



УДК 796.01:159.9-053.7

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «МОЛОДЁЖЬ ИГРАЕТ ЧЕСТНО» КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ НРАВСТВЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ У СПОРТСМЕНОВ УЧИЛИЩ ОЛИМПИЙСКОГО РЕЗЕРВА

INTERACTIVE GAME «THE YOUNG PEOPLE PLAYING HONESTLY» AS A MEANS OF FORMING MORAL VALUES AMONG ATHLETES SCHOOLS OF OLYMPIC RESERVE



Мельник Елизавета Вячеславовна – канд. психол. наук, доцент, профессор кафедры психологии Белорусского государственного университета физической культуры, Минск, Республика Беларусь, elizavetamelnik@yandex.ru

Melnik Lizaveta – PhD, Associate Professor, Professor of the Psychology Department at the

Belarus State University of Physical Culture, Minsk, Belarus



Аскерко Виктория Игоревна – аспирант кафедры психологии Белорусского государственного университета физической культуры, Минск, Республика Беларусь, vika.korzunova@mail.ru

Askerko Victoria – PhD Student of the Psychology Department at the Belarus State University of Physical Culture, Minsk, Belarus

Ключевые слова: интерактивная игра, молодёжь, нравственные ценности, спортивная этика, училище олимпийского резерва.

Аннотация. В статье представлены результаты разработки интерактивной игры «Молодёжь играет честно», которая была апробирована на базе училищ олимпийского резерва Республики Беларусь. Ее внедрение в систему внеклассных мероприятий спортсменов позволяет заложить основы нравственности, где продвижение принципов Fair Play и духа спорта составляют основу предотвращения допинга в спорте.

Keywords: moral values, sports ethics, interactive game, school of Olympic reserve, young generation.

Abstract. The article presents the results of the development of an interactive game «Young generation plays fair», which was tested on the basis of schools of the Olympic reserve of the Republic of Belarus. Its introduction into the system of extracurricular activities of athletes allows to lay the foundations of morality, where the promotion of the principles of Fair Play and the spirit of sport are the basis for the prevention of doping in sport.

Актуальность исследования. Спорт является значимым фактором, влияющим на стиль и образ жизни спортсменов, определяющим физическое и духовно-нравственное воспитание. Рост агрессии в молодёжной среде связан с уменьшением гуманистической составляющей в практике современного спорта, деятельность которой ввиду применения

«боев» и «жёстких» игровых видов спорта, не ориентирована на нравственные общечеловеческие идеалы и ценности у подрастающего поколения [5]. Проблема нравственного воспитания в спорте обострилась в связи с гонкой за медалями, ростом случаев употребления допинга спортсменами, тенденцией выступать на соревнованиях представляя

другую страну. Патриотизм, чувство долга и чести зачастую отодвигаются на второй план ради победы или олимпийского золота.

Нравственные ценности понимаются как совокупность поведенческих эталонов, взглядов, убеждений, представлений о должном и допустимом [1, 2, 3 и др.]. Честная игра (Fair Play) в спорте выражается, прежде всего, в поведении самого спортсмена в его порядочности по отношению к сопернику, судьям, тренерам, зрителям и другим субъектам спортивной деятельности, а также в умении достойно одерживать победы и принимать поражения [2].

В контексте обозначенной проблемы перед спортивными педагогами и психологами стоит задача по развитию и совершенствованию личности спортсмена, формированию спортивной этики, нравственных ценностей и выработке основ нравственного поведения. Одним из эффективных способов решения этой проблемы выступают интерактивные игры, которые могут быть реализованы в системе мероприятий по психологической подготовке. Игра, прежде всего, это основной вид деятельности детей, с помощью которого происходит формирование и становление психических свойств, интеллектуальных операций и отношения к окружающей реальности [4, 6, 7 и др.]. Ее мотивом является не результат, а сам процесс, где происходит воссоздание и усвоение какого-либо опыта. Понятие «интерактивная игра» включает в себя многообразие игр, различной направленности, видов и их функций. Они не требуют сложного технического инвентаря и активных перемещений, просты по организации и правилам. Часто воспитательный характер игры является скрытым, юный спортсмен даже не подозревает что, играя он чему-то учиться. Интерактивные игры являются незаменимым средством для спортсменов, так как они моделируют спортивные ситуации и помогают решать определенные задачи в игровой форме. Отличительной чертой интерактивных игр является непринужденный характер общения со спортсменами, маскировка истинной цели игры – выявление и проработка существующих у спортсмена проблем нравственно-этического характера и формирование моделей честной спортивной борьбы [6].

Цель исследования: разработать и апробировать интерактивную психологическую игру «Молодежь играет честно» для формирования нравственных ценностей у спортсменов училищ олимпийского резерва.

Организация исследования. Исследование выполнено в рамках проекта «Молодежь играет честно: образовательный комплекс для училищ олимпийского резерва Республики Беларусь», утвержденному к разработке 29.04.2016 Комитетом по утверждению проектов «Фондом для искоренения допинга в спорте» ЮНЕСКО по договору № 14/2016-1т от 14.12.2016.

Испытуемые. Игра была апробирована на базе 7 училищ Олимпийского резерва Республики Беларусь с участием более 300 спортсменов 12-17 лет, занимающихся различными видами спорта.

Методы исследования. В процессе разработки игры использовался теоретико-библиографический анализ, метод моделирования. Оценка эффективности игры проходила на основе результатов анкетирования.

Результаты исследования. Описание игры «Молодежь играет честно».

В комплект игры входит: игровое поле, кубик, фишки, карточки с заданиями – от 90 шт. (базовые; красные, желтые, зеленые, синие). Карточки двухсторонние: на лицевой стороне представлена картинка, являющееся логотипом игры (или изображением к заданию), на оборотной стороне задание. Набор карточек может дополняться новыми заданиями. Игровое поле содержит четыре сектора, выбор которого определяется кубиком (рис. 1). Выпавшая цифра на кубике (1, 2, 3, 4) – это номер сектора. Цифра 5 позволяет спортсмену самому выбрать сектор, а цифра 6 – вынуждает пропустить ход.

Игроки объединяются в команды, их количество может варьировать от 2 до 12 человек. Предварительно каждый участник вытягивает базовую карточку – «цель» (победа, здоровье, признание/

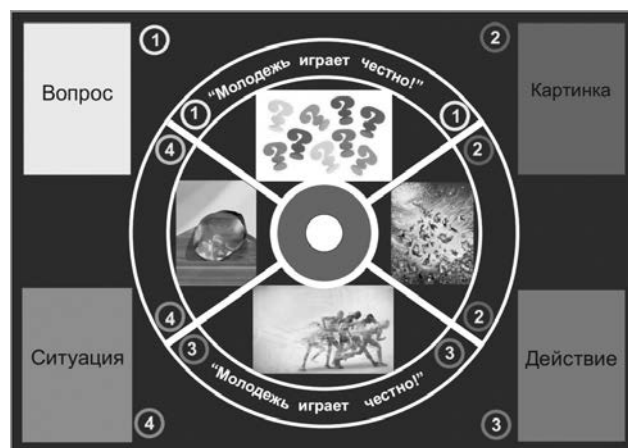


Рисунок 1 – Игровое поле «Молодежь играет честно»



**Антидопинговым агентством
в Беларуси является:**

- а) НАДА
- б) РУСАДА
- в) ВАДА
- г) БАДА

Рисунок 2 – Пример карточки «Вопрос»

слава, деньги, самостоятельность, удовольствие, друзья, умения и навыки, самосовершенствование, активная жизнь, семья). Выбрав одну из 12 карточек, игроки поочередно называют цель, отмечают ее значимость и возможность достижения. Выполненное задание поощряется зеленой фишкой (ресурс «здоровье»), по одной на каждого игрока. Если спортсмен не может выполнить задание, то он возвращает ведущему фишку. Далее игроки по очереди бросают кубик и выполняют задание.

На карточках желтого сектора «Вопрос» представлены задания викторины по проблеме использования допинга в спорте (рис. 2).

Карточки с заданиями красного сектора «Картинка», направлены на анализ спортивных ситуаций и эмоций, которые она вызывает (рис. 3). Эмоции представляют собой личностное отношение спортсмена к окружающим и себе, которое определяется его потребностями и мотивами.

При выполнении этого задания для старшеклассников можно использовать дополнительные карточки с качествами личности:

– качества личности как ценность (чуткость, воспитанность, трудолюбие, смелость, дисциплинированность, уважение к сопернику, честность,



Рисунок 3 – Пример карточки «Картинка»

сдержанность, терпимость, твердая воля, чувство долга, скромность);

– отрицательные качества личности (агрессивность, ленность, трусость, эгоизм, лживость, грубость, бестактность, безответственность, импульсивность, жадность, завистливость, конфликтность).

Спортсмен выбирает подходящее для ситуации качество и описывает его.

Карточки зеленого сектора «Действие», направлены на выполнение практических заданий, с участием группы (рис. 4).

Подобранные упражнения способствуют сплочению команды, позволяют совместными усилиями добиваться результата, понимать друг друга, разряжают обстановку и формируют положительный эмоциональный фон.

Задание на карточке голубого цвета «Ситуация», предполагает высказывание отношения к ситуации с двух позиций: негативной и позитивной (рис. 5).

Фейр-плей – это честная игра в спорте, за которую награждают спортсменов, проявивших свои нравственные качества в противовес достижениям. Нравственность может выступать главным критерием оценки спортивной победы, честного спортивного соперничества, и не только среди



**Возьмите любого игрока
за руку и в течение последующих
3 минут выполняйте задания,
держась за руки**

Рисунок 4 – Пример карточки «Действие»

спортсменов, но и среди тренеров, зрителей, судей и стран в целом [2].

Обсуждение результатов исследования. От внедрения игры «Молодежь играет честно» получен положительный эффект, выразившийся в повышении информированности о проблеме допинга, установленной на основании результатов анкетирования учащихся, уровень знаний о допинге увеличился с 60% до 98%, что позволило заложить фундамент для дальнейшего формирования образовательных систем антидопинговой программы Республики Беларусь.

Коррекционное воздействие игры заключается в том, что в смоделированной деятельности и содержании отношений, лично-значимых для спортсмена, «проигрывается» ситуация, вызывающая острые эмоциональные переживания. В процессе игры с «проигрыванием» и переживанием этих эмоций, создаются условия для развития нравственных качеств спортсмена.

Теоретический блок интерактивной игры позволяет сформировать либо закрепить базу знаний о последствиях употребления допинга. Анализ картинок с эмоциями позволит определить личностное отношение спортсмена к себе и окружающим и



**«Кенийский легкоатлет
остановился за 10 метров до конца
дистанции, ошибочно решив, что он уже
пересек финишную черту.
Бежавший вторым испанец Иван
Фернандес Анайя остановился
за ним и подтолкнул кенийца
к финишной черте»**

Рисунок 5 – Пример карточки «Ситуация»

как следствие выявить его потребности и мотивы. Выполнение практических заданий позволяет команде еще больше сплотиться, получить хорошее настроение, разрядить обстановку, а анализ ситуации позволит определить нравственное отношение спортсмена к ней.

Выводы:

Интерактивная игра «Молодежь играет честно» позволяет на этапе становления спортивной карьеры подрастающего поколения проанализировать скрытые нравственно-этические проблемы, сформировать гуманную личность, способную вести борьбу в рамках соблюдения принципов Фэйр Плэй и обеспечить развитие национальной антидопинговой программы.

Игра «Молодежь играет честно» может быть направлена на решение следующих задач: анализ значимых целей и возможных путей их достижения; формирование мотивации к честной спортивной борьбе в избранном виде спорта; повышение информированности о процедуре допинг-контроля, вреде допинга и ответственности за его употребление; осознание ценности честной спортивной борьбы; отреагирование эмоций и чувств, анализ скрытых нравственно-этических проблем,



проявляющихся в игре; воспитание нравственных и волевых качеств спортсменов, патриотизма; активный отдых, психическую разрядку спортсменов и др.

Практические рекомендации. Интерактивную игру «Молодежь играет честно» целесообразно использовать в досуговый период, на сборах, а также при осуществлении психологической подготовки юных спортсменов в училищах олимпийского резерва, детских юношеских спортивных школах и др.

Разработанная игра может выступать как эффективное средство нравственного воспитания, честной спортивной игры, привития гуманистических ценностей в спорте, воспитания эмоционально-волевой и потребностно-мотивационной сферы, негативного отношения к допингу.

Литература

1. Бондарева, С.К. Нравственность / С.К. Бондарева, В.Д. Колесов. – М.: Издательство Московского психолого-социального института, 2006. – 336 с.

2. Егоров, А.Г. Фэйр Плэй в современном спорте: учеб. пособие / А.Г. Егоров, М.А. Захаров. – Смоленск, 2006. – 186 с.

3. Кухтарева, О.А. Нравственное воспитание учащейся молодежи средствами физической культуры и спорта: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / О.А. Кухтарева. – Карачаевск, 2003. – 24 с.

4. Мельник, Е.В. Настольные игры как средство психологической подготовки спортсменов / Е.В. Мельник, В.И. Корзунова // Психологические основы и инновации в педагогической деятельности: сб. науч.-метод. трудов; под ред. А.Н. Николаева // Псковский гос. ун-т. – Псков: ПсковГУ, Вып. 1. – 2014. – С. 89–97.

5. Родионов, А.В. Психология детско-юношеского спорта: учебник для студ. высш. учеб. заведений / А.В. Родионов, В.А. Родионов и др.; под ред. А.В. Родионова. – М.: Физическая культура и спорт, 2013. – 277 с.

6. Руководство по использованию комплекса воспитательно-образовательных мероприятий

«Молодежь играет честно» / Е.В. Мельник, Е.В. Планида, В.Г. Сивицкий, С.Г. Ивашко, Н.Н. Петриашвили, Д.А. Мельхер. – Минск: Гос. учреждение «Республиканский учебно-методический центр физического воспитания населения», 2017. – 132 с.

7. Шерешик, Н.Н. Роль дидактических игр в развитии саморегуляции поведения старших дошкольников: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07 / Н.Н. Шерешик. – Омск, 2005. – 219 с.

Literature

1. Bondareva, S.K. Ethics / S. K. Bondarev, D. V. Kolesov. – M.: Publishing house of the Moscow psychological and social Institute, 2006. – 336 p.

2. Egorov, A.G. Fair Play in modern sport: studies. manual / A.G. Egorov, M.A. Zakharov. – Smolensk, 2006. – 186 p.

3. Kukhtarev, O.A. Moral education of students by means of physical culture and sport: avtoref. dis. ... kand. pedagogical nauk: 13.00.01 / O.A. Kukhtarev. – Karachaevsk, 2003. – 24 p.

4. Melnik, E.V. The board game as a means of psychological preparation of athletes / E. V. Melnik, V. I. Korsunova // Psychological foundations and innovations in pedagogical activity: collection of scientific works.-method. works; ed. A.N. Nikolaev // Pskov state UN-T.-Pskov: Pskov State University, Vol. 1. – 2014. – S. 89-97.

5. Rodionov, A.V. Psychology of youth sports: textbook for students. ouch. studies'. institutions / A.V. Rodionov, V.A. Rodionov and others; under the editorship of A.V. Rodionov. – Moscow: Physical culture and sport, 2013. – 277 p.

6. Guidance on the use of complex educational interventions «Youth plays fair» / E.V. Melnik, E.V. Planida, V.G. Sivitsky, S.G. Ivashko, N.N. Petriashvili, D.A. Melcher. – Minsk: State institution «Republican educational and methodical center of physical education of the population», 2017. – 132 p.

7. Seresin, N.N. The role of didactic games in the development of self-regulation behavior of the senior preschool children: dis. ... cand. psychological nauk: 19.00.07 / N.N. Seresin. – Омск, 2005. – 219 p.