

УДК 796.011

ТИПОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

*Светлана Ивановна Филимонова, доктор педагогических наук, профессор,
Педагогический институт физической культуры и спорта*

Московского городского педагогического университета, г. Москва,

Татьяна Сергеевна Гришина, аспирант,

*Ирина Александровна Сабирова, кандидат педагогических наук, доцент,
Воронежский государственный институт физической культуры*

Аннотация

В статье рассматривается типология становления игровой культуры в проблеме педагогического воспитания детей. Логично и последовательно представлен процесс становления игры с учетом эпох и периодов развития общества. Вскрывается проблема современного этапа игровой деятельности населения за счет отрицательного влияния гедонизации. Представлены результаты педагогических наблюдений вскрывающих проблемы современного общества, за счет возвышения материальных потребностей над духовными. Вскрыт кризис современной детской игровой культуры за счет снижения игровой активности, а также прогрессирующее ослабление физического здоровья и развития. Выдвигается проблема современного содержания и организации физического воспитания с целью реализации полноценного развития ребенка на основе подвижных сюжетных и несюжетных игр.

Ключевые слова: типы игровых культур, этапы и периоды формирования игровой культуры, функции игровой культуры, физическое воспитание.

DOI: 10.5930/issn.1994-4683.2014.11.117.p155-159

TYPOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE GAMING CULTURE IN THE MODERN CONTEXT OF PHYSICAL EDUCATION

*Svetlana Ivanovna Filimonova, the doctor of pedagogical sciences, professor,
Teacher training institute of physical culture and sport*

Moscow City Teacher Training University, Moscow,

Tatiana Sergeevna Grishina, the post-graduate student,

*Irina Aleksandrovna Sabirova, the candidate of pedagogical science,
Voronezh State Institute of Physical Culture*

Annotation

The article analyzes the typology of formation of the game culture in frames of a problem of pedagogical education of children. The process of formation of the game taking into account the eras and the periods of development of society is logically and consistently presented. The problem of the present stage of game activity of the population at the expense of the negative influence of a gedonization is opened. Results of the pedagogical supervision opening the problems of the modern society at the expense of rise of the material needs over the spiritual are presented. Crisis of the modern children's game culture due to decrease in game activity, and also the progressing of easing of the physical health and development is opened. The problem of the modern content and organization of the physical training for the purpose of realization of a full-fledged child development on the basis of the outdoor subject and non-subject games is moving forward.

Keywords: types of gaming cultures, phases and periods of the formation of the gaming culture, game culture functions, physical education.

ВВЕДЕНИЕ

Проблема здоровья подрастающего поколения является одной из ключевых в жизни современного общества. Ухудшения состояния здоровья детей приняло устойчивый характер. Прогрессируют болезни сердечно-сосудистой и костно-мышечной систем, ко-

торые во многом обусловлены недостаточной двигательной активностью (дети много времени проводят за компьютером, возле телевизора, ведут малоподвижный образ жизни) в сочетании с неблагоприятными экологическими условиями. Многие дети имеют низкий уровень физического развития. По мнению ведущих специалистов, привлечение детей к активному образу жизни, их непосредственное участие в физическом воспитании влияет на позитивное отношение к здоровому образу жизни, помогает более успешно развивать целый комплекс умений и навыков в физической, познавательной, эмоциональной областях жизни [1, 5].

Несомненно, игра является ведущей деятельностью ребенка и основой последующего развития, именно в игре он первоначально обретает опыт поведения в обществе, развивает и совершенствует ведущие качества, которые ему для этого необходимы.

В многообразных формах игровой деятельности происходит постижение человеческой сущности. Совершенно очевидно, мы все играем в этой жизни роли. Имитируя реальный мир, игра дает возможность воспроизводить социальную жизнь индивидов и накопить необходимый опыт адаптирующий личность ребенка к социальному взаимодействию в обществе, а также развивает необходимые физические качества [2, 3].

Следовательно, игра, как вид деятельности носит познавательный характер и зависит от представлений о детстве в различных культурно-исторических эпохах.

Целью настоящего исследования явилось изучение и анализ типов игровых культур для выявления особенностей игровой деятельности современных детей.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Со времен первобытного общества игра носила характер приобщения ребенка к культуре рода, обычаям, традициям общины, привлекая его к различной деятельности и передавая накопленный опыт.

В эпоху первобытности доминировали познавательная, дидактическая, коммуникативная и социокультурная функции игры. Способом накопления и передачи знаний (мудрости предков) являлась традиция, выраженная в мифах и ритуалах.

В эпоху рабовладения формировалось философское представление о возможностях игры, о результате, который можно достичь с ее помощью. Выявлено, что в рабовладельческом Риме усилилась развлекательная функция игры (массовые развлечения в театрах, цирках), отодвигая познавательную и дидактическую [4, 6].

Ведущие специалисты отмечают бурные изменения в отношении к игре в период античности. Выделяется усиление значения развивающей и дидактической функций игры в условиях школьного обучения в виде направленного воздействия на физическое развитие и воспитание будущих воинов. Основное направление игры просматривается во включении военных тактических игр, спортивных игр и игр, обучающие ораторскому искусству.

Отмечено, что в данный исторический период игра имела свое отражение лишь в гимнастических упражнениях, состязаниях в силе и ловкости, главной целью которых было физическое развитие.

В раннем Средневековье отмечается интуитивное отношение общества к игре в виде забав и детских занятий с одной стороны и «бесовскими плясками» с другой. Однако игра и в это время растворяется в повседневности. Роль игры в обществе имела неустойчивый характер – она то возрастала, то снижалась за счет отношения к жизненно важным потребностям человека, средства познания, как способ пережить страсть побед, соперничества, а возможности игры постигались опять же интуитивно.

Новым вектором в формировании представлений об игре явилась эпоха Возрождения. Выделяется использование игры для развития определенных умений: счета, координационных умений – ловкости и точности движений. Предпринимается попытка выделения полезных и вредных движений и действий для определения нормы поведения де-

тей в игре. При этом игровая деятельность рассматривается, как наивысшая форма проявления активности ребенка. Однако вопросы оценки игры и методики ее использования все еще оставались не раскрытыми [4].

Эпоха нового времени выделяет прогностические тип игровой культуры, основанный на обращениях к потребностям школы, проблем образования и воспитания ребенка. Основными тенденциями данного периода являются выделение обобщений, аргументаций и доказательств. При этом именно детская игра занимает ведущие позиции. Предпринимаются попытки определения сущности детской игры, раскрытия ее возможностей в процессе обучения и воспитания. Выделяется функция игры с целью предвидение возможных перспектив развития ребенка в игре, как его естественной среде обитания.

Статус игры, как метода обучения и воспитания прослеживается в 17-18 веке. Для активизации процессов обучения и воспитания игра выступает как средство; для заинтересованности ребенка, как прием; для достижения намеченной цели в воспитании и образовании, как метод. Теория и практика того времени выявила положительное влияние игры на обучения, воспитание и развитие ребенка. Впервые даются рекомендации по применению игры в образовании и воспитании для родителей и учителей. Отмечается усиление дидактической и развивающей функции игры, а также важность развлекательной.

В конце 18 века, весь период 19 века и начало 20 века выделяется осознание потребности в поиске универсального толкования сущности детской игры, а также попытки вывести основные идеи ее применения в образовании и воспитании подрастающего поколения. Складывается рационально-прагматический тип игровой культуры. Характерной чертой данной теории является выполнение требований к удовлетворению потребностей ребенка в активности, как основы для растущего организма [1, 4]. Утвердилось значение игры, как дидактической, развивающей, коммуникативной, развлекательной и социокультурной функции.

В последней четверти 19 века в философии и педагогике нарастает тенденция прагматизма, и именно игра оказывается тем средством воспитания, которое максимально рационализирует детство, придает деятельности сопряжение с пониманием ее пользы и целесообразности в психическом и физическом развитии личности, социальном становлении ребенка и молодого поколения этой эпохи.

На рубеже 19 и 20 веков выделяется «романтический» тип игровой культуры, характеризующийся романтикой детской игры и основанной на стремлении детей найти в игре возможность для реализации своих фантазий, творчества, воображения, удовлетворения жажды таинственности.

Романтизм детской игры прослеживается в пионерской и комсомольской организации, становлении скаутских отрядов. На данном этапе развития общества педагоги получили мощное воспитательное средство, способное придать жизнедеятельности детей романтику, эмоциональность, творческий характер, научить жить в коллективе, действовать сообща, ориентируясь на завтрашний день. В методике игры прослеживается состязательный, соревновательный характер, в атмосфере высокого эмоционального комфорта [4, 5].

В этот же период происходит формирование «гуманистического» типа игровой культуры, где отношение к игре формирует уважение прав всех ее участников, а убежденность в неограниченных возможностях особенно в развитии индивидуальности ребенка является показателем педагогической мысли соответствующего периода времени.

Последнее десятилетие 20 века культура игры теряет свои позиции. Это характеризуется сменой коллективного характера игры индивидуальным – гедонистическим типом. Современный ребенок все реже включен в отношения сотрудничества и партнерства. Доминирующими мотивами становятся эгоистические установки личности, утрачивается развивающий и созидательный характер детской игры. Стремительно растет число

новых видов и типов игровых форм, а на смену традиционным приходят игры электронные, компьютерные, виртуальные.

Современная культура демонстрирует заметный спад дидактической, познавательной, социокультурной функций игры. Современный ребенок все больше ориентируется на удовлетворение своих потребностей, на личную выгоду, личную пользу, личное удовольствие в игре, перенося эту игровую норму в реальную жизнь, в реальные отношения с другими людьми и общества в целом [3].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный анализ научно-методической литературы, передового опыта теоретиков и практиков показал, что игра, являясь элементом культуры общества, не есть нечто постоянное, стабильное – она видоизменяется вместе с культурой эпохи, в соотношении с тенденциями, происходящими в ней.

На сегодняшний день отмечается значительное снижение игровой активности детей. В процессе проведенных многолетних наблюдений отмечено, что современных детей очень трудно заинтересовать обычной сюжетно-ролевой игрой, она уходит из их жизни. Отмечается отсутствие связи детских поколений, сейчас на улице редко можно встретить разновозрастную группу ребят играющих в одну и ту же игру. Игра современного ребенка, часто сводится к манипулированию яркой, модной игрушкой или к накопительству, потому что обладать как можно большим, количеством кукол и трансформеров, в детской субкультуре считается престижным.

На негативное развития детской игры, оказал влияние научно-технический прогресс, снизив речевые контакты человеческого общения и подменив их телевизионными передачами и компьютером. В результате постоянного погружения ребенка в виртуальное пространство и лишение живого человеческого общения, он теряет себя реального и начинает воспринимать себя как часть виртуального мира. Но виртуальная реальность и компьютерные игры не дают истинного представления об окружающей действительности.

Самоизоляция ребенка ведет к появлению комплекса неполноценности, что отрицательно сказывается на развитии «маленького человека». Слабое физическое здоровье и развитие, недостаточность произвольной сферы, низкое развитие речи, неумение слушать и слышать другого человека, не только сверстника, но и взрослого все это последствия современного состояния «игры», как одного из феноменов человеческого бытия.

Всеобъемлющая гедонизация игровой культуры, призывает общество и государство обратить внимание на содержание и организацию физического воспитания детей, восстановить приоритеты дидактической, познавательной, социокультурной функции, для реализации полноценного развития ребенка, с учетом образовательных и воспитательных задач.

В настоящее время в Российской Федерации протекает процесс реформирования системы образования и воспитания, обусловленный необходимостью совершенствования коррекционно-педагогической деятельности.

Самоценность сюжетно-ролевых игр детей указывает на то, что они должны занимать одно из первостепенных мест в педагогическом процессе воспитания ребенка, соответствовать особенностям субкультуры современного ребенка. С развитием научно-технического прогресса появляется много нового в жизни людей, поэтому задача педагога физкультурного образования заключается в том, чтобы с учетом уровня физического, психического развития и состояния здоровья, создать адекватные условия для отражения действительности в играх детей. Поэтому использование инновационных технологий в процессе современного образования позволяет сделать занятия эмоционально окрашенными, привлекательными вызывать у ребенка живой интерес. Таким образом, можно констатировать, что на современном этапе развития общества актуальным направлением

физического воспитания ребенка является его развитие через игровую деятельность – подвижную игру (сюжетную, бессюжетную), которая служит основой для перехода от наглядно-образного к наглядно-действенному мышлению; целостному восприятию физического воспитания как системы здорового образа жизни.

ЛИТЕРАТУРА

1. Авдулова, Т.П. Психология игры: современный подход : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.П. Авдулова. – М. : Академия, 2009. – 208 с.
2. Ильясов, Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты : автореф. дис. ... д-ра философ. наук : 09.00.01 / Ильясов Радик Равилович. – Уфа, 2006. – 46 с.
3. Прокшина, Л.Р. Роль игры в современном российском обществе : автореф. дис. ... канд. философ. наук : 09.00.11 / Прокшина Лира Рифгатовна. – Уфа, 2006. – 18 с.
4. Игра : мыслители прошлого и настоящего о ее природе и педагогическом потенциале : хрестоматия / авт.-сост. Е.А. Репринцева. – М. : Изд-во НПО «МОДЭК», 2006. – 600 с.
5. Теоретические и методические основы физического воспитания и развития детей раннего и дошкольного возраста : практикум : учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. С.О. Филипповой. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Академия, 2013. – 192 с.
6. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга ; сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

REFERENCES

1. Avdulova, T.P. (2009), *Psychology of games: a modern approach*, publishing house "Academy", Moscow.
2. Ilyasov, R.R. (2006), *Game as the subject of philosophy: ontological and epistemological aspects*, dissertation, Ufa.
3. Prochina, L. R. (2006), *Role of games in contemporary Russian society*, dissertation, Ufa.
4. Ed. Reprinzeva, E.A. (2006), *Game: past and present thinkers about its nature and pedagogical potential: a reader*, publishing house "NPO MODEC", Moscow.
5. Ed. Filippova, S.O. (2013), *Theoretical and methodological foundations of physical education and development of children of early and preschool age*, publishing house "Academy", Moscow.
6. Huizinga Johan (2011), *Homo ludens. The person playing*, publishing house Ivan Limbaga, St. Petersburg.

Контактная информация: sabirova27.02@mail.ru

Статья поступила в редакцию 23.11.2014.

УДК 796.011.1

ПУТИ МОДЕРНИЗАЦИИ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛАХ

Сергей Анатольевич Фирсин, кандидат педагогических наук, доцент,
Академия социального управления (АСОУ), Москва

Аннотация

В статье представлены данные социологического опроса школьников, в котором выявлены пути модернизации физического воспитания, физкультурно-спортивной работы в общеобразовательных школах на основе получения и анализа комплексной социологической информации об отношении учащихся и учителей физкультуры этих школ к физическому воспитанию. Доказано, что система физического воспитания, физкультурно-спортивной работы в школах нуждается в модернизации: в частности, в изменении форм организации физического воспитания, спортивных соревнований, а также в других аспектах физкультурно-спортивной работы в школе.

Ключевые слова: физическое воспитание, физкультурно-спортивная работа в школе.