по-своему» к игре согласованной, где действия организуются на основе взятых, на себя ролей;
- изменение характера стимуляции игры – переход от «влияния игрушек» к решающей роли замысла независимо от игрушек;
- изменение характера роли – от обобщенности ее к индивидуализации и типизации.

Кроме того, изменяется, по его мнению, и мотивация игры: от процессуального характера к нацеленности на результат: в среднем дошкольном возрасте интерес к игре определяется выполнением той или иной роли, в старшем – насколько хорошо она исполняется.

Согласно А.П. Усовой (1976), развитие сюжета в онтогенезе идет от исполнения ролевых действий к ролям – образам. Причем такое развитие зависит от близости темы опыту ребенка, а также согласованностью и развитию в игре ролей.

При исследовании динамики игры в онтогенезе важно учитывать и работы Л.С. Славиной (1948), которая выявила три основных момента становления ролевой игры:

- роль коренным образом перестраивает действия ребенка и значения предметов, с которыми он действует;
- роль вносится в действия ребенка как бы извне, подсказывая через используемые предметы человеческий смысл действий с ними;
- роль является смысловым центром игры и определяет игровую ситуацию и игровые действия.

Для нас, специалистов, работающих в сфере физической культуры использующих подвижные игры, в частности, важно зафиксированное А.В. Запорожцем (1986) положение: характер движений, выполняемых индивидом, в условиях игры и в условиях прямого задания различен.

Не менее важно в этом плане и то, что существенным моментом игры является воспроизведение человеком в воображаемой ситуации реальных действий других людей и их взаимоотношений или выполнение игровой роли. Поэтому для реализации любой из игровых ролей имеются соответствующие правила. Как отмечал Ж. Пиаже (1969), «игра с правилами – это игровая деятельность, обладающая социализированной сущностью. Так же как символ заменяет простое физическое действие, как только включается мышление играющего, так и правило заменяет символ, подчиняя себе физические

действия, как только выстроены определенные социальные связи». И это положение оказывается немаловажным для нас при построении содержания программно-методического обеспечения курса подвижных игр как средства физического воспитания, в частности, в аспекте важности и необходимости изменения регламентации в процессе подвижных игр.

Целенаправленность и целесообразность поведения индивида при достижении намеченной цели, связанного с внезапно возникающими и постоянно изменяющимися условиями, потребностью широкого выбора действий, требуют от него проявления творческих способностей, активности, инициативы. Такая широта использования возможностей, выражающаяся в самостоятельности и относительной свободе действий, сочетающихся с выполнением добровольно принятых им установленных условностей при подчинении личных интересов общим связана с ярким проявлением эмоций. Все это характеризует игру как многоплановое, комплексное по воздействию, важное педагогическое средство воспитания (М. Голобородько, 1927; П.Ф. Лесгафт, 1953; М.В. Лейкина, 1955; Н.К. Крупская, 1959; В.И. Страшинский, 1972; К.Д. Ушинский, 1974; Л.А. Станкявичюс, 1983; А.С. Макаренко, 1984; В.П. Ратников, 1984; В.И. Элашвили, 1986; С.А. Гониянц, 1990; Е.Л. Жарикова, 1995).

Так как процесс игры и его результат сопряжены с комплексом положительных эмоций, то, естественно, стойкая потребность в эмоциональном насыщении становится главной причиной сохранения игры в общей структуре жизнедеятельности каждого человека. Удовлетворение этой потребности детского организма жизненно необходимо для его психосоматического развития и гармоничного взаимодействия с внешней средой (М.М. Еншин, 1976; С. Миллер, 1999).

Особое значение внедрения игры в педагогический процесс в качестве ценного воспитательного средства подрастающего поколения отметили В.В. Гориневский (1951), А.С. Макаренко (1957, 1984), Н.К. Крупская (1959). В этих

случаях специально подчеркивалось, что игра имеет большое познавательное и развивающее значение, сближающее ее с учением и трудом. В то же время у нее есть специфическое отличие от всех других видов деятельности: игра – это всегда свободное применение своих сил и своего творчества, даже в рамках установленных правил.

Немаловажное положение лежит в основе педагогической концепции В.М. Бехтерева (А. Плеханов, 1987), – примат воспитания над образованием. Он полагал, что ценность самого образования зависит от характера воспитания, что образованность может быть полезной, нейтральной (безразличной) или даже вредной в зависимости от того, какое направление дано воспитанию. «Если образование, – писал он, – дает человека эрудированного, то воспитание создает интеллигентную личность в лучшем смысле этого слова, оно определяет нравственный облик человека». С этим нельзя не согласиться, ибо сущность человеческой личности составляют не знания, а ее направленность, ее потребности, интересы и отношения.

«Всестороннее изучение ребенка с первых дней его рождения должно лежать в основе воспитания» – такова мысль Бехтерева (А. Плеханов, 1987). Она перекликается с идеей К.Д. Ушинского (1974) о том, что если мы хотим воспитать человека во всех отношениях, то мы должны и знать его во всех отношениях. Но главное – это вызвать материнское чувство, просветленное педагогической заботой о судьбе ребенка.

Отечественные социологи (Н.И. Пономарев, 1972; Н.Н. Визитей, 1986; В.А. Пономарчук, 1994) считают, что игра является структурной моделью поведения ребенка, с помощью которой ребенок осваивает окружающую его действительность и готовится к преобразованию этой действительности.

Игра есть первая самостоятельная деятельность ребенка. В игре он знакомится со всем окружением, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается предметами, закрепляет представление об изображаемых событиях, о жизни, т.е. познает мир в процессе деятельности.

Играя, ребенок развивается, у него формируются условные рефлексы в тесной взаимосвязи первой и второй сигнальной систем, при постоянном взаимодействии организма с окружающей средой и при решающем влиянии воспитания, как организованного педагогического процесса. Игровая деятельность по А.С. Макаренко (1988) – это упражнение в поведении, накоплении «социального опыта», навыков, привычек, традиций. Свободные – вольные – игры дают ребенку возможность познания мира и творческого преобразования его, организованные же игры, кроме того способствуют нравственному воспитанию, развитию их творческой активности, формированию коллективных основ жизнедеятельности.

Игра имеет большое педагогическое значение для подготовки студенческой молодежи к будущей трудовой и общественной деятельности, так как способствует воспитанию определенных трудовых и организаторских навыков (Л.С. Выготский, 1969).

О воспитательном значении народных игр говорит тот факт, что они весьма распространены в жизни разных народов, причем большинство из них носит подвижный характер (Х.К. Байрамкулов, 1970; Ф.А. Агапов, 1974; И.М. Коротков, 1977; Н.Н. Турсунов, 1981; Л.В. Былеева, 1982; В.И. Бельды, А.А. Лексаков, 1991; Х.Ф. Анаркулов, 1993; В.А. Иваненко, 1993; В.П. Красильников, 1994; М.З. Магомедов, 1994; С.Г. Александров, 1997, 1999; Х.Х. Баймурзин, 1999; С.В. Чухонцева, 2000; Р.М. Абдуллаева, 2002; Т.В. Заячук, 2003; М.Д. Казанок, 2005; В.П. Красильников, А.З.Фаттахов, 2005; Э.К. Кыргыз, 2008; О.А. Павлюченко, 2009).

В этом плане немалые заслуги принадлежат Е.А. Покровскому, который впервые поставил вопрос о включении народных игр в педагогическую практику школы. В поисках новых средств всестороннего воспитания он обращался к народным играм как к лучшему источнику, более естественному и понятному для детей. Народные игры он оценивал как средство физического

развития и указывал на то, что в них отражаются характерные черты народа (Л.В. Былеева, И.М. Коротков, 1982).

Об универсальной и общечеловеческой природе игры говорит тот факт, что национальные игры, независимо от места их возникновения, легко усваиваются мировым сообществом, почти не встречая преград, которые обычно встают на пути явлений бытового, политического или художественного характера в процессе их ассимиляции.

Многие авторы утверждают (К.В. Бадмаев, 1986; В.А. Перепекин, Г.П. Корневская, 1994; В.В. Голубева, 1997; Е.В. Кузьмичева и соавт., 1996), что народные средства физического воспитания, после их тщательного изучения, могут успешно использоваться в воспитательных и образовательных целях, что в свою очередь позволит повысить возможности педагогических воздействий и сделать учебный процесс сообразным с практикой физического и нравственного совершенствования ребенка.

Отмечая роль подвижных игр, С.Д. Неверкович (1988, 1995) подчеркивает, что «наличие соревновательного момента в естественных видах движений позволяет использовать народные подвижные игры для подготовки к занятиям спортом». Соглашаясь с этим высказыванием в целом, мы все же должны возразить столь ограниченной трактовке значения подвижных игр для физкультурно-спортивной деятельности, ибо подвижные игры можно использовать и непосредственно в системе спортивной тренировки, причем не только из-за наличия «соревновательного момента».

1.3. Социально-педагогические аспекты игровой деятельности

Педагогика рассматривает игру как важнейшее средство воспитания личности. Именно в игре индивид практически впервые выступает как активно действующий субъект. В коллективных играх дети с самого раннего детства вступают в такие отношения, разнообразие которых активно отражает жизнь и

деятельность взрослых. Следовательно, через игру осуществляется социальная обусловленность психического развития ребенка и становление его личности (C.S. Greenblat, 1973; Д.И. Фельдштейн, 1995 и др.). В игре происходит ориентация ребенка в самых общих, самых фундаментальных смыслах человеческой деятельности. Разнообразные по содержанию и форме игры вводят ребенка в круг реальных жизненных явлений, обеспечивая непреднамеренное освоение социального опыта: знаний, умений и навыков, способов действия, моральных норм и правил поведения, оценок и суждений. В игре формируется стиль отношения, общения ребенка со сверстниками и взрослыми, воспитываются чувства и вкусы.

Подвижная игра – это важная потребность для детей, познающих мир. Это пространство для развития способностей подростка, утверждающего себя в этом мире. Наконец, это первая проба бурлящих сил юноши, стремящегося мир переделать. Игру невозможно исключить из жизни ребенка и подростка, она для растущего человека – способ творческого познания себя и окружающего мира, ручеек пылливости и интереса. Игры – это их жизнь, не выдуманная, реальная (M. Domel, A. Sklad, 1983).

Положение ребенка в семьях, где он ограничен в играх, сложно, оно прямо связывается с искажением процесса развития личности. Это задерживает как интеллектуальное, так и нравственное развитие ребенка – вместо познания окружающего мира, получения навыков, согласующихся с культурными установками, требованием социума, ребенок хаотично, не имея к тому каких-либо социально приемлемых средств, вынужден искать удовлетворения своих потребностей, но не находит этого. В связи с нарушением интеллектуального развития ребенок не умеет ответить социальным требованиям и сталкивается с неуспехом, неодобрением, наказанием, смысл которого он осознать не может. Это нарушает нормальное формирование эмоциональной сферы, создавая болезненный перевес отрицательных эмоций (тревоги, страха, обиды, подавленности), что неминуемо сказывается в задержке развития мышления и

интеллектуальной деятельности. Закрепляются тенденции отторжения от сверстников, позиция враждебности и неприятия старших (учителей, воспитателей), предъявляющих требования, невыполнимые для ребенка, а затем и подростка. Вместе с тем исключается и использование литературы, искусства, спорта как источников правильных социальных представлений, критериев, дефицит которых сказывается все болезненнее. Такие подростки не ощущают себя частью окружающих социальных групп, и у них не вырабатывается чувство ответственности, усугубляется искажение системы ценностей (Д.Б. Эльконин, 1995).

Поэтому не случайно игре как средству воспитания уделялось большое внимание. Уже в 1918 году был издан сборник «Игра» – неперидическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. В предисловии к нему А.В. Луначарский писал: «Игра в значительной степени является основой всей человеческой культуры».

Все важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества переплетаются с игрой. Возьмем язык – самый первый и самый высший инструмент, созданный человеком для того, чтобы сообщать, учить, повелевать. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрывается игра слов (Ж.С. Хайдаров, 1981).

Игра имеет склонность быть красивой. Этот эстетический фактор, по всей вероятности, тождествен стремлению творить, что оживляет игру во всех ее видах и обликах. Слова, с помощью которых мы можем именовать элементы игры, принадлежат большей частью сфере эстетического. Игра как активное средство воспитания личности привлекала внимание многих передовых русских ученых и педагогов. Еще Н.Г. Чернышевский, Н.А. Добролюбов и Д.И. Писарев (Л.В. Былеева, И.М. Коротков, 1982) рассматривали игру как одно из действенных средств нравственного, физического и умственного воспитания. Они подчеркивали связь детских игр с окружающей детей жизнью. Наиболее

ценными в воспитательном отношении они считали народные игры и развлечения.

А.М. Горький считал игру ценным средством воспитания не только физического, но и умственного, указывал на ее связь с социальной средой, окружающей ребенка, что игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить (Л.В. Былеева, И.М. Коротков, 1982).

Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и в будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению назревших актуальных потребностей. С другой – игра всегда направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, а также для физической закалки развивающегося организма.

Играя, ребенок развивается, у него формируются условные рефлексы в тесной взаимосвязи первой и второй сигнальной систем, при постоянном взаимодействии организма с окружающей средой и при решающем влиянии воспитания как организованного педагогического процесса.

Особое значение внедрения игры в педагогический процесс в качестве ценного воспитательного средства подрастающего поколения отмечали в своих трудах В.В. Гориневский (1951), Н.К. Крупская (1959), А.С. Макаренко (1984), В.Г. Марц (2001). В этих случаях специально подчеркивалось, что игра имеет большое познавательное и развивающее значение, сближающее ее с учением и трудом. В то же время у нее есть специфическое отличие от всех других видов деятельности: даже в рамках установленных правил. Н.К. Крупская (Л.В. Былеева, И.М. Коротков, 1982) отмечала, что игра есть потребность растущего организма и объясняется это двумя факторами: стремлением ребенка познавать окружающую жизнь и свойственной ему подражательностью, активностью.

Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности. Игровая деятельность, по А.С. Макаренко (1988), – это упражнение в поведении, накоплении «социального опыта», навыков, привычек, традиций.

В работах А.Плеханова (1987) «Охрана детского здоровья», «О воспитании в младенческом возрасте» можно констатировать, что игра для ребенка – это сфера его радости, труда и самостоятельности, что с тех пор, как ребенок начинает бегать и говорить, игры являются для него могучим орудием воспитания и должны быть умело, использованы как в домашних условиях, так и на свежем воздухе в целях развития инициативы, самостоятельности и социальных отношений. «Игра для ребенка – есть сфера его деятельности, она его всегда оживляет, заставляя забывать свои маленькие неприятности». В игре ребенок учится находчивости, сметливости, выдержанности, смелости, а вместе с тем и товарищеской взаимопомощи, справедливости, корректным отношениям и пр. Наконец, игры являются естественной гимнастикой для ребенка и с этой стороны должны быть признаны не только важным элементом нравственного, но и физического развития.

Многие отечественные социологи считают, что игра является структурной моделью поведения ребенка, с помощью которой ребенок осваивает окружающую его действительность и готовится к преобразованию этой действительности.

Игра есть первая самостоятельная деятельность ребенка. В игре он знакомится со всем окружением, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается предметами, закрепляет представление об изображаемых событиях, о жизни, т.е. познает мир в процессе деятельности.

Основным содержанием игр в младенческом возрасте является жизнь близкого ребенку человека с его деятельностью и отношением к другим. Это так называемые ролевые, творческие игры с воображаемой ситуацией, которые

в дальнейшем превращаются в игры с правилами, содержащими воображаемую ситуацию и игровую роль в скрытой форме (Д.Б. Эльконин, 1995).

Игры дают ребенку возможность познания мира и творческого преобразования его, кроме того, способствуют нравственному воспитанию, развитию их творческой активности, формированию коллективных основ жизнедеятельности. По мнению К.Д. Ушинского (1974), игры не проходят бесследно для будущей жизни ребенка и в известной мере содействуют формированию его личности. Он показал существенное влияние игр на развитие детского воображения, особенно в дошкольном возрасте и утверждал, что ребенок в своих играх не пассивен. Игры изменяются с возрастом детей в зависимости от детского опыта, умственного развития, руководства взрослых. Переживания детей в игре не исчезают бесследно, а находят свое проявление в будущем в общественном поведении человека. В играх общественных, в которых принимают участие многие дети, завязываются первые ассоциации общественных отношений.

Однако, воспитательная, образовательная и оздоровительная ценность игры во многом зависит от руководства ею. С помощью одних и тех же игр можно воспитывать различные нравственные и физические качества (Н.Н. Лосева, 1986). Поэтому при всей ценности воздействия игры на личность нельзя ее идеализировать.

А.С. Макаренко (1984) подчеркивал, что имеет воспитательное значение только та игра, которая носит активный характер. В хорошей игре есть рабочее усилие, усилие мысли и преодоление трудности. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Это роднит игру с трудом и делает игру средством подготовки к трудовой деятельности. Это будет или радость творчества, или радость победы, или радость эстетическая – радость качества.

Психолого-педагогические исследования показывают большое влияние игры на формирование мотиваций, причем самое существенное в этом процессе – появление соподчинения мотивов (М.И. Сайгин, 1986).

В игровой деятельности идет процесс освоения социальных ценностей в самом общем плане, а потому столь же не дифференцированно в единой форме – форме становления общей культуры личности – идет развитие разнообразных сил и способностей ребенка – умственных, нравственных, физических и эстетических, тогда как в дальнейшем процесс совершенствования этих способностей продолжается уже дискретно и более конкретизировано вследствие определенной специализации в различных видах деятельности (учебной, трудовой, общения и др.). Иными словами, если игровая деятельность предполагает вхождение в культуру, то специализированные виды деятельности – освоение достижений цивилизации.

Исследования, проведенные под руководством А.П. Усовой (1976), раскрыли значение игры как средства формирования детского общества и формы организации жизни детей. Автор подчеркивает двуединство процесса становления в игре – вследствие указанных ее социально-сущностных характеристик – двух видов отношений, в которые вступают дети в процессе игры: один из них определяется содержанием игр (в ролевых играх – ролевые отношения), другой реальными отношениями между играющими, условиями и содержанием своего рода «общественного договора» об игре (процессом распределения игровых ролей, контролем за выполнением правил и т.д.).

Реальные отношения, сопровождающие игры, являются основой организации детского общества, что, в свою очередь, делает игру формой организации их жизни. В процессе разнообразных игр развивается самоорганизация детей, формируются и проявляются такие качества как способность входить в общество играющих, действовать в нем определенным образом, устанавливать связи с партнерами по игре, подчиняться требованиям сообщества играющих и т.д.

Место игры в педагогическом процессе определяется и ее взаимосвязью с трудом и обучением.

В игре осуществляется практическое познание ребенком окружающего мира. Процесс формирования знаний, их совершенствования не является мотивом игры или ее целью. Ребенок играет не ради приобретения или закрепления знаний – к игре его побуждают другие мотивы: желание действовать как взрослые, стремление к общению, к активным действиям, привлекательность игровой задачи, соревнование и т.д.

Вопрос, поставленный А.П. Усовой (1976) о значении ролевой игры для формирования детского общества, а затем формирования у дошкольников коллективизма, и до настоящего времени исследован недостаточно. Вместе с тем, это центральный вопрос для педагогического исследования игры. Он тесно связан с ее природой. Игра – это деятельность, в которой дети моделируют те отношения, в которые вступают взрослые в действительной жизни, и, прежде всего, при осуществлении своих новых, основных общественных, трудовых функций. Практическое моделирование отношений – единственно доступное для детей средство ориентации в задачах, мотивах и моральных правилах, которые реализуют взрослые в своей деятельности.

Для осуществления такой сложной деятельности, носящей коллективный характер, необходима определенная самоорганизация. Следует договориться об общем, всех интересующем сюжете; распределить между собой роли; условиться о значении вовлекаемых в игру предметов; распределить предметы в соответствии со взятыми ролями; при осуществлении замысла игры подчиняться правилам, заключенным во взятых на себя ролях и отношениях, определяемых сюжетом игры; контролировать свое поведение и поведение своих товарищей по игре (К. Фопель, 2002, 2005).

Организационная работа, которую дети осуществляют до начала игры и в ее процессе, есть коллективная деятельность, объединяющая участников единым сюжетом и совместным его воплощением. Именно эта сторона игровой деятельности осуществляется самими детьми и создает своеобразное детское общество.

А.П. Усова (1976) реально указывает на возможности формирования детского общества в игровой деятельности. И дело здесь не только в том, что в ее организации иной становится функция взрослого, а в изменении содержания самой организационно – деловой активности детей. Ни в какой другой деятельности нет, да и не может быть такого разделения функций между детьми и такого согласования между ними, как при реализации игрового замысла.

Игровая деятельность, согласно Д.Б. Эльконину (1995), имеет прямое отношение к потребностно-эмоциональной сфере человека. В ней происходит первичная эмоционально – действенная ориентация человека в смыслах других видов деятельности. Для развития такой ориентации особое значение имеют ролевые игры.

Важным является то, что в игре у человека возникает новая форма мотивов. «Гипотетически можно представить себе, – отмечал Д.Б. Эльконин (1995), – что именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму осознанных и эффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений и стоящим на грани сознательности».

В учебно-ролевой игре у играющего создается мотив, суть которого состоит в том, чтобы успешно исполнить взятую на себя роль, а это в первую очередь означает успешно воспроизвести деятельность, к которой эта роль обязывает. В соответствии с мотивом формируется цель познать систему действий (их состав и порядок), необходимую для успешного исполнения роли.

Таким образом, имитируемая в игре система действий выступает для играющего в качестве цели познания и, как всякая цель, становится непосредственным содержанием его сознания. Но значение учебно-ролевой игры этим не исчерпывается. Все, что может помочь успешно исполнить роль (знания, умения, навыки), приобретает для играющего особый смысл и качественно иначе им осознается. Другими словами, создаваемые ролью мотивы оказывают влияние на то, что сознает играющий ученик, и на то, как он

это сознает. Став же содержанием актуального познания, имитируемая в игре система действий оказывается, согласно широко известным психологическим данным, в условиях, наиболее благоприятных для усвоения. Это, очевидно, и объясняет в значительной мере природу резко возрастающих результатов обучения в учебно-ролевых играх.

Другие виды деятельности человека также влияют на формирование его новых потребностей и мотивов. Однако ни в какой другой деятельности нет такого эмоционального наполненного вхождения человека в жизнь других людей, такого выделения общественных функций и смысла их деятельности, как в игре. Именно в игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир, стать субъектом, «хозяином» своей деятельности.

Ю.П. Азаров подчеркнул такую своеобразную черту как ее диалогичность (1979). Игра – это диалог страстей, притязаний, побед и поражений, особый способ общения, она вводящий человека в ситуацию необходимости быть творцом и субъектом новых видов деятельности. И все же сущность игры заключается в том, что в ней важен скорее не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанный с игровыми действиями, хотя ситуации, проигрываемые субъектом, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реальны.

Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может тем самым программировать проявление определенных положительных чувств и качеств играющих. Разумеется, важен сам опыт переживания положительных чувств, но не менее важно, что только через переживания воспитать положительное отношение к деятельности. Игра имеет богатые возможности сформировать положительное отношение и к неигровой деятельности.

С.Л. Рубинштейн (1989) подчеркивал, что ребенок, исполняя ту или иную роль в игре, расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На отношении личности ребенка к своей роли основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и самой личности ребенка в целом.

Игра, хотя и не имеет конкретно – осязаемых практических результатов, ее роль в жизни человека весьма велика: благодаря игре, он входит в сферу общих смыслов разных видов деятельности, развивает важные для жизнедеятельности психические и физические способности.

Народные игры являются неотъемлемой частью физического воспитания. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется заинтересованное отношение к культуре родной страны, создается чувство любви к Родине.

М.Ф. Литвинова (1986) отмечает: «Если воспитание не хочет быть бессильным, оно должно быть народным». Высоко оценивая значение игр в деле воспитания, она подчеркивала, что следует обратить внимание на эти народные игры, разработать этот богатый источник, организовать их ... – задача будущей педагогики. Народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывая большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребенка, создают определенный духовный настрой, интерес к народному творчеству.

В вводной статье к книге «Игры народов СССР» (1985) профессор В.И. Элашвили много внимания уделяет значению народных игр. «В культурно-историческом развитии любого народа игра является важным фактором воспитания в процессе первоначальной подготовки людей к жизни. ...Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности. В игровой деятельности детей объективно сочетаются два очень важных фактора: с одной стороны, дети включаются в практическую

деятельность, развиваются физически, привыкают самостоятельно действовать; с другой стороны – получают моральное и эстетическое удовольствие от этой деятельности, углубляют познания окружающей их среды. Все это, в конечном итоге, способствует воспитанию личности в целом».

Национальные игры не сводятся лишь к набору движений, а являются целостной деятельностью, своеобразной моделью жизни, поведения человека, включая нравственную, эстетическую, трудовую, умственную, правовую и другие их стороны. Вступая в игру добровольно, каждый играющий берет на себя обязательства выполнять ее правила, которые так умело отработаны гением народа, что непринужденно, мягко и в то же время неуклонно способны вызвать у играющих уважение к соперникам, а также уважение культурным традициям народа (Л.В. Былеева, И.М. Коротков, 1982).

За свое невнимание и пренебрежение к огромному творческому национальному богатству нашего народа, а нередко и искаженность историко-культурных знаний в течение многих десятилетий мы расплачиваемся бездуховностью, жесточенностью и опустошенностью душ подрастающего поколения, негативными явлениями в сознании и поведении людей.

Необходимость возрождения и развития игровой культуры очевидна, причем культуры разносторонней, способствующей развитию у человека как умения перевоплощаться и играть разные роли, так и умения гармонично вписывать свои усилия в усилия целого коллектива; культуры, которая бы стимулировала и раскрывала творческие, интеллектуальные резервы человека и его физический потенциал. Эта уникальная роль игры в культуре, ее способность создавать гармоничное и насыщенное бытие, прекрасно осознавалась нашими предками (Н.Х. Гжемская, 2006).

Без возвращения игре статуса жизненно важной значимости невозможно достичь той гармонии между человеком и окружающим его миром, которая была характерна для традиционного общества, к которой стремимся сегодня мы.

В последние годы национальным видам физической культуры уделяется всевозрастающее внимание, что связано, с одной стороны, с социально-политическими процессами в нашем обществе, а с другой – с широкой популярностью их в народе. Именно эти средства и методы воспитания в большей мере содействуют раскрытию национальных качеств человека, развитию личности гражданина, раскрытию и совершенствованию его способностей (А.В. Запорожец, 1986; Т.С. Усманходжаев, 1991; Э.К. Кыргыз, 2008).

Расцвет национальных культур, их взаимосвязь и взаимообогащение – важная забота всего государства. Обособленное и исключительное внимание только к своим играм может привести к их противопоставлению играм и другим культурным традициям других народов, может принять нежелательную националистическую окраску. И наоборот, применение в учебно-воспитательном процессе игр самых разных народов стимулирует интерес к ним, способствует воспитанию дружбы между народами. Педагогические воздействия в данном направлении должны быть систематическими, последовательными, чтобы надежнее заложить тот фундамент, на котором строится личность человека и гражданина.

Каждый народ, в зависимости от социально-экономических условий своего развития, географического положения исторически выработал самобытные виды народных игр, развлечений и забав, способы их выполнения, которые потом составили систему национального воспитания. Являясь частью общей культуры, фундаментом воспитания человека, прежде всего его гуманистических сторон, они способствуют и повышению физической подготовленности населения, укреплению здоровья, созданию условий для активного отдыха (Т.С. Усманходжаев, 1991).

Играя, дети испытывают положительные эмоции, которые переносятся и на саму игру, и на народ, создавший и подаривший ее другим народам. Одновременно в игре происходит первоначальное знакомство с элементами

культуры данного народа, его языка (через название игры на этом языке). Это не только расширяет общий кругозор играющих, но и помогает им лучше понять своеобразие игр и культурных традиций собственного народа, чему способствует сравнение игр разных народов.

Е.М. Геллер (1989) в своей книге «Знакомьтесь: Спортландия» приводит очень меткое выражение Юлиуса Фучека, что игры детей – зеркало общества. Игры действительно отражают тот или иной уклад и образ жизни людей... Если хочешь узнать, какой народ живет в стране, – гласит народная мудрость, – посмотри на игры его детей. Влияние народных игр на общую культуру ребенка базируется на понимании и переносе этнического компонента народной игры в повседневную жизнь; улучшении межличностных отношений детей в процессе использования игр; повышении мотивации обучения при использовании народных игр; эффекте обучения возрастает при умелом использовании педагогом знаний культурных традиций своего народа; на уроках физической культуры.

Итак, подвижная народная игра - это многоплановое, комплексное по воздействию, педагогическое средство воспитания. Анализ взглядов отечественных и зарубежных учёных на феномен игры свидетельствует о том, что педагогика рассматривает игру главным образом под углом зрения воспитания, образования, развития, обучения и социализации, причём особое внимание она уделяет подвижным играм, не рассматривая их при этом в отрыве от других форм игры. Обобщая вышеизложенный теоретический материал русских исследователей теории игры, следует отметить, что до настоящего времени не существует единого мнения в данном вопросе.

1.4. Подвижные народные игры в физическом воспитании детей и молодёжи

Физическая культура является неотъемлемой частью общечеловеческой культуры как результат человеческой деятельности, средство и способ физического совершенствования личности. Как общественное явление физическая культура в большинстве развитых стран имеет поддержку на государственном уровне. Общество заинтересовано в воспитании физически и духовно развитого, здорового молодого поколения, в подготовке его к жизни, в разностороннем развитии личности (Л.И. Лубышева, 1992).

Основным стимулом для развития личности является удовлетворение социально-биологических потребностей человека, среди которых лидируют потребности в творчестве и самоутверждении личности. Наиболее доступный и демократичный путь для их реализации – занятия физической культурой и играми (А.Л. Димова, Р.В. Чернышова, 2005).

Здоровый, физически подготовленный человек, владеющий многообразными умениями и навыками, быстрее сможет приспособиться к изменяющимся условиям среды, освоить новую профессию, более эффективно трудиться. Несмотря на увеличение доли умственного труда в современном производстве, физическая подготовленность работников не теряет своей актуальности. В условиях стремительно развивающихся науки и техники проблема надежности человека в системе производства становится главенствующей (Л.И. Лубышева, 1992).

Физическая культура и всевозможные игры целенаправленно развивают физические качества и способности. Они способствуют сохранению и укреплению здоровья, усилению иммунитета организма и увеличению его адаптационных возможностей, продлению сроков активной деятельности в онтогенезе. Физическая культура включает в себя не только многовековой опыт освоения и развития физических и психологических способностей человека, но

и опыт формирования у него моральных и нравственных качеств, проявляющихся в процессе физкультурной деятельности. Уровень развития этих качеств, а также знания, навыки и умения по их совершенствованию составляют личностные ценности физической культуры и определяют физическую культуру личности как одну из составляющих общей культуры человека (Л.П. Матвеев, 1991).

В Федеральном законе Российской Федерации: «Об образовании» (от 10 июля 1992 года № 3266-1) и Федеральном законе от 29.04.1999г. № 80-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» отмечено, что основными задачами физического воспитания в образовательных учреждениях являются укрепление здоровья, содействие правильному развитию, обучение учащихся жизненно необходимым двигательным навыкам, воспитание физических, волевых и моральных качеств. Соблюдение норм этического общения в учебной и игровой деятельности, а также коллективного взаимодействия в игровой и соревновательной деятельности.

Решению этих задач активно содействует игра, выступая как средство и метод физического воспитания. Подвижные игры на уроках физической культуры используются для решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач, как в системе физического воспитания учащихся, так и в учебном процессе высших учебных заведениях (Л.П. Матвеев, 1991; В.Г. Марц, 2001; А.А. Таран, 2007 и др.).

В практике физического воспитания особое значение приобретает сегодня игровой метод, характеризующийся организацией деятельности учащихся в соответствии с образным или условным сюжетом, в котором предусматривается достижение определенной цели в условиях постоянного и в значительной мере случайного изменения ситуаций, разнообразие способов достижения цели, комплексный характер деятельности, самостоятельность действий и т.д. В историческом плане следует подчеркнуть, что важную роль в обосновании педагогического значения игр и методики их применения сыграли

труды П.Ф. Лесгафта. Именно, благодаря им, подвижные игры, включая и народные игры, прочно вошли в арсенал средств физического воспитания детей и молодежи. П.Ф. Лесгафт (1953) подчеркивал, что игра в отличие от строго регламентированных движений всегда связана с инициативным моментом решения двигательных задач. Это имеет притягательную силу для ученика, а для руководителя связано с решением общеобразовательных и воспитательных задач.

Игра – одно из наиболее ярких, впечатляющих явлений культуры. Во многих играх участники игры действуют в условиях экстремальной ситуации, благодаря чему обнажаются и проверяются не только психофизиологические, но и моральные ресурсы личности: инициативность, решительность, упорство. В играх выявляется предел возможных нагрузок, достигает рекордных показателей быстрота, ловкость, сила, точность, выносливость, реализуя весь диапазон своих возможностей, многие из которых ни в каких других видах деятельности столь полно не проявляются. В игре испытывается терпение и умение переносить неудачи, достигается свобода, активность, максимальная независимость участников и вместе с тем их «сыгранность», глубокое и полное взаимопонимание (К. Фопель, 2005).

Мир игры для детей – естественное состояние, а участие в игровой деятельности зачастую способствует наиболее полной самореализации. В игре формируется стратегическое поведение детей, что позволяет ей служить эффективным средством социализации, подготавливать психику к функционированию в сложном мире человеческого общения и деятельности. Особая привлекательность игры состоит в том, что она позволяет действовать в ситуации риска, неопределенности, свободы выбора. В игре ребенок как бы ставит все на карту и сам, не советуясь ни с кем, принимает решение. Такого рода условия отсутствуют, как правило, в повседневном труде и в быту, где человек окутан множеством обязательств, ограничений, не позволяющих ему свободно принимать решения (Ю.А. Ермолаев, 2002).

Интерес к игровой деятельности не только ребенка, но и взрослого человека естественен и объясним природой игры. Ведь стремление к игре (спортивной, подвижной) интуитивно связано с потребностью человека тренировать мышцы и внутренние органы, а также получить внешнюю информацию. Обогащенная в силу «информационного закона чувств» положительным зарядом эмоций, эта потребность переходит в игровую деятельность. Игра продолжает оставаться желанным спутником досуга человека, его спортивной подготовки, что вполне объяснимо, если учесть психофизиологическую природу этого вида деятельности.

Подвижные игры и игровой метод обучения широко используются в физическом воспитании различных возрастных категорий подрастающего поколения. Этой проблемой в общеобразовательных школах и работе со школьниками занимались Л.А. Станкявичюс (1983), А.А. Антонов (1997), С.Г. Александров (1999), Т.В. Березовская (1999), Д.Д. Вишневский (1999), Ю.А. Ермолаев (2002), А.А. Фетисов (2002), Р.Ш. Абдрахманов (2005) и др.

Достаточное количество исследований посвящено изучению влияния подвижных и спортивных игр на подготовку специалистов в сфере физической культуры и спорта (Т.Е. Хреникова, 1970; Е.М. Геллер, 1977; В.П. Ратников, 1984; Н.В. Киршева, 1990; В.В. Голубева, 1997; А.М. Савина, 1998; А.Э. Болотин, 2001; В.Н. Ляменков, 2002).

Встречаются публикации, освещающие необходимость использования подвижных игр в высших учебных заведениях нефизкультурного профиля (Е.М. Геллер, 1985; В.В. Ермоленко, 1989; Е.Л. Жарикова, 1996; С.С. Коровин, 1996; Х.Х. Баймурзин, 1999; Т.В. Заячук, 2003; А.А. Кондрашов, 2003; Н.Х. Гжемская, 2006; О.А. Павлюченко, 2009).

Важно помнить, что игра выступает как вспомогательное, дополнительное упражнение в системе средств, используемых в учебно-тренировочном процессе (Е.М. Геллер, 1977; С.С. Коровин, 1984; К.В. Бадмаев, 1986; В.В. Голубева, Е.В. Кузьмичева, 1997). Целесообразность применения

какого-либо упражнения в спортивной тренировке определяется, прежде всего, его положительным воздействием на рост спортивных достижений. Именно с этих позиций и следует подходить к применению игры, которая в сочетании с другими специальными средствами повышает эффективность тренировки. Однако не следует переоценивать их значение, как, впрочем, и игнорировать использование для решения педагогических задач на разных этапах спортивной подготовки.

В современной программе по физической культуре для школы подвижные игры распределяются не только в соответствии с возрастом, но и по видам спорта. Это свидетельствует о приближении игры к спортивной практике (А.А. Фетисов, 2002; Р.Ш. Абдрахманов, 2005).

Кажется, что на подвижные игры посягает бурно развивающийся современный спорт, вовлекающий все новые массы детей и подростков, но этого не произошло и не могло произойти, потому что спорт и подвижную игру роднит одно и то же начало – соревнование. Они развиваются параллельными путями, тесно сближающимися между собой. Недаром многие учителя физической культуры и тренеры успешно применяют игровой метод в спортивной подготовке.

М.М. Еншин (1976) считает, что «спортивную деятельность детей можно рассматривать как игровую деятельность», «спорт...– как игру, требующую специальной подготовки», что «спортивную деятельность детей объединяет с игровой наличие жесткой системы правил, которые определяют роль и поведение каждого из участников игры», но в то же время «спорт как игра содержит весьма существенные отличия: в спорте отсутствует воображаемая ситуация. Для спорта как игровой деятельности характерно наличие реальной ситуации, реального действия, реального результата действия, а также открытой игровой роли. Детская игра, мотив которой первоначально лежит в самом действии, становится целенаправленной деятельностью».

С.Д. Неверкович (1995) подчеркивает, что наличие соревновательного момента в естественных видах движений позволяет использовать подвижные игры для подготовки к занятиям спортом. Соглашаясь с этим высказыванием в целом, мы все же хотели бы возразить столь ограниченной трактовке значения подвижных игр для физкультурно-спортивной деятельности, ведь подвижные игры можно использовать и непосредственно в системе спортивной тренировки (С.С. Коровин, 1984; И.Г. Фейгель, 1984; К.В. Бадмиев, 1986; О.Б. Малков, 1990; В.А. Перепекин., Г.П. Кореневская, 1994; и др.), причем не только из-за наличия «соревновательного момента».

Игровой метод в последние годы стал предметом пристального внимания исследователей поскольку таковой, например, в форме деловых игр, придает учебному процессу позитивный эмоциональный фон за счет включения в учебный процесс в форме игрового сюжета имитации реальных и ролевых ситуаций, фактора соревновательности с соблюдением определенных правил игры для достижения поставленной цели (Д.Д. Вишневский, 1999; А.Э. Болотин, 2001; Т.А. Никушенкова, 2001; В.Н. Ляменков, 2002).

При использовании игрового метода, успех осуществления поставленных педагогических задач во многом зависит от умения использовать межпредметные связи, поскольку при подборе в этом случае адекватных средств и методов важно опираться на данные возрастной, социальной и педагогической психологии, возрастной физиологии (А.В. Лотоненко, Е.А. Стеблецов, 1996; А.М. Савина, 1998). Особое значение приобретает этот фактор при использовании игрового метода в спортивной тренировке.

К сожалению, в большинстве случаев педагогическая практика (Е.Л. Жарикова, 1996; В.В. Голубева, 1997; А.М. Савина, 1998) вплоть до последнего времени ограничивала круг проблематики использования игрового метода и игровых форм занятий в основном контингентом дошкольного и школьного возраста. В этой связи достаточно хорошо изучены вопросы, касающиеся роли игровой методики в процессе воспитания физических качеств и

совершенствования двигательных действий, но такие вопросы разработаны лишь в отношении практики в основном урочных форм физической культуры и внеурочных формах занятий детей и подростков. В лучшем случае, если дело касалось спортивной тренировки, то речь шла об использовании игрового метода на начальном этапе спортивной тренировки. Игровой метод в системе физического воспитания – это применение методических особенностей игры в любых физических упражнениях, целенаправленное использование игры в физических упражнениях (Л.П. Матвеев, 1991). И в этом плане неудивительно, что таковой как в теории, так и на практике в системе физического воспитания был представлен главным образом подвижными играми, этой своеобразной деятельностью, в которой двигательные действия нельзя назвать упражнениями, ибо они подчинены регламентации способов их выполнения и строгой дозировке.

Общеизвестно, что эффективность занятий по физической культуре и спорту во многом зависит от того, насколько они интересны и содержательны, проводятся ли с оптимальной нагрузкой и на высоком эмоциональном фоне с использованием большого арсенала современных методов и приемов обучения двигательным действиям. Тогда подвижные игры могут стать эффективным методом физического воспитания и в тренировочном процессе не только на начальных этапах совершенствования, но, и в повседневной деятельности педагога. Однако сторонников такого рода идей мало, если и есть, они сводятся к рекомендациям использования определенных подвижных игр в тренировке по тому или иному виду спорта (И.Г. Фейгель, 1984; М.И. Сайгин, 1986; К.В. Бадмиев, 1986; И.Н. Крепчук, 1987; О.Б. Малков, 1990; В.В. Голубева, 1997 и др.). Многие авторы считают подвижные игры средством подготовки специалиста к будущей профессиональной деятельности, рассматривают умение использовать подвижные игры и игровой метод в работе по физической культуре и спорту, и как один из основных компонентов профессионально-педагогической подготовки тренера и педагога по

физическому воспитанию (Д.Д. Вишневский, 1999; А.Э. Болотин, 2001; Т.А. Никушенкова, 2001; В.Н. Ляменков, 2002).

Сегодня можно констатировать тот факт, что Россия и населяющие ее народы возвращаются к своим историческим корням, к истокам духовности. Все чаще обращаясь к народному опыту физического воспитания как неисчерпаемому знанию о многовековых традициях физической культуры различных этносов (Н.Б. Москвина, 2000).

Изложенное выше мнение позволяет сделать вывод, что подвижные игры – весьма эффективное средство для полифункционального их использования. Исходя из этого, они являются важным средством общего физического воспитания подрастающего поколения и в не меньшей степени средством подготовки к различным видам деятельности, прежде всего в сфере физкультурно-спортивной деятельности. Одни и те же подвижные игры в зависимости от целевой установки и модификации организации и системы правил могут использоваться во всех областях физического воспитания и спорта (В.В. Костюков, 1996; А.А. Антонов, 1997; Т.В. Березовская, 1999; Е.Е. Асташина, 2002; Н.А. Тимошкина, 2002; Т.Г. Пестова, 2004).

В целом можно констатировать двуединство подвижных игр как средства и как метода физического воспитания. В то же время определяющими особенностями использования подвижных игр как метода физического воспитания в отличие от других методов физического воспитания следует считать наличие момента соревновательности, сюжетности и образности, разнообразия и свободы выбора средств достижения цели, относительной самостоятельности действий. Все это служит предпосылкой использования их главным образом для комплексного совершенствования движений в усложненных вариативных условиях.

Сегодня же система подготовки педагогических кадров в вузах не нацеливает должным образом на освоение методических основ использования подвижных игр в системе физического воспитания.

1.5. Резюме

Анализ научно-методической литературы по проблемам использования народных подвижных игр в физическом воспитании молодёжи позволяет сделать следующие заключения:

1. Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, используется с целью воспитания и физического развития подрастающего поколения. Отказаться от игры невозможно, потому что нельзя уничтожить живую потребность в игре. Изменяются условия игры, вводятся в привычную канву игр новые сюжеты, отражающие свое время, но неизменной остается тяга людей к игре, особенно подвижной, где можно проверить и показать свою смелость, ловкость, быстроту и силу.

2. Игровая деятельность относится к числу потребностей, обусловленных самой природой человека – это потребность в тренировке мышц и внутренних органов, потребность общения, получения внешней информации. Значение игры не может уменьшить акселерация, о которой в последнее время так много говорят, ни ограничения, связанные с ростом городов. Игровая деятельность носит универсальный характер, она притягивает к себе людей практически всех возрастов и социального положения. Во все времена игровой инстинкт проявляется в полную силу, вовлекая в игру, как отдельную личность, так и массы людей.

3. Подвижные игры особенно популярны в физическом воспитании дошкольников, учащихся начальной и средней школы. Как правило, в старших классах общеобразовательных школ на уроках физической культуры подвижные игры не используются. В этот период ведущим видом деятельности является уже не игра, а общение. Такая ситуация складывается и в большинстве вузов и она направлена на решение рекреационных задач, представляя собой средство развлечения и отдыха.

4. В высших учебных заведениях недостаточно используется потенциал народных подвижных игр, направленный на эффективную социализацию студенческой молодёжи не только к будущей профессии, и к условиям реальной жизни. Как средство социализации игра представляет собой своеобразное микрообщество, в рамках которого происходит преобразование людей, их субъективных качеств. Игра в таком случае выступает как носитель социальных видов поведения, как способ адаптации личности к выполнению определенных ролей. Игра не только воспроизводит, но и производит человеческие отношения, она создает особый тип социальных связей. Сравнение в игре себя и товарищей помогает правильно определить свой личный статус и свою роль в группе, в конкретном социуме, осознать себя как личность - продукт социально-творческой деятельности. Именно поэтому народные подвижные игры, предоставляя возможность для самоидентификации и самоутверждения личности, объективно выступают социально-культурным средством реализации человекотворческой функции общества.

5. Особенно велика роль народных подвижных игр для студентов педагогических вузов, так как они в большинстве своем становятся педагогами в различных учебных заведениях, а, следовательно, не только носителями, но трансляторами ценностей общечеловеческой и национальной культуры. Однако не все народные подвижные игры в равной мере могут оказаться эффективными для решения задач социализации будущих педагогов и подготовки их к профессиональной деятельности. Для этого необходимо провести детальное и обстоятельное исследование самих народных подвижных игр России на предмет установления их существенных характеристик, позволяющих в ходе игры моделировать условия социальной деятельности будущих педагогов.

Решению этой проблемы посвящена следующая глава диссертации.

ГЛАВА II. МЕТОДЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.1. Методы исследования

Для решения поставленных задач диссертационной работы использовали следующие методы исследования:

1. Общенаучные: дедукция, индукция, анализ и синтез, обобщение и конкретизация.

2. Педагогические: изучение, анализ и обобщение материалов научно-методической литературы, педагогические наблюдения, определение моторной плотности подвижных игр, педагогическое тестирование, педагогический эксперимент, метод экспертных оценок, изучение документации.

Аналізу подвергались литературные данные, рассматривающие вопросы теории и методики физического воспитания студенческой молодёжи, а также проблемы, касающиеся оптимизации тренировочных нагрузок на учебных занятиях.

Педагогические наблюдения осуществлялись в ходе учебного процесса, предметом наблюдений являлись подвижные игры народов России. В ходе педагогического наблюдения определяли координационную сложность игры, её направленность на развитие физических способностей.

Моторная плотность подвижных игр определялась по формуле:

$$\text{МППИ} = \text{ВДА (студента)} : \text{ВПИ} \times 100 \%, \text{ где}$$

МППИ – моторная плотность игры;

ВДА – время двигательной активности студента в секундах;

ВПИ – время игры в секундах.

Методика определения величины МППИ заключается в том, что до начала подвижной игры из состава группы выбирается любой студент (студентка), за которым ведётся наблюдение в течение всей игры. Причём ни студент, ни преподаватель, проводящий занятие, об этом не должны знать.

Наблюдатель держит в руке секундомер и включает его в момент начала любых двигательных действий участника подвижной игры. По окончании подвижной игры секундомер выключается. Таким образом, секундомером суммируют время выполнения активных двигательных действий и не учитывают время отдыха, ожидания очереди выполнения двигательных действий и т.д.

Педагогическое тестирование включало в себя следующие виды:

- определение силовых возможностей: подтягивания на высокой (юноши) и низкой (девушки) перекладине;
- определение выносливости: бег на 1000м (девушки), бег 3000м (юноши);
- определение скоростно-силовых возможностей: прыжок в длину с места;
- определение скоростных способностей: бег на 100м с высокого старта;
- определение гибкости: глубина наклона из положения сидя;
- определение координационных способностей: челночный бег 3x10 м.

Методика проведения тестов стандартная (Б.Х. Ланда, 2005).

Педагогический эксперимент проводился с целью обоснования разработанной методики, которая использовалась в процессе физического воспитания студентов Удмуртского государственного университета.

Метод экспертных оценок использовался для определения различных аспектов педагогического мастерства студентов в организации и проведении подвижных игр народов России на учебных занятиях физической культурой.

Оценка педагогического мастерства осуществлялась в трех аспектах (организационном, содержательном и методическом) – по пяти бальной системе – от единицы (практически полное невыполнение задания) до пяти (полное выполнение задания).

Оценка производилась экспертами, в качестве которых выступали опытные педагоги системы высшей школы, преподаватели со стажем работы не менее 10-ти лет, способные к критическому анализу. Согласованность мнений

экспертов определялась по величине коэффициента конкордации (W). Степень согласованности мнений экспертов равна $W > 0,77$. Это говорит о сильной согласованности мнений экспертов (В.А. Ядов, 1987). Их оценки заносились в специальный протокол. Сумма набранных баллов позволила нам определить уровень педагогического мастерства студентов и оценку стабильности удержания показателя по коэффициенту вариации: до 10% - отлично, до 20% - хорошо, до 30% - удовлетворительно.

За основу экспертных оценок были взяты разработки наших предшественников, но качественно иной подход был к оценке содержательного компонента. Если в разработках Е.Л. Жариковой (1996), В.В. Голубевой (1997) и А.М. Савиной (1998) концентрировалось внимание на адекватности подбора игры нагрузке, направленности и материальному обеспечению. Мы же акцентировали внимание на творческих моментах – умении адаптировать конкретную игру применительно к педагогической задаче и организовать педагогическую ситуацию в аспекте выбора верной регламентации (разработка адекватных для особенностей контингента правил игры) и определение соответствующего материального обеспечения.

При этом существенное внимание обращалось на сохранение «духа игры», ее творческого начала, умение не свести игру до уровня прямого игрового задания.

3. Социологические: анкетирование и интервьюирование для определения интереса студенческой молодёжи к использованию подвижных игр народов России в их физическом воспитании.

4. Физиологические: регистрация частоты сердечных сокращений, артериального давления, мониторинг ЧСС с использованием регистраторов сердечного ритма «POLAR – S610, S810» и командной системы «POLAR Team System».

Монитор представляет собой радиоприемный аппарат (приемник), преобразующий передаваемые радиопередатчиком импульсы сердечного ритма

в частоту ударов в минуту. Специальное программное обеспечение позволяет подробно обработать и хранить полные данные о каждом занятии, вывести отчет обо всех занятиях за неделю, месяц или год для каждого занимающегося отдельно (программное обеспечение POLAR входит в комплект).

Используя возможности мониторов, командной системы и программы «Polar Precision Performance 4,0», на занятиях физической культурой фиксировали, а в последующем подвергали анализу следующие показатели:

- текущее время подвижной игры;
- исходная ЧСС (ЧСС перед началом подвижной игры);
- максимальная и минимальная ЧСС во время подвижной игры;
- средняя ЧСС во время подвижной игры;
- сумма ударов сердца (суммарная ЧСС) за время подвижной игры.

5. Математико-статистические методы. (Б.А. Ашмарин, 1978; Ю.Д. Железняк, П.К. Петров, 2006).

2.2. Организация исследования

Исследование проводилось в три этапа.

Первый этап (2004–2006 г.г.) был посвящен изучению современного состояния и перспективам развития физического воспитания студенческой молодежи, выявлялись основные проблемы и противоречия по использованию подвижных игр в процессе физического воспитания студенческой молодежи. Изучены основные средства, методы и формы учебных занятий, обоснованы перспективные направления и пути решения обозначенных проблем, сформулирована концепция диссертационного исследования, гипотеза, задачи и методы их решения.

На *втором этапе* (2007–2008 гг.) проводились теоретические и экспериментальные исследования, целью которых являлось построение классификации и систематизации подвижных игр народов России,

используемых в физическом воспитании студенческой молодёжи. Вначале подвижные игры народов России, проживающих в Удмуртской Республике, классифицировали по характеру соперничества. Далее систематизировали подвижные игры народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики по параметрам физической нагрузки – объему и интенсивности, и интегральному параметру – величина физической нагрузки.

Кроме этого на данном этапе была разработана и теоретически обоснована методика использования подвижных игр народов России в процессе физического воспитания студентов Удмуртского госуниверситета различных факультетов: исторического и педагогического факультета физической культуры. Если на первом факультете обучаются обычные студенты, то, на другом факультете – студенты, имеющие более высокий уровень физической подготовленности и ориентированные на профессиональную деятельность – педагог физической культуры.

На *третьем этапе* исследования (2008–2010 гг.) проводился педагогический эксперимент, который преследовал цель экспериментальной проверки разработанной автором методики использования подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи на предмет ее педагогической эффективности.

В педагогическом эксперименте приняли участие 160 человек, из которых 80 были студенты педагогического факультета физической культуры (40 юношей и 40 девушек) и 80 – студенты исторического факультета (40 юношей и 40 девушек). Все испытуемые являлись студентами второго курса очного отделения Удмуртского госуниверситета и были разделены на 2 контрольные и 2 экспериментальные группы (по 20 человек в группе) на каждом факультете. Экспериментальные группы занимались по разработанной нами методике, которая предполагала использование подвижных игр народов России в процессе физического воспитания. Контрольные группы занимались

по стандартной методике, в которых отражена особенность ресурсного, материально-технического и кадрового обеспечения учебного процесса с учетом имеющихся на кафедре условий, развитости инфраструктуры физической культуры, ресурсного и кадрового обеспечения учебного процесса.

Проведя анализ учебных планов кафедр Удмуртского госуниверситета мы обнаружили, что в их содержании подвижные игры применяются эпизодически.

В начале и по окончании педагогического эксперимента во всех контрольных и экспериментальных группах проводилось комплексное педагогическое тестирование. У всех студентов выясняли отношение к учебному процессу физической культурой и самостоятельным занятиям физическими упражнениями, определяли уровень физической подготовленности студентов.

Учитывая, что для студентов, обучающихся по специальности педагог физической культуры, подвижные игры представляют и профессиональный интерес, в начале и после педагогического эксперимента определяли у них умения и навыки в организации и проведении подвижных игр. С этой целью проводилась экспертная оценка уровня педагогического мастерства по трем аспектам: организационному, содержательному и методическому.

На этом этапе были опубликованы и внедрены в практику высших учебных заведений основные результаты исследования, окончательно оформлена диссертационная работа.

ГЛАВА III. КЛАССИФИКАЦИЯ И СИСТЕМАТИЗАЦИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДОВ РОССИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ

3.1. Основные подходы к классификации подвижных игр

Одна из наиболее ранних отечественных научных педагогических классификаций народных игр была выполнена Е.А. Покровским в конце XIX века (2007). Обращая внимание на важное воспитательное и социализирующее значение русских игр для детей, автор все же разделил их не по этим признакам. В основу были положены действия с игрушками, песнями и хороводами. Так образовалось четыре структурных блока: игры с игрушками; игры без игрушек; игры с пением; хороводные игры.

В начале XX века В.Г. Марц (2001), изучив все основные на то время классификации зарубежных ученых (Фребель, Сикорский, Белэз, Фонсагриф, Райнери, Скоттак), а также классификацию В.В. Гориневского, предложил свой вариант. В основу построения классификации игр автор положил требование: «главное применение игры заключается в том, чтобы найти соответствующее содержание игры для данного возраста». Затем он классифицировал все игры по трем позициям: по происхождению; по содержанию; по действию. Далее игры по происхождению подразделялись на творческие и традиционные, а игры по содержанию и по действию делились на физические и психические.

В результате классификация получилась громоздкой и неудобной для практического использования. Хотя В.Г. Марц (2001) понимал, что всякая классификация игр имеет, в конечном счете, задачу «лучшего уразумения самой игры».

Значительно позже Х.К. Байрамкулов (1970), изучая исторически сложившиеся физические упражнения, игры и состязания карачаевцев и балкарцев, классифицировал их по показателям: цели применения игры;

преимущественном использовании в определенном возрастном диапазоне; форме организации участников. То есть, один из основных признаков – возрастная градация участников игры – был перенесен из классификации В.Г. Марца.

Похожая систематизация народных игр представлена и в более поздних публикациях. Л.В. Былеева и В.М. Григорьев (1985) в своей книге «Игры народов СССР». Авторы все игры разделили на две группы: игры с предметами и игры без предметов. То есть за основу был взят опять же внешний, наиболее очевидный признак.

Г.Г. Кохидзе (1986), рассматривая игры и физические упражнения, сложившиеся у народов горных районов Грузии, предложил кроме учета их самобытного характера разделять в зависимости от таких показателей как: предпочтительный возраст участников; развиваемые физические качества; сюжетные ситуации; взаимоотношения играющих. Таким образом, сохранив также признак возрастного деления участников игры, автор добавил ещё несколько новых критериев классификации. Это, прежде всего, деление игр в зависимости от преимущественно развиваемых при их помощи физических качеств. Также впервые был обозначен такой критерий как «взаимоотношения игроков», который позволил разделить игры, где участники противодействовали друг другу, или сотрудничали вместе.

Похожую классификацию игр предложила и Н.Н. Куприна (1993). Автор обосновывает многоаспектную систематизацию адыгейских национальных игр по разнообразным критериям: возраст играющих; сюжетно-ролевое содержание; направленность педагогического воздействия. Такое деление народных игр, по мнению автора, облегчит процесс их применения.

Х.Ф. Анаркулов (1993), изучая киргизские народные игры, выделил в их классификации также: возрастные группы занимающихся; состав осуществляемых движений и действий; развиваемые физические качества;

педагогическую направленность воздействия. То есть автор синтезировал часть критериев предыдущих классификаций.

Исследуя подвижные игры кубанского казачества, С.Г. Александров (1999) в качестве критериев систематизации предложил следующие: способ организации играющих; сюжетное содержание; преимущественно проявляемые физические качества; преимущественно проявляемый вид движений и действий. Как видим, новых критериев, по сравнению с предыдущими авторами, в такой систематизации нет.

А.В. Цвось (2005) изучая украинские народные игры, предложил систематизировать их по признаку преимущественного использования в различных возрастных группах занимающихся младшего, среднего и старшего школьного возраста. То есть в основу разделения игр был положен вновь возрастной признак участников.

Несколько с других позиций построена классификация народных игр лезгин М.З. Магомедов (1994). Автор весь спектр воздействия игр на формирование личности разделил на конкретные сферы: познавательные игры; нравственные игры; эмоциональные игры; физические игры.

Ещё один элемент новизны в выборе критериев классификации русских народных игр предложен А.А. Тараном (2002, 2007). Это – видовое отражение национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт русского народа, игры русских детей, вечная борьба добра против зла).

Зарубежных ученых также интересуют проблемы построения классификаций игр. Так, М. Ellis (1985), основываясь на представлениях Й. Хейзинга о том, что конструкция игрового пространства является системообразующим ключевым фактором любой игры вообще и детерминирует содержание основных правил и через них допустимые элементы техники и тактики игры, выделил четыре категории игр, причем дихотомическое деление каждой из них образует восемь субкатегорий:

1. «Территориальные» игры, в которых есть или линия, или определенная вещественная цель (ворота), которые стороны атакуют или защищают.

2. «Игры – попадания в цель», расположенную фронтально к игрокам или нефронтально.

3. «Игры на корте», в которых игровая площадка разделена между соперниками пополам или общая для обеих противоборствующих сторон.

4. «Игры на поле», происходящие на веерообразной или овальной площадке.

Ценность данной классификации заключается в том, что автором найден критерий, который не просто ангажирован его философией или задачами исследования, а представляет собой базисный элемент, определяющий содержание и структуру любой игры.

W. Bedford и J. Robinson (1998) использовали в качестве критерия классификации подвижных игр особенности игрового пространства. В своей книге «Игры мира» они для удобства изложения разделили все анализируемые игры на следующие группы: настольные игры; игры, в которые можно играть везде; преследования и гонки; игры на открытом пространстве; игры на корте; фестивальные игры; уличные игры и игры на школьном дворе.

Ф. Лебедь (F. Lebed, 1999) разработал классификацию большой группы игр, относящихся к подвижным играм и требующим при этом специальных умений. Отношение данной классификации к манипулированию предметом как сущностному системообразующему критерию выражено в выделении трех основных типов игр:

– игры, характеризующиеся манипуляцией предмета непосредственно с помощью разных частей тела игроков;

– игры, характеризующиеся опосредованной манипуляцией предмета с помощью инструмента;

– игры смешанного типа, в которых соперничающие стороны (или партнеры) манипулируют предметом или непосредственно, или опосредованно.

Вторая классификация Ф. Лебеда (2005) разделяет игры по содержательному признаку, но и он прямо связан с игровым предметом. Поскольку, по мнению автора, происходящее с игровым предметом определяет сюжет любой игры, вскрывая её природу. Так было выделено четыре группы игр:

– 1-я группа – с прямым противодействием, где участники «за предмет борются»;

– 2-я группа – «предметом попадают в цель»;

– 3-я группа – «предметом забавляются или жонглируют, соревнуясь при этом в ловкости и умении»;

– 4-я группа – «предмет, представляя собой, центральный элемент игры, сопровождает перемещение игроков, соревнующихся в скорости и выносливости».

Интересным выглядит подход Ф. Лебеда (2005) к классификации видов спорта по степени конфликтности, которая, на наш взгляд, может быть трансформирована и в подвижные игры.

Так, автор все виды спорта, включенные в классификацию, распределил на шесть групп. Первые пять групп охватывают те виды, условия соревновательной деятельности которых предполагают одновременное выполнение действий всеми или хотя бы двумя спортсменами. Это создает возможность прямого или косвенного, но активного воздействия спортсменов на результат соперника. В шестую группу вошли виды спорта, в которых спортсмены на соревнованиях выполняют поочередные попытки и воздействуют друг на друга пассивно: своим результатом или поведением вне соревновательной деятельности.

Второе основание классификации рассматривает конфликт с точки зрения направленности действий оппонентов. Согласно этому признаку все спортивные конфликты подразделяются на два вида.

Первый из них – «конфликт с двумя взаимоисключающими целями». В этих соревнованиях каждый оппонент или что-то защищает (лицо, ворота, свою половину стола) или что-то атакует. Но атакуемый объект и защищаемый объект – это всегда два разных объекта. Отсюда и две взаимоисключающие цели.

Второй вид конфликта – «с одной общей целью для всех участников» объединяет соревнования, в которых нет атаки или защиты, но есть лишь стремление всех к единой цели – победе, присуждаемой за то, что спортсмен «быстрее», «выше», «сильнее», «совершеннее» других спортсменов, выполняющих в принципе те же действия, что и он.

Первый вид конфликтов, естественно, несет в себе заряд антагонизма большей мощности и агрессии.

Критерий под названием «характер конфликта» разделяет все виды спорта еще на две группы: антагонистический конфликт и конкурентный конфликт.

Под антагонистическим конфликтом (1-я, 2-я, 3-я, 4-я группы видов спорта) здесь понимается заложенная в правилах соревнований необходимость прямого контакта – борьбы с соперником. Наиболее интересна здесь четвертая группа, относящаяся к соревнованиям с одной общей целью, но не отрицающая острой тактической борьбы между участниками, происходящей иногда даже в физическом контакте.

Конкурентный конфликт не предполагает возможности противодействия соперников (в рамках правил), он свойственен для пятой и шестой групп видов спорта.

Однако вопрос о конфликтности игр может рассматриваться как педагогическая проблема только лишь в том случае, если игровой конфликт

представляет собой существенную часть содержания игры и прямо влияет на ее результаты. Если в игре все 100 % частных выигрышей фиксируются при достижении этих выигрышей в ходе атаки, то такая игра более конфликтна, чем та, в ходе которой часть выигрышей фиксируется за ошибки в манипуляции предметом игры. Набор способов и, как следствие, мера конфликтности противодействия соперников определяются не только самой возможностью владения игровым предметом в ходе достижения частного выигрыша, как указано выше, но и временем и объективной мерой надежности владения этим предметом.

По мере снижения надежности владения игровым предметом уменьшается и конфликтность самой игры. Так, удержание (ведение) игрового предмета игровым инструментом уже менее надежно, чем хват или ведение руками, а ведение ногами еще менее надежно в силу естественно более низких координационных возможностей человека к управлению движениями нижних конечностей. В случае снижения надежности владения игровым предметом конфликтность уменьшается, так как у защищающегося появляются способы (а значит, и реальные приемы игры) для воздействия не на соперника, а на сам игровой предмет или инструмент (подкат в футболе; поднятие клюшки у нападающего в хоккее).

На степень объективной конфликтности противодействия соперников влияют также в силу утвержденных правил соревнований объективно сложившиеся внешне условия деятельности (пространство и время). Пространственно-временные параметры игры каждого соперника определяются несколькими важными показателями. Среди них один из главных – это площадь оперативных действий играющего субъекта.

Площадь оперативных действий – участок пространства игры, на котором протекает статистически определенное большинство взаимодействий и противодействий играющих субъектов. Так, в баскетболе, гандболе и водном

поло – это зоны на ближайших подступах к объекту атаки, в которых взаимодействуют все игроки команд.

Вероятность конфликтного столкновения между соперниками тем выше, чем меньшая площадь оперативных действий в среднем приходится на одного игрока.

На пространственно-временные параметры игровой деятельности, а, следовательно, на возможность быстрого вхождения в контакт и выхода из контакта между соперниками (то есть на конфликтность игры) большое влияние оказывает такой признак, как особенность пространства игры от места протекания игры (в зале на деревянном помосте, на травяном покрытии, на льду или в воде) во многом зависит мера конфликтности противодействий соперников. При одинаковом расстоянии между нападающим и защитником скорость их вхождения в контакт будет прямо зависеть от средовых особенностей. Быстрее всего сблизятся хоккеисты, играющие на льду, медленнее всего – ватерполисты. Ясно, что чем выше скорость протекания игровых ситуаций, тем выше конфликтность вида спорта.

Еще одним параметром конфликтности, характеризующим признак пространственно-временных характеристик деятельности спортсменов в разных играх, является время протекания игры, необходимое для завоевания общего выигрыша. Ориентируясь на параметр общего времени игрового поединка, можно утверждать, что степень конфликтности тем выше, чем более он быстротечен. Этот вывод основан на том соображении, согласно которому, чем дольше длится конфликтное взаимодействие двух соперников, тем меньше значит каждая минута борьбы для достижения конечного общего выигрыша. (В идеале наиболее конфликтна игра, в которой общей победы нужно достигнуть в течение одной атаки и одной защиты.)

Существуют, хотя и в меньшей мере, другие подходы к классификации подвижных народных игр, основанные на представлениях о параметрах физической нагрузки, испытываемой участниками игры.

Одна из первых таких классификаций была обоснована Е.М. Геллером (1977). Автор, помимо педагогических признаков, использовал для группировки игр показатели интенсивности психофизиологической нагрузки занимающихся в зависимости от динамики физиологических сдвигов в организме играющих.

Сходство структуры и содержания игровой деятельности, характера выполняемой работы в большинстве спортивных и подвижных игр позволили С.Г. Александрову (1999), используя существующие подходы в спорте (Ю.Д. Железняк, 1981; М.А. Годик, 1982; В.В. Костюков, М.М. Шестаков, 1991), систематизировать нагрузки в народных подвижных играх кубанского казачества.

По направленности игры делились на: аэробные, анаэробные и аэробно-анаэробные. По интенсивности подвижные игры были разделены на три группы: малая (ЧСС у играющих до 140 % от исходного уровня), средняя (ЧСС у играющих до 180 % от исходного уровня) и высокая (ЧСС у играющих свыше 180 % от исходного уровня).

В заключении раздела, необходимо отметить, что педагогическое значение любой классификации заключается в выявлении общих, с одной стороны, и особенных, с другой стороны, черт изучаемого вида деятельности. Выделение общих черт помогает установить педагогический «мост» между разными играми, способствует переносу и заимствованию методов, средств, творческих находок из одной области в другую. Таким образом, можно констатировать, что даже разработанные независимо друг от друга классификации, если они опираются на существенные признаки изучаемого феномена, могут взаимно дополнять друг друга, образуя достаточно стройную систему.

3.2. Обоснование критерия классификации подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов вузов

Характерная особенность русских народных игр – движения в содержании игры (бег, прыжки, метания, броски, передачи и ловля мяча, сопротивления и др.). Эти двигательные действия мотивированы сюжетом игры. Специальной физической подготовленности играющим не требуется, но хорошо физически развитые игроки получают определенное преимущество в ходе игры (так, в «Лапте» хорошо ловящего мяч ставят в поле у линии кона, а хорошо бьющего выбирают капитаном и дают дополнительный удар по мячу).

Многие русские игры являются широко известными среди других народов. В свою очередь, русские люди охотно осваивали игры, бытующие среди коренного населения той или иной местности. Многосторонний обмен национальными играми способствовал их взаимному обогащению, отбору наиболее совершенных их видов. При этом каждый народ вносил в игру новые элементы, выражающие самобытность культуры и характера данного народа.

Для большинства игр характерна простота, общедоступность, широкая распространенность среди других народов. Это сочетается с ярко выраженным национальным своеобразием характера игр и тех форм, в которых эти игры бытуют среди самих русских людей.

Таким образом, русским народным играм свойственна гармоничность сочетания самобытного национального начала с интернациональным. Этому способствует поразительное многообразие видов, разновидностей и вариантов игр («Бабки», «Лапта», «Чижик», «Жмурки», «Салки»).

Правила в играх определяются самими участниками в зависимости от условий, в которых проводятся игры (в «Городках» – расстояние до «города» от «кона» или «полукона». В «Лапте» – количество игроков, длина и ширина площадки. В «Салках» – условия осаливания и т.д.). Также может варьироваться и инвентарь. В «Лапте» – размеры биты, мяча; в «Жмурках» –

размеры повязки; в «Чижике» – размеры чижики, биты или кона и т.д. (А.А. Таран, 2002, 2007).

Таким образом, русские народные игры представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, установленной правилами игры, которая складывается на основе русских национальных традиций и учитывает культурные, социальные и духовные ценности русского народа в физкультурном аспекте деятельности.

Для традиционных игр Удмуртии характерна связь их с условиями труда и быта в лесном краю. Здесь много игр с палками, жердями, есть игры с поленом, щепками, деревянными чурками: «Кырен-пучен» («Поляна-жердь»), «Тюрага» («Жаворонок»), «Пуклё бекмыльтыса» («Роня полено»), «Пу лёгыса шудон» («Игра с разбрасыванием щепок») и др. Даже кости в игре «Бабки» порой заменялись деревянными чурками – козелками (игра «Козлок») (Игры народов СССР, 1985; Долганова Л.Н., Морозов И.А., 2002).

Еще первый удмуртский фольклорист и этнограф Г.Е. Верещагин отмечал, что игры удмуртов по преимуществу имели гимнастический характер, развивали силу и ловкость, требовали проявления смекалки; некоторые игры сопровождались шутками, загадками, фокусами.

Некоторые сведения (Долганова Л.Н., Морозов И.А., 2002) об играх удмуртов можно найти в дореволюционных источниках: В. Бехтерев (1880), Г.Е. Верещагин (1886), И.Н. Смирнов (1890), Е.А. Покровский (1887). В архивах краеведческого музея в Ижевске есть отдельные записи и фотографии игр, сделанные К. Гердом (тридцатые годы XX века) и некоторыми другими фольклористами и этнографами.

Важным положением, развивающим тему классификации подвижных народных игр России, является заключение о том, что селекция и отбор информации об исследуемых играх, без которых не обходится ни одна классификация, происходят на самом деле еще до начала построения какой-либо систематики. Это происходит на уровне определения понятия. Ведь

определение – это установление границ объема родового понятия, от которого прямо зависит количество и качественные характеристики видовых понятий, есть, дефиниция есть начальная стадия любой классификации.

Классифицирование (или в антропологическом смысле – классификационная деятельность) есть сжатие разнообразия в процессах отражения. Для этих процессов системообразующим фактором выступает разнообразие (сжатие, сокращение, упорядочение разнообразия). В классифицировании фундаментальным отношением является отношение сравнения (выбор) и стоящих за ним отношений сходства, отождествления (обеспечивающих формирование класса) и различия (отделения классов) (В.Н. Росс, 1999).

Классификация, таксономия, систематика представляют собой необходимые инструменты познания практически всех наук, изучающих природу, человека и человеческую деятельность. Достаточно вспомнить пример периодической системы химических элементов Менделеева, чтобы лишний раз убедиться: правильно классифицировать – это не только расположить предметы исследования в логически непротиворечивом порядке. Это значит получить новое знание об этих предметах, не видимое ранее до систематического их упорядочения.

При построении любой классификации наиболее существенным научным вопросом является выбор её логических критериев. Если классификация представляет собой «линейную» структуру, где все её составляющие полностью исчерпывают объем родового понятия и, в свою очередь, не пересекаются друг с другом своими объемами, то необходим только один систематизирующий критерий. Даже, если таковых критериев всего два, путаница и нарушения правил логики неизбежны (Ф. Лебедь, 2005).

Всеохватность толкает исследователей на использование большого числа системообразующих факторов, а логика требует одного точно сформулированного критерия. Данное противоречие разрешимо двумя

способами. Первый из них – упорядочение самого информационного поля оснований классификации и вслед за этим разработка множества линейных классификаций. Другой путь попытка поиска более корректного использования нескольких критериев классификации игр и видов спорта в рамках нетрадиционной, «нелинейной» классификации.

Идя по пути создания множества линейных классификаций, необходимо определить принципы выбора того или иного критерия, позволяющего систематизировать многообразие форм, в которых спортивная и игровая деятельность существует. Естественно, что при таком стратегическом решении научной проблемы возникнет некая иерархия классификаций. Часть из этих классификаций, построенная на общих критериях, будет служить исследовательским нуждам философского плана. Примером такой классификации может быть четырехосновная систематика Cailois, принятая специалистами достаточно широко, хотя с определенными поправками и критикой (M. Rogers, 1982; Biesty, 1987), или трехосновная систематика (J.M. Roberts, M.J. Arth, R.R. Bush, 1959). Ценность этих систематик заключается именно в том, что, пытаясь охватить практически все разнообразие игр, они выдержаны в рамках одного критерия, определяющего мотив, сюжет и результат игры.

При классифицировании разнообразия наиболее существенными признаками являются те, которые отражают структуру системы, то есть признаки морфологии объекта. При всем многообразии игр их структура имеет определенные общие черты, которые и необходимо выявить исследователю. Не менее значимыми при классифицировании являются и функциональные признаки объектов, характеризующие их предназначение.

Каждый серьезный систематизатор ищет принцип, сориентированный на его собственную теоретическую платформу, задачи и мотивацию исследования. Вот почему любая классификация селективна и «научно субъективна»: она систематизирует только такой круг объектов (в данном

случае – подвижных игр, используемых в физическом воспитании студентов вузов) и только под таким углом зрения, которые соответствуют мотивации и задаче исследователя.

Одним из основных критериев классификации подвижных народных игр может быть характер взаимодействия играющих, по аналогии с классификацией В.С. Якимовича (2006), предложенной для различных видов спорта. Такая классификация позволит рассматривать все подвижные игры с точки зрения не только величины физической нагрузки или направленности на развитие тех или иных физических качеств, но и даст основание выделить в них воспитательный аспект, связанный со становлением личности студентов, то есть с их социализацией. Как известно, именно в процессе социализации происходит не только обучение личности, но и её воспитание, направленное на усвоение социальных норм, ценностей, установок, образцов поведения, присущих данному обществу, в том числе и в сфере физической культуры и спорта (А.И. Кравченко, 2002).

3.3. Построение классификации подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике

Соперничество в подвижных играх проявляется во взаимодействии личности и коллектива, которое может проявляться в следующих видах: индивидуальное соперничество; коллективное соперничество; индивидуальное соперничество против коллектива или коллективное соперничество против индивидуума.

Естественно, что виды взаимодействия игроков как соперников определяются содержанием, сюжетом и правилами подвижных игр. Рассматривая различные русские подвижные игры, в том числе и удмуртские, можно разделить их по указанным признакам.

Например, если содержание, сюжет и правила подвижной игры предполагают соревнование среди отдельных участников, то таким играм характерно индивидуальное соперничество. В них лучшего результата достигают те игроки, которые превосходят остальных по качеству или количеству выполненных двигательных действий, то есть индивидуально наиболее подготовленные или физически развитые. Образно такие игры можно охарактеризовать как «каждый сам за себя».

Если между собой соревнуются команды – это коллективное соперничество. В этих подвижных играх лучший результат достигается в большей мере не за счет индивидуальных качеств игроков, а за счет более согласованного их взаимодействия. Здесь в большей мере приемлема характеристика игр как «один за всех, и все за одного».

В том случае, если один участник, как правило, водящий или ведущий (иногда бывает два водящих), противостоит всем игрокам одновременно, подвижная игра характеризуется как индивидуальное соперничество против коллектива. Когда ситуация в игре складывается наоборот, то есть игроки совместно действуют против одного участника, это – коллективное соперничество против индивидуума. Такие игры предъявляют повышенные требования, прежде всего, к индивидуальной подготовке, так как успех игры во многом зависит от действий одного человека (водящего) против многочисленных соперников, действующих совместно. Для этой группы игр можно использовать следующую образную характеристику «один против всех, и все против одного».

Предметом предлагаемой классификации стали наиболее известные и популярные подвижные игры народов России, проживающих в Удмуртии, которые подробно и обстоятельно изложены Л.В. Былеевой, и В.М. Григорьевым (1985).

Классификации были подвергнуты 39 русских подвижных игр и их разновидностей. Учитывая, что содержание, сюжет и правила этих игр ранее

опубликованы также ещё и в многочисленных литературных источниках, в диссертационной работе они не приводятся.

В первую группу подвижных игр, которые предусматривают индивидуальное соперничество, были отнесены: «Салки», «Салки с домом», «Салки – ноги от земли», «Пустое место», «Третий лишний», «Яша и Маша», «Чур у дерева», «Горелки», «Платочек», «Прыгалки», «Алфавит», «Забегалы», «Кубарь», «Школа мяча», «Сколько часов до вечера?», «Бабки», «Через кон», «Городки», «Катание на санях», «Все по местам».

Во вторую группу подвижных игр коллективного соперничества вошли следующие игры: «Золотые ворота», «Слон», «Охотники и утки», «Круговая лапта», «Лапта», «Город за городом», «Карусель с канатом».

В третью группу подвижных игр, предполагающих индивидуальное соперничество против коллектива или коллективное соперничество против индивидуума, включили игры: «Салки-давай руку», «Салки-пересалки», «Жмурки», «Жмурки с голосом», «Уголки», «Ключи», «Море волнуется», «Заводила», «Прятки», «12 палочек», «Котел», «Мяч в воздух».

Таким образом, первую группу русских народных подвижных игр составили 20 разновидностей, вторую – семь, а третью – 12. Это означает, что у русских людей наиболее популярны такие подвижные игры, в которых преобладает индивидуальное соперничество. Затем следуют игры, которым характерно индивидуальное соперничество против коллектива или коллективное соперничество против индивидуума. Меньше всего оказалось подвижных игр с коллективным соперничеством.

Рисунок 1 наглядно демонстрирует классификацию русских подвижных игр в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников.

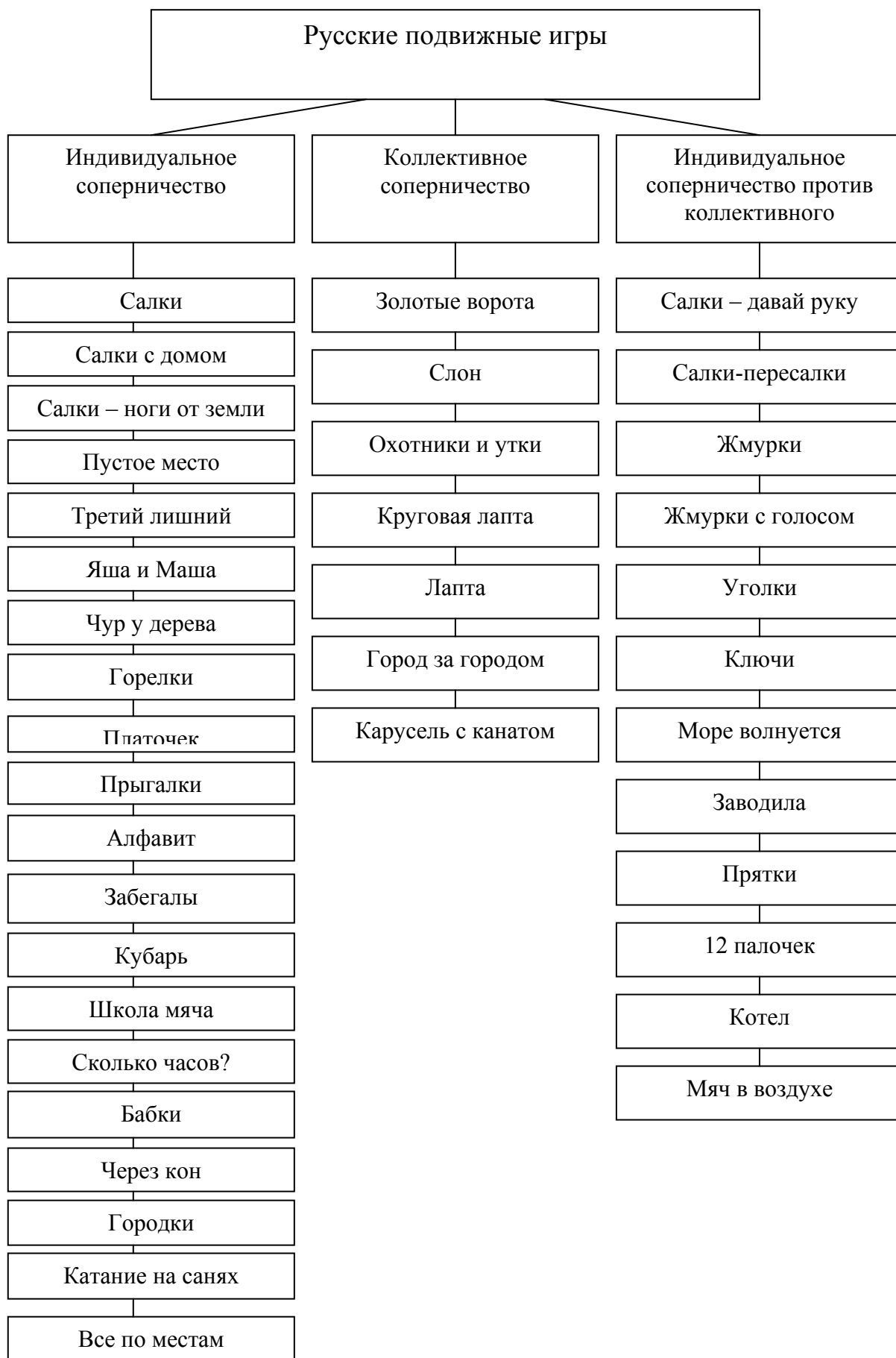


Рис. 1. Классификация русских подвижных игр в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников

По такому же принципу распределили на три группы и подвижные народные удмуртские игры. На рисунке 2 представлена их классификация.



Рис. 2. Классификация удмуртских подвижных игр в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников

В первую группу подвижных игр включили: «Удмуртские горелки» («Плипуры»), «Мяч и ямка» («Тупен гопен»), «Роняя полено» («Пуклё бекмыльтыса»), «Жаворонок» («Тюрага»), «Игра с платочком» («Кышетэн шудон»).

Вторую группу составили игры: «Охота на лося» («Лосьёсты кутон»).

В третью группу подвижных игр вошли: «Стой!» («Сыл!»), «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), «Водяной» («Ву мурт»), «Серый заяка» («Пурьсь кечпи»), «Догонялки» («Тябыкен шудон»).

Как и при исследовании русских подвижных игр, у удмуртского народа ситуация сложилась аналогично. Меньше всего подвижных игр оказалось с коллективным соперничеством – всего одна.

Следующим шагом в исследовании стала классификация украинских подвижных игр (рис.3).



Рис.3. Классификация украинских подвижных игр в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников

К первой группе подвижных игр были отнесены: «Хромая уточка», «Квадратики», «Коломыйки», «Коты», «Куры», «Салки с мячом», «Высокий дуб», «Бук тянуть», «Подарок», «Шапка», «Кувыркалки», «Банки», «Квадрат».

Во вторую группу влились подвижные игры: «Командные прятки», «Перетягивание», «Клюшки», «Тыч», «Гусары на коней».

В третью группу подвижных игр вошли: «Колокол», «Мяч втроем».

Как и в предыдущих случаях при исследовании русских и удмуртских народных подвижных игр у украинцев больше оказалось игр, где преобладает индивидуальное соперничество. Меньше всего обнаружили подвижных игр, в которых индивидуум соперничал с коллективом. Среднюю позицию заняли игры коллективной направленности.

Классификация татарских народных игр (рис.4) показала, что к первой группе подвижных игр относятся игры: «Маляр и краски» («Буяну-буяну»), «Продаем горшки» («Чулмак уены»), «Серый волк» («Сары буре»), «Скок-перескок» («Кутчем-куг»), «Жмурки» («Кузбайлау уены»), «Хлопушки» («Абакле»), «Займи место» («Буш урын»), «Перехватчики» («Кувышу уены»), «Темербай», «Лисички и курочки» («Телька хам тавыклар»), «Угадай и догони» («Читанме, бузме»), «Кто первый?» («Узыш уены?»), «Мяч по кругу» («Теенчек уены»).

Вторую группу подвижных игр коллективного соперничества составили: «Бег по следу» («Эздэн йегеру»), «Кто дальше бросит?» («Ыргыту уены?»), «Спутанные кони» («Тышаулы атлар»).

В третью группу подвижных игр вошли: «Хромая лиса» («Аксак телке»), «В узелок» («Тесычен уены»), «Ловишки» («Тотыш уены»).

Таким образом, у татар также преобладают подвижные игры, где в большей мере востребованы индивидуальные качества, чем коллективные.

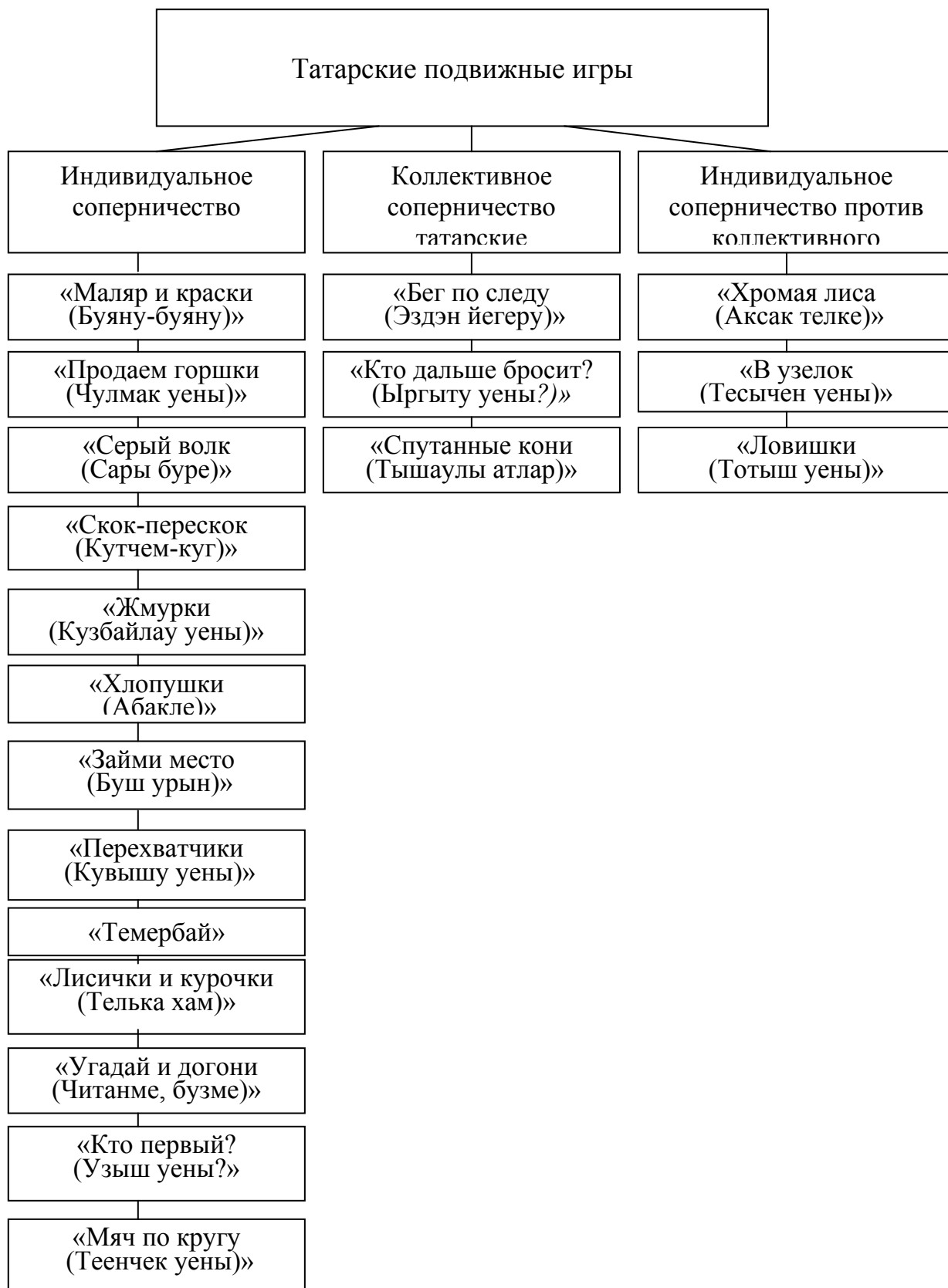


Рис. 4. Классификация татарских подвижных игр в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников

Изучение марийских народных подвижных игр и построение их классификации (рис.5) свидетельствуют о том, что к играм, в которых преобладает индивидуальное соперничество, относятся: «Катание мяча» («Мече дене моумаш»), «Катание мяча через лунки», «Колышки» («Панча»), «Чур от дерева», «Лови последнего».

Во вторую группу подвижных игр коллективного соперничества вошли следующие игры: «Биляша», «Бой петухов» («Агытан кучедамаш»), «Катание на шестах».

Третью группу подвижных игр, предполагающих индивидуальное соперничество против коллектива или коллективное соперничество против индивидуума, составила игра «Прорубь» («Ойбон»).

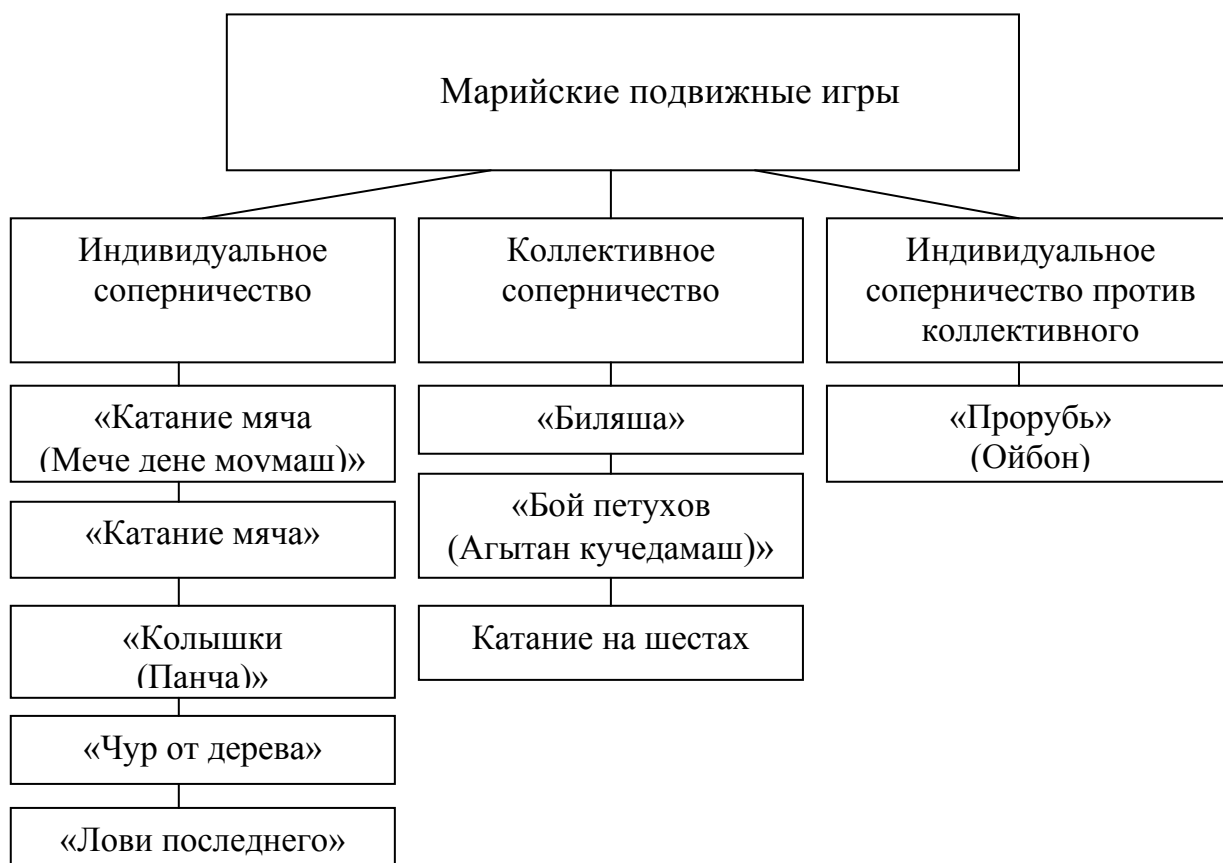


Рис. 5. Классификация марийских подвижных игр в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников

У марийцев, как и у других рассмотренных народов России, проживающих в Удмуртской Республике, также преобладают подвижные игры, связанные с проявлением индивидуального состязания. Игры коллективной направленности менее популярны.

Разработанные классификации подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике, где главным классифицирующим признаком стало взаимодействие играющих как соперников, дали основания утверждать, что среди всего разнообразия народных игр доминирующую роль занимают те, которым характерно преимущественно индивидуальное соперничество игроков (55 игр или 56,7 %). Значительно меньше в общей выборке рассмотренных подвижных игр занимают такие, где сюжет и организация игры предполагают выраженное соперничество отдельного игрока со всеми остальными играющими (23 игры или 23,7 %). И ещё меньшая доля в общем числе изученных подвижных игр удмуртов, русских, украинцев, татар и марийцев приходится на игры, где доминирующим признаком является коллективное или командное соперничество (19 игр или 19,6 %).

На наш взгляд, с точки зрения теории и методики физического воспитания и спортивной тренировки, такая ситуация не случайная. Именно в подвижных играх, где преобладает индивидуальное соперничество, создаются наиболее благоприятные условия для максимального проявления каждым участником своих двигательных умений и физических способностей. Такие же условия моделируются и в играх, когда одному участнику противостоят все остальные играющие. То есть, такие подвижные игры направлены, прежде всего, на индивидуальное максимальное физическое развитие и подготовку каждой личности.

Среди всех наиболее популярных подвижных игр народов, проживающих в Удмуртской Республике, доля таких игр превышает 80 %.

В играх с преобладанием командного соперничества результат может достигаться за счет более подготовленных игроков, которые и демонстрируют

максимально свои качества. Такие игроки более инициативны и активны, и, как правило, занимают лидерские позиции в игре. Менее подготовленные участники в таких ситуациях будут в меньшей мере активны, что не позволит им максимально проявить свои умения и способности. А, следовательно, можно утверждать, что командные игры по степени воздействия на максимальное физическое развитие и подготовку каждого участника менее эффективны, чем игры с индивидуальным соперничеством. Подвижные игры, в которых преобладает коллективное соперничество, направлены, прежде всего, на формирование у играющих умений взаимодействовать и сотрудничать в коллективе, на воспитание товарищества и взаимовыручки, поддержки, взаимопомощи. То есть тех личностных качеств, без которых трудно человеку жить в обществе. Командные игры в большей мере, чем игры с индивидуальным соперничеством, имеют воспитательное воздействие.

И если воспитательную функцию кроме физического воспитания раньше выполняли ещё и другие социальные институты (семья, община, школа, учебные и трудовые коллективы и т.д.), то функция физической подготовки подрастающего поколения могла быть реализована и через народные подвижные игры.

Этот факт в обязательном порядке необходимо учитывать при отборе подвижных народных игр в качестве средств физического воспитания во всех образовательных учреждениях, в том числе, естественно, и в вузах. Здесь целесообразно соблюдать следующее соотношение, выявленное в результате построения классификации подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике.

Коллективные (командные) игры составляют не более 20 % из всего числа подвижных игр. Ещё 20 % подвижных игр – игры, моделирующие соперничество индивидов с группой, коллективом. Оставшиеся 60 % подвижных игр используются для моделирования условий соперничества индивидов друг с другом.

3.4. Классификация и систематизация подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики

3.4.1. Построение классификации подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики

Из рассмотренных 97-и подвижных игр русских, украинцев, татар, удмуртов и марийцев были выбраны лишь те игры, которые наиболее соответствуют современным педагогическим требованиям и сравнительно легко могут быть использованы в физическом воспитании студентов высших учебных заведений. Общее количество игр составило – десять. Из них: шесть (60 %) игр из первой классификационной группы (индивидуальное соперничество), две игры (20 %) из второй группы (коллективное соперничество) и две (20 %) игры из третьей группы (индивидуальное соперничество против коллективного соперничества).

Столь ограниченное количество подвижных игр народов России, используемых в физическом воспитании студентов Удмуртской Республики, обусловлено следующими причинами:

1. Игры не соответствуют возрастным требованиям играющих (рассчитаны для детей младшего или среднего школьного возраста).

2. Многие игры у разных народов России имеют сходное содержание и сюжет, но различаются названием.

3. Часть народных игр не предусматривает достаточную двигательную активность играющих, что не вполне согласуется с развивающими и образовательными задачами занятий физической культурой (развитие физических качеств, обучение двигательным умениям и формирование двигательных навыков).

4. Некоторые игры имеют продолжительность большую, чем необходимая длительность учебного занятия (обстоятельная игровая прелюдия,

значительное количество речитативов и действий символического или ритуального характера).

5. Часть игр требует большой подготовительной работы для их освоения (сложная разметка, изготовление дополнительного инвентаря, предварительное обучение игроков).

Из десяти подвижных игр, отобранных для студентов высших учебных заведений Удмуртской Республики, две игры были удмуртские, две русские, две украинские, две татарские и две марийские. То есть состав подвижных игр был представлен в равных долях всеми основными народами, проживающими в Удмуртской Республике.

При выборе подвижных игр учитывали их направленность на гармоничное развитие всех основных физических способностей: силы, быстроты, выносливости и ловкости.

На рисунке 6 представлена классификация подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике, в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников. Подробное их описание и правила игры представлены в приложении 2-4.

В первую классификационную группу включили шесть подвижных игр: русскую народную игру «Третий лишний», удмуртскую народную игру «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), украинские народные игры «Салки с мячом» («Квач з мячем») и «Бук тянуть» («Бука тянуть»), татарскую народную игру «В узелок» («Тесычек уены») и марийскую народную игру «Катание мяча» («Мече дене модма»).

Во вторую классификационную группу подвижных игр вошли две игры: татарская народная игра «Бег по следу» («Эздэн йегеру»), марийская народная игра «Бой петухов» («Агытан кучедалмаш»).

Третью классификационную группу подвижных игр составили также две игры: русская народная игра «Салки «Давай руку» и удмуртская народная игра «Стой!» («Сыл!»).

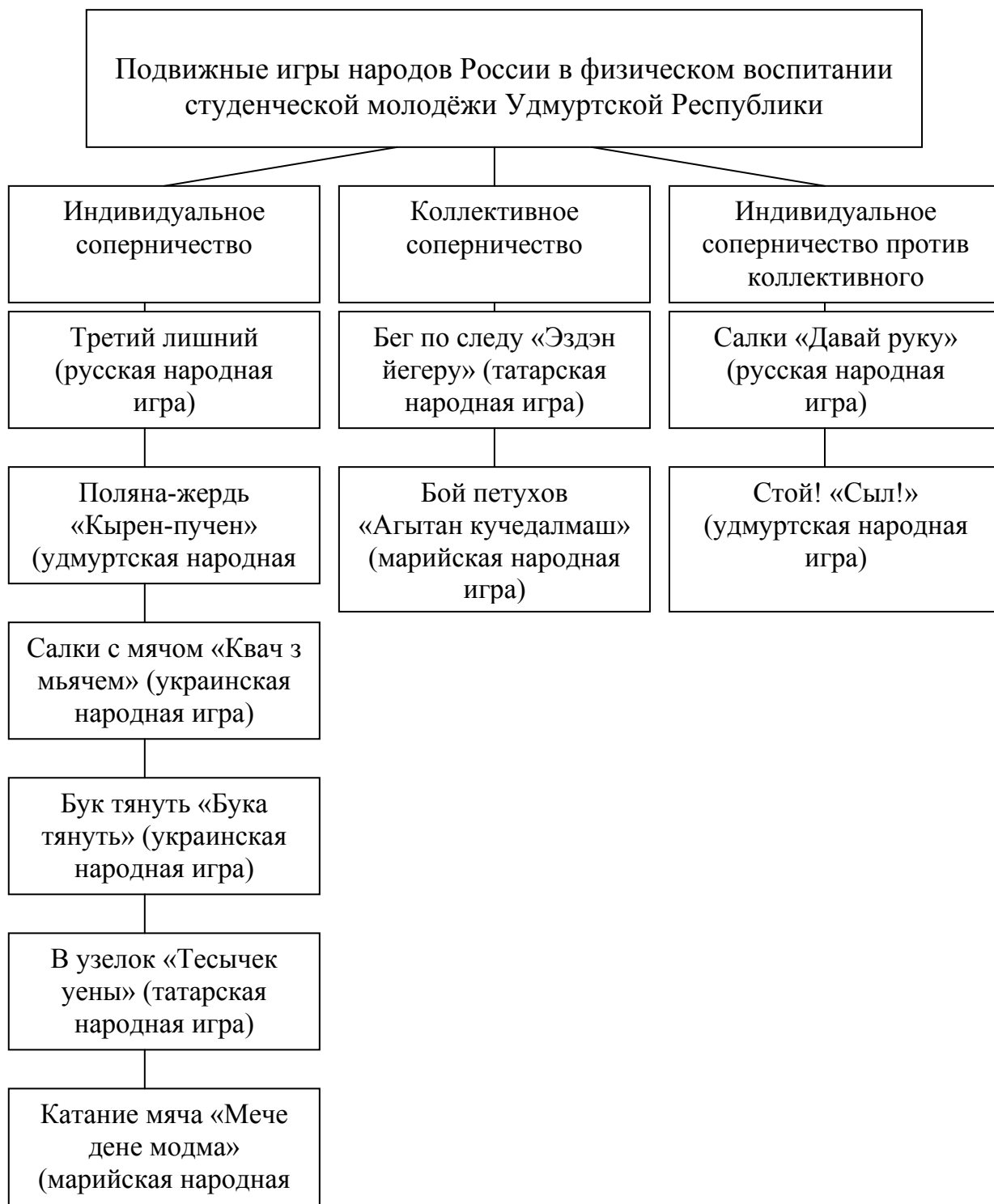


Рис. 6. Классификация подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики в соответствии с видом взаимодействия играющих как соперников

3.4.2. Систематизация подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики по параметрам физической нагрузки

М.А. Годик (1982) классифицируя тренировочные средства, определяющие воздействие тренировочной нагрузки, выделяет следующие признаки: направленность, которая проявляется в воздействие тренировочного упражнения на развитие того или иного двигательного качества; координационная сложность, влияние которой сказывается на величине тренировочных эффектов; величина – количественная мера воздействия упражнения на организм спортсмена. На наш взгляд, такой подход правомочен и в отношении подвижных игр, которые в данном случае будем рассматривать как средства физического воспитания.

Итак, несмотря на то, что в большинстве подвижных игр участники демонстрируют целый комплекс двигательных качеств, а проявление одного качества в чистом виде встречается редко, считаем все же возможным определение преимущественного проявления того или иного физического качества.

1. Подвижные игры с преимущественным проявлением быстроты. Это такие игры, в которых участники могут достичь результата за счет выполнения двигательных действий в минимальный для данных условий отрезок времени, демонстрируя при этом хорошую двигательную реакцию, скорость одиночного движения или частоту движений.

2. Подвижные игры с преимущественным проявлением силы. Это такие игры, в которых результат достигается путем преодоления внешнего сопротивления или противодействия ему за счет мышечных напряжений.

3. Подвижные игры с преимущественным проявлением выносливости. Это такие игры, где результат достигается за счет способности игроков противостоять утомлению в процессе игры.

4. Подвижные игры с проявлением координационных способностей. В этих играх результат достигается за счет готовности играющих к оптимальному управлению и регулировке своих двигательных действий, где требуется: точно определять и своевременно изменять положение тела и осуществлять движения в нужном направлении; дифференцировать параметры движения по пространственным и силовым характеристикам; быстро и точно выполнять целое, кратковременное движение на известный или неизвестный сигнал; быстро преобразовывать выработанные формы движений или переключаться от одних двигательных действий к другим; сохранять устойчивые позы в статических положениях и по ходу выполнения движений; точно воспроизводить заданный ритм двигательного действия или адекватно варьировать его в связи с меняющимися условиями.

Исходя из перечисленных критериев, все подвижные игры народов России, рекомендованные для физического воспитания студенческой молодежи Удмуртской Республики, систематизировали по преимущественному проявлению физических качеств.

К подвижным играм с преимущественным проявлением быстроты были отнесены: русская народная игра «Третий лишний», удмуртская народная игра «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), татарская народная игра «В узелок» («Тесычек уены»).

В группу подвижных игр с преимущественным проявлением силы включили: удмуртскую народную игру «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), украинскую народную игру «Бук тянуть» («Бука тянуть»), марийскую народную игру «Бой петухов» («Агытан кучедалмаш»).

Подвижные игры с проявлением выносливости составили: украинская народная игра «Салки с мячом» («Квач з мячем»), татарская народная игра «Бег по следу» («Эздэн йегеру»), русская народная игра «Салки «Давай руку»).

В группу подвижных игр с преимущественным проявлением координационных способностей вошли: украинская народная игра «Салки с

мячом» («Квач з мячем»), татарская народная игра «В узелок» («Тесычек уены»), марийская народная игра «Катание мяча» («Мече дене модма»), удмуртская народная игра «Стой!» («Сыл!»).

Таким образом, определенный комплекс подвижных игр для студентов вуза предъявляет требования к проявлению всех основных физических качеств человека. Данный комплекс осуществляет программирующую функцию и определяет интегративную специфику педагогической деятельности при решении воспитательных, образовательных и оздоровительных задач. Это:

- понимание роли физической культуры в развитии личности в подготовке ее к профессиональной деятельности;
- формирование мотивационно-ценностного отношения студентов к физической культуре, потребности в регулярных занятиях физическими упражнениями;
- овладение практическими умениями и навыками, обеспечивающими сохранение и укрепление здоровья, развитие психофизических способностей;
- профессионально-прикладная физическая подготовленность студентов к будущей профессии;
- использование опыта физкультурно-спортивной деятельности для достижения профессионально значимых целей.

Кроме этого, необходимо подчеркнуть, что подвижных игр с преимущественным проявлением быстроты, силы, выносливости оказалось одинаковое количество – по три игры. Исключение составили подвижные игры с преимущественным проявлением координационных способностей – их четыре, но две из них предъявляют требования к проявлению ещё быстроты и выносливости. Так что в целом можно утверждать, что предлагаемый комплекс подвижных игр народов России для студенческой молодёжи Удмуртской Республики соответствует принципу гармоничного развития личности, так как направлен на развитие всех основных физических качеств (табл. 1).

Систематизация подвижных игр народов России для использования их в физическом воспитании студенческой молодёжи
Удмуртской Республики по преимущественному проявлению физических качеств

№ п/п	Наименование подвижной игры	Проявляемые физические качества			
		Быстрота	Сила	Выносливость	Координационные способности
1.	Третий лишний (русская народная игра)	+			
2.	Поляна-жердь «Кырен-пучен» (удмуртская народная игра)	+	+		
3.	Салки с мячом «Квач з мьячем» (украинская народная игра)			+	+
4.	Бук тянуть «Бука тянуть» (украинская народная игра)		+		
5.	В узелок «Тесычек уены» (татарская народная игра)	+			+
6.	Катание мяча «Мече дене модма» (марийская народная игра)				+
7.	Бег по следу «Эздэн йегеру» (татарская народная игра)			+	
8.	Бой петухов «Агытан кучедалмаш» (марийская народная игра)		+		
9.	Салки «Давай руку» (русская народная игра)			+	
10.	Стой! «Сыл!» (удмуртская народная игра)				+

Для систематизации подвижных игр для студенческой молодёжи Удмуртии по второму параметру физической нагрузки – координационной сложности двигательных действий использовали критерии, обоснованные ранее Г.С. Александровым (1999) для игр кубанского казачества. Автор выделил следующие характерные признаки:

1. Игры малой координационной сложности характеризуются неоднократным повторением действий, связанных с циклическими движениями, короткими перебежками, непродолжительными мышечными напряжениями динамического и статического характера, в том числе при преимущественно неподвижном исходном положении участников.

2. Игры средней координационной сложности требуют адекватных двигательных ответов на зрительные, тактильные, звуковые сигналы, предусматривают бег на скорость в ситуационных, изменяющихся условиях, включают игровые действия, связанные с переходом от одних видов движений к другим.

3. Игры повышенной координационной сложности содержат комплекс разнообразных, активно выполняемых действий, побуждают немедленно переходить от одних видов движений к другим, не задерживаясь, сочетать свои действия с действиями других игроков (с активным соприкосновением с соперником или без такового), требуют умения сосредоточить внимание на нескольких действиях одновременно (бег, прыжки, броски, удары и т.д.).

Исходя из описанных выше критериев координационной сложности подвижных игр, разработанный нами комплекс игр был систематизирован. Эти данные представлены в таблице 2.

К подвижным играм с малой координационной сложностью были отнесены две игры: «Третий лишний» (русская народная игра) и украинская народная игра «Бук тянуть» («Бука тянуть»).

Таблица 2

Систематизация подвижных игр народов России для использования их в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики по критериям координационной сложности

№ п/п	Наименование подвижной игры	Координационная сложность		
		Малая	Средняя	Повышенная
1.	Третий лишний (русская народная игра)	+		
2.	Поляна-жердь «Кырен-пучен» (удмуртская народная игра)		+	
3.	Салки с мячом «Квач з мьячем» (украинская народная игра)			+
4.	Бук тянуть «Бука тянуть» (украинская народная игра)	+		
5.	В узелок «Тесычек уены» (татарская народная игра)		+	
6.	Катание мяча «Мече дене модма» (марийская народная игра)			+
7.	Бег по следу «Эздэн йегеру» (татарская народная игра)		+	
8.	Бой петухов «Агытан кучедалмаш» (марийская народная игра)			+
9.	Салки «Давай руку» (русская народная игра)		+	
10.	Стой! «Сыл!» (удмуртская народная игра)			+

Во вторую группу подвижных игр со средней координационной сложностью включили четыре игры: удмуртскую народную игру «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), две татарские народные игры «В узелок» («Тесычек уены») и «Бег по следу» («Эздэн йегеру»), русскую народную игру «Салки «Давай руку»»).

Третью группу подвижных игр с повышенной координационной сложностью составили также четыре игры: украинская народная игра «Салки с мячом» («Квач з мьячем»), две марийские народные игры «Катание мяча» («Мече дене модма») и «Бой петухов» («Агытан кучедалмаш»), а также удмуртская народная игра «Стой!» («Сыл!»).

Таким образом, комплекс предлагаемых подвижных игр для студенческой молодёжи включает игры различные по своей координационной сложности. Большую долю занимают подвижные игры со средней и повышенной сложностью. На наш взгляд это вполне оправдано, так как возраст и уровень физической подготовленности студенческой молодёжи позволяет им играть в такие игры с интересом.

Прежде чем систематизировать подвижные игры народов России для студенческой молодёжи Удмуртской Республики по критерию величины физической нагрузки, необходимо сделать некоторое уточнение.

Согласно представлениям ученых (А.Д. Новиков, 1968; Н.Г. Озолин, 1970; Л.П. Матвеев, 1991; В.Н. Платонов, 1978, 1995) величина тренировочной нагрузки является производной от ее интенсивности и объема, причем их одновременное увеличение может происходить лишь до некоторых пределов, после чего дальнейшее нарастание интенсивности ведет к уменьшению объема и наоборот. Отсюда вытекает необходимость контроля параметров объема и интенсивности нагрузки.

Так, в теории и методике физического воспитания и спортивной тренировки различают внешнюю и внутреннюю стороны нагрузки.

К внешней стороне нагрузки относятся интенсивность, с которой выполняется физические упражнения, и объем.

Внутренняя сторона физической нагрузки определяется теми функциональными изменениями, которые происходят в организме вследствие влияния внешних сторон (интенсивности и объема).

Под объемом нагрузки – понимают как длительность выполнения физических упражнений, так и суммарное количество физической работы, выполненное в течение определенного времени (за одно занятие, неделю, месяц, период и т.д.). Критериями оценки внешней стороны нагрузки могут служить: количество повторений упражнений, количество занятий, суммарное время, затраченное на работу, суммарный километраж, суммарный вес отягощений и др.

Для определения объема нагрузки в подвижных играх, на наш взгляд, целесообразно учитывать количество двигательных действий, то есть общее количество шагов, прыжков, бросков и т.д.

Кроме этого, при оценке внутренней стороны нагрузки показателями объема подвижных игр могут быть суммарные величины частоты сердечных сокращений (ЧСС).

Как известно, интенсивность нагрузки – это сила воздействия физической работы на организм человека в данный момент, ее напряженность и степень концентрации объема нагрузки во времени. Критериями интенсивности внешней стороны нагрузки, как правило, служат: скорость передвижения в беге на коньках, лыжах, плавании; темп игры или боя; процент упражнений, выполненных с относительно большей интенсивностью; моторная плотность занятия (Л.П. Матвеев, 1991; В.Н. Платонов, 1995).

Для определения интенсивности внешней стороны физической нагрузки подвижных игр, на наш взгляд, может вполне выступать моторная плотность подвижной игры. В этом случае «моторная плотность подвижной игры» (МППИ) представляет собой суммарное время двигательной активности одного

конкретного участника в течение всей игры, выраженное в процентах. Чем выше моторная плотность игры, тем больше интенсивность физической нагрузки для участников игры.

В качестве показателей интенсивности внутренней стороны нагрузки могут быть минимальные, средние, максимальные значения ЧСС.

Именно эти показатели и были использованы для систематизации подвижных игр по интенсивности физической нагрузки.

В таблице 3 представлены средние значения суммарного количества шагов и суммарной величины ЧСС студентов, средние значения моторной плотности подвижных игр, а также минимальные, средние и максимальные значения ЧСС студентов, участвовавших во всех рассматриваемых подвижных игр народов России, рекомендованных для использования в физическом воспитании студенческой молодежи Удмуртской Республики. Продолжительность всех игр была одинаковой – 20 минут.

Прежде всего, необходимо отметить, что наибольшие различия рассматриваемых подвижных игр зафиксированы по показателю объема физической нагрузки «сумма двигательных действий». Так, в подвижной игре «Салки – давай руку» участники выполняют двигательных действий (бег со сменой направления, увертывания, сцепка рук и т.д.) больше в 3,5 раза, чем в подвижной игре «Бук тянуть», в которой двигательные действия сведены только к ходьбе и перетягиванию соперника.

Далее зафиксированы значительные различия и по показателю интенсивности «моторная плотность подвижной игры». Вышеперечисленные подвижные игры по этому показателю отличаются более чем в 3 раза. Если при игре «Салки – давай руку» средняя моторная плотность равняется 58,1 %, то в игре «Бук тянуть» – 18,4 %.

Средние по величине различия в исследуемых показателях объема и интенсивности физической нагрузки в рассматриваемых подвижных играх

Таблица 3

Показатели объема и интенсивности физической нагрузки ($M \pm m$) подвижных игр народов России, рекомендованных для использования в физическом воспитании студенческой молодежи Удмуртской Республики

№ п/п	Наименование подвижных игр	Показатели объема		Показатели интенсивности			
		Сумма действий (кол-во)	Суммарн ая ЧСС, (кол-во)	МППИ (%)	Min ЧСС уд/мин	Ср ЧСС уд/мин	Мах ЧСС уд/мин
1.	Третий лишний (русская народная игра)	258 16	2648 24	20,4 1,5	98 2	135 4	176 4
2.	Поляна-жердь «Кырен-пучен» (удмуртская народная игра)	297 19	2820 32	22,8 1,4	97 3	142 3	180 4
3.	Салки с мячом «Квач з мьячем» (украинская народная игра)	435 22	3147 34	56,4 2,1	103 2	154 3	185 3
4.	Бук тянуть «Бука тянуть» (украинская народная игра)	147 6	2372 35	18,4 1,2	94 2	121 3	168 4
5.	В узелок «Тесычек уены» (татарская народная игра)	307 12	2528 24	30,8 2,4	96 3	132 2	174 3
6.	Катание мяча «Мече дене модма» (марийская народная игра)	281 18	2256 27	19,5 2,3	93 3	118 4	137 2
7.	Бег по следу «Эздэн йегеру» (татарская народная игра)	338 17	2912 29	24,3 3,0	98 3	141 2	178 3
8.	Бой петухов «Агытан кучедалмаш» (марийская народная игра)	487 34	3286 32	40,5 2,8	102 3	158 3	184 3
9.	Салки «Давай руку» (русская народная игра)	526 38	3370 35	58,1 3,2	106 2	160 2	185 3
10.	Стой! «Сыл!» (удмуртская народная игра)	382 21	3016 28	46,4 2,4	100 2	145 2	180 3

зарегистрированы в суммарной ЧСС, средней и максимальной ЧСС. Практически нет различий в показателях минимальной ЧСС.

Для того, чтобы систематизировать рассматриваемые подвижные игры по величине физической нагрузки, все полученные показатели были ранжированы. Эти данные представлены в таблице 4.

Сумма рангов всех показателей объема и интенсивности физической нагрузки показывает относительную величину этой нагрузки в каждой конкретной подвижной игре. Чем ниже сумма рангов, тем выше величина физической нагрузки в подвижной игре.

Игры, у которых сумма рангов составляет от 6,5 до 24,5 единиц, отнесли к подвижным играм с большой физической нагрузкой. Это четыре подвижные игры – «Салки «Давай руку» (русская народная игра), украинская народная игра «Салки с мячом» («Квач з м'ячем»), марийская народная игра «Бой петухов» «Агытан кучедалмаш», удмуртская народная игра «Стой!» («Сыл!»).

Те игры, у которых сумма рангов составила от 24,6 до 43,5 единиц, были охарактеризованы как подвижные игры со средней физической нагрузкой.

Это также четыре подвижных игры – татарская народная игра «Бег по следу» («Эздэн йегеру»), удмуртская народная игра «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), татарская народная игра «В узелок» («Тесычек уены»), русская народная игра «Третий лишний».

Подвижные игры с суммой рангов более 43,5 единиц были отнесены к играм с малой физической нагрузкой. Это две подвижные игры – украинская народная игра «Бук тянуть» («Бука тянуть»), марийская народная игра «Катание мяча» («Мече дене модма»).

Таблица 4

Ранги показателей объема и интенсивности физической нагрузки подвижных игр народов России, рекомендованных для использования в физическом воспитании студенческой молодежи Удмуртской Республики

№ п/п	Наименование подвижных игр	Сумма действ.	Σ ЧСС	МППИ	Min ЧСС	Ср. ЧСС	Max ЧСС	Сумма рангов
1.	Третий лишний (русская народная игра)	9	7	8	5,5	7	7	43,5
2.	Поляна-жердь «Кырен-пучен» (удмуртская народная игра)	7	6	7	7	5	5,5	37,5
3.	Салки с мячом «Квач з мьячем» (украинская народная игра)	3	3	2	2	3	1,5	14,5
4.	Бук тянуть «Бука тянуть» (украинская народная игра)	10	9	10	9	9	9	56
5.	В узелок «Тесычек уены» (татарская народная игра)	6	8	5	8	8	8	43
6.	Катание мяча «Мече дене модма» (марийская народная игра)	8	10	9	10	10	10	57
7.	Бег по следу «Эздэн йегеру» (татарская народная игра)	5	5	6	5,5	6	6	33,5
8.	Бой петухов «Агытан кучедалмаш» (марийская народная игра)	2	2	4	3	2	3	16
9.	Салки «Давай руку» (русская народная игра)	1	1	1	1	1	1,5	6,5
10.	Стой! «Сыл!» (удмуртская народная игра)	4	4	3	4	4	5,5	24,5

Классификация подвижных игр народов России, рекомендованных для использования в физическом воспитании студенческой молодёжи, основанная на критерии величины физической нагрузки, представлена на рис. 7.



Рис. 7. Классификация подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики в соответствии с величиной физической нагрузки

3.5. Резюме

Разрабатывая классификации подвижных игр народов России для использования их в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики, мы учитывали, прежде всего, национальный состав населения, проживающего в Республике. Необходимость учета национального фактора диктуется тем, что в Удмуртии, кроме удмуртов, живут многие народы (более 100 национальностей): русские, украинцы, татары, марийцы и т.д. Поэтому для составления экспериментальной программы физического воспитания студенческой молодёжи были изучены наиболее известные и популярные подвижные игры не только удмуртского народа, но и других национальностей, проживающих в Удмуртской Республике. На наш взгляд, равное представительство подвижных игр народов России в программе физического воспитания студентов вузов, проживающих в Удмуртской Республике, позволит учащейся молодёжи лучше познакомиться с их культурой, в том числе и физической.

Большой и разнообразный исходный материал (всего было рассмотрено 97 подвижных игр и их разновидностей) дал основание для их классификации. В отличие от ранее предлагаемых классификаций подвижных игр различными учеными, имеющих, как правило, несколько классификационных критериев, в основу своей модели мы положили только один – взаимодействие игроков как соперников. В рамках такого взаимодействия существует три вида соперничества: индивидуальное соперничество, когда один игрок соревнуется с другим; коллективное соперничество, когда соревнуются между собой команды; индивидуальное соперничество против коллективного соперничества или коллективное соперничество против индивидуального, когда один игрок противостоит всем играющим, или наоборот, все играющие противостоят одному игроку.

Классифицируя наиболее известные и популярные подвижные игры народов России, проживающих в Удмуртии, по видам соперничества, выявили, что правила и сюжет более 80 % подвижных игр построены таким образом, чтобы создать условия для индивидуального соперничества, при котором каждый играющий должен проявлять максимум своих способностей и умений. Важно, что такое индивидуальное соперничество и его результат наблюдается и оценивается всеми играющими. Подвижных игр, в которых основу составляет коллективное соперничество, в общей совокупности не много – около 20 %. Учитывая, что культура России характеризуется многими учеными как «коллективистская», можно предположить, что народным подвижным играм, кроме функции физического развития и подготовки подрастающего поколения, свойственна и компенсаторная функция, восполняющая недостаток проявления индивидуализма в коллективистской культуре.

Для того чтобы не нарушать исторически сложившееся в культуре народов России такое соотношение подвижных игр, в экспериментальную программу физического воспитания было включено большинство игр с индивидуальным соперничеством, и меньше – с коллективным.

Учитывая все вышеперечисленные условия, а также ряд педагогических требований к физическому воспитанию учащейся молодёжи, определили круг основных подвижных игр, которые затем систематизировали по основным параметрам физической нагрузки.

В соответствии с базовыми представлениями в теории и методике физического воспитания и спортивной тренировки к таким параметрам относятся: координационная сложность упражнения, направленность на развитие физических качеств, величина физической нагрузки, которая определяется объемом и интенсивностью.

Систематизация подвижных игр по выделенным параметрам позволила построить их классификацию, в основу которой был положен критерий величины физической нагрузки.

Такая информация позволяет целенаправленно использовать подвижные игры в физическом воспитании учащейся молодежи, способствуя решению его основных задач: формирования знаний, двигательных умений и навыков, развития физических способностей, воспитания личностных качеств и черт характера.

Игра ведет студентов по усложняющимся ступеням жизнедеятельности, представляя собой творческую переработку пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, которая отвечает запросам и впечатлениям самой личности.

В целостном игровом, познавательном и образовательном пространстве проявляются интересы и эмоции студентов, разворачивается их общение и сотрудничество между собой и преподавателем, проявляется инициативность и совершаются поступки. Игра становится осмысленной деятельностью, где происходит овладение более широким кругом действий. Игровая цель задает смысл двигательной задаче, игровые мотивы побуждают студентов осознанно относиться к усвоению заданий и упражнений.

Кроме этого, есть основания для точного планирования подвижных игр как в структуре учебной программы по физической культуре, так и в структуре отдельного учебного занятия. Разработке и обоснованию такой программы посвящена следующая глава диссертации.

ГЛАВА IV. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНО ОПЫТНОЕ ОБОСНОВАНИЕ МЕТОДИКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДОВ РОССИИ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНТОВ

4.1. Отношение студентов Удмуртского государственного университета к использованию подвижных игр народов России в их физическом воспитании

Для выявления интересов студенческой молодёжи к использованию подвижных игр народов России в их физическом воспитании проводился массовый опрос студентов Удмуртского госуниверситета.

В опросе и интервьюировании приняли участие 520 студентов юношей и девушек основной и подготовительной группы. Из них 250 студентов были представителями педагогического факультета физической культуры, а 270 студентов - исторического факультета.

Всем респондентам задавали одни и те же вопросы (прил. 5): «Считаете ли Вы необходимым использовать подвижные игры народов России в физическом воспитании студентов высших учебных заведений?»; «В чем заключается для Вас необходимость занятий подвижными играми народов России на учебных занятиях физической культурой студентов вузов?»; «Какой интерес будет вызывать у Вас занятия подвижными играми народов России на учебных занятиях физической культурой?».

В таблице 5 представлены основные варианты ответов и процентное распределение мнений опрошенных респондентов Удмуртского государственного университета.

В результате опроса оказалось, что отношение опрошенных студентов к использованию подвижных игр народов России в их физическом воспитании неоднозначное. Так, 92 % студентов педагогического факультета физической культуры считают, что подвижные игры должны быть в программе их физического воспитания. Также 78 % студентов исторического факультета имеют такое же мнение. 22 % студентов исторического факультета и 8 %

будущих учителей физической культуры к подвижным играм народов России относятся индифферентно, не проявляя никакого интереса.

Таблица 5

Результаты ответов студентов, выясняющие их интересы к занятиям подвижными играми народов России на занятиях физической культурой

Вопрос	Варианты ответов на вопрос	% респондентов	
		ПФФК (n = 250)	ИФ (n = 270)
1-й вопрос	1. Считаю необходимым использовать подвижные игры народов России.	92	78
	2. Безразлично, использовать подвижные игры или нет.	2	12
	3. Такой необходимости в физическом воспитании нет.	6	10
2-ой вопрос	1. Получить новые знания о культуре народов, проживающих в Удмуртии.	27	38
	2. Получить практические навыки индивидуального и коллективного взаимодействия для достижения поставленных целей.	53	12
	3. Развлечься, повеселиться, получить положительные эмоции от игры.	16	35
	4. Повысить уровень физической подготовленности, укрепить здоровье.	4	15
3-й вопрос	1. Интересна информация о самой игре, её связи с культурой народа, воспитательное и образовательное значение.	35	31
	2. Интересно научиться играть в разнообразные подвижные игры.	32	17
	3. Интересно попробовать свои умения и способности в разнообразных играх.	25	40
	4. Мне это не интересно.	8	12

Значительно больше расхождений в ответах респондентов оказалось на второй вопрос. Если 53 % у студентов педагогического факультета физической культуры основным критерием интереса к занятиям подвижными народными играми является получение практических навыков индивидуального и коллективного взаимодействия для достижения поставленных целей, то для 35 % студентов исторического факультета такие занятия служат развлечением, средством повеселиться и получить положительные эмоции на занятиях. Также эта категория студентов, представленная 15 % выборки, считает, что для них мотивом к занятиям подвижными играми является возможность повысить уровень физической подготовленности, укрепить здоровье, улучшить самочувствие и работоспособность, скорректировать физическое развитие. Среди будущих специалистов в сфере физической культуры таких студентов гораздо меньше, всего 4 %. Мотивом получения новых знаний о культуре народов, проживающих в Удмуртской Республики, к изучению подвижных народных игр считается для 27 % студентов педагогического факультета физической культуры и 38 % студентов будущих преподавателей истории.

Отличается и интерес опрошенных студентов университета к народным подвижным играм. Если среди студентов педагогического факультета физической культуры доминирует интерес к информации о самой игре, её связи с культурой народа, её воспитательное и образовательное значение, а также возможность научиться играть в разнообразные подвижные игры, то у студентов исторического факультета в большей мере вызывает интерес желание попробовать свои умения и испытать способности в таких играх, и только затем интересна сама игра.

Тем не менее, можно констатировать, что подавляющее большинство опрошенных студентов Удмуртского государственного университета проявляют высокий интерес к использованию подвижных игр народов России в их физическом воспитании. Однако если у студентов будущих специалистов физической культуры это вызывает больше профессиональный интерес, то у

студентов исторического факультета подвижные игры рассматриваются как средство развлечения и получения положительных эмоций, а также в значительной мере проявляется интерес к познанию народных игр, как элементов культуры.

Полезность и необходимость занятий физической культурой и спортом с использованием народных подвижных игр большинством респондентов осознается, но, основными препятствиями на пути их реализации являются нежелание или неспособность делать над собой усилия, преодолеть себя, а также отсутствие у многих респондентов опыта физкультурной активности, прецедента личного сильного переживания, связанного с этим.

Такие разные позиции студентов необходимо учитывать при разработке методики использования подвижных игр народов России на занятиях физической культурой.

4.2. Планирование использования подвижных игр народов России в занятиях физической культурой студентов Удмуртского госуниверситета

При разработке годовых учебных планов по дисциплине «Физическая культура» в вузах специалисты рекомендуют учитывать следующие организационно-методические положения:

- равномерное чередование теоретических, методических и практических занятий в течение каждого семестра (Л.П. Матвеев, 1991);
- обучение и совершенствование основных двигательных действий (техники физических упражнений или видов спорта) осуществлять по принципу доступности, реализуемого в правилах «от простого к сложному», «от известного к неизвестному», «от легкого к трудному». В начале семестра изучать и совершенствовать простые двигательные действия (общеразвивающие и гимнастические упражнения, бег, дыхательные

упражнения, прыжки с места и т.д.), в середине семестра более сложные (техника игровых видов спорта), в конце семестра вновь простые технические упражнения (подвижные игры, силовые упражнения, бег и т.д.) (А.В. Лотоненко, Е.А. Стеблецов, 1996);

– рациональное соотношение физических нагрузок различной преимущественной направленности – от комплексных в начале учебного семестра к избирательным нагрузкам к середине и окончанию семестра (С.В. Малиновский, В.Д. Сячин, 1999);

– учет кумулятивного тренировочного эффекта. То есть, динамика величины физической нагрузки от начала семестра постепенно повышается к его середине, а затем плавно понижается. Регулируется величина физической нагрузки за счет варьирования её компонентов – объема и интенсивности. Вначале семестра постепенно увеличивается объем нагрузки, затем растет её интенсивность. После того как объем нагрузки уменьшается (середина семестра) интенсивность еще некоторое время (от одной до двух недель) возрастает. Затем уменьшаются: и объем, и интенсивность физической нагрузки (Л.П. Матвеев, 1991).

Естественно, что величина физической нагрузки и её направленность зависит от уровня подготовленности и состояния здоровья студентов, специфики вуза, отражающей профиль и специальности по которым ведется обучение в данном вузе.

Исходя из общих вышеизложенных рекомендаций и обоснованной классификации и систематизации подвижных игр народов России по различным параметрам физической нагрузки, описанные в III главе диссертации, подвижные игры были внесены в учебные программы по дисциплине «Физическая культура» на двух факультетах: на педагогическом факультете физической культуры и историческом факультете.

Подвижные игры народов России были включены во все разделы учебной программы по дисциплине «физическая культура», за счет замены

некоторого их содержания, особенно тех двигательных действий, которые могут заменяться аналогичными двигательными действиями, характерными той или иной подвижной игре.

Так, удмуртская народная игра «Кырен-пучен» («Поляна-жердь»), татарская народная игра «Тесычек уены» («В узелок»), русская народная игра «Третий лишний» с успехом заменяют в разделе «Легкая атлетика» бег с ускорением на коротких дистанциях, упражнения для совершенствования техники низкого и высокого старта. Эти подвижные игры относятся к группе средней координационной сложности и направлены, прежде всего, на развитие быстроты.

Татарская народная игра «Эздэн йегеру» («Бег по следу») и русская игра «Салки «Давай руку» эффективно развивают общую выносливость, заменяют часть кроссовой подготовки, наполняют её эмоциональным содержанием.

Часть упражнений из раздела «Общая физическая подготовка» студенты могут выполнить в процессе украинской народной игры «Бука тянуть» («Бук тянуть») и марийской народной игры «Агытан кучедалмаш» («Бой петухов»), которые направлены на развитие силы мышц.

Также вполне заменима и часть содержания из раздела «Спортивные игры» подвижными играми, в которых игровые действия связаны с передачами и бросками мяча. Это – украинская народная игра «Квач з м'ячем» («Салки с мячом»), марийская народная игра «Мече дене модма» («Катание мяча») и удмуртская народная игра «Сыл!» («Стой!»). Кроме того, все эти подвижные игры акцентированы на развитие координационных способностей играющих.

В таблице 6 представлена информация о внесении подвижных игр народов России в содержание разделов учебной программы по физической культуре Удмуртского госуниверситета. Рекомендуемый объем подвижных игр приводится для одного года обучения.

Для студентов педагогического факультета такой объем составляет 24

часа (17 % от всего годового объема), а для студентов исторического факультета – 20 часов (14 % от всего годового объема). Эти величины объясняются тем, что подвижные игры использовались как дополнение к основному содержанию учебной программы по физической культуре, то есть, на одном занятии подвижные игры занимали не более 20 минут.

Таблица 6

Рекомендуемая замена подвижными играми народов России части содержания основных разделов учебной программы по физической культуре

Семестр	Наименование подвижных игр	Объем (ч)	
		ПФФК	ИФ
Начало семестра (сентябрь)	Удмуртская народная игра «Кырен-пучен» («Поляна-жердь») Татарская народная игра «Тесычек уены» («В узелок») Русская народная игра «Третий лишний»	6	6
Конец семестра	Татарская народная игра «Эздэн йегеру» («Бег по следу») Русская игра Салки «Давай руку»	6	4
Начало семестра (февраль)	Украинская народная игра «Бука тянуть» («Бук тянуть») Марийская народная игры «Агытан кучедалмаш» («Бой петухов»)	4	4
Конец семестра	Украинская народная игра «Квач з мячем» («Салки с мячом») Марийская народная игра «Мече дене модма» («Катание мяча») Удмуртская народная игра «Сыл!» («Стой!»)	8	6
Всего:		24	20

Учитывая, что предлагаемые подвижные игры народов России обладают разной величиной физической нагрузки, также распределили их и по времени использования в каждом семестре.

Так, в начале первого семестра целесообразно применять народные подвижные игры со средней величиной физической нагрузки: удмуртская народная игра «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), татарская народная игра «В узелок» («Тесычек уены»), «Третий лишний» (русская народная игра).

Далее были использованы подвижные народные игры с большой физической нагрузкой: украинская народная игра «Салки с мячом» («Квач з м'ячем»), удмуртская народная игра «Стой!» («Сыл!»).

В конце первого семестра, когда физическая работоспособность студентов уменьшается, в учебном процессе использовать игру с малой физической нагрузкой: «Бука тянуть» (украинская народная игра).

В начале второго семестра использовать подвижную народную игру с малой физической нагрузкой - марийская народная игра «Катание мяча» («Мече дене модма»). Затем используется подвижная игра средней величины физической нагрузки: татарская народная игра «Бег по следу» («Эздэн йегеру») и подвижные игры с большой физической нагрузкой – «Салки «Давай руку» (русская народная игра) и марийская народная игра «Бой петухов» («Агытан кучедалмаш»).

В конце второго семестра на занятиях физической культурой целесообразно применять подвижные игры с малой физической нагрузкой – «Бука тянуть» (украинская народная игра) и марийская народная игра «Катание мяча» («Мече дене модма»).

Недельное планирование физического воспитания в вузе определялось его семестровым планированием. Однако и ему присущи свои особенности, которые необходимо учитывать:

– динамику общей, физической и умственной работоспособности студентов в течение учебной недели: в начале недели она повышается

(понедельник-вторник), достигает своего максимума к середине (среда-четверг) и снижается к концу недели (пятница-суббота). В начале и конце недели физическая нагрузка на физкультурных занятиях должна быть меньше, чем в её середине (Р.А. Хайруллин, 1996);

– учет отставленного тренировочного эффекта. При составлении расписания учебных занятий интервалы между уроками физической культуры не должны превышать трех дней. Например: понедельник – четверг, вторник – пятница, среда – суббота (Л.И. Лубышева, 1992);

– в дни, когда физическая работоспособность студентов понижена, включать теоретические и методические занятия (Л.П. Матвеев, 1991);

– прием контрольных нормативов планировать в середине недели – среда – четверг (А.И. Завьялов, 1996).

Учитывая общие рекомендации по планированию физической нагрузки студентов вузов в недельном цикле, при использовании подвижных игр следовали правилу: если учебные занятия приходились на начало (понедельник-вторник) или конец недели (пятница – суббота), их максимальная продолжительность не должна превышать 20 минут. Если же занятия были в середине недели (среда – четверг), то максимальная длительность подвижных игр увеличивалась до 30 минут.

Планирование отдельного учебного занятия по физической культуре осуществлялось на основе недельного плана. Здесь также соблюдались определенные требования:

– учитывали динамику общей, физической и умственной работоспособности студентов в течение суток. Утром работоспособность повышается, достигая своего максимума к 12-13 часам, затем постепенно снижается к 15 часам и вновь повышается к 18-19 часам (Л.П. Матвеев, 1991; В.И. Ильинич, 2003). Поэтому максимальные физические нагрузки планируются на вторую и третью пару занятий. На первой и четвертой паре физическая нагрузка снижается;

– учитывали учебное расписание занятий по форме и дисциплине в день урока физической культуры, до урока физической культуры и после него.

В соответствии с такими рекомендациями нами были установлены следующие дозировки использования народных подвижных игр на занятиях физической культурой в течение недельного цикла:

– в понедельник и вторник на второй и третьей парах продолжительность подвижных игр составляла 20 минут;

– в пятницу и субботу на второй и третьей паре продолжительность подвижных игр составляла 20 минут;

– на первой и четвертой паре понедельника, вторника, пятницы и субботы продолжительность подвижных игр сокращалась до 15 минут;

– в среду и четверг на второй и третьей паре продолжительность подвижных игр составила 30 минут, а на первой и четвертой – 20 минут.

Обобщенные показатели дозировки подвижных народных игр на академических занятиях физической культурой студентов исторического и педагогического факультетов в недельном цикле представлены в таблице 7.

Таблица 7

Дозировка подвижных игр народов России на учебных занятиях физической культурой студентов УдГУ в недельном цикле (мин)

Дни недели	Учебные пары			
	I	II	III	IV
Исторический факультет				
Понедельник	15	20	20	15
Вторник	15	20	20	15
Среда	20	30	30	20
Четверг	20	30	30	20
Пятница	15	20	20	15
Суббота	15	20	20	15

Педагогический факультет физической культуры				
Понедельник	20	25	25	20
Вторник	20	25	25	20
Среда	25	30	30	25
Четверг	25	30	30	25
Пятница	20	25	25	20
Суббота	20	25	25	20

Для студентов педагогического факультета физической культуры дозировка подвижных народных игр несколько больше, чем для студентов исторического факультета. Это связано с тем, что уровень физической подготовленности у таких студентов значительно выше, чем у студентов, обучающихся на других факультетах.

4.3. Экспериментальная апробация разработанной методики использования подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодёжи

В педагогическом эксперименте приняли участие 160 человек, из которых 80 были студенты педагогического факультета физической культуры (40 юношей и 40 девушек) и 80 студенты исторического факультета (40 юношей и 40 девушек). Все испытуемые являлись студентами второго курса очного отделения Удмуртского госуниверситета и были разделены на две контрольные (КГ) и две экспериментальные (ЭГ) группы по 20 человек на каждом факультете. Экспериментальные группы занимались по разработанной нами методике, которая предполагала использование подвижных игр народов России в их физическом воспитании, а контрольная по стандартной, в содержании которой подвижные игры использовались эпизодически.

В начале и по окончании педагогического эксперимента во всех контрольных и экспериментальных группах проводилось комплексное педагогическое тестирование. У студентов выясняли отношение к учебным занятиям физической культурой и самостоятельным занятиям физическими упражнениями, определяли уровень физической подготовленности.

В таблице 8 представлены данные, характеризующие отношение студентов экспериментальных и контрольных групп к занятиям физической культурой до начала педагогического эксперимента. В качестве основных маркеров таких отношений были использованы показатели посещаемости учебных занятий физической культурой, регулярность занятий в спортивных секциях, самостоятельные занятия физическими упражнениями.

Таблица 8

Отношение студентов к занятиям физической культурой и спортом до начала эксперимента

Группы	% студентов		
	Посещение учебных занятий	Занятия в секциях (2-3 раза)	Самостоятельные занятия (2-3 раза)
Исторический факультет			
ЭГ (n=40)	72,5	12,5	7,5
КГ (n=40)	75,0	12,5	10,0
Педагогический факультет физической культуры			
ЭГ (n=40)	92,5	85,0	50,0
КГ (n=40)	90,0	82,5	47,5

Как видно из табл. 8 показатели, характеризующие отношение студентов экспериментальных и контрольных групп внутри каждого факультета практически не отличаются друг от друга.

Так, среди студентов исторического факультета только 72,5-75,0 % (29 и 30 человек из 40) из контрольной и экспериментальной группы всегда посещают учебные занятия физической культурой. 25,0-27,5 % студентов этих групп иногда пропускают учебные занятия по различным причинам, в том

Педагогический факультет физической культуры							
1.	ЭГ(n=20)	14,5 0,3	8,02 0,16	4.35 0.12	182,2 5,2	12,5 1,2	19 2
2.	КГ (n=20)	14,6 0,3	8,04 0,17	4.32 0.14	180,6 4,9	12,7 1,4	21 2
t		0,25	0,53	0,29	0,56	0,39	1,20
P		> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05

Учитывая, что для студентов, обучающихся по специальности педагогической физической культуры, подвижные игры представляют и профессиональный интерес, мы в начале и после педагогического эксперимента определяли у них умения и навыки организации и проведения подвижных игр. С этой целью проводилась экспертная оценка уровня педагогического мастерства по трем аспектам: организационный, содержательный и методический (прил.1) Результаты экспертной оценки уровня педагогического мастерства в организации и проведении подвижных игр студентов экспериментальной и контрольной группы педагогического факультета физической культуры представлены в таблице 11.

Таблица 11

Экспертная оценка педагогического мастерства студентов
педагогического факультета физической культуры
до эксперимента (% студентов от n=40)

Оценки	Аспекты педагогического мастерства			
	Организационный	Содержательный	Методический	Суммарная оценка
Экспериментальная группа				
Отлично	15,0	17,5	15,0	15,0
Хорошо	42,5	42,5	40,0	42,5
Удовл.	42,5	40,0	45,0	42,5
Контрольная группа				
Отлично	17,5	20,0	17,5	17,5
Хорошо	40,0	37,5	40,0	40,0
Удовл.	42,5	42,5	42,5	42,5

Результаты экспертной комиссии показали, что педагогическое мастерство по всем рассматриваемым позициям у студентов экспериментальной и контрольной группы было оценено на «отлично» всего у 15,0-17,5 % (6 и 7 человек из 40). Хорошие умения продемонстрировали 40,0-42,5 % (16 и 17 человек из 40), и «удовлетворительную» оценку получили 42,5 % студентов (17 человек из 40). Таким образом, уровень педагогического мастерства в проведении подвижных игр у студентов экспериментальной и контрольной группы педагогического факультета до начала эксперимента был также практически одинаковым.

Затем в течение 35 недель (два семестра) студенты экспериментальных групп обоих факультетов занимались на учебных занятиях физической культурой по разработанной методике использования подвижных игр народов России в их физическом воспитании. Многие студенты при их опросе проявляли интерес к подвижным играм как явлению культуры (табл. 5). Для каждой использованной подвижной игры народов России на учебных занятиях физической культурой нами была подготовлена подробная аннотация игры, содержащая историю возникновения игры, её ценность для развития физических качеств и социализации личности, примеры вариативности применения игры с различным контингентом и в различных условиях. То есть, кроме двигательного компонента подвижных игр народов России учитывался и их историко-культурный аспект (прил. 6).

Студенты контрольных групп двух факультетов занимались по общепринятой учебной программе по дисциплине «Физическая культура» Удмуртского госуниверситета, в которой подвижные игры использовались эпизодически и другого плана.

После окончания педагогического эксперимента студенты экспериментальных и контрольных групп вновь были протестированы по всем ранее изученным показателям.

В таблице 12 представлена характеристика отношения студентов Удмуртского госуниверситета экспериментальных и контрольных групп к занятиям физической культурой после педагогического эксперимента.

Анализ полученных результатов показал, что в экспериментальной группе студентов исторического факультета после окончания педагогического эксперимента улучшилась посещаемость учебных занятий физической культурой на 12,5 %. То есть интерес к учебным занятиям физической культурой повысился.

Таблица 12

Отношение студентов к занятиям физической культурой и спортом после педагогического эксперимента

Группы	% студентов		
	Посещение учебных занятий	Занятия в спортивных секциях	Самостоятельные занятия
Исторический факультет			
ЭГ(n=40)	85,0	32,5	22,5
КГ (n=40)	72,5	10,0	7,5
Педагогический факультет физической культуры			
ЭГ(n=40)	95,0	87,5	47,5
КГ (n=40)	92,5	85,0	45,0

Кроме этого в этой группе на 20,0 % стало больше студентов, которые регулярно занимаются в различных спортивных секциях, физкультурно-оздоровительных центрах и клубах. Также возросло на 15 % и количество студентов, использующих физические упражнения при самостоятельных занятиях.

В контрольной группе студентов исторического факультета наметилась также положительная тенденция к изменению отношения к физической культуре, однако рост показателей не превысил 2,5 %.

Таким образом, можно утверждать, что использование подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов исторического факультета Удмуртского госуниверситета повысило интерес, как к учебным, так и внеучебным занятиям физической культурой и спортом и способствовало увеличению количества студентов, регулярно использующих физические упражнения в своем образе жизни.

В экспериментальной группе студентов педагогического факультета физической культуры, как и в контрольной, в показателях отношения к занятиям физической культурой и спортом положительных изменений не произошло. По-видимому, эти показатели в начале педагогического эксперимента были достаточно высоки, и использование подвижных игр в физическом воспитании будущих педагогов физической культуры не повлияло на повышение интереса к учебным и внеучебным занятиям физической культурой и спортом.

В таблице 13 представлена сравнительная характеристика показателей физической подготовленности юношей экспериментальных и контрольных групп обеих факультетов после педагогического эксперимента.

Таблица 13

Результаты тестирования студентов Удмуртского госуниверситета
после эксперимента

№	Группа	Показатели (M ±m)					
		Бег 100 м, (с)	Бег 3x10м, (с)	Бег 3000 м, (мин. с.)	Прыжок в длину, (см)	Гиб- кость, (см)	Подтя- гивание, (раз)
Исторический факультет							
1.	ЭГ (n=20)	14,0 0,20	7,42 0,12	13.38 0.12	228,7 3,9	9,7 1,2	11 1
2.	КГ (n=20)	14,3 0,20	7,75 0,10	14.20 0.14	217,1 3,2	7,5 1,1	8 1
	t	1,07	2,11	2,33	2,32	1,36	2,76
	P	> 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	> 0,05	< 0,05

Педагогический факультет физической культуры							
1.	ЭГ (n=20)	13,1 0,20	7,13 0,14	12.10 0.10	248,3 5,3	11,6 1,5	13 1
2.	КГ (n=20)	13,0 0,20	7,26 0,12	12.13 0.11	246,2 5,8	11,0 1,4	12 1
	t	0,59	0,72	0,27	0,34	0,29	1,02
	P	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05

Анализ полученных данных показал, что некоторые результаты тестов, характеризующие физическую подготовленность студентов экспериментальной и контрольной группы исторического факультета, после педагогического эксперимента стали статистически достоверны. Так, у студентов экспериментальной группы значительно лучше оказались результаты в челночном беге 3x10 м ($t = 2,11$; $P < 0,05$), в беге на 3000м ($t = 2,33$; $P < 0,05$), в прыжках в длину с места ($t = 2,32$; $P < 0,05$) и подтягивании на высокой перекладине ($t = 2,76$; $P < 0,05$). У студентов экспериментальной группы, по сравнению с контрольной группой, уровень общей выносливости, силовой, скоростно-силовой и координационной подготовленности стал выше. Однако после педагогического эксперимента в экспериментальной и контрольной группе не зафиксировано достоверных статистических различий в результатах бега на 100м и гибкости.

Улучшение координационных и скоростно-силовых способностей, а также общей выносливости у студентов исторического факультета экспериментальной группы можно объяснить влиянием подвижных игр на академических занятиях физической культурой в течение всего учебного года. Улучшение силовых способностей, вероятно, является следствием того, что в этой группе увеличилось количество студентов, которые стали регулярно заниматься в спортивных секциях и клубах. То есть, использование подвижных игр в физическом воспитании студентов экспериментальной группы исторического факультета оказало прямое и косвенное влияние на их

физическую подготовленность. Прямое влияние явилось следствием увеличения двигательной активности физической нагрузки игрового характера на учебных занятиях, а косвенное стало результатом внеучебных дополнительных занятий физической культурой и спортом, в том числе и самостоятельных.

У студентов экспериментальной и контрольной группы педагогического факультета физической культуры, несмотря на положительную динамику их показателей физической подготовленности, после педагогического эксперимента, как и в начале, статистически значимых различий в показателях тестов не установлено. То есть, включение подвижных игр в программу учебных занятий физической культурой не оказало существенного влияния на рост физической подготовленности студентов экспериментальной группы. Это можно объяснить тем, что применение подвижных игр народов России на занятиях физической культурой для студентов педагогического факультета физической культуры не создаёт столь значимой дополнительной величины тренировочной нагрузки, которая бы смогла вызвать у них активный прирост физических способностей.

Таблица 14

Результаты тестирования студенток Удмуртского госуниверситета
после эксперимента

№	Группа	Показатели (M ±m)					
		Бег 100 м, (с)	Бег 3х10м, (с)	Бег 1000м, (мин.с)	Прыжок в длину (см)	Гиб- кость, (см)	Подтя- гивание, (раз)
Исторический факультет							
1.	ЭГ (n=20)	16,3 0,2	8,25 0,16	5,05 0,10	178,4 3,2	13,2 1,0	12 1
2.	КГ (n=20)	16,5 0,2	8,54 0,18	5,38 0,12	167,5 3,1	9,8 1,2	9 1
	t	0,72	0,85	2,26	2,45	2,18	2,57
	P	> 0,05	> 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05	< 0,05

Продолжение таблицы 14

Педагогический факультет физической культуры							
1.	ЭГ (n=20)	14,3 0,2	7,94 0,12	4,26 0,10	185,4 3,2	13,5 1,1	23 1
2.	КГ (n=20)	14,5 0,2	7,98 0,12	4,29 0,11	183,7 3,6	13,7 1,2	22 1
	t	0,78	0,18	0,24	0,35	0,33	1,08
	P	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05	> 0,05

В таблице 14 представлена сравнительная характеристика показателей физической подготовленности девушек экспериментальных и контрольных групп обеих факультетов после педагогического эксперимента.

Анализируя полученные результаты на экспериментальных группах девушек, можно констатировать, что в целом итог получился такой же, как и у юношей. То есть, в экспериментальной группе девушек исторического факультета четыре показателя физической подготовленности из шести после педагогического эксперимента значительно улучшились и стали статистически достоверно отличаться от аналогичных показателей контрольной группы. Это – результат в беге на 1000 м ($t = 2,26$; $P < 0,05$), прыжок в длину с места ($t = 2,45$; $P < 0,05$), глубина наклона туловища из положения сидя ($t = 2,18$; $P < 0,05$) и подтягивания на низкой перекладине ($t = 2,57$; $P < 0,05$).

Как у юношей экспериментальной группы исторического факультета, так и у девушек экспериментальной группы этого факультета после эксперимента возрос уровень общей выносливости, силовых и скоростно-силовых способностей. Но если у юношей улучшились также показатели координационных способностей, то у девушек – гибкости. Повышение общей выносливости и скоростно-силовых способностей можно объяснить влиянием подвижных игр на занятиях физической культурой. Включение их в учебную программу в течение всего года обучения позволило увеличить двигательную активность девушек на занятиях, что и явилось результатом улучшения

развиваемых физических способностей. Рост показателей, характеризующих силовые способности и гибкость, произошел из-за того, что также как и у юношей в экспериментальной группе увеличилось количество девушек, которые стали регулярно заниматься физическими упражнениями вне учебных рамок. То есть их двигательная активность, а, следовательно, и выполняемая тренировочная нагрузка возросла, что и привело к положительному изменению показателей силы и гибкости.

В экспериментальной и контрольной группе девушек педагогического факультета физической культуры, несмотря на положительную динамику их показателей физической подготовленности, после педагогического эксперимента, как и в начале, статистически значимых различий в показателях тестов не зафиксировано. Это говорит о том, что применение подвижных игр на учебных занятиях физической культурой не оказало существенного влияния на рост физической подготовленности студенток экспериментальной группы. Применение подвижных игр народов России на занятиях физической культурой для студенток педагогического факультета физической культуры не позволяет создать необходимой дополнительной величины тренировочной нагрузки, которая бы смогла вызвать у них кумулятивный эффект. Тем не менее, в обеих группах девушек педагогического факультета физической культуры наблюдается небольшая положительная динамика всех показателей физической подготовленности.

В таблице 15 представлены результаты экспертной оценки уровня педагогического мастерства в организации и проведении подвижных игр студентов экспериментальной и контрольной группы педагогического факультета физической культуры.

Экспертная оценка педагогического мастерства студентов
педагогического факультета физической культуры после эксперимента
(% студентов от n=40)

Оценки	Аспекты педагогического мастерства			
	Организационный	Содержательный	Методический	Суммарная оценка
Экспериментальная группа				
Отлично	30,0	32,5	32,5	32,5
Хорошо	52,5	52,5	52,5	52,5
Удовлетв.	17,5	15,0	15,0	15,0
Контрольная группа				
Отлично	20,0	20,0	17,5	20,0
Хорошо	40,0	40,0	42,5	40,0
Удовлетв.	40,0	40,0	40,0	40,0

Результаты экспертной комиссии показали, что педагогическое мастерство студентов по всем рассматриваемым позициям у экспериментальной группы, после педагогического эксперимента по сравнению с контрольной группой, значительно возросло. Если у студентов контрольной группы количество отличных, хороших и удовлетворительных оценок организационного, содержательного и методического аспектов организации и проведения подвижных игр на уроке физической культуры практически не изменилось после года обучения, то в экспериментальной группе наблюдалось их изменение в положительную сторону.

Так, после педагогического эксперимента в экспериментальной группе студентов педагогического факультета физической культуры увеличилось количество отличных (на 17,5 %) и хороших (на 10 %) суммарных оценок их педагогического мастерства в организации и проведении подвижных игр. Одновременно произошло уменьшение доли удовлетворительных оценок (на 27,5 %).

Полученные результаты позволяют утверждать, что использование подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов педагогического факультета физической культуры (будущих педагогов по физической культуре) в значительно большей мере оказывает положительное влияние на рост их профессионального мастерства, чем на уровень развития физических качеств.

4.4. Резюме

Итоги экспериментально-опытного обоснования методики использования подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов таковы:

– при разработке методики использования народных подвижных игр в учебном процессе по физической культуре были учтены особенности интереса студентов, обучающихся по различным специальностям. Так у будущих специалистов физической культуры использование подвижных игр в учебном процессе вызывает больше профессиональный интерес, а у студентов исторического факультета подвижные игры рассматриваются как средство развлечения и получения положительных эмоций, а также в значительной мере проявляется интерес к познанию народных игр, как элементов культуры;

– основу методики использования народных подвижных игр в физическом воспитании студенческой молодёжи Удмуртской Республики составляют общие организационно-методические положения. Также особенности планирования подвижных игр на различных этапах обучения студентов в годичном цикле (годичное, семестровое, недельное планирование и отдельное учебное занятие).

– подвижные игры народов России необходимо включать во все основные разделы учебной программы по дисциплине «физическая культура», за счет сокращения некоторого их содержания, особенно тех двигательных действий,

которые могут заменяться аналогичными двигательными действиями, характерными той или иной подвижной игре. Объем подвижных игр в годичном цикле обучения студентов занимает 14-17 % от всего годового объема времени, выделенного на практические занятия физической культурой;

– в начале первого семестра целесообразно применять народные подвижные игры со средней величиной физической нагрузки: удмуртскую народную игру «Поляна-жердь» («Кырен-пучен»), татарскую народную игру «В узелок» («Тесычек уены»), русскую народную игру «Третий лишний». Далее использовать народные подвижные игры с большой физической нагрузкой: украинскую народную игру «Салки с мячом» («Квач з мьячем») и удмуртскую народную игру «Стой!» («Сыл!»). В конце первого семестра, когда физическая работоспособность студентов уменьшается, рационально применить подвижную игру с малой физической нагрузкой: «Бука тянуть» (украинская народная игра);

– в начале второго семестра вновь следует использовать марийскую народную игру с малой физической нагрузкой – «Катание мяча» («Мече дене модма»). Затем используется подвижная игра средней величины физической нагрузки «Бег по следу» («Эздэн йегеру» – татарская народная игра) и подвижная игра с большой физической нагрузкой – «Салки «Давай руку» (русская народная игра). Затем включается в учебный процесс марийская народная игра с большой физической нагрузкой – «Бой петухов» («Агытан кучедалмаш»). В конце семестра целесообразно применять подвижные игры с малой физической нагрузкой: украинскую народную игру «Бука тянуть» и марийскую народную игру «Катание мяча» («Мече дене модма»).

– при планировании подвижных игр в недельном цикле обучения студентов необходимо следовать правилу: если учебные занятия приходятся на начало (понедельник-вторник) или конец недели (пятница-суббота), их максимальная продолжительность не должна превышать 20 минут. Если же

занятия планируются в середине недели (среда-четверг), то максимальная длительность подвижных игр увеличивалась до 30 минут;

– при планировании отдельных учебных занятий физической культурой с использованием подвижных игр народов России целесообразно соблюдать следующую их дозировку: в понедельник и вторник на второй и третьей парах продолжительность подвижных игр должна составлять 20 минут; такая же продолжительность подвижных игр на второй и третьей паре в пятницу и субботу; на первой и четвертой паре понедельника, вторника, пятницы и субботы продолжительность подвижных игр должна быть сокращена до 15 минут; в среду и четверг на второй и третьей паре продолжительность подвижных игр доходит до 30 минут, а на первой и четвертой до 20 минут;

– тридцати пяти недельный педагогический эксперимент по апробации разработанной нами методики использования подвижных игр в физическом воспитании студентов Удмуртского госуниверситета доказал её эффективность. Так, в экспериментальной группе студентов исторического факультета после окончания педагогического эксперимента улучшилась посещаемость учебных занятий физической культурой, возрос интерес к учебным занятиям физической культурой, а также увеличилось количество студентов, которые регулярно стали заниматься в различных спортивных секциях, клубах, физкультурно-оздоровительных центрах. Также использование физических упражнений при самостоятельных занятиях возросло (более 20 %). Как следствие, у таких студентов после педагогического эксперимента существенно улучшились показатели физической подготовленности. Это свойственно как девушкам, так и юношам, обучающихся по специальности «преподаватель истории»;

– использование подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов педагогического факультета физической культуры (будущих педагогов по физической культуре) в значительно большей мере оказывает положительное влияние на рост их профессионального мастерства, чем на уровень развития физических качеств. После педагогического эксперимента у

таких студентов существенно улучшились показатели педагогического мастерства в организации и проведении подвижных игр на учебных занятиях физической культурой.

Таким образом, можно констатировать, что научная гипотеза, сформулированная в начале исследования, полностью подтверждена, задачи исследования решены, а его результаты достоверны.

Результаты исследования не исчерпывают все аспекты данной проблематики и требуют дальнейшего ее изучения применительно к другим учебным заведениям – школьного и дошкольного типа. Естественно, что в этом случае изменятся сами подвижные игры, но суть, сам подход, останется прежним.

Другая перспектива – проведение детализированных исследований по использованию подвижных игр в профессионально-прикладной физической подготовке студентов, обучающихся по различным специальностям.

Важно, по нашему мнению, и то, что предложенная методика использования подвижных игр в физическом воспитании студенческой молодёжи открыта для дальнейшего развития. В частности, ждут своего решения вопросы, связанные с более активным формированием интереса и мотивации у студентов не только к учебным занятиям физической культурой, но и к дополнительным самостоятельным занятиям различными физическими упражнениями.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Результаты нашего исследования, изложенные в диссертации позволяют по-новому взглянуть на возможности использования народных подвижных игр России в решении проблем не только развития физических способностей студентов высших учебных заведений, но и формирования устойчивого интереса и мотивации к регулярным занятиям физической культурой и спортом, а также повышению их профессионального мастерства в организации и проведении подвижных игр на занятиях физической культурой.

Игра с давних пор составляла неотъемлемую часть жизни человека, использовалась с целью воспитания и физического развития подрастающего поколения. Игровая деятельность относится к числу потребностей, обусловленных самой природой человека – это потребность в тренировке мышц и внутренних органов, потребность общения, получения внешней информации. Ни акселерация, о которой в последнее время так много говорят, ни ограничения, связанные с ростом городов, не могут умалить значение игры. Игровая деятельность носит универсальный характер, она притягивает к себе людей практически всех возрастов и социального положения. Во все времена игровой инстинкт проявлялся в полную силу, вовлекая как отдельную личность, так и массы людей.

Несмотря на многочисленные достоинства игры, отмечаемые отечественными и зарубежными специалистами, в высших учебных заведениях недостаточно используется потенциал народных подвижных игр, направленный на подготовку студенческой молодёжи не только к будущей профессии, но и к условиям реальной жизни. Тем не менее, как средство подвижная игра представляет собой своеобразное микрообщество, в рамках которого происходит преобразование людей, их субъективных качеств. Игра в таком случае выступает как носитель социальных видов поведения, как способ адаптации личности к выполнению определенных ролей. Игра не только

воспроизводит, но и производит человеческие отношения, она создает особый тип социальных связей. Кроме этого, как средство социальной интеграции игра выступает в виде особой микросистемы, которая служит фактором социального взаимодействия человека, способом воспитания взаимовыручки и коллективизма. Сравнение в игре себя и товарищей помогает правильно определить свой личный статус в группе. Народные подвижные игры представляют возможность для самоутверждения личности.

Велика роль народных подвижных игр для студентов педагогических вузов, так как они в большинстве своем становятся педагогами в различных учебных заведениях, а, следовательно, не только носителями, но трансляторами ценностей общечеловеческой и национальной культуры.

Именно поэтому за критерий классификации подвижных народных игр был выбран характер соперничества играющих, который может проявляться в следующих видах: индивидуальное соперничество; коллективное соперничество; индивидуальное соперничество против коллектив или коллективное соперничество против индивидуума.

Всего было проанализировано: 39 русских подвижных игр и их разновидностей; 11 – удмуртских, 18 – украинских, 20 – татарских, 9 – марийских. Разработанные классификации подвижных игр народов России, проживающих в Удмуртской Республике, где главным классифицирующим признаком стало взаимодействие играющих как соперников, дали основания утверждать, что среди всего разнообразия народных игр (рассмотрено 97) доминирующую роль занимают те, которым характерно преимущественно индивидуальное соперничество игроков (55 игр или 56,7 %). Значительно меньше в общей выборке рассмотренных подвижных игр занимают такие, где сюжет и организация игры предполагают выраженное соперничество отдельного игрока со всеми остальными играющими (23 игры или 23,7 %). И ещё меньшая доля в общем числе изученных подвижных игр удмуртов, русских, украинцев, татар и марийцев приходится на игры, где доминирующим

признаком является коллективное или командное соперничество (19 игр или 19,6 %).

На наш взгляд, с точки зрения теории и методики физического воспитания и спортивной тренировки, такая ситуация не случайная. Именно в подвижных играх, где преобладает индивидуальное соперничество, создаются наиболее благоприятные условия для максимального проявления каждым участником своих двигательных умений и физических способностей. Такие же условия моделируются и в играх, когда одному участнику противостоят все остальные играющие. То есть, такие подвижные игры направлены, прежде всего, на индивидуальное максимальное физическое развитие и подготовку каждой личности. Среди всех наиболее популярных подвижных игр народов, проживающих в Удмуртской Республике, доля таких игр превышает 80 %.

В подвижных играх с преобладанием командного соперничества результат может достигаться за счет более подготовленных игроков, которые и демонстрируют максимально свои качества. Такие игроки более инициативны и активны, и, как правило, занимают лидерские позиции в игре. Менее подготовленные участники в таких ситуациях будут в меньшей мере активны, что не позволит им максимально проявить свои умения и способности. А, следовательно, можно утверждать, что командные подвижные игры по степени воздействия на максимальное физическое развитие и подготовку каждого участника менее эффективны, чем игры с индивидуальным соперничеством. Подвижные игры, в которых преобладает коллективное соперничество, направлены, прежде всего, на формирование у играющих умений взаимодействовать и сотрудничать в коллективе, на воспитание товарищества и взаимовыручки, поддержки, взаимопомощи. То есть тех личностных качеств, без которых трудно человеку жить в обществе. Командные игры в большей мере, чем игры с индивидуальным соперничеством, имеют воспитательное воздействие.

И если воспитательную функцию кроме физического воспитания раньше выполняли ещё и другие социальные институты (семья, община, школа, учебные и трудовые коллективы и т.д.), то функция физической подготовки подрастающего поколения могла быть реализована посредством народных подвижных игр.

Вышеизложенное в самых общих чертах еще раз поясняет исходные посылки разработанной методики. Обоснованный в настоящей работе подход должен оказаться продуктивным и применительно к другим учебным заведениям – школьного и дошкольного типа. В этом одна из открывающихся перспектив для проведения дальнейших исследований: основная идея может быть полностью или частично перенесена в физическое воспитание школьников и дошкольников, где проблемы точного дозирования физической нагрузки в игровой деятельности также имеет первостепенное значение. Естественно, что в этом случае изменятся сами подвижные игры, но суть, сам подход, останется прежним.

Другая перспектива – проведение детализированных исследований по использованию подвижных игр в профессионально-прикладной физической подготовке студентов, обучающихся по различным специальностям.

Важно, по нашему мнению, и то, что предложенная методика использования подвижных игр в физическом воспитании студенческой молодёжи открыта для дальнейшего развития. В частности, ждут своего решения вопросы, связанные с более активным формированием интереса и мотивации у студентов не только к учебным занятиям физической культурой, но и к дополнительным самостоятельным занятиям различными физическими упражнениями.

Выводы

1. На основе анализа научно-методической литературы сделано заключение, что, несмотря на многочисленные достоинства игры, в высших учебных заведениях недостаточно используется потенциал народных подвижных игр, направленный на подготовку студенческой молодежи не только к будущей профессии, но и к условиям реальной жизни. В то же время особенно велика роль народных подвижных игр для студентов педагогических вузов, так как они в большинстве своем становятся педагогами в различных учебных заведениях, а, следовательно, не только носителями, но и трансляторами ценностей общечеловеческой и национальной культуры.

2. Выявлено, что одним из возможных критериев классификации подвижных народных игр народов России может являться характер соперничества играющих. Соперничество в подвижных играх проявляется в взаимодействии личности и коллектива, которое может проявляться в следующих видах: индивидуальное соперничество; коллективное соперничество; индивидуальное соперничество против коллектив или коллективное соперничество против индивидуума. Данный критерий позволяет рассматривать все подвижные игры с точки зрения не только величины физической нагрузки или направленности на развитие тех или иных физических качеств, но и дает основание выделить в них воспитательный аспект, связанный со становлением личности студента.

3. Предметом предлагаемой классификации стали наиболее известные и популярные народные игры России, проживающих в Удмуртской Республике. Главным классифицирующим признаком стало взаимодействие играющих как соперников, дало основание утверждать, что среди всего разнообразия народных игр доминирующую роль занимают те, которым характерно преимущественно индивидуальное соперничество игроков. Значительно меньше в общей выборке рассмотренных подвижных игр занимают такие игры, где предполагается выраженное соперничество отдельного игрока со всеми

остальными играющими. Меньшая доля в общем числе изученных подвижных игр приходится на игры, где доминирующим признаком является коллективное или командное соперничество.

4. В соответствии с базовыми представлениями в теории и методике физического воспитания и спортивной тренировки к основным параметрам физической нагрузки относятся: координационная сложность упражнения, направленность на развитие физических качеств, величина физической нагрузки, которая определяется объемом и интенсивностью. Учитывая основные критерии проявления каждого параметра физической нагрузки, все подвижные игры были систематизированы, в основу которых был положен интегральный критерий – величина физической нагрузки. Величину физической нагрузки в подвижных играх определяли на основе ранжирования показателей объема и интенсивности в каждой отдельной игре.

5. При разработке методики использования национальных игр в учебном процессе по физической культуре необходимо учитывать особенности интересов студентов. Основу методики составляют общие организационно-методические положения, а также особенности планирования игр на различных этапах обучения. Народные подвижные игры необходимо включать во все основные разделы учебной программы «Физическая культура», за счет сокращения некоторого их содержания, особенно тех двигательных действий, которые могут заменяться аналогичными двигательными действиями. Объем подвижных игр в годичном цикле обучения должен занимать 14-17 % от всего годового объема времени, выделенного на практические занятия физической культурой.

6. В начале первого семестра целесообразно применять подвижные народные игры со средней величиной физической нагрузки. Далее использовать подвижные народные игры с большой физической нагрузкой. В конце первого семестра, когда физическая работоспособность студентов уменьшается, то используются игры с малой физической нагрузкой. В начале

второго семестра вновь следуют игры с малой физической нагрузкой, затем игры со средней и большой величиной физической нагрузки. В конце семестра на занятиях физической культурой целесообразно применять подвижные игры с малой физической нагрузкой.

7. При планировании подвижных игр в недельном цикле необходимо следовать правилу: если учебные занятия приходятся на начало (понедельник-вторник) или конец недели (пятница-суббота) их максимальная продолжительность не должна превышать 20 минут. В середине недели (среда-четверг), то максимальная продолжительность подвижных игр увеличивается до 30 минут. При планировании отдельного занятия целесообразно соблюдать следующую дозировку: в понедельник и вторник на второй и третьей парах продолжительность подвижных игр составляла 20 минут; такая же продолжительность подвижных игр на второй и третьей паре в пятницу и субботу. На первой и четвертой паре понедельника, вторника, пятницы и субботы продолжительность подвижных игр сокращалась до 15 минут; в среду и четверг на второй и третьей паре продолжительность подвижных игр 30 минут, а на первой и четвертой – 20 минут.

8. Проведенный педагогический эксперимент по апробации разработанной методики доказал, что в экспериментальной группе студентов исторического факультета после окончания эксперимента улучшилась посещаемость, и возрос интерес студентов к учебным занятиям физической культурой. Увеличилось количество студентов занимающихся самостоятельно (более 20 %) и в различных спортивных секциях и клубах. Как следствие, у таких студентов существенно улучшились показатели физической подготовленности. Использование подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов педагогического факультета физической культуры в значительно большей мере оказывает положительное влияние на рост их профессионального мастерства, чем на уровень развития физических качеств.

ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

В результате проведённых исследований представляется возможность сформулировать следующие конкретные рекомендации, позволяющие учебный процесс по физической культуре в высших учебных заведениях сделать более эффективным.

1. При внедрении подвижных игр народов России в учебный процесс вузов необходимо провести опрос студентов на выяснение их интересов к занятиям подвижными играми. С учетом выявленных интересов формируется банк данных подвижных игр.

2. Все подвижные игры, которые включаются в учебную программу по физической культуре, должны быть систематизированы по величине физической нагрузки. Для этого необходимо систематизировать подвижные игры по основным параметрам физической нагрузки: координационная сложность, направленность на развитие физических способностей, объем и интенсивность.

3. Основу методики использования подвижных игр в физическом воспитании студенческой молодёжи должны составлять общие организационно-методические положения, а также особенности планирования подвижных игр на различных этапах обучения студентов в годичном цикле – годичное, семестровое, недельное планирование, планирование отдельных учебных занятий физической культурой.

4. Подвижные игры народов России целесообразно включать в разделы учебной программы по дисциплине «Физическая культура», в которых двигательные действия могут быть заменены аналогичными двигательными действиями, характерными подвижным играм. Объем подвижных игр в годичном цикле обучения студентов не должен превышать 20 % от всего годового объема времени, выделенного на практические занятия физической культурой.

5. В начале учебного года целесообразно применять подвижные народные игры с малой и средней величиной физической нагрузки. В середине семестра использовать подвижные игры со средней и большой физической нагрузкой, а в конце семестра – использовать подвижные игры с малой физической нагрузкой. По такому же принципу планируются подвижные игры и в весенне-летнем семестре.

6. При планировании подвижных игр в недельном цикле обучения студентов необходимо следовать правилу: если учебные занятия приходятся на начало (понедельник-вторник) или конец недели (пятница – суббота) их максимальная продолжительность не должна превышать 20 минут. Если же занятия планируются в середине недели (среда – четверг), то максимальная длительность подвижных игр увеличивалась до 30 минут;

7. При планировании отдельных учебных занятий физической культурой с использованием подвижных игр народов России целесообразно соблюдать следующую их дозировку: в понедельник и вторник на второй и третьей парах продолжительность подвижных игр 20 минут; такая же продолжительность подвижных игр на второй и третьей паре в пятницу и субботу; на первой и четвертой паре понедельника, вторника, пятницы и субботы продолжительность подвижных игр сокращается до 15 минут; в среду и четверг на второй и третьей паре продолжительность подвижных игр 30 минут, а на первой и четвертой – 20 минут.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдрахманов Р.Ш. Народные традиции, игры на уроках физкультуры // Воспитательный потенциал гуманитарного образования: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции «Реализация воспитательного потенциала гуманитарного образования в условиях вхождения России в Болонский процесс» 25-26 октября 2005 г., г. Казань – Казань: Изд-во ТГПУ, 2005. – Часть 1. – С. 274-275.
2. Абдуллаева Р.М. Воспитательный потенциал дагестанских народных подвижных игр: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Махачкала, 2002. – 24 с.
3. Агапов Ф.А. Физическая культура и спорт у горских народов Северного Кавказа: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. – М., 1974. – 38 с.
4. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. – М.: Просвещение, 1979. – 254 с.
5. Александров С.Г. Народные подвижные игры кубанского казачества: Учебно-методическое пособие. – Краснодар: КГАФК, 1997. – 83.
6. Александров С.Г. Генезис, систематика и технология использования народных игр кубанского казачества в физической подготовке учащихся кадетских корпусов: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Краснодар, 1999. – 25 с.
7. Анаркулов Х.Ф. Кыргызские народные подвижные игры, физические упражнения и современность: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. – М., 1993. – 38 с.
8. Антонов А.А. Методика применения элементов подвижных игр для развития познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – СПб., 1997. – 23 с.
9. Аркин Е.А. Дошкольный возраст. – М.: Педагогика, 1948. – 145с.
10. Асташина Е.Е. Игровые технологии как средство адаптации старшеклассников к социальной среде: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Самара, 2002. – 24 с.

11. Ашмарин Б.А. Теория и методика педагогических исследований в физическом воспитании. – М.: Физкультура и спорт, 1978. – 222с.
12. Ашранов Г.А., Киршева Н.В., Неверкович С.Д. Дидактические и учебно-ролевые игры в подготовке физкультурных кадров: Методические рекомендации для студентов и преподавателей ГЦОЛИФК. – М.: ГЦОЛИФК, 1990. – 36 с.
13. Бадмаев К.В. Подвижные игры на этапе начальной спортивной специализации в вольной борьбе: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1986. – 22 с.
14. Баймурзин Х.Х. Башкирские народные игры в учебно-воспитательном процессе // Учебно-методическое пособие. – Уфа: БГУ, 1999. – 30 с.
15. Байрамкулов Х.К. Исследование самобытных физических упражнений карачаевцев и балкарцев: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М, 1970. – 21 с.
16. Бальсевич В.К. Физическая культура для всех и для каждого. – М.: Физкультура и спорт, 1988. – 207с.
17. Белкина Н.В. Здоровьеформирующая технология физического воспитания студентов вуза // Теория и практика физической культуры. – 2006. – № 2. – С. 7-11.
18. Бельды В.И., Лексаков А.А. Национальные игры народов Севера // Проблемы физической культуры и спорта на Дальнем Востоке. – Хабаровск, 1991. – С. 32-37.
19. Березовская Т.В. Игра, как средство самопознания старших школьников: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Якутск, 1999. – 22 с.
20. Болотин А.Э. Теория и практика применения игровых методов обучения специалистов по физической подготовке и спорту: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – СПб., 2001. – 24 с.

21. Булгакова О.В. Организационно-методические условия оптимизации тренировочных нагрузок у студенток, занимающихся оздоровительной аэробикой: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Малаховка, 2007. – 28 с.
22. Былеева Л., Коротков И., Яковлев В. Подвижные игры: Учеб. пособие для ин-тов физ. культ. – Изд. 4-е, перераб. и доп.. – М.: Физкультура и спорт, 1974. – 208 с.
23. Былеева Л.В., Коротков И.М. Подвижные игры: Учеб. пособие для ин-тов физ. культ. – Изд. 5-е. – М.: Физкультура и спорт, 1982. – 224 с.
24. Быков В.А., Никитушкин В.Г. Теоретико-методологическое обоснование комплексной системы спортивной подготовки студентов высших учебных заведений физической культуры // Теория и практика физической культуры. – 2004. – № 2. – С. 50-53.
25. Бюлер К. Духовное развитие ребенка. – М., 1924. – С. 23.
26. Варга А.Я. Предисловие. – В кн.: Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. – М.: Международная педагогическая академия, 1994. – С. 4.
27. Вербицкий А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр. – М., 1990. – 48с.
28. Визитей Н.Н. Физическая культура и спорт как социальное явление: Философские очерки. – Кишинев: Штиинца, 1986. – 162с.
29. Вилькин Я.Р., Садовенко М.Ю. Учебные игры в подготовке специалиста к организаторской деятельности по физической культуре и спорту // Проблемы подготовки и повышения квалификации кадров по физической культуре и спорту в свете перестройки высшей школы. – М., 1988. – С. 119-121.
30. Винокуров Ю.И. Особенности проведения занятий со студентами первого курса средствами атлетической гимнастики с учетом их конституции, двигательной моторики: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Тула, 2004. – 23 с.

31. Войтус Л.В. Технология интенсифицированной подготовки студенток в настольном теннисе в условиях эффективной обучающей среды: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Хабаровск, 2008. – 23 с.
32. Вишневский Д.Д. Социально ориентированная игра-тренировка как средство социальной активности школьников-подростков в условиях спортивно-оздоровительного центра: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Красноярск, 1999. – 23 с.
33. Вундт В. Этика. – СПб, 1887. – С.181-182.
34. Выготский Л.С. Игра и ее роль в развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С.65.
35. Геллер Е.М. Подвижные игры в спортивной подготовке студентов. – Минск: Вышэйшая школа, 1977. – 175 с.
36. Геллер Е.М. Теоретико-методические аспекты применения игр, игрового метода в физическом воспитании и спортивной подготовке студенческой молодежи // Совершенствование системы физического воспитания студенческой молодежи: Тезисы докладов X республиканской научно-методической конференции. – Могилев, 1985. – С. 28-30.
37. Геллер Е.М. Основные функции подвижных игр и проблемы дальнейшего их внедрения в практику физкультурного движения // Теория и практика физической культуры. – 1987. – № 3. – С. 20-21.
38. Геллер Е.М. Знакомьтесь: Спортландия.. – М.: Знание, 1989.- 192 с. (Новое в жизни, науке, технике. Серия «Физкультура и спорт»; №4)
39. Геллер Е.М., Коротков И.М. Актуальные проблемы преподавания курса подвижных игр в институтах физической культуры // Теория и практика физической культуры. – 1976. – №4. – С. 51-53.
40. Гжемская Н.Х. Педагогические условия реализации социальных функций физической культуры на основе применения народных подвижных игр: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Набережные Челны, 2006. – 24 с.

41. Глазырина Л.Д. На пути к физическому совершенству: Методическое пособие. – Минск, 1987. – С. 41-43.
42. Годик М.А. Педагогические основы нормирования и контроля соревновательных и тренировочных нагрузок: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. – М., 1982. – 48 с.
43. Голобородько М. Подвижные игры: Краткое теоретическое и практическое руководство для инструкторов физической культуры. – Харьков: Вестник физической культуры, 1927. – 117 с.
44. Голубева В.В. Подвижные игры в системе подготовки тренерских кадров для циклических видов спорта: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1997. – 22с.
45. Голубева В.В., Кузьмичева Е.В. Теоретико-практические основы использования подвижных игр в тренировочном процессе по циклическим видам спорта. – М.: РГАФК, 1997. – 16 с.
46. Гониянц С.А. Пути приобщения взрослого населения к физической культуре // Физическая культура и здоровый образ жизни: Тезисы Всесоюзной научно-практической конференции (Севастополь, 16-21 февраля 1990г.). – М., 1990. – С. 116-117.
47. Гориневский В.В. Физическое образование // Избранные произведения. – Т.1. – М.: Физкультура и спорт, 1951. – С. 71-184.
48. Давыдов А.А. Объем выборки // Социологические исследования. – 1988. – № 6. – С. 83-89.
49. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения: Опыт теоретического и экспериментального исследования. – М.: Педагогика, 1986. – 240 с.
50. Давыдов О.Ю. Занятия атлетической гимнастикой – универсальное средство достижения физической кондиции студентов технического вуза // Физическая культура, спорт – наука и практика: Научно-методический журнал. – № 3. – 2008. – С. 36-41.

51. Деловые игры в подготовке спортсменов по физической культуре и спорту: Методическая разработка. – М.: ГЦОЛИФК, 1983. – 33 с.
52. Деркач А.А., Исаев А.А. Современный тренер в педагогической системе // Педагогическое мастерство. – М., 1981. – С. 10-71.
53. Детские подвижные игры народов СССР / Сост. А.В. Кенеман; Под ред. Т.И. Осокиной. – М.: Просвещение, 1989. – 239 с.
54. Долганова Л.Н., Морозов И.А. Игры и развлечения удмуртов. 2-е изд., доп. / Науч. ред. и отв. за вып. Т.Г. Владыкина. – Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2002.-382 с.: ил. Текст удм., рус.
55. Еншин М.М. Спорт как игра и игра в спорте // Всесоюзная научная конференция «ГТО, туризм и подвижные игры как массовые формы физического воспитания населения: (Подвижные игры)»: Материалы 2 Всесоюзной научной конференции. – Минск, 1976. – С.17-19.
56. Игровой метод как фактор повышения эффективности учебных занятий по физическому воспитанию студенток основного отделения: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Омск, 1989. – 22 с.
57. Ермолаев Ю.А. Народные игры как средство духовного и физического воспитания подрастающего поколения в истории России // Духовное и физическое воспитание подрастающего поколения на основе национальных и культурных традиций // Сборник материалов I Всероссийской научно-практической конференции. – Малаховка, 2002. – С. 114-119.
58. Жарикова Е.Л. Подвижные игры как педагогическая проблема: Пособие для студентов. – М.: РГАФК, 1995. – 16 с.
59. Жарикова Е.Л. Программно-методическое обеспечение курса «Игры народов России» в системе подготовки специалистов в вузах физкультурного профиля: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1996. – 17с.

60. Железняк Ю.Д., Петров П.К. Основы научно-методической деятельности в физической культуре и спорте: Учеб. Пособие. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 264с
61. Железняк Ю.Д. Совершенствование системы подготовки спортивных резервов в игровых видах спорта: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. – М., 1981. – 48 с.
62. Запорожец А.В. Избранные психологические произведения. – Т. 1. – М., 1986. – С. 110-128.
63. Заячук Т.В. Татарские народные игры, праздники, традиции в физическом воспитании студентов. Этнодидактика народов России: практико-ориентированный подход к обучению // Материалы I Всероссийской научно-практической конференции. – Нижнекамск: Чишмэ, 2003. – С. 10.
64. Иванов М.А. Игровой метод как фактор, повышающий эффективность специализированной подготовки юных гимнастов: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М.: ГЦОЛИФК, 1984. – 15с.
65. Иванченко В.А. Белорусские народные игры // Вестник спортивной Белоруссии. – 1993. – № 2. – С. 31-32.
66. Игры народов СССР: Сборник материалов / Сост. В.Н. Всеволоджский-Гернгросс. – М., 1933. – 180 с.
67. Игры народов СССР / Сост. Л.В. Былеева, В.М. Григорьев. – М.: Физкультура и спорт, 1985. – 269с.
68. Использование специализированных подвижных игр в спортивной подготовке гимнастов: Методические рекомендации. – Челябинск, 1983. – 85 с.
69. Ильинич В.И. Студенческий спорт и жизнь: Учеб. пособ. для студентов вузов. – М.: АО «Аспект Пресс», 1995. – 144 с.
70. Казанок М.Д. Значение самобытных физических упражнений и подвижных игр народов северо-западного Кавказа в патриотическом и нравственном воспитании в общеобразовательных школах // Материалы

международной научно-практической конференции «Физическая культура и спорт: интеграция науки и практики». – Ставрополь, 2005. – С. 119.

71. Киршева Н.В. Проведение дидактических игр в подготовке и повышении квалификации физкультурных кадров: Методические рекомендации. – Днепропетровск, 1990. – 24 с.

72. Клаус Г. Философские аспекты теории игр // Вопросы философии. – 1968. – № 8. – С. 24.

73. Кондрашов А.А. Профессиональная физическая подготовка студентов технических вузов на основе игрового метода обучения: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2003. -23с.

74. Коровин С.С. Развитие двигательных способностей юных гимнастов средствами специализированных подвижных игр: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М.: МОПИ им. Н.К. Крупской, 1984. – 21с.

75. Коровин С.С. Подвижные игры в физическом воспитании. – Оренбург: Изд-во ОГПИ, 1996. – 120с.

76. Коротков И.М. Подвижные игры в занятиях спортом: гимнастика, легкая атлетика, баскетбол, волейбол. – М.: Физкультура и спорт, 1971. – 120 с.

77. Коротков И.М. Подвижные игры детей. – М.: Советская Россия, 1977. – 150 с.

78. Коротков И.М. Подвижные игры: Методические рекомендации для студентов тренерского и спортивного факультета ГЦОЛИФКа. – М.: ГЦОЛИФК, 1984. – 26 с.

79. Костюков В.В., Шестаков М.М. Оптимизация процесса подготовки в спортивных играх: Учебное пособие для институтов физической культуры и факультетов физического воспитания педагогических институтов. – Краснодар, 1991. – 159 с.

80. Костюков В.В. Организационно-технологические аспекты оздоровительных занятий спортивными и подвижными играми с людьми

разного возраста // Теория и практика физической культуры. – 1996. – №1. – С.7-12.

81. Кохидзе Г.Г. Воспитательное значение и пути использования народно-национальных подвижных игр и физических упражнений школьников: Автореф. дис. ... канд. докт. наук. – Киев, 1986. – 23 с.

82. Кочнев А.В. Физическое состояние студенток при оздоровительно-тренировочных занятиях атлетической гимнастикой на начальном этапе обучения в вузе: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Архангельск, 2007. – 24 с.

83. Кравченко А.И. Общая социология: Учебник для вузов. – М.: Юнити, 2002. – С. 28-36.

84. Красильников В.П., Фаттахов А.З. Народные подвижные игры и состязания как средство физического воспитания коренных народов Сибири (на примере игр и состязаний хантов) // Интеграция науки и практики: Материалы международной научно-практической конференции «Физическая культура и спорт: интеграция науки и практики». – Ставрополь, 2005. – С. 138.

85. Красильников В.П. Этнопедагогические условия эффективного использования народных игр традиционного физического воспитания хантов: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Екатеринбург, 1994. – 18с.

86. Крепчук И.Н. Сопряженное воздействие специализированных подвижных игр на физические качества и навыки единоборства юных борцов на этапе начальной подготовки: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Минск, 1987. – 23 с.

87. Крупская Н.К. Педагогические сочинения. – Т.1. – М.: АПН РСФСР, 1959. – С. 130.

88. Кузьмичева Е.В. Формирование профессиональных умений у студентов МФК на основе решения проблемно-педагогических ситуаций (на примере волейбола): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1990. – 24 с.

89. Кузьмичева Е.В., Голубева В.В., Савина А.М. Адаптация принципиальной схемы подвижных игр к решению конкретных задач физкультурно-спортивной работы: Пособие для студентов. – М., 1996. – 27 с.
90. Кузьмичева Е.В., Жарикова Е.Л. Программно-методическое обеспечение курса «Игры народов России» в системе подготовки специалистов физкультурно-спортивного профиля: Методическое пособие – М.: РГАФК, 1996. – 20с.
91. Куприна Н.К. Применение адыгейских национальных игр в системе физического воспитания школьников среднего возраста: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. – М., 1993. – 23 с.
92. Кыргыз Э.К. Физическое воспитание учащихся основной школы на основе традиционной физической культуры тувинцев: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Красноярск, 2008. – 23 с.
93. Ланда Б.Х. Методика комплексной оценки физического развития и физической подготовленности: Учеб. Пособие. – 2-е изд. – М.: Советский спорт, 2005. – 180с.
94. Лебедь Ф. Формула игры: Общая теория спортивных игр, обучение и тренировка. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2005. – 392 с.
95. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования: Ежегодник. – М., 1984. – С. 274-278.
96. Лейкина М.В. Подвижные игры. – М.: Физкультура и спорт, 1955. – 180 с.
97. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – 4-е изд. – М.: Изд-во МГУ, 1981. – С. 309.
98. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. – М.: Педагогика, 1983. – 392 с.
99. Лесгафт П.Ф. Собрание педагогических сочинений. Т. 4. – М.: Физкультура и спорт, 1953. – 256 с.

100. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Просвещение, 1986. – 79 с.

101. Лосева Н.Н. Применение игрового метода тренировки в подготовке юных фигуристов // Вопросы теории и практики физической культуры и спорта: Республиканский межведомственный сборник. – Минск, 1986. – Вып. 16. – С. 34.

102. Лотоненко А.В., Стеблецов Е.А. Молодёжь и физическая культура. – М.: Физкультура, образование и наука, 1996. – 83 с.

103. Лубышева Л.И. Концепция формирования физической культуры человека. – М.: ФиС, 1992. – 120с.

104. Ляликова Н.Н. Баскетбол как средство реализации вариативного компонента в физическом воспитании студентов технического вуза: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Омск, 2003. – 22 с.

105. Ляменков В.Н. Игровые технологии как средство профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма: (на примере туристского вуза): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2002. – 169 с.

106. Магомедов М.З. Народные игры лезгин в XIX и XX века: Автореф. дис. ... канд. ист. наук. – Махачкала, 1994. – 21 с.

107. Майнберг Э. Основные проблемы педагогики спорта: вводный курс / Пер. с нем. – М.: Аспект пресс, 1995. – 317с.

108. Макаренко А.С. Сочинение. Т. 4. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1957. – 373 с.

109. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей // Педагогические сочинения. – М., 1984. – Т. 4. – С. 73-74.

110. Макаренко А.С. Воспитание гражданина / Сост. Р.М. Бескина. – М.: Просвещение, 1988. – 173 с.

111. Малков О.Б. Игровой метод обучения конфликтному взаимодействию в спортивной борьбе: Методическая разработка для студентов ГЦОЛИФКа. – М.: ГЦОЛИФК, 1990. – 48 с.

112. Маркс К. Экономическо-философские рукописи 1844 года. Собр. соч. 2-е изд. – М., 1976. – Т. 42. – С. 188-189.
113. Марц В.Г. Беседы по методике и теории игры: учебное пособие. – М.: СпортАкадемПресс, 2001. – 204 с.
114. Матвеев Л.П. Теория и методика физической культуры (общие основы теории и методики физического воспитания; теоретико-методические аспекты спорта и профессионально-прикладных форм физической культуры): Учебник для институтов физической культуры. – М.: ФиС, 1991. – 543с.
115. Методические указания к самостоятельному изучению курса подвижных игр. – Смоленск: СГИФК, 1988. – 6 с.
116. Миллер С. Психология игры. – СПб.: Университетская книга, 1999. – 320 с.
117. Михайлов И. Подвижные игры на занятиях секций легкой атлетики // Физкультура в школе. – 1978. – № 8. – С. 44-47.
118. Мкртчян Ю.Е. Теоретическая подготовка в системе технико-тактического совершенствования юных борцов: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1993. – 22 с.
119. Москвина Н.Б. Возродить народные игры // Педагогика. – 2000. -№ 2. – С.7-10.
120. Неверкович С.Д. Психолого-педагогические основы игровых методов подготовки кадров: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. – М., 1988. – 42 с.
121. Неверкович С.Д., Киршева Н.В. Теоретические аспекты дидактических игр в подготовке специалистов в ИФКах // Теория и практика физической культуры. – 1990. – № 12. – С. 14-17.
122. Неверкович С.Д. Игровые методы подготовки кадров: учебное пособие. – М.: Высшая школа, 1995. – 207 с.
123. Ништ Г.С., Алабин В.Г., Конников А.А. Эффективность игр в тренировке юных легкоатлетов на этапе начальной спортивной подготовки // Всесоюзная научная конференция «ГТО, туризм и подвижные игры как

массовые формы физического воспитания населения: (Подвижные игры)»: Материалы 2 Всесоюзной научной конференции. – Минск, 1976. – С. 108-109.

124. Никушенкова Т.А. О роли игровых форм в организации занятий по физической культуре со студентами неспортивного вуза // Подготовка кадров и образование в области физической культуры и спорта: Материалы межрегиональной конференции. – Хабаровск, 2001. – С. 47-49.

125. Новиков А.Д. Теория и методика физического воспитания. – М.: Физкультура и спорт, 1968. – 159 с.

126. Озолин Н.Г. Современная система спортивной тренировки. – М.: Физкультура и спорт, 1970. – 479 с.

127. Олимова В. Люди и игры. – М.: Физкультура и спорт, 1985. – 240 с.

128. Павлюченко О.А. Физическое воспитание студентов с ослабленным здоровьем на основе применения национальных игр Хакасии: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Красноярск, 2009. – 26 с.

129. Паниотто В.И., Максименко В.С. Количественные методы в социологических исследованиях. – Киев: Наукова думка, 1982. – 272с.

130. Перепекин В.А., Корневская Г.П. Подвижные игры в учебно-тренировочных занятиях футболистов: Методические указания. – Смоленск, 1994. – 33 с.

131. Пестова Т.Г. Физическая культура как фактор социализации личности студента: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Карачаевск, 2004. – 24 с.

132. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. – М.: Просвещение, 1969. – 660 с.

133. Пивоваров Б. Подвижные игры – средство тренировки // Легкая атлетика. – 1956. – № 12. – С.17-19.

134. Платонов В.Н. Построение спортивной тренировки в циклических видах спорта. – Киев, 1978. – 175 с.

135. Платонов В.Н. Современная спортивная тренировка. – Киев: Здоровье, 1995. – 336 с.

136. Плеханов Г.В. Избранные философские сочинения. – М., 1958. –Т.5. – С. 336-353.
137. Плеханов А. Один из основателей научной педагогики // Дошкольное воспитание. – 1987 – №7. – С.50-55.
138. Подарь Г.К. Игры юных конькобежцев: Методическая разработка для студентов ГЦОЛИФКа. – М., 1985. – 35 с.
139. Подвижные игры: Организационно-методические указания по проведению курса подвижных игр в институтах физической культуры. – М., 1978. – 33 с.
140. Подвижные игры: учебное пособие для студентов вузов физической культуры. – М.: СпортАкадемПресс, 2002. – С. 109-111.
141. Пожидаев С.Н. Игровые формы профессиональной подготовки студентов факультета физического воспитания: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1992. – 23 с.
142. Покровский Е.А. Русские детские подвижные игры: Агентство Образовательного Сотрудничества, 2007. – 48 с.
143. Пономарев Н.И. Игровое и утилитарное в физическом воспитании // Теория и практика физической культуры. – 1967. – № 4. – С. 34-36.
144. Пономарев Н.И. Феномен игры и спорт // Теория и методика физической культуры. – 1972. – № 8. – С.6.
145. Пономарев Н.И. Спорт – феномен культуры: Лекция. – Л.: ГДОИФК, 1987. – 23 с.
146. Пономарчук В.А. Человек в мире спорта: проблемы становления личности. – М.: ФИСО, 1994. – 118 с.
147. Ратников В.П. Подвижные игры в профессиональной подготовке учителя физической культуры: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М.: МОПИ им. Н.К. Крупской, 1984. – 16с.
148. Родичин Б.И. Формирование педагогических навыков и умений в работе по курсу теории и методике физического воспитания и на занятиях

подвижными играми // Вопросы теории и методики преподавания физической культуры. – Казань, 1970. – С. 28-31.

149. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – М.: Педагогика, 1989. – 512с.

150. Рудик П.А. Игры детей и их педагогическое значение. – М.: Изд. АНП РСФСР, 1948. – 626с.

151. Рябинина С.К. Настольный теннис в системе физического воспитания студенток технического вуза: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Красноярск, 2004. – 24 с.

152. Савина А.М. Подвижные игры в системе формирования педагогического мастерства в вузах физкультурного профиля (на примере игровых видов спорта): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1998. – 23 с.

153. Сайгин М.И. Игра на воде как средство подготовки квалифицированных пловцов // Теория и практика физической культуры. – 1986. – № 3. – С. 55.

154. Славина Л.С. О развитии мотивов игровой деятельности в дошкольном возрасте // Известия АПН РСФСР. – 1948. – Вып.14. – С. 12-14.

155. Спенсер Г. Основания психологии. – СПб., 1897. – С. 93.

156. Спортивные и подвижные игры: Методические указания для студентов ИФК / Сост. А.А. Чумаков. – М., 1980. – 55 с.

157. Станкявичюс Л.А. Эффективность подвижных игр в воспитании двигательных качеств у младших школьников на уроках физической культуры: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Киев: КГИФК, 1983. – 23с.

158. Столяров В.И. Методологические принципы определения понятий в процессе научного исследования физической культуры и спорта. – М.: ГЦОЛИФК, 1984. – С. 80-88.

159. Страшинский В.И. Больше внимания подвижным играм: обзор научно-методической конференции по подвижным играм в г. Минске // Физкультура в школе. – 1972. – № 12. – С. 18-19.

160. Таран А.А. Русские народные игры и их классификация // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. – 2002. – № 1. – С. 41-42.

161. Таран А.А. Использование русских народных игр в физическом воспитании младших школьников как средство гуманизации образования (на примере сельской школы): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Омск, 2007, 23 с.

162. Тимошкина Н.А. Народная игра как средство социализации детей в России (вторая половина XIX – начало XX веков): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2002. – 24 с.

163. Тищенко П.Д. Культура знания и культура умения // Методологические проблемы теоретико-прикладных исследований культуры. – М.: НИИ культуры, 1988. – С. 105-115.

164. Топышев О.П., Кузьмичева Е.В. Повышение профессиональной подготовленности студентов ИФК на основе моделирования тренерской деятельности // Проблемы подготовки и повышения квалификации кадров по физической культуре и спорту в свете перестройки высшей школы: Тезисы Всесоюзной конференции. – М., 1988. – С. 5-6.

165. Турсунов Н.Н. Таджикские национальные подвижные игры: Учеб.пособие. – Душанбе, - 1981.- 82с.

166. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. – М.: Просвещение, 1976. – 96с.

167. Усманходжаев Т.С. Возрождение народных игр //Физическая культура в школе. – М.: - 1991. - №9. - С.35.

168. Устиненко В.И. Место и роль игрового феномена в культуре // Философские науки. – 1980. – № 2. – С. 74.

169. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: опыт педагогической антропологии / Изб. пед. соч. – М., 1974. – Т.1. – С. 354-355, 475.

170. Фельдштейн Д.И. Слово об Д.Б. Эльконине // Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. – М.: Международная психологическая академия, 1995. – С. 3-22.

171. Фетисов А.А. Региональные народные подвижные игры, как средство подготовки детей старшего дошкольного возраста к условиям восточного Забайкалья: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Улан-Уде, 2002. – 22 с.

172. Фейгель И.Г. Подвижные игры в учебно-тренировочных занятиях по разным видам спорта: Метод. указания для студ. тренер. факультета. – Л.: ГДОИФК, 1984. – 61с.

173. Физическая культура в общекультурной и профессиональной подготовке студентов [Текст]: Методическое пособие для студентов вузов / Сост. А.Л. Димова, Р.В. Чернышова. – М.: Советский спорт, 2005. – 58с.

174. Фопель К. Создание команды: психологические игры и упражнения / Пер. с нем. – М.: Генезис, 2002. – 400 с.

175. Фопель К. Сплоченность и толерантность в группе: психологические игры и упражнения / Пер. с нем. – М.: Генезис, 2005. – С. 5-15.

176. Хайдаров Ж.С. Теория и практика организации игровой деятельности студентов в учебном процессе: (дидактическая имитационная игра): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Алма-Ата, 1981. – 24 с.

177. Хейзинга И. Homo Ludens / Пер. с нидерл. – М.: Прогресс, 1992. – 464с.

178. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Пер. с нидерл. – М., 2001. – 352 с.

179. Хреникова Т.Е. Подвижные игры в профессионально-педагогической подготовке студентов // Научные основы физического воспитания студентов педагогических институтов: Материалы научно-практической конференции преподавателей кафедр физического воспитания педагогических институтов. – Л., 1970. – С. 91-93.

180. Цьось А.В. Развитие физического воспитания на территории Украины из древнейших времен к началу XIX ст.: Автореф. дис... канд. наук с физ. воспитания и спорта. – Харьков, 2005. – 24 с.
181. Чурбанов В.Б. Программно-целевой подход к развитию культуры как предмет исследования // Методологические проблемы теоретико-прикладных исследований культуры. – М.: НИИ культуры, 1988. – С. 9-32.
182. Чухонцева С.В. Этнопедагогические основы физического воспитания алтайцев: Автореф. Дис. ... канд. пед. наук. – Новосибирск, 2000. – 21 с.
183. Шанин Ю. От эллинов до наших дней. – М.: Физкультура и спорт, 1975. – С. 37.
184. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека /Собр. соч. в 7-ми т. – Т. 6. – М.: ГИХЛ, 1957. – С. 302.
185. Шилько В.Г. Модернизация системы физического воспитания студентов на основе личностно-ориентированного содержания физкультурно-спортивной деятельности: Автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – М., 2003. – 48 с.
186. Шинкаренко В.Д. Игра и культура // Социально-гуманитарные знания. – 2003. – № 4. – С. 288-300.
187. Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста. – Л., 1923. – 152 с.
188. Элашвили В.И. Игры – средства физического воспитания // Теория и практика физической культуры. – 1986. – № 10. – С. 13-14.
189. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
190. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – М.: Международная психологическая академия, 1995. – 224с.
191. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
192. Ядов В. А. Социологическое исследование: методология, программа, методы. – М.: Наука, 1987. – 248 с.

193. Якимович В.С. Культура в мире спорта: Монография. – М.: Советский спорт, 2006. – 162 с.
194. Яковлев В.Г., Ратников В.П. Подвижные игры: Учебное пособие для студентов факультетов физического воспитания педагогических институтов. – М.: Просвещение, 1977. – 143 с.
195. Bedford, W., Robinson, J. The «Life. Be in it» book of world games. – Melbourne: Rebound Ass. Pty Ltd., 1998. – P. 26-84.
196. Biesty. Cailois revisited: a developmental classification of games. In: Fine, G.A. (ed.) Meaningful play, playful meaning. – Champaign, IL: Human Kinetics, 1987. P. 3-16.
197. Domel M., Sklad A. Teoria Wychowania Flzycznego. – W-wa: PWN, 1983. – 253 s.
198. Ellis M. Analogie e diffenze nei giochi: un sistema per la classificazione. (Similarities and differences in games: a system for classification). In: L'insegnamento dei giochi sportivi. – Rome: CONI, Scuola dello Sport, 1985. – S. 130-135.
199. Greenblat C.S. Teaching with simulation games a review of chains and evidence // *Haching Sociology*. – 1973. – Vol. 2. – № 3. – P. 228-230.
200. Lebed F. Classification of sports is a key for the construction of their new interconnections. *Ha-hinuch ha-gufani ve ha-sport*. (Physical education and sport). – 1999. – February, 3. – P. 17-21.
201. Roberts J.M., Arth M.J. & Bush R.R. Games in culture // *American anthropologist*. – 1959. – № 61. – P. 597-605.
202. Rogers M. Caillois' classification of games // *Leisure studies*. – 1982. – № 1(2). –P. 225-231.
203. Ross B.H. Postclassification category use: The effects of learning to use category after learning to classify // *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Congnition* // Washington: DC: APA. – 1999. – V. 25. – № 3. – P. 743-757.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Методика оценки компонентов профессионального мастерства студентов педагогического факультета физической культуры

Организационные аспекты работы по заданной программе

1. Рациональность исходного расположения участников игры:

– построение и исходное расположение участников игры нерационально, управление организовано плохо – 1 балл;

– построение и исходное положение группы правильное, но управление организовано плохо – 2 балла;

– построение и исходное положение группы правильное, управление в целом организовано – 3 балла;

– построение и исходное положение группы хорошее, управление хорошо осуществляется – 4 балла;

– построение и исходное положение группы очень хорошее, управление осуществляется очень хорошо – 5 баллов.

2. Выбор места и особенности наблюдения за участниками игры:

– место выбирается неудачно, наблюдение организовано плохо – 1 балл;

– место выбирается правильно, наблюдение организовано плохо – 2 балла;

– место выбирается правильно, наблюдение организовано в целом правильно – 3 балла;

– место выбирается хорошо, наблюдение организовано хорошо – 4 балла;

– место выбирается очень хорошо, наблюдение организовано очень хорошо – 5 баллов.

Методические аспекты работы по заданной программе

1. Введение участников в игру:
 - объяснения и показа нет – 1 балл;
 - очень краткое объяснение, показа нет, неверно выбран момент объяснения – 2 балла;
 - нечеткое, краткое объяснение, частичный показ с относительно адекватным выбором момента объяснения – 3 балла;
 - относительно полные объяснения и показ без их детализации с адекватным выбором момента объяснения – 4 балла;
 - полные объяснения и показ с детализацией при адекватном выборе момента объяснения – 5 баллов;
2. Выявление и исправление ошибок:
 - ошибки не выявляются и не исправляются – 1 балл;
 - в отдельных случаях указывается на ошибки у отдельных участников игры – 2 балла;
 - ошибки достаточно полно фиксируются, но практически не предпринимаются попытки к их исправлению – 3 балла;
 - систематически указывается на ошибки, и даются указания по их исправлению отдельным участникам игры – 4 балла;
 - систематически указывается на ошибки, и даются указания по их исправлению – 5 баллов.

Подготовка педагогической ситуации

1. Адекватность модификации конкретных подвижных игр реальному контингенту и предполагаемой направленности игры:
 - игра не соответствует или отдаленно соответствует контингенту и намеченной направленности – 1 балл;

Окончание приложения 1

- игра в целом соответствует контингенту, но направленности - лишь частично – 2 балла;
 - игра в целом соответствует контингенту и предполагаемой направленности – 3 балла;
 - игра полностью соответствует контингенту и, в целом, предполагаемой направленности – 4 балла;
 - игра полностью соответствует контингенту и предполагаемой направленности – 5 баллов;
2. Соответствие обеспечения игры педагогической ситуации:
- игровое задание не может быть реализовано при данном обеспечении и регламентации игры – 1 балл;
 - игра трудна для контингента при данном обеспечении и регламентации – 2 балла;
 - игра в целом адекватна контингенту по обеспечению и регламентации, но реализация целевой установки прямолинейна, игра редуцирована до уровня игрового задания – 3 балла;
 - игра адекватна контингенту, обеспечение и регламентация для группы выбраны, верно – 4 балла;
 - игра адекватна и интересна контингенту, сохранен «дух игры», собственно игровой момент, обеспечение и регламентация индивидуализированы с учетом возможностей каждого участника – 5 баллов.

**Подвижные игры народов России в физическом воспитании студенческой
молодёжи Республики Удмуртия**

(1-я классификационная группа – индивидуальное соперничество)

Третий лишний (русская народная игра)

Описание. Количество участников – от 8 до 40 человек. Студенты становятся по кругу парами, лицом к его центру так, чтобы один из пары находится впереди, а другой – сзади него. Расстояние между парами – 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий игрок сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий водящий поймает (коснется, осалит) убегающего игрока, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются. Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади игрока, не спасается бегством от догоняющего его ведущего, а сам начинает преследовать ведущего.

Правило.

1. Убегающему игроку от преследования нельзя мешать.

Поляна-жердь «Кырен-пучен» (удмуртская народная игра)

Описание. Игра проводится на лужайке, поляне – там, где сравнительно мягкая, мало утопанная почва. Участвуют в ней обычно 5-10 человек, иногда больше. Чертят или отмечают другим способом (палочками, камешками и т. п.) круг диаметром 20-30 м.

Продолжение приложения 2

Играющие становятся за кругом, в центре которого втыкают или слабо вбивают в землю толстую палку высотой 1,5-2 м. Выбранный по жребию водящий становится рядом с палкой. По его сигналу любой из играющих подбегает к палке и на бегу ударами руки или ноги старается свалить ее. Если это ему удалось, он бежит от водящего, который стремится догнать его и осалить в пределах круга. Осаленный игрок становится водящим. Если осалить не удалось, водящий остается прежним. Палку устанавливают снова, и начинается новый кон игры.

Правила.

1. Водящий не имеет права удерживать палку или преграждать путь игроку, который пытается ее свалить.
2. Ударять палку бегущий может не больше 1 раза и только рукой или ногой, но не туловищем.
3. Если палка начнет падать, но не упадет, водящий остается прежним.

Салки с мячом «Квач з м'ячем» (украинская народная игра)

Описание. Играют 3-20 человек. Игроки разбегаются по площадке. Водящий бежит с мячом в руке и, бросая его, старается осалить кого-нибудь. Осаленный игрок сменяет водящего.

Правила.

1. Игрок считается осаленным только при прямом попадании мяча (осаливание мячом, коснувшимся земли, не учитывается, но игрокам не разрешается трогать катящийся мяч – отбивать его, гнать дальше от водящего).
2. За пределы площадки может выбегать только водящий, если ему нужно поднять мяч. Любой другой игрок, выбежавший за установленные границы, сменяет водящего.

Продолжение приложения 2

Бук тянуть «Бука тянуть» (украинская народная игра)

Описание. Двое играющих садятся на пол или на землю, упираясь подошвами ног друг в друга. Оба берутся за прочную буковую палку и тянут ее. Особенно ценится умение не только оторвать соперника от земли, но и сильным рывком неожиданно перебросить его через себя. Победитель обычно приглашает следующего по очереди участника.

Правила.

1. Тянуть палку начинают по сигналу посредника.
2. Победителем считается тот, кто сумел заставить соперника оторваться от земли или выпустить палку из рук.

В узелок «Тесычек уены» (татарская народная игра)

Описание. Один из игроков – водящий. Остальные участники, образовав круг, садятся на землю (или становятся на колени) на расстоянии не более 2 м друг от друга. Водящий стоит за кругом с платком, завязанным в узелок. По сигналу руководителя водящий бросает узелок одному из игроков, сидящих в кругу, и отходит на три шага назад. Сидящие игроки начинают передавать узелок от одного игрока другому так быстро, как будто он летит по кругу. Водящий бежит за узелком, чтобы перехватить его. Если это ему удастся, он меняется ролью с игроком, у которого был перехвачен узелок.

Правила.

1. Сидящие могут передавать узелок только своему соседу справа или слева.
2. Водящий должен перехватить узелок из рук. Узелок не считается пойманным водящим, если поднят им с земли (если кто-то уронит) или схвачен на лету. Однако в игре младших ребят водящему разрешается брать узелок с пола (с земли), если его уронили.
3. Во время передачи узелка можно менять направление.

Катание мяча «Мече дене модма» (марийская народная игра)

Описание. Играют на ровной площадке. В земле вырывается ямка диаметром и глубиной чуть больше мяча. Участники договариваются, кто за кем будет катить мяч. Первый игрок катит по земле с отмеченного чертой расстояния (3-7 м) мяч в ямку. Если попадет, ему начисляется 1 очко, и он катит мяч еще раз. Промахнется – катит следующий по очереди. Побеждает тот, кто первым наберет условное количество очков. Но иногда сами играющие ставят другие условия (например, играть до трех призовых мест).

Правила.

1. Нельзя заступать за исходную черту, но разрешается игроку (если он хочет показать свое умение) отойти от ямки дальше, чем остальные играющие.
2. Не полагается кидать мяч сразу в ямку. Хотя бы половину пути он должен катиться по земле.

**Подвижные игры народов России в физическом воспитании студенческой
молодёжи Республики Удмуртия**

(2-я классификационная группа – коллективное соперничество)

Бег по следу «Эздэн йегеру» (татарская народная игра)

Описание. Играющие разбиваются на две команды и выстраиваются в две колонны за линией старта. Для каждой команды чертятся от линии старта непрерывные прямые линии, большие круги, спирали и другие фигуры. Первые игроки команд начинают бег по нарисованным линиям. Вернувшись, они касаются руками вторых игроков своих команд, а сами становятся в конец колонны. Остальные пробегают это же расстояние. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила.

1. Не разрешается начинать бег, пока возвратившийся игрок не коснется рукой следующего.
2. При беге надо строго придерживаться линий дистанции.

Бой петухов «Агытан кучедалмаш» (марийская народная игра)

Описание. Игроки сговариваются, подбирая себе в пару соперника по силам и росту, и таким образом делятся на две команды. Команды выстраиваются в две шеренги одна против другой на расстоянии 1 м, причем соперники из каждой пары стоят друг перед другом. Каждый захватывает ногу, согнутую в колене, за спиной двумя руками. По сигналу руководителя соперники из каждой пары сближаются и начинают толкать друг друга плечом, прыгая на одной ноге. Кому удастся вывести своего соперника из равновесия (соперник стал на обе ноги), тот получает очко, и эта пара выходит из игры. Побеждает команда получившая наибольшее количество очков.

Правила.

1. Толкать можно соперника только своей пары.
2. Толкать разрешается только плечом в плечо. За толкание головой и за другие непредусмотренные приемы участник объявляется потерпевшим поражением.
3. Когда один из соперников побежден, оба напарника сразу покидают место «сражения» и подходят к судье или руководителю для начисления очков.

**Подвижные игры народов России в физическом воспитании студенческой
молодёжи Республики Удмуртия**

**(3-я классификационная группа – индивидуальное соперничество против
коллективного)**

Салки «Давай руку» (русская народная игра)

Описание. По жребию или по считалке выбирают одного водящего – «салку». Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я – салка!» – и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. В этой игре убегающий от «салки» кричит: «Дай руку!» Если кто-либо из товарищей возьмется с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, т. е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я – салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

Правила.

1. Ловить (салить) играющих игроков – значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.

2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбегавший за условленную границу игрок считается пойманным и меняется ролью с «салкой» – водящим.

Стой! «Сыл!» (удмуртская народная игра)

Описание. Играют от 4 до 30 человек на большой открытой площадке или в зале. Все участники, кроме водящего, образуют круг, а водящий становится в середину. В руках игроков – мяч, который они перебрасывают друг другу через круг, мимо водящего. Водящий же старается поймать его или хотя бы коснуться рукой. Если это ему удастся, то водящим становится тот, от кого летел задетый или пойманный мяч, прежний же водящий встает в круг. Если мяч упадет, то все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бежит за мячом. Подняв его, кричит: «Стой!» Тогда все играющие замирают на том месте, где застал их возглас, а водящий, тоже не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. Если попадет, то запятнанный становится новым водящим; если же промахнется, то снова водит.

Правила.

1. При перебрасывании мяча по кругу он не должен лететь выше поднятых рук водящего.
2. Игроки могут перекатывать мяч по полу.
3. Никому не разрешается бегать с мячом.

АНКЕТА

Дорогой друг!

Кафедра спортивных игр педагогического факультета физической культуры и кафедра физического воспитания Удмуртского государственного университета проводит опрос с целью изучения интересов студенческой молодежи к использованию подвижных игр народов России в процессе физического воспитания. Ваши ответы позволят наметить практические меры по совершенствованию организации физического воспитания в высших учебных заведениях. От Вашей доброжелательности, искренности ответов будет зависеть успех исследования.

Как заполнить анкету:

1. Внимательно прочтите вопрос и возможные варианты ответов на него.
2. Выберите из возможных вариантов тот, который соответствует вашему мнению, и обведите кружком.
3. Не оставляйте, пожалуйста, вопросы без ответов!
4. Данные, не разглашаются и будут использованы в обобщенном виде.
5. Анкета анонимна.

Заранее благодарим Вас за помощь в исследовании!

1. Вы студент (ка): ИФ; ПФФК
2. Считаете ли Вы необходимым использование подвижных игр народов России в физическом воспитании студентов высших учебных заведений?
а) да; б) нет; в) без разницы
3. В чем заключается для Вас необходимость занятий подвижными играми народов России в учебном процессе физической культуры студентов вузов?
а) получить новые знания о культуре народов;
б) получить практические навыки;
в) получить положительные эмоции;

Окончание приложения 5

г) повысить физическую подготовленность, укрепить здоровье.

4. Какой интерес будут вызывать у Вас занятия подвижными играми народов России на учебных занятиях физической культурой?

а) информация об игре, ее связь с культурой;

б) научиться играть;

в) попробовать свои умения и способности в играх;

г) мне это не интересно.

Дата заполнения

«__» _____ 20__ г.

Желаем Вам доброго здоровья
и благодарим за участие в исследовании

Аннотация

Историко-культурный аспект

1. Название игры (на родном языке);
2. Перевод игры;
3. Происхождение, особенности.

Методические замечания: история того или иного явления народной культуры; Краткий рассказ о том, в чем своеобразие игры и за что она ценится породившим ее народам. Национальная манера выполнения общераспространенных элементов, в общем колорите стиля и других достаточно тонких особенностях игры. Об этом надо сказать заранее, чтобы все участники настроились на понимание самобытности данной игры.

4. Организация и правила игры
5. Инвентарь (национальный);
6. Национальная одежда.

Методические замечания: не стоит обременять играющих национальными костюмами и декорациями, а достаточно отдельных деталей костюма и оформления.

7. Музыкальное сопровождение.

Методические замечания: желательно обрамление игры национальной музыкой, песнями, танцами, предметами национального искусства.

8. Применение, проведение.

Методические замечания: различные национальные праздники, дни города, села, улицы. Дни «Здоровья». Провести лучше игру в середине тесного круга зрителей, а затем всех пригласить к повторной игре. Игра не должна превращаться в спектакль. В заключение поблагодарить

организаторов игры и участников и обязательно выразить признательность народу, подарившему миру данное произведение народного творчества

9. Ценность игры.

Методические замечания: игра должна быть непринужденной и просторной для импровизации каждого участника. Игра сильна непосредственностью, живостью, непредсказуемостью, доступной для каждого, демократичной.