МОДУЛЬНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ КЫРГЫЗСКИХ НАРОДНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННЫЙ УРОК ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Жоошев Абдывап Каразакович
Кызыл-Кийский гуманитарно-педагогический институт имени М. М. Тайирова Кыргызского национального университета имени Ж. Баласагына
г. Кызыл-Кия, Кыргызская Республика
E-mail: abdyvap.jooshev77@gmail.com; тел.: +996 500 005 201

Аннотация. В статье обоснована модель включения кыргызских народных игр в уроки физической культуры. Цель — соединить двигательное обучение, изучение культурного содержания и развитие сотрудничества в рамках короткого учебного модуля. На основе анализа литературы и педагогического моделирования предложены цикл из четырёх занятий и карта наблюдения за индивидуальным прогрессом. Новизна разработки состоит в совместном оценивании двигательного, культурного и коммуникативного результатов. Модель требует практической апробации; экспериментальная проверка не проводилась.

Ключевые слова: кыргызские народные игры, физическая культура, модульное обучение, двигательная грамотность, педагогическое оценивание, безопасность.

ВВЕДЕНИЕ. Народные игры на уроках физической культуры часто ограничиваются праздничным соревнованием или знакомством с правилами. Для полноценного образовательного результата этого недостаточно: школьник должен освоить двигательное действие, понять культурное значение игры и научиться взаимодействовать с партнёрами. Поэтому традиционные формы следует включать в урок не механически, а после педагогического отбора и безопасной адаптации.

Кыргызская игровая традиция описана в трудах Х. Н. Анаркулова, З. Бектенова и Ю. Мусина [1; 2]. Рекомендации ЮНЕСКО подчёркивают доступность физического воспитания и необходимость педагогической оценки [3]. Возникает практический вопрос: как распределить народные игры по учебным занятиям, сохранить их культурный смысл и избежать неоправданного риска?

ЦЕЛЬ И МЕТОДЫ. Цель — предложить четырёхурочный модуль, адаптируемый к условиям общеобразовательной школы. Применены анализ научно-методических источников [1–4], сопоставление учебных задач и педагогическое моделирование. Собственный эксперимент со школьниками и измерения уровня их подготовленности не проводились. Критерии ниже являются методическим предложением для последующей проверки.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ. Основой модели становится связь трёх компонентов. Первый, культурно-познавательный, раскрывает происхождение игры, её терминологию и смысл правил. Второй, двигательный, охватывает координацию, точность, перемещение и согласованные действия. Третий, коммуникативный, относится к умению договариваться, учитывать партнёра и принимать решение в условиях ограниченного времени. В отличие от подхода «сначала теория, затем игра» все три компонента присутствуют на каждом занятии, но решают разные задачи.

На первом уроке учащиеся знакомятся с историей выбранной игры и пробуют облегчённые действия. На втором разучивают правила и двигательные комбинации; на третьем решают командные задания с переменой ролей; четвёртый завершается учебным турниром и коротким разбором действий. Продолжительность частей меняется с учётом возраста, подготовленности и материальных условий. Для школы с небольшим залом целесообразно организовать несколько игровых станций, а не одно соревнование для всего класса.

Игру следует выбирать исходя из учебной цели. Для развития меткости отдельные элементы «ордо» можно представить как броски мягких предметов с соблюдением очередности действий. При облегчённом «аркан тартыш» обязательны сопоставимость участников, безопасное покрытие и контроль усилия. «Тогуз коргоол» подходит для краткого стратегического задания, однако не заменяет двигательную часть урока. Исторические названия при этом сохраняются, а все изменения правил объясняются учащимся.

Особого разграничения требует игра «көк бөрү». Её традиционный конный, контактный характер не допускает непосредственного воспроизведения на обычном школьном уроке. Педагог может разобрать историческую форму и предложить отдельное бесконтактное задание на передачу мягкого предмета или взаимодействие игроков без верховой езды. Учащимся следует прямо объяснять, что такая эстафета является учебной моделью, а не самой традиционной игрой.

Для текущего оценивания предлагается карта наблюдения с четырьмя строками: «понимает правило», «выполняет действие безопасно», «сотрудничает в группе», «может объяснить сделанный выбор». В каждой строке фиксируются три уровня: действие с помощью педагога, самостоятельное выполнение и перенос навыка в изменённую игровую ситуацию. Учитель отмечает не только итоговую победу, но и личный прогресс. Карта не претендует на статус стандартизированного диагностического инструмента.

НАУЧНАЯ НОВИЗНА И ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ. Методическая новизна модели состоит в едином цикле «культурное объяснение — освоение движения — командная задача — рефлексия» и совместном учёте трёх видов результата. Учитель получает понятную последовательность занятий и наблюдательную карту, применимую без сложного оборудования. Эта разработка не претендует на создание нового вида народной игры.

ОГРАНИЧЕНИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ. Исследование J. Irmansyah и соавторов показывает педагогический потенциал модифицированных традиционных игр для социальных навыков [4]. Вместе с тем результаты, полученные в иной образовательной среде, не доказывают действенность данной модели в Кыргызстане. При дальнейшем внедрении необходимо сопоставить наблюдения учителей до и после модуля, проверить понятность критериев и выяснить, сохраняется ли участие менее подготовленных школьников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Народные игры становятся педагогическим средством, если учитель определяет учебную задачу, безопасные условия и наблюдаемые действия учащихся. Четырёхурочный модуль связывает культурную традицию, двигательное обучение и сотрудничество. Предложенную схему необходимо проверить на практике, прежде чем судить о её эффективности.

Список литературы

1. Анаркулов Х. Н. Кыргыз эл оюндары. — Бишкек: Кыргызстан, 1991.

2. Бектенов З., Мусин Ю. Кыргыздын элдик оюндары. — Фрунзе: Кыргызстан, 1978.

3. UNESCO. Quality Physical Education (QPE): Guidelines for Policy-Makers. — Paris: UNESCO, 2015. — ISBN 978-92-3-100059-1.

4. Irmansyah J., Lumintuarso R., Sugiyanto F. X., Sukoco P. Children’s social skills through traditional sport games in primary schools // Jurnal Cakrawala Pendidikan. — 2020. — Vol. 39, No. 1. — P. 39–53. — DOI: 10.21831/cp.v39i1.28210.