

УДК 372.879.6

КОМБИНИРОВАНИЕ ДВИГАТЕЛЬНЫХ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ НА УРОКЕ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ КАК ФАКТОР ГАРМОНИЧНОГО РАЗВИТИЯ ШКОЛЬНИКА И ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА К ЗАНЯТИЯМ

*Елена Вячеславовна Кузьмичева, кандидат педагогических наук, профессор, Антон
Викторович Тураев, магистрант, Российский государственный университет физиче-
ской культуры, спорта, молодежи и туризма, Москва*

Аннотация

Целью исследования явилось обоснование новых подходов к проведению урока физической культуры в общеобразовательной школе с использованием комплекса двигательных и интеллектуальных заданий в структуре урока. Разработаны спортивно-развлекательные игры, включающие задания с элементами предметов школьной программы – русской литературы, геометрии, географии. Эффективность проведения уроков такой направленности была показана в положительном восприятии школьниками предложенных заданий, наличии повышенного эмоционального фона на уроке, формировании межличностных коммуникаций.

Ключевые слова: урок физической культуры, спортивно-развлекательные игры, двигательная активность, интеллектуальные задания.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2021.4.p243-247

COMBINATION OF MOTOR AND INTELLECTUAL TASKS AT THE PHYSICAL CULTURE LESSON AS A FACTOR IN THE HARMONIOUS DEVELOPMENT OF A SCHOOLCHILD AND INCREASING INTEREST IN CLASSES

*Elena Vyacheslavovna Kuzmicheva, the candidate of pedagogical sciences, professor, Anton
Viktorovich Turaev, master's student, Russian State University of physical education, sport,
youth and tourism, Moscow*

Abstract

The aim of the study was to substantiate new approaches to conducting a physical culture lesson in a general education school using a complex of motor and intellectual tasks in the structure of the lesson. Sports and entertainment games have been developed, including tasks with elements of the school curriculum – Russian literature, geometry, geography. The effectiveness of conducting lessons of this orientation was shown in the positive perception of the proposed tasks to the schoolchildren, the presence of an increased emotional background in the lesson, and the formation of interpersonal communications.

Keywords: physical education lesson, sports and entertainment games, physical activity, intellectual tasks.

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время проводится интенсивный поиск инновационных и эффективных форм проведения уроков физической культуры в школах и колледжах, привлечения учащихся к регулярным занятиям физической культурой с целью обеспечения полноценной жизнедеятельности и гармоничного развития растущего организма [1, 2, 3]. В то же время имеются малочисленные исследования по внедрению в структуру урока физической культуры интеллектуальных заданий, заданий на развитие мыслительной деятельности индивидуума [2, 4].

Целью исследования явилось обоснование новых подходов к проведению урока физической культуры в общеобразовательной школе с использованием комплекса двигательных и интеллектуальных заданий.

МЕТОДЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ.

В исследовании приняли участие 90 школьников 8–10 классов средней общеобразовательной школы, разделенные на команды по 5 человек. Урок физической культуры

проводился с использованием спортивно-развлекательных игр, включающих не только двигательные задания, но и интеллектуальные. Применялись следующие методы исследования: секундометрия, педагогическое наблюдение, обобщение и анализ полученных результатов.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Для развития внимания, ловкости, быстроты реакции, а также тестирования знаний по литературе и логических способностей была проведена спортивно-развлекательная игра «Рифмоплет». В качестве оборудования были использованы: конусы, обруч, скамейка, бумага, ручка, секундомер.

На спортивной площадке оборудование было расставлено следующим образом: конусы фиксировали линию старта, на другой стороне площадки (≈ 10 метров от линии старта) была поставлена скамейка, на которой лежал лист бумаги с заданием. В качестве задания был приведен отрывок из стихотворения школьной программы по русской литературе, в который игрок должен вставить пропущенные слова, обозначенные в качестве вариантов ответа так, чтобы образовалась рифма и была построена логическая связь внутри стихотворения согласно оригиналу. Между скамейкой и линией старта в центре площадки положен обруч. Школьникам необходимо было выстроиться на стартовой линии площадки в колонну. Далее, по сигналу проводящего, первый участник бежал к обручу, вставал в него и проносил обруч снизу-вверх, затем клал его на пол, подбегал к скамейке, садился и выполнял задание. Как только участник вписывал пропущенные слова, необходимо было бегом возвратиться к команде и передать эстафету следующему. Возможные варианты выполнения задания: бег к скамейке змейкой, огибая конусы, предварительно расставленные по площадке; прыжки через обруч и т.п.

Оценивалось общее время выполнения задания командой. За неправильно вставленное слово команде начислялся штраф в размере +5 секунд.

Итоговые результаты прохождения станции «Рифмоплет» командами всех пяти классов представлены в таблице.

Анализ полученных данных показал, что среди всех команд наилучшие результаты в выполнении задания на станции «Рифмоплет» были зафиксированы у учеников команды № 3 «Наука» (класс 8 «З») – ученики вставили нужные слова за 2,49 минуты, при этом сделав всего две ошибки (+10 с). Второе место заняла команда № 1 «Ураган» (класс 9 «З») – задание было выполнено быстрее, чем у команды 8 «З» класса (2,21 минуты), однако при этом ученики допустили 10 ошибок (+50 с). Третье место на этой станции заняла команда № 2 (класс 10 «Е»), выполнившая задание за 2,37 минуты и сделавшая 8 ошибок.

На последних местах (17, 18) по результатам выполнения задания оказались следующие команды: команда № 2 «Искусство» (класс 8 «З») – 3,36 минуты при семи ошибках (+35 с); и команда №1 «Спорт» (класс 8 «Ж»), набравшая 4,12 минут (время выполнения задания – 3,12 минут при 12 ошибках – плюс 1 минута).

По общему среднему показателю выполнения задания среди классов на станции «Рифмоплет» 1-е место занял 10 «Е» класс (3,24+0,07 минут), 2-е место – 8 «Е» класс (3,36+0,11 минуты), 3-е место – 8 «З» класс (3,45+0,68 минуты).

Оценивая проявление возможных способностей, необходимо отметить, что в классе 8 «З», где команды были сформированы по направлениям деятельности во внеучебное время, в испытании «Рифмоплет», где необходимо было проявить знание поэзии и логическое мышление, команда № 3 «Наука» показала наилучший результат в классе – 2,59 минуты, по сравнению с другими командами, сделав всего две ошибки.

Педагогическое наблюдение выявило, что большинство команд пытались выполнить задание в максимально короткое время, спешили, не все игроки команд до конца вникали в задание, отсюда – большое количество ошибок (12-13), за которое были при-

бавлены штрафные секунды.

Таблица – Результаты выполнения задания в спортивно-развлекательной игре «Рифмо-плет»

Номер и название команды	Время выполнения задания (мин, с)	Штрафы (± 5 с за каждое неправильно выполненное задание)	Итоговый результат (общее время выполнения задания, мин, с)
Класс 8 «Е»			
Команда 1	2,34	± 65 (13)	3,39
Команда 2	2,50	± 55 (11)	3,45
Команда 3	2,18	± 65 (13)	3,23
$X \pm \sigma$	2,34 $\pm 0,16$	61,67 $\pm 5,77$	3,36 $\pm 0,11$
Класс 8 «Ж»			
Команда 1 «Спорт»	3,12	± 60 (12)	4,12
Команда 2 «Искусство»	2,25	± 60 (12)	3,25
Команда 3 «Наука»	3,13	± 40 (8)	3,53
Команда 4	2,55	± 45 (9)	3,40
$X \pm \sigma$	2,76 $\pm 0,44$	51,25 $\pm 10,31$	3,58 $\pm 0,38$
Класс 8 «З»			
Команда 1 «Спорт»	3,34	± 20 (4)	3,54
Команда 2 «Искусство»	3,36	± 35 (7)	4,11
Команда 3 «Наука»	2,49	± 10 (2)	2,59
Команда 4	3,35	± 20 (4)	3,55
$X \pm \sigma$	3,14 $\pm 0,43$	21,25 $\pm 10,31$	3,45 $\pm 0,68$
Класс 9 «З»			
Команда 1 «Ураган»	2,21	± 50 (10)	3,11
Команда 2 «Пупсики»	3,23	± 40 (8)	4,03
Команда 3 «Третьи»	3,00	± 35 (7)	3,35
Команда 4 «Звездочка»	2,53	± 60 (12)	3,53
$X \pm \sigma$	2,74 $\pm 0,46$	46,25 $\pm 11,09$	3,51 $\pm 0,39$
Класс 10 «Е»			
Команда 1	2,45	± 45 (9)	3,30
Команда 2	2,37	± 40 (8)	3,17
Команда 3	2,36	± 50 (10)	3,26
$X \pm \sigma$	2,39 $\pm 0,05$	45,0 $\pm 5,0$	3,24 $\pm 0,07$
Итого по конкурсу, $X \pm \sigma$	2,67 $\pm 0,32$	45,08 $\pm 14,85$	3,43 $\pm 0,13$

В спортивно-развлекательной игре «Живая геометрия» ставились задачи развития внимания, ловкости, быстроты реакции, тестирования знаний по геометрии. Использовалось оборудование: 10 теннисных мячей, 5 гимнастических палок, секундомер.

Мячи и гимнастические палки лежали в ящиках в углу площадки. Все играющие вставляли на линию старта. По команде проводящего (например, «Линия!») игроки должны были добежать до ящиков, взять мячи и палки, а затем в центре площадки выстроиться в заданную проводящим фигуру так, чтобы между ними обязательно лежала конструкция: «мяч – гимнастическая палка – мяч». Если участники правильно построили фигуру, но разложили инвентарь в неправильной последовательности, то проводящий давал им время исправить ошибку. По окончании выполнения задания, по команде игроки выполняли следующие задания проводящего: «Круг!», «Квадрат!», «Треугольник!», «Ромб!», при необходимости добирая из ящиков или возвращая обратно инвентарь так, чтобы на игровом поле и в руках играющих не было лишних предметов. Фиксировалось время построения каждой фигуры, а также общее время выполнения командой пяти заданных фигур. Анализ данных выполнения задания на станции «Живая геометрия» выявили, что наилучшее итоговое время выполнения всех пяти фигур показали сразу две команды – команда №2 8 «Е» класса и команда №3 10 «Е» класса – 1,59 минуты, далее идут команды №1 и №2 10 «Е» класса – 2,28 и 2,36 минуты соответственно.

Наихудшие результаты показали команды: №2 «Искусство» 8 «З» класса (7,41 минута) и команда №4 8 «Ж» класса (5,52 минуты). Результаты выполнения задания представлены на рисунке.

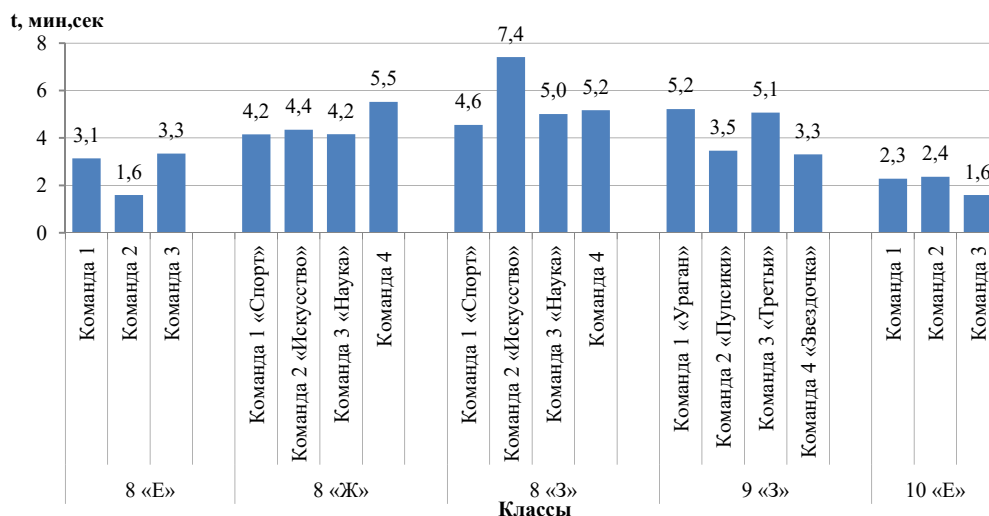


Рисунок – Суммарный показатель времени выполнения задания школьниками в игре «Живая геометрия»

Наилучший средний результат среди пяти классов показал 10 «Е» класс, который выполнил задание в среднем за $2,21 \pm 0,19$ минуты. Наихудший результат – у 8 «З» класса ($5,43 \pm 1,19$ минуты). Оценивая проявление возможных способностей, необходимо отметить, что в классе 8 «Ж», где команды были сформированы по направлениям деятельности во внеучебное время, в испытании «Живая геометрия», относящемуся к тематике науки, где необходимо было проявить ловкость, быстроту реакции и знания геометрии, все команды – «Спорт», «Искусство», «Наука» – показали практически равные результаты по времени выполнения задания (4,16 минуты, 4,35 минуты и 4,17 минуты соответственно). При этом в классе 8 «З» наилучший результат показали ученики команды № 1 «Спорт» – они выполнили построение всех пяти геометрических фигур за 4,55 минуты.

Педагогическое наблюдение позволило выявить, что наибольшую сложность в построении фигур практически у всех классов по затраченному времени заняли перестроения из круга в квадрат, а также из треугольника в ромб.

ВЫВОДЫ

Разработка и проведение спортивно-развлекательных игр с элементами интеллектуальных заданий («Рифмоплет», «Живая геометрия», «Путешествие» [4]) способствует развитию не только двигательной, но и умственной деятельности школьника, повышает его интерес к занятиям физической культурой, стимулирует познавательную активность, решает в совокупности образовательные задачи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кузьмичева, Е.В. Спортивно-развлекательная программа с элементами национальных игр как средство повышения двигательной активности детей / Е.В. Кузьмичева, А.В. Тураев // Всероссийский физкультурно-спортивный комплекс "готов к труду и обороне" (ГТО) и массовый спорт в системе здорового образа жизни населения (Владимир, 28 ноября-01 декабря 2018 г.): сборник материалов II Международной научно-практической конференции. – Владимир: Владимирский ГУ им. А.Г. и Н.Г. Столетовых, 2019. – С. 300-302.
2. Тураев, А.В. Проведение урока физической культуры в общеобразовательной школе с использованием спортивно-развлекательных заданий / А.В. Тураев, Е.В., Кузьмичева // Студенческая наука : материалы Межрегиональной научной конференции (г. Москва, 25–27 марта 2020 г.). – Москва, 2020. – С. 370–375.
3. Фирсин, С.А. Инновационные формы и методы современного физического воспитания / С.А. Фирсин // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2013. –

№ 12. – С. 132–136.

4. Чумаченко А.К. Развитие мыслительных функций на уроках физической культуры / А.К. Чумаченко // Продленка : образовательный портал. – 07.01.2017. – URL: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/237144-razvitie-myslitelnyh-funkcij-na-urokah-fizich> (дата обращения: 02.02.2021).

REFERENCES

1. Kuzmicheva, E.V. and Turaev, A.V. (2018), “Sports and entertainment program with elements of national games as a means of increasing the physical activity of children”, *paper presented at the II International Scientific and Practical Conference “All-Russian physical culture and sports complex “Ready for work and defense” (GTO) and mass sports in the system of a healthy lifestyle of the population”, Vladimir, November 28–December 01, 2018, Vladimir State University named after A.G. and N.G. Stoletovs, Vladimir*, pp. 300–302.
2. Turaev, A.V. and Kuzmicheva, E.V. (2020), “Conducting a physical culture lesson in a comprehensive school using sports and entertainment tasks”, *Student Science: Proceedings of the Interregional Scientific Conference, March 25–27, 2020, Moscow*, pp. 370–375.
3. Firsin, S.A. (2013), “Innovative forms and methods of modern physical education”, *International Journal of Applied and Fundamental Research*, V. 12, pp. 132–136.
4. Chumachenko, A.K. (2017), “Development of functions of thinking at physical culture lessons”, available at: www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/237144-razvitie-myslitelnyh-funkcij-na-urokah-fizich (accessed February 2, 2021).

Контактная информация: sportregis@mail.ru

Статья поступила в редакцию 22.03.2021

УДК 378.147

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ПОДГОТОВКИ КУРСАНТОВ ВОЕННЫХ ИНСТИТУТОВ ВОЙСК НАЦИОНАЛЬНОЙ ГВАРДИИ К ОХРАНЕ ОБЪЕКТОВ

*Алексей Владиславович Курилов, кандидат педагогических наук, начальник кафедры,
Денис Александрович Шиленин, преподаватель, Санкт-Петербургский военный ордена
Жукова институт войск национальной гвардии Российской Федерации*

Аннотация

Формирование профессионально подготовленных офицеров-специалистов, способных креативно мыслить, проявлять разумную инициативу, творчески подходить к решению задач по охране важных государственных и собственных объектов войск национальной гвардии Российской Федерации является одним из основных направлений профессиональной подготовки курсантов военных образовательных организаций высшего образования Росгвардии. Целью данной статьи ставится рассмотрение вопросов внедрения инновационных технологий обучения в систему подготовки курсантов военных институтов войск национальной гвардии Российской Федерации к охране объектов. Задачей статьи является изучение особенностей внедрения инновационных технологий обучения в систему профессиональной подготовки курсантов на основе блочно-модульного обучения. Решение данной задачи позволило раскрыть особенности блочно-модульного обучения профессиональной подготовки курсантов к охране объектов. На основе проведенного исследования и анализа ключевых моментов, указанных в задачах, были сделаны выводы, которые показали, что системный подход и реализация блочно-модульного обучения курсантов являются гибкой научно-методической системой обучения и позволяют повысить эффективность профессиональной подготовки будущих офицеров.

Ключевые слова: инновационные технологии, профессиональная подготовка, охрана объектов, модульное обучение, курсанты, войска национальной гвардии.