

УДК 394.3

В. Д. Рассадин,

филологический факультет,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. филол. наук, доц. В. А. Москвина

Особенности изучения подвижных игр в школе

Аннотация. В статье рассматривается вопрос создания методического видеопособия, посвященного подвижным играм как важному компоненту народной педагогики. Особое внимание уделяется подвижным играм, бытовавшим в среде казачества Омской области. Практическим результатом исследования является разработка методического видеопособия, направленного на популяризацию традиционных форм детской игровой культуры и их применение в школьной деятельности.

Ключевые слова: детский фольклор, подвижные игры, народная педагогика, казачьи традиции, региональный фольклор.

Одной из актуальных проблем современно-го образовательного и культурного пространства является постепенное ослабление практики бытования традиционных детских игр. Если ранее фольклорные подвижные игры естественным образом существовали как в школьной среде, так и в повседневном детском досуге, передаваясь в процессе непосредственного общения между детьми, то в настоящее время их функционирование во многом ограничивается рамками учебных занятий, прежде всего уроков физической культуры. В условиях возрастающего влияния цифровой культуры и изменения форм детского досуга возникает необходимость поиска новых способов актуализации фольклорного игрового наследия.

Мы представляем проект по созданию и использованию видеопособия, демонстрирующего разнообразие традиционных подвижных игр, их правила и практическое исполнение. Такой формат позволяет одновременно решать несколько задач: актуализировать фольклорные знания, способствовать физическому развитию детей и стимулировать их коммуникативное взаимодействие. Предлагаемый продукт ориентирован как на педагогов, которые могут использовать его в образовательной и внеурочной деятельности, так и на самих школьников, получающих возможность познакомиться с широким спектром игр и самостоятельно выбирать формы коллективного досуга. Тем самым создаются условия для возвращения в детскую среду практики вариативного игрового общения, основанного на традиционных формах взаимодействия и способствующего сохранению элементов народной культуры.

Видеопособие имеет трехчастную структуру. В первой части рассматриваются общие вопросы функционирования подвижных игр в системе народной педагогики, их роль в формировании физических, коммуникативных и социальных навыков ребенка. Во второй части представлены аннотированные описания конкретных игр, включающие сведения об их названии, правилах, составе участников, особенностях игрового пространства и последовательности действий. В видеоматериале демонстрируется практическая реализация игры, что позволяет наглядно представить механизм ее проведения.

Например, игра «Горелки» относится к числу широко распространенных традиционных подвижных игр восточнославянской детской культуры. Ее фиксация встречается в этнографических и фольклорных записях ещё первой половины XIX в. в различных регионах России [3]. В игровой структуре «Горелок» сочетаются элементы состязания и коллективного взаимодействия: участники образуют пары и поочередно стремятся избежать поимки водящим игроком. Такие формы детского досуга были включены в повседневную жизнь и передавались от старших к младшим в устной традиции. В Омском Прииртышье данная игра была распространена среди славянского населения, в том числе в казачьих поселениях.

Работа над созданием видеоматериала, посвященного данной игре, начинается с подготовительного этапа. На основе фольклорных источников и материалов полевых исследований составляется краткая аннотация, включающая сведения о происхождении игры, особенностях ее распространения, вариантах и основных правилах. При подготовке

текста особое внимание уделяется сохранению традиционной терминологии и формулировок (например, «кон», «дом» (в вариантах лапты) — линия или место, откуда начинается игра или куда нужно прибежать, чтобы стать неуязвимым [1]; «Цепи-цепи, раскуйте нас!» — в игре «Цепи-цепи» [2]). Параллельно разрабатывается сценарный план видеоролика. Он предусматривает последовательное представление трёх основных компонентов: краткой историко-культурной справки, объяснения правил и наглядной демонстрации игрового процесса.

Первый этап работы связан с организацией съёмочного процесса. В качестве участников проекта привлечены учащиеся казачьего класса Северо-Любинской средней общеобразовательной школы Любинского района Омской области. Перед началом съёмки проводится подготовительная встреча с учащимися, в ходе которой им предоставляется информация об игре, ее происхождении и месте в традиционной культуре. Такое предварительное обсуждение позволит не только познакомить школьников с фольклорным материалом, но и сформировать у них представление о значении сохранения народных игровых традиций.

После ознакомительной беседы (здесь надо сказать, что исследователем, конечно, учитывается то, что ребята могут знать эту игру, быть знакомы с вариантом предлагаемой игры) учащиеся совместно с руководителем проекта приступят к разбору правил игры. Здесь определяются роли участников, последовательность игровых действий и границы игрового пространства. В «Горелках» «огонек» (то есть водящий) должен поймать игроков, которые, в свою очередь, стараются избежать поимки и не попасть в «огонь». Участники разделяются: одни играют роль бегущих (их называют «птицы»), а кто-то — роль водящего, т. е. «огонька».

Для более четкого понимания структуры игры проводится репетиция, в ходе которой школьники несколько раз воспроизведут основные игровые

элементы без съёмки. Этот этап позволит уточнить порядок действий и подготовить участников к демонстрации игры перед камерой.

Для непосредственной видеосъёмки выбрана территория школьной спортивной площадки. В первой части видеоролика демонстрируются правила игры: участники выстраиваются парами, становятся в линию и берутся за руки. После сигнала начинается игровое действие — пары поочередно пробегают мимо водящего, стараясь избежать поимки. Камеры фиксируют как общий ход игры, так и отдельные игровые моменты, позволяющие наглядно продемонстрировать ключевые элементы игрового процесса.

Особое внимание в ходе съёмки уделяется тому, чтобы правила были показаны максимально ясно и последовательно. Для этого некоторые фрагменты игры снимаются несколько раз с разных ракурсов. Это позволит в дальнейшем использовать наиболее удачные кадры и обеспечить наглядность обучающего материала.

Заключительный этап работы включает обработку и монтаж видеоматериала. Отснятые фрагменты систематизируются и объединяются в единый видеоролик, в котором последовательно представлены аннотация, объяснение правил и демонстрация игрового процесса. Дополнительно в видеоряд включены пояснительные титры с названием игры, специфическими терминами и кратким описанием основных действий участников.

Использование видеоформата в качестве методического инструмента представляется особенно актуальным в условиях современной образовательной среды. Наглядная демонстрация игровых действий позволяет существенно облегчить восприятие и освоение материала, а также способствует более эффективному внедрению традиционных игровых практик в школьную деятельность. Так видеопособие становится не только способом фиксации и популяризации фольклорного материала, но и практическим инструментом его педагогического применения.

1. Лесгафт П. Ф. Собрание педагогических сочинений. Т. 1 : Руководство по физическому образованию детей школьного возраста. Ч. 1 / ред. коллегия: Г. Г. Шахвердов (отв. ред.) и др. — М. : Физкультура и спорт, 1951. — 441 с.

2. Морозов И. А., Слепцова И. С. Забавы вокруг печки. Русские народные традиции в играх. — М. : Роман-газета, 1994. — 96 с.

3. Сахаров И. П. Сказания русского народа. Т. I / сост. и отв. ред. О. А. Платонов. — М. : Ин-т рус. цивилизации, 2013. — 800 с.