***Бурмистров А.М., Хлыстов А.В.***

**ЗНАЧЕНИЕ КОМАНДНЫХ ИГР ДЛЯ НАПРАВЛЕННОГО РАЗВИТИЯ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ**

ФГОС СПО определено, что результатом освоения дисциплины «Физическая культура» являются не только знания и умения, а еще и обозначенные стандартом общие компетенции. К эффективным средствам формирования общих компетенций, на наш взгляд, выступают командные игры.

Командные игры – это игры, в которых соревнования проводятся между коллективами. Действия участников подчинены интересам всего коллектива и должны быть согласованными. Особенность командных игр определяется спецификой соревновательной деятельности, которая и отличает их от других видов спорта. Соревновательное противоборство в игре происходит по установленным правилам с использованием присущих только конкретной игре соревновательных действий – приемов игры (техники). При этом обязательным является наличие соперника.

Командные подвижные игры в основном используются для повышения общей физической подготовленности студентов. Они дают возможность развивать и совершенствовать их движения, упражняться в беге, прыжках, лазанье, бросанье, ловле и т.д. Разнообразные движения требуют активной деятельности крупных и мелких мышц, способствуют лучшему обмену веществ, кровообращению, дыханию, т.е. повышению жизнедеятельности организма. Большое влияние подвижные игры оказывают также и на нервно-психическое развитие студентов и формирование важных качеств личности.

Мы можем говорить о том, что командные игры являются мощным инструментом для формирования общих компетенций студентов. В частности, связанных с умениями работать в команде:

1. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
2. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

Командные игры могут заставить участников почувствовать преимущества командной работы и сформировать командный дух, который, в конечном счете, работает на результат. Отождествляя свои личные цели с групповыми, взаимные усилия людей не складываются, а умножаются.

Очень важным механизмом в формировании эффективно работающей команды, являются игры - соревнования между учебными группами, курсами, студентами из других учебных заведений, так как именно здесь находит свое воплощение ряд важнейших потребностей каждого человека - участника группы. Присущие команде общее видение, сплоченность, ярко выраженное чувство «мы» удовлетворяют то, что производственный психолог Абрахам Маслоу назвал потребностью в «принадлежности».

Командные игры являются эффективным средством формирования одной из основных черт личности – самооценки человека и оценки поведения людей с точки зрения моральных правил и норм. Подобные игры показывают свой уровень физического развития и при умелой поддержке преподавателя, тренера может являться хорошим мотивом для самосовершенствования, что дает возможность формировать у студентов такие общепрофессиональные компетенции как:

1. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
2. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
3. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

В проведении игр имеются две взаимосвязанные фазы:

1. Создание предпосылок, куда входит овладение игровыми действиями.
2. Проведение игры.

Практическая деятельность преподавателя в любом случае состоит из нескольких элементов: выбор игры; подготовка места и инвентаря; организация играющих; объяснение игры; руководство игрой; подведение итогов.

***Выбор игры.*** Подготовка к проведению игры начинается с её выбора. При этом учитывается состав группы, форма предстоящего занятия и место проведения. Для каждой игры существует оптимальное число участников.

***Подготовка места и инвентаря предусматривает:*** уборку помещения, расстановку снарядов, разметку площадки, подбор инвентаря, отличительных знаков. Хорошая подготовка повышает эмоциональное состояние занимающихся, вызывает желание быстрее начать игру.

***Организация играющих*** включает в себя их расстановку при объяснении, выделение капитанов и помощников, распределение по командам.

Важно правильно распределить силы играющих по командам. Для этого можно воспользоваться расчётом, фигурной маршировкой, выбором капитанов, назначением руководителя. Помощники могут оказать большую пользу преподавателю. Особенно важно иметь помощников в играх, требующих сложного судейства.

***Руководство игрой*** – это самый трудный и вместе с тем решающий момент всей работы преподавателя. Только правильное управление ходом игры позволит достигнуть предполагаемого педагогического результата.

В руководство игрой входит:

1. Наблюдение за действиями участников и коллективов.
2. Исправление ошибок.
3. Указание правильного способа индивидуальных и коллективных действий.
4. Пресечение проявлений индивидуализма, грубости и прочего неправильного отношения к товарищам.
5. Регулирование нагрузки.
6. Стимулирование необходимого уровня соревнования на протяжении всей игры.

Именно в руководстве игрой проявляется мастерство педагога, основанное на его умении видеть и понимать ход игры.

Чтобы следить за игрой, преподаватель должен видеть в каждый момент всех участников игры. При проведении сложных игр с большим количеством участников следует привлекать судей-помощников, а преподавателю наблюдать за всем ходом игры.

Направляя игровую деятельность, преподаватель помогает правильно выбирать способы решения игровой задачи, добиваясь активности, самостоятельности и творчества играющих. Их ошибки необходимо своевременно исправлять, не давая им закрепиться в привычные формы поведения. Обычно для этого достаточно преподавателю вмешаться в процесс игры. Исправления могут быть сделаны по ходу игры и во время специальных её остановок.

В момент остановки все играющие должны оставаться на местах, где их застал сигнал преподавателя. Кратко объясняя ошибку, нужно показать правильное действие. Иногда преподавателю следует самому включаться в игру, чтобы показать, как нужно правильно действовать в таких ситуациях. Когда же этих приёмов оказывается недостаточно, приходится давать специальные упражнения, объяснять действия на доске, макете.

Под влиянием высокой эмоциональности условий соревнования в поведении играющих часто появляется возбудимость, влекущая за собой поспешность действий, нарушения дисциплины и этики. Преподаватель обязан предупреждать эти проявления и систематически воспитывать у занимающихся умение контролировать свои поступки, подчинять их интересам коллектива и при этом с уважением относиться к товарищам по команде и «противнику», играть честно, соблюдая все правила игра.

В решении этих задач особенно велика роль судейства. Вмешательством в игру и требовательностью к соблюдению правил судья удерживает ход игры в необходимых рамках.

Авторитет судьи может быть высоким, если его решения будут быстрыми, уверенными и понятными студентам. Высокая требовательность к играющим обязательна, она придаёт игре особую чистоту и позволяет каждому участнику полнее себя проявить.

Определение результата игры должно быть простым. Но во многих играх нельзя ограничиваться только подсчётом очков, сантиметров, секунд. Нужно обязательно учитывать правильность действия играющих. Это стимулирует приобретение наиболее полноценных навыков и умений, компетенций. Ошибки в выполнении обычно приравниваются к секундам, метрам, как штрафные очки, которые суммируются с общим результатом.

Одно из главных задач преподавателя – дозирование нагрузки в игре. Высокая эмоциональность игровой деятельности затрудняет контроль за своим состоянием. В результате легко может возникнуть состояние перевозбуждения и утомления. При появлении выраженных симптомов усталости (пассивность, нарушение в точности и контролируемости действий, побледнение) необходимо снижать нагрузку. Регулировать её можно различными методами: сокращением длительности игры; введением перерывов; изменением количества играющих; уменьшением величины игровой площадки; изменением правил и сменой ролей играющих.

Заканчивать игру нужно своевременно. Затягивание игры может привести к потере интереса и утомлению играющих. Преждевременное и особенно внезапное окончание игры вызывает неудовлетворённость. Нужно стремиться, чтобы к концу игры были достигнуты поставленные цели. Тогда игра доставит удовольствие и вызовет у занимающихся желание повторить её.

Организованному окончанию игры следует придавать серьёзное значение. Остановив играющих, преподаватель подсчитывает результаты и объявляет победителей. После этого он проводит разбор игры: оценивает результаты, разбирает ошибки играющих, отмечает положительное и отрицательное в их игре, объясняет наиболее целесообразные способы игровых действий. При этом полезно отметить лучших капитанов, судей, обратить внимание на нарушения дисциплины и порядка.

В процессе командных игр развиваются коммуникативные навыки и организаторские способности студентов. Работа в команде создает условия для взаимопомощи и индивидуальной поддержки. Успех командной игры зависит от вклада каждого, что стимулирует ответственность игрока перед командой, и наоборот. В процессе взаимодействия формируется культура общения, успешный групповой диалог, социализация личности.

В игре постоянно происходит моделирование ситуации, когда при ограниченном времени и постоянно изменяющихся условиях возникает необходимость оценить ситуацию, выбрать необходимое действие. Командные игры имеют большие возможности в реализации компетентностного подхода в образовании.