

Т. А. Лопатик

НАУЧНОЕ ОБОСНОВАНИЕ ТРЕБОВАНИЙ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫХ К УЧАЩИМСЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОРГАНИЗОВАННОСТИ И САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Разработанные требования направлены на воспитание личностных качеств путем постепенно усложняющихся условий для развития сознательных волевых действий. Каждое из этих требований раскрывается нами ниже.

Таблица 1

Требования к деятельности учащихся в связи с формированием умений самостоятельного овладения ценностями физической культуры в процессе игровой деятельности

№№ пп	Требования
1.	Умение сосредоточиться на предстоящем задании.
2.	Выбор выполнения двигательной задачи.
3.	Умение создать игровой образ.
4.	Точность и своевременность выполнения игровых задач.
5.	Умение согласовывать свои действия с действиями товарищей по команде.

Умение сосредоточиться на предстоящем задании. Это умение в значительной степени влияет на развитие организованности как качества, а также и на самостоятельное принятие правильных решений в условиях игровой и других видах деятельности: учебной, трудовой, общественной.

Проследим за выполнением этого требования на примере игры "Успеть перебежать". Команды выстраиваются в колонны по одному. На расстоянии 8-10 метров напротив каждой команды становится по два участника, вращающих длинную скакалку в направлении от колонны. По сигналу игроки поочередно пробегают под скакалкой, стараясь ее не

задеть. Пробежавшие игроки выстраиваются в колонну на противоположной стороне площадки. Выигрывает команда, выполнившая задание первой и с меньшим количеством ошибок.

Игра “Сделай меньше прыжков”, где игроки строятся в колонны за линией старта. В двадцати метрах от старта обозначают линию финиша. По сигналу первые игроки команд начинают серию прыжков с ноги на ногу. Тот из игроков, кто достигнет финишной линии за меньшее количество прыжков, получает выигрышное очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Эта игра и другие игры подобного плана, используемые нами в эксперименте, развивали умение сосредоточиться на предстоящем задании.

Основные правила и методические рекомендации к данному требованию:

- мобилизовать внимание учащихся;
- настраивать их на обладание известной выдержкой.

Выбор способа выполнения двигательной задачи. Наиболее успешно это требование могли выполнить физически подготовленные учащиеся, имеющие игровой опыт и на этой основе могущие объективно оценивать свои действия и действия товарищей, сравнивать их, быстро находить новые движения, рационально включать в игровую деятельность знакомые двигательные действия.

Раскроем рассматриваемое нами требование на примере игры “Лабиринт”.

Все играющие, за исключением двух водящих, становятся в колонну по 5-6 человек. Число рядов зависит от количества играющих и от размера помещения. Стоящие в каждом ряду берутся за руки, образуя коридоры. По этим коридорам бегают водящие. Один из них убегает, а другой догоняет его. В начале игры убегающий находится от догоняющего на расстоянии двух-трех шагов и убегающий получает возможность забежать в коридор. Если догоняющий настигает убегающего, то последний кричит: “Спасай!”. Это служит сигналом для стоящих в рядах; они должны повернуться направо или налево и снова взяться за руки, образовав коридор в другом направлении (например, если коридоры были поперек зала, то после поворота будут вдоль зала). Если догоняющему удастся запятнать убегающего, то роли их меняются: догоняющему надо скорее

убегать. Игра продолжается до тех пор пока установленное заранее число пар не побывает в роли водящих.

Игра требует сосредоточенного внимания. Условия игры таковы, что играющие приучаются выбирать способы выполнения двигательной задачи, ориентируясь в ограниченном пространстве. Этим она ценна и для формирования личностных качеств организованности и самостоятельности.

Предъявляя рассматриваемое нами требование к учащимся, мы придерживались следующих правил:

— количество повторений играет важную роль в повышении результативности выбора способа выполнения двигательной задачи;

— выбор способа выполнения двигательной задачи должен проходить:

а) в различных условиях;

б) при проведении различных вариантов игры.

Учащимся предоставлялась полная самостоятельность в выборе способов решения двигательной задачи. Помощь со стороны педагога осуществлялась лишь в особенно сложных ситуациях.

Умение создать игровой образ. Для ребят это было сложно по ряду причин: боязнь, отсутствие умения перевоплощаться и др. Здесь особое значение приобретала деятельность педагога. Во-первых, при объяснении содержания игры рассказ учителя должен быть ярким, образным, чтобы вызвать у ребенка эмоциональные переживания, желание отобразить услышанное в игре. Во-вторых, наблюдая за игровой деятельностью детей, необходимо систематически изучать личность ребенка и направлять его игровое поведение соответствующим образом: подбадривая или наоборот, исправляя ошибки.

Например, игра “Щуки и ерши”, где назначаются две щуки, остальные играющие условно называются “ершами”. Основными движениями в игре являются беговые упражнения. Но ведь не бегают щуки и ерши. Они плавают, а игра построена на перебежках. Для того, чтобы ребята могли войти в образ персонажей игры, необходимо в описание игры включить двигательные действия с элементами плавательных движений. На начальном этапе можно поддерживать воображаемую ситуацию через применение атрибутов (рыбьи маски, плавники и т.д.).

К началу игры щуки находятся на середине зала, а ерши - за чертой на одном конце зала. По сигналу ерши переплывают на другой конец зала и останавливаются там за чертой. Во время переплывания щуки их пятнают. Пятнание засчитывается лишь в том случае, если ерш находится лицом к щуке (ни со спины, ни с боку пятнать нельзя, пятнание не засчитывается). Запятнанные выходят из игры до ее конца. Игра заканчивается, когда запятнаны 8-10 человек. Последние двое запятнанные становятся водящими в новой игре.

Игра "Щуки и ерши" помогает совершенствовать координацию движений, улучшает ориентировку в пространстве, требует навыков в беге, развивает тактическое мышление.

Методические приемы, используемые при реализации этого требования:

- яркий, образный рассказ;
- коррекция игрового поведения учащихся.

Точность и своевременность выполнения игровых задач. Одной из характерных особенностей игровой деятельности является необходимость принимать рациональные решения в условиях, крайне ограниченных временем, что и называется умением мыслить оперативно. В процессе игры учащиеся решают практические задачи в условиях непрерывной смены игровых ситуаций, когда в зависимости от обстановки в данный конкретный момент из нескольких возможных вариантов действий нужно выбирать оптимальный. Вот почему так важна точность и своевременность выбора; решение, но принятое с некоторым опозданием, уже становится ошибочным.

Анализ и оценка игровых действий учащихся при подведении итогов игры, а также в процессе самой игры явились одним из методических приемов, с помощью которых повышается точность и своевременность выполнения игровых задач. При разборе игры оцениваются главным образом тактические действия, конечные результаты игры, игровые действия каждого учащегося и всей команды. Важно то, что обсуждая игру, ребята научатся самостоятельно оценивать поступки друг друга как в плане рациональности действий, так и в плане моральных норм, не только указывать недостатки, но и пути их исправления.

И конечно же, самое главное - игровой опыт учащихся. Только многократное воспроизведение различных игровых ситуаций позволит ребен-

ку научиться действовать точно и своевременно в соответствии с игровыми задачами.

Рассмотрим игру “Не давай мяча водящему”, где это требование должно проявляться достаточно ярко. Все играющие становятся по кругу, один или два водящих находятся в середине круга. Играющие быстро перебрасывают мяч друг другу в различных направлениях, водящий старается перехватить мяч на лету. Если он поймает мяч, то в середину круга идет тот, кому мяч был брошен, а водящий становится на место вышедшего из круга. Если мяч случайно упадет, то ближайший к нему играющий берет его и перебрасывает любому. Если же упавший мяч успеет взять водящий, то на его место идет тот, кому был брошен мяч. Игра продолжается определенное, заранее намеченное преподавателем время. Требуется большой точности, быстроты и своевременности действий, а также умения выполнять передачу и ловлю мяча.

Умение согласовывать свои действия с действиями товарищей по команде. Постоянная смена игровой обстановки отражается и на взаимодействии играющих. В условиях, требующих от них проявления ловкости, быстроты и других качеств, постоянно накапливается их опыт в общении друг с другом, развивается самостоятельность, умение предвидеть последующие действия не только партнера, но и противника.

В командных играх участники все время взаимодействуют друг с другом. Результат игры является общим, хотя степень участия каждого из членов команды различна. Необходимо, чтобы ребята ответственно относились к своим действиям в игре, ведь от каждого из них в той или иной мере зависит командный результат. Умение согласовывать свои действия с членами команды особую ценность приобретает в подвижных играх, относящихся к командным. В процессе игры неверные игровые действия одного из участников могут быть исправлены за счет рациональных действий других членов команды.

Важно воспитывать в младших школьниках чувство коллективизма, уважения, доброжелательности друг к другу, чтобы ребята не набрасывались на того, кто ошибся, с уничтожающей критикой, а могли подстраховать, помочь исправить положение, а после игры - разобрать неудачные действия товарища.

Характерным примером игры, в которой предъявляются серьезные требования к умению согласовывать свои действия с действиями товарищей, может быть “Эстафета с прыжками”. Играющие делятся на две-три

команды. Команды становятся в две-три колонны. Для первых и последних играющих каждой команды обозначены мелом места (кружки). Расстояние между колоннами - 1-0,5 метра. Первые в колоннах держат в руке гимнастическую палку. Перед колоннами, на расстоянии 4-6 метров (в зависимости от размера помещения), начерчены кружки. По сигналу из каждой команды выбегают первые играющие, бегут к кружкам, касаются палкой круга и возвращаются обратно. Возвратившись, каждый становится с внешней стороны своей колоны, подает один конец палки второму играющему и вместе с ним бежит, пронося палку в конец колонны под ногами всех играющих. Стоящие в колонне перепрыгивают через нее. После этого первый становится в конец колонны. Второй также бежит с палкой вперед, в противоположный город, касается круга, возвращается обратно, проводит с третьим играющим палку под ногами всех играющих и становится в конец колонны. Так, по очереди, действует каждый из команды. Когда последний из команды возвращается и передает палку первому, объявляется конец эстафеты, для чего первый поднимает палку вверх. Выигрывает та команда, которая окончила игру раньше и с меньшим числом ошибок, или без ошибок (по условию).

Обоснование педагогических требований к учащимся по совершенствованию игровой деятельности и формированию личностных качеств явилось одним из этапов нашего экспериментального исследования. Для того, чтобы младшие школьники могли выполнить требования, предложенные нашей экспериментальной программой, педагог предъявлял к ним в процессе исследования требования дисциплинарного характера (четкий порядок; точность выполнение заданий учителя, игровых правил). Определяя требования к поведению учащихся, педагог не выдвигал новых до тех пор, пока не были усвоены предыдущие.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лопатик Т.А., *Научное обоснование требований, предъявляемых к учащимся при формировании организованности и самостоятельности. Социокультурные и эстетические основы творчества детей и подростков*: Материалы науч. -практ. конф., - Мн., - 1998. - С. 98-101.
2. Высотина Л.А., *Воспитание самостоятельности поведения у школьников*, Начальная школа. - 1958. - №7. - С. 14-18.

WYKĄS NĄDKOWE Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Częstochowie

3. Педагогические правила самостоятельных занятий физическими упражнениями. В кн.: *Физическое воспитание в I - IV классах общеобразовательной школы.* /Под ред. Е.Н. Ворсина. - Мн.: ПКИП "Асар", 1995. - С. 34-37.

Татьяна А. Лопатик

ВОСПИТАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ

В практике преподавания предмета физическая культура в начальной школе представляется перспективным использование подвижных игр, в которых определен потенциал, ориентирующий учителя на создание игровых ситуаций, побуждающих школьников к самостоятельности, организованности, развитию творческого мышления.

Самостоятельность как личностное качество мы рассматривали прежде всего как способность самостоятельно мыслить, творчески применять приобретенные знания, умения и навыки в различных ситуациях.

Основным средством физического воспитания, при помощи которого мы осуществляли формирование самостоятельности у младших школьников, была система подвижных игр, проводившихся по специальной методике.

Самостоятельность как личностное качество и составляющие его признаки совершенствовались в нашей экспериментальной работе при помощи следующих методических приемов:

- постепенное усложнение игр;
- вариативность условий проведения игр;
- введение дополнительных вариантов игры;
- введение новых игровых правил;
- выполнение различных ролевых функций в игре;
- выполнение функций ассистента, помощника учителя, судьи при проведении игр;
- участие занимающихся в проведении игрового процесса.

Степень сформированности каждого признака оценивалась при помощи метода экспертных оценок. Эксперты присутствовали на пяти заключительных уроках. Наблюдения же учителя и экспериментатора