

PEDAGOGICZNE WARUNKI REALIZACJI POTENCJAŁU DYDAKTYCZNEGO KWESTÓW W ZAKRESIE ROZWOJU UMIEJĘTNOŚCI RUCHOWYCH ORAZ NAWYKÓW WŚRÓD MŁODSZYCH UCZNIÓW

Serhiu Hrytsiuk

Wschodnioeuropejski Uniwersytet Narodowy imienia Łesi Ukrainki, Łuck, Ukraina

Serhiu Kozibrotskyi

*doktor nauk wychowania fizycznego i sportu, docent, Wschodnioeuropejski Uniwersytet
Narodowy imienia Łesi Ukrainki, Łuck, Ukraina
kozibrotskyi@gmail.com*

Adnotacja. W artykule przedstawiono teoretyczne aspekty problematyki działalności pozaklasowej związanej z grami, jako zasobu rozwoju umiejętności i nawyków ruchowych wśród młodszych uczniów. Uzasadniono istnienie opracowań praktycznych podczas aprobacji quest-technologii w warunkach szkoły ogólnokształcącej. Przedstawiono główne pedagogiczne warunki zapewniające wydajność pozaklasowej wiedzy z questów w celu rozwoju umiejętności ruchowych i nawyków wśród młodszych uczniów, spośród których na szczególną uwagę, w związku z prowadzonymi badaniami, zasługują umiejętności motywacyjno-kognitywne oraz organizacyjno-metodyczne. Priorytetowym kierunkiem działania pedagoga w działalności pozaklasowej jest wsparcie motywacji wśród młodszych uczniów w kierunku ciągłych zajęć ruchowych w godzinach pozalekcyjnych. Warunki pedagogiczne, zabezpieczające ten główny kierunek, przejawiają się na różne sposoby, m. in. poprzez zastosowanie różnych form i podejść w kierunku zainteresowania młodszych uczniów. Wyznaczono, iż ważną okolicznością zapewniającą efektywne wykorzystanie działalności pozaklasowej w formie questów jest stworzenie środowiska gier. Czynnikiem niezbędnym, motywującym młodszych uczniów do dobrowolnego udziału w questach jest brak bezpośredniej ingerencji dydaktycznej i pouczenia, jak prawidłowo wykonywać poszczególne działania ruchowe. Wyznaczono główne kierunki stworzenia niezbędnych dla questowych zajęć pozaklasowych, warunków pedagogicznych o charakterze organizacyjnym i metodologicznym (wcześniejsze zbadanie terenu dla przeprowadzenia questów, przygotowanie wolontariuszy-graczy, przygotowania zabezpieczenia przedmiotowego i atrybutów do przeprowadzenia pozaklasowych zajęć questowych, tempo i rytm przeprowadzenia questu oraz optymalna szczelność ruchowa zajęć questowych.)

Słowa kluczowe: umiejętności i nawyki ruchowe, młodzi uczniowie, zajęcia pozaklasowe, działalność związana z grami, quest-technologie.

PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE IMPLEMENTATION OF THE QUESTS DIDACTIC POTENTIAL ON THE DEVELOPMENT OF JUNIOR PUPILS MOTOR SKILLS

Serhiy Hrytsiuk

Lesya Ukrainka Eastem European National University, (Lutsk, Ukraine)

Serhiy Kozibrotskyi

PhD, docent, Lesya Ukrainka Eastem European National University, (Lutsk, Ukraine)

Abstract. The article covers the theoretical aspects of the problem of extracurricular game activity as an effective mean of development of motor skills and attainments of junior pupils. Also this article substantiates practical experience during the testing of quest technologies in the conditions of secondary schools. The main pedagogical conditions that provide the effectiveness

of extracurricular quest classes for the purpose of development of motor skills and attainments of junior school children, where the motivational-cognitive and organizational-methodical conditions take a special place, are represented. The priority direction of the teacher's work in extracurricular activities is to support the motivation of junior pupils in constant motor lessons during extracurricular time. The pedagogical conditions that provide this fundamental direction are manifested in a variety of ways, forms, and methods of interest among children of junior school age. It has been established that an important circumstance of securing the effective use of extracurricular gaming activity in the form of quests is the creation of a personally oriented gaming environment. A necessary factor in the motivation of junior pupils to volunteer in quests is the lack of direct didactic intervention and the instruction on how to properly perform certain motor actions. The basic directions of creation of the necessary extracurricular activities of pedagogical conditions of the organizational and methodical nature (preliminary study of the area for conducting of the quests, preparation of volunteers-players, and preparation of subject support and attributes for extracurricular gaming classes, tempo of conducting the quest, optimal motor density of the quest class) are established.

Key words: motor skills and attainments, junior pupils, extracurricular classes, game activities, quest-technologies.

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ РЕАЛІЗАЦІЇ ДИДАКТИЧНОГО ПОТЕНЦІАЛУ КВЕСТІВ ЩОДО РОЗВИТКУ РУХОВИХ УМІНЬ НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Сергій Грицюк

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, (Луцьк, Україна)

Сергій Козіброцький

кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент, Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, (Луцьк, Україна)

Анотація. У статті висвітлено теоретичні аспекти проблеми ігрової позакласної діяльності як результативного засобу розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів та обґрунтовано практичні напрацювання під час апробування квест-технологій в умовах загальноосвітніх шкіл. Представлено означено основні педагогічні умови, які забезпечують ефективність і результативність позакласних квестових занять із метою розвитку рухових умінь та навичок дітей молодшого шкільного віку, серед яких особливе місце, з огляду на наше дослідження, посідають – мотиваційно-когнітивні та організаційно-методичні. Приоритетним напрямом роботи педагога в позакласній діяльності є підтримка мотивованості молодших школярів до постійних рухових занять у позанавчальний час. Педагогічні умови, що забезпечують цей основоположний напрям, виявляються різноманітними способами, формами, прийомами зацікавлення дітей молодшого шкільного віку. Встановлено, що важливою обставиною забезпечення результативного використання позакласної ігрової діяльності у формі квестів є створення особистісно орієнтованого ігрового середовища. А необхідним чинником мотивованості молодших школярів до добровільної участі у квестах є відсутність прямого дидактичного втручання та повчання як правильно виконувати ті чи інші рухові дії. Встановлено основні напрями створення потрібних для квестових позакласних занять педагогічних умов організаційного й методичного характеру (попереднє вивчення місцевості для проведення квестів, підготовка волонтерів-ігровиків, підготовка предметного забезпечення та атрибутів для проведення позакласних ігрових занять, темпоритм проведення квесту, оптимальна рухова щільність квестового заняття.)

Ключові слова: рухові уміння та навички, молодші школярі, позакласні заняття, ігрова діяльність, квест-технології.

Вступ. У період реформування національної загальної середньої освіти, як наголошено в проекті концепції «Нової української школи», розробленої Міністерством освіти і науки України, на першому плані – завдання щодо перетворення нової української школи на важливий соціальний осередок, де різнобічно й цілісно розвивається та виховується особистість і набуває вмінь застосовувати ключові компетентності для розв’язання життєвих проблем. Серед таких умінь особливе місце посідають критичне мислення, логічне обґрунтування позиції, ініціативність, творчість, уміння вирішувати питання, оцінювати ризики й приймати рішення, конструктивно керувати емоціями, застосовувати емоційний інтелект, здатність до співпраці в команді. Розпочинається виконання таких складних завдань на першому (початковому) рівні загальної освіти, заради чого тут «навчання буде організовано через діяльність, ігровими методами як у класі, так і поза його межами».

У контексті процесу реформування початкової освіти перед сучасною педагогічною наукою постає низка завдань детального вивчення основних способів удосконалення фізкультурно-оздоровчої роботи з молодшими школярами. Щоб не упустити й розвинути всі закладені в кожній дитині молодшого шкільного віку потенційні можливості, потрібно створити в умовах загальноосвітньої школи таке фізкультурно-виховне середовище, яке б відповідало їхнім віковим інтересам та потребам, оскільки в період навчання у початковій школі яскраво окреслюються суперечності, зокрема:

- між наявністю в дітей молодшого шкільного віку достатньо вираженого прояву кінезофілії, природного прагнення до руху, потреби постійно рухатися, бігати, стрибати, гратись і необхідністю дотримуватися норм нової соціальної ролі «школяра», яка з часом виробляє звичку «сидячого» й «екранного» способу життя;
- між бажанням молодших школярів відчувати під час занять із фізичної культури сильні емоційні реакції, радісний настрій, задоволення від розваг і натомість пропонованою одноманітною фізичною діяльністю, яка породжує несприятливі психічні стани монотонії, апатії та фізичної втоми;
- між виробленими в молодших школярів руховими вміннями й навичками, як життєво-забезпечувальними способами пересувань і недостатністю досвіду й діапазону їх випробування та використання в життєво-ситуативних умовах для розв’язання нагальних проблем;

Ці та інші суперечності вказують на відставання практичної фізкультурно-оздоровчої роботи з молодшими школярами від вимог життя, а також на напрями. Учені висловлюють думку, що розв’язати окреслені проблеми можна за допомогою ефективного поєднання ігрової й позакласної діяльності дітей молодшого шкільного віку.

Мета дослідження – визначити та теоретично обґрунтувати педагогічні умови реалізації дидактичного потенціалу квестів щодо розвитку рухових умінь навичок молодших школярів.

Завдання дослідження:

1. Визначити зміст мотиваційно-когнітивних умов реалізації дидактичного потенціалу квестів.
2. Визначити зміст організаційно-методичних умов реалізації дидактичного потенціалу квестів.

Матеріал та методи дослідження. Для розв'язання зазначених завдань використано такі методи дослідження: аналіз психолого-педагогічної літератури, медико-біологічної та спеціальної літератури, порівняння, систематизація інформації (для аргументування вихідних положень дослідження, узагальнення наявних даних).

Результати та їх обговорення. Аналіз наукових джерел дає підставу констатувати значні потенціальні можливості квест-технологій у розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів, які полягають у забезпеченні систематичної добровільної участі дітей у вправлянні в різноваріантних рухових діях (Мальцева О., 2013, с. 18).

Досвід апробації процесів розробки та проведення великого квесту й квест-занять дав можливість обґрунтувати педагогічні умови, потрібні для успішної організації та реалізації можливостей цієї форми позакласної ігрової діяльності щодо розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів.

Спектр сучасного наукового розгляду сутнісних характеристик поняття «педагогічні умови» доволі широкий. Він уключає інтегровану характеристику педагогічного середовища; обставини, потрібні для перебігу педагогічного процесу; уявні його результати; фактори, способи, напрями педагогічного процесу; форми, методи, педагогічні прийоми; комплекс заходів (Тверезовська Н., 2009, с. 91). У нашому випадку педагогічні умови організації позакласної ігрової діяльності з молодшими школярами у формі квестів розуміють як свідому актуалізацію необхідних об'єктивних обставин і різноманітних педагогічних явищ, які здатні повною мірою підсилити позитивні сторони такого виду ігрової діяльності та детермінувати розвиток рухових умінь і навичок дітей молодшого шкільного віку. Власне педагогічний характер умов виявляється в тому, що вони цілеспрямовано й штучно створюються на основі досліджуваних закономірностей та визначених принципів.

За результатами експериментальної роботи маємо підстави виокремити цілий комплекс педагогічних умов, серед яких особливе місце, з огляду на наше дослідження, посідають – мотиваційно-когнітивні та організаційно-методичні. Розглянемо їх більш детально.

Приоритетний напрям роботи педагога в позакласній діяльності – підтримка мотивованості молодших школярів до постійних рухових занять у позанавчальний час. Педагогічні умови, що забезпечують цей основоположний напрям, виявляються різноманітними способами, формами, прийомами зацікавлення дітей молодшого шкільного віку (Цюсю А.В., 1994, с. 13).

Із початку діти повинні відчувати власний потяг до тривалої ігрової діяльності. Це відбувається через цікавість сетингу та сценарію квесту, ігрових ролей. Гра може мати будь-яке тематичне спрямування, як-от: «Космічна подорож планетами», «Мандрівка підводним царством», «Слідами втрачених цивілізацій», «Подорож у казковий світ», «Мандруємо Мультиландією», «Мандрівка природними чудесами України» й ін. Уже в назві передбачене уявне переміщення в просторі та часі, викликається інтерес дітей до порівняння свого способу життя й рухової діяльності зі способом життя та руховою діяльністю людей інших епох, країн, культур. При цьому головним у виборі теми й сетингу є їх перебування в межах сучасних пізнавальних інтересів та вікових можливостей молодших школярів. Зміст пропонованої ігрової діяльності повинен передбачати

спрямованість на ціннісні орієнтири, на які молодші школярі реагують із захопленням: національні ідеали та еталони фізичних кондицій і розвитку; позитивні зразки фізичної культури з боку дорослих, педагогів, авторитетних осіб, спортсменів, ровесників; приклади рухових дій, умінь, навичок, спритності в засобах масової інформації, кінофільмах, книгах, різноманітних історіях, переказах.

Прагнення до добровільної участі в пролонгованій ігровій діяльності кожного з гравців також підтримує наявність потреби досягнення певного результату (наприклад звання «умілий мандрівник»). Власне так учасниками гри повинен сприйматися результат. У жодному разі він не транслюється дітям у вигляді формалізованого формулювання дидактичної мети та завдань, які насправді передбачені педагогом у процесі проектування квесту й в основному зосереджені на розвитку рухових умінь і навичок. На перший план для молодших школярів виступає участь у серйозній, тривалій, відповідальній подорожі, успішному подоланні перешкод, які постануть на їхньому шляху. Зокрема, як засвідчив експеримент, чим більше сценарієм передбачено труднощів, тим більше цікавості до нього виявляють гравці, тим більше в них прагнень виконати поставлене завдання. У такій ситуації діти відчують себе значно дорослішими й відповідальнішими (Приступа Є.Н., 2012, с. 113).

Важливий засіб стимулювання когнітивних проявів, тобто поєднання мотивації та вольових зусиль молодших школярів до участі в позакласній ігровій діяльності, – це пізнавальні елементи, уключені в контекст гри (Аксьонова О., 2010, с. 31). Усі розповіді та інформація, які звучать у ході квесту, повинні допомагати дітям входити в ігрову атмосферу, відчувати перевтілення в ігрові ролі. Лише за таких обставин молодші школярі долають межу, яка відокремлює реальність від ігрового середовища. Фактично кожне квест-заняття має набір пізнавальних моментів, які можуть підсилюватися прийомами фасцинації («зачарування»). Це спеціально організований вербальний вплив, що ґрунтується на образності та яскравості викладу. На початку заняття педагог створює пізнавальну проблемну ситуацію щодо ключових ідей сюжету й сетингу квесту, яка зосереджує увагу молодших школярів, зацікавлює до сприйняття інформації, налаштовує гравців на відповідний емоційний стан. Усе це повинно підкріплюватися сюжетною канвою ритморуханки, у якій перед учасниками команд постають прообрази майбутніх ігрових ролей. До прийомів фасцинації потрібно віднести підготовку й оформлення змісту листів від анімаційних персонажів гри (у нашому випадку Мауглі та Умки), вони можуть ілюструватися фотографіями, репродукціями. Фасцинаційну роль також відіграють яскраві символи, позначки, картинки, котрі супроводжують гравців від локації до локації, що в різний спосіб з'являються перед молодшими школярами (прикріплені на стовбурах і гілках дерев та кущів, викладені на землі тощо); маршрутні листи, яким, відповідно до сюжету, можна надати старовинного чи втаємниченого вигляду; розмаїті атрибути й реквізити, як-от: хустинки, пов'язки, елементи одягу тощо. Вони не лише акцентують ігрову роль, а й створюють необхідну емоційну атмосферу. Це позбавляє дітей молодшого шкільного віку скутості, переживань, напруження, створює повною мірою ситуацію, у якій вони спроможні проявляти невимушеність, природність, упевненість рухів (Сокол І.М., 2014, с. 371).

Необхідний чинник мотивованості молодших школярів до добровільної участі у квестах – відсутність прямого дидактичного втручання та повчання як правильно виконувати ті чи інші рухові дії. Навпаки, діти перебувають у ситуації самостійного творчого пошуку, винахідливості використання в нових умовах набутих у повсякденному житті й під час уроків фізичного виховання рухових умінь і навичок. Вони виконують цілісні рухові дії та окремі рухи без чіткої регламентації затрати зусиль, а екстраполюють і «повторюють без повторення» відомі рухові дії, наслідують вправних однолітків та старшокласників, які перебувають поряд, прагнуть повторити вдалі спроби. Увесь цей процес рухового творення, винаходу приносить гравцям емоційне піднесення, задоволення. Молодші школярі щиро радіють власним успіхам та успіхам однокласників. Саме це і є для них одним зі стимулів відвідувати позакласні заняття, заряджатися позитивною енергією й насолоджуватись участю в руховій діяльності квестів.

Когнітивності та прагненню виконувати рухи з повною мобілізацією зусиль і віддачею надає позакласній ігровій діяльності у формі квестів наявність команд та змагальності між ними. Одночасно завдання педагога полягає в тому, щоб перетворити суперництво в здорову конкуренцію, без образ, заздрощів чи розпачу. Заради цього більшість сюжетів квестових занять не будуються на чіткому протистоянні й протиборстві команд та обов'язковому визначенні переможців. Увагу акцентують на досягненнях команд, їхній здатності виконувати завдання, умінь здійснювати способи пересувань і випробувань, проходженні локацій. Заняття, зазвичай, завершуються дружніми флеш-мобами, що віншують учасників квесту та обговоренням успішних і проблематичних рухових дій. Суть ідеї, яка пронизує конструктивну конкуренцію команд, полягає в тому, що «у змаганні немає переможених і переможців – це спільно пережитий фрагмент змодельованого життя й участь у ньому збагачує руховим досвідом кожного учасника!».

Оцінювання результатів рухової діяльності молодших школярів під час проведення позакласних квест-занять. Задля підтримання інтересу до пролонгованої ігрової діяльності жодних індивідуальних оцінок не виставляється й не оголошується. В окремих випадках, як того вимагає сценарій гри, команди змагаються за звання «кращої», «умілої», «вправної», без ведення постійного обліку балів, набраних як у груповому, так і в особовому заліку. Це дає можливість учасникам квест-занять зосереджуватися не на формально облікованих балах, а на тих рухових діях, які їм удалися під час виконання поставлених у ході гри рухових завдань. Молодші школярі, зазвичай, емоційно реагують на кожен позитивних підсумок учителя наприкінці занять, із гордістю згадують особливо ті варіанти життєво необхідних рухових умінь і навичок під час розв'язання рухових проблем, які вдалося виконати з деякими труднощами. Це виховує в них наполегливість, упевненість у своїх можливостях, переконання, що при докладенні оптимальних зусиль можна робити необхідні рухові дії. Власне такий підхід до оцінювання, яке переростає в самооцінювання, сприяє відчутним результатам у розвитку рухових умінь і навичок (Цюсь А.В., 1994, с. 9).

Ще одна важлива обставина забезпечення результативного використання позакласної ігрової діяльності у формі квестів – це створення особистісно орієнтованого ігрового середовища. Кожна дитина повинна добровільно включатися в ігрове дійство, їй надано право вільного вибору до участі в ньому. А

ставши учасником, гравець перетворюється на повноправного суб'єкта гри, наділеного безпосереднім джерелом активності, автора, творця, партнера, ініціатора виконання практичної діяльності, спілкування, поведінки, пізнання, перетворення дійсності. На основі інтеракцій дитина буде ігрові відносини з іншими гравцями та педагогом. Особливою в системі особистісно орієнтованого ігрового середовища є позиція самого педагога. У ході квесту й формування його відносин із дітьми в грі він, як і молодші школярі, повинен увійти в ігрове середовище та формувати суб'єкт-суб'єктні відносини, давати відчуття дітям, що переймається ситуацією в «ігровому полі», є вболівальником чи гравцем. Будь-яке відсторонення вчителя, як-от позиція зовнішнього керівника чи байдужого спостерігача, може руйнувати делікатну субстанцію ігрової діяльності, мотивованість дітей і позбавляти їхні дії основних ігрових ознак. Лише фасилітація як специфічний вид педагогічної діяльності, що забезпечує успішну групову комунікацію, спроможна наділити ігрову діяльність особливим життєздатним стрижнем.

Значну роль в успішній реалізації процесу розвитку рухових умінь і навичок відіграють організаційно-методичні умови як особливі педагогічні обставини, що забезпечують розвиток усіх потенційних можливостей ігрової діяльності (Пристапа Є.Н., 2012, с.173).

Зупинимось на основних напрямках створення потрібних для квестових позакласних занять педагогічних умов організаційного й методичного характеру.

Попереднє вивчення місцевості для проведення квестів. Успішне виконання провідних завдань квестових занять потребує ретельної підготовки щодо забезпечення широкопросторового ігрового поля. Перед початком серії квест-занять, а також напередодні кожного заняття, педагог повинен пильно обстежити місце, де відбудеться ігрове дійство. По-перше, потрібно детально вивчити рельєф місцевості на предмет можливості реалізації необхідних рухових дій. Ураховують наскільки комфортно буде молодшим школярам виконувати передбачені сценарієм життєво необхідні рухові вміння й навички. По-друге, оцінюють рівень безпечності пересування за маршрутом для дітей молодшого шкільного віку. По-третє, установлюють можливість паралельного й синхронного пересування обох команд одночасно. По-четверте, визначають власне ту територію, яка підходить для конкретного сетингу. По-п'яте, вимірюють однакові дистанції для обох команд на етапах маршруту. По-шосте, за можливості та необхідності, межі загального ігрового поля відмічають маркувальними стрічками. Найкращий спосіб фіксації педагогом результатів вивчення загальної території – це зображення основних природних та архітектурних об'єктів на схемі чи карті. До попереднього вивчення місцевості проведення позакласної ігрової діяльності варто залучати й волонтерів-ігровиків, щоб у процесі квесту вони могли вільно орієнтуватись у ландшафтних обставинах.

Підготовка волонтерів-ігровиків. Проведення такого масштабного ігрового дійства, як квест, і потребує наявності в учителя надійних помічників. Задля цього найкраще скористатися способом «рівний-рівному», тобто залучати до допомоги школярів старших класів. Активісти відбираються вчителем фізкультури або безпосередньо під час навчальних занять, або з допомогою представників учнівського самоврядування. Зазвичай, туди потрапляють старшокласники, котрі охоче займаються фізкультурою й спортом, мають певні спортивні досягнення,

або просто надають перевагу роботі з молодшими від себе школярами, прагнуть таким чином самоствердитися чи набути авторитету. Кількість волонтерів-ігровиків повинна відповідати чисельності команд-учасників та, окрім того, мають бути запасні, на випадок неспроможності основних ігровиків з'явитися на заняття. Напередодні початку проведення великого квесту вчитель детально інструктує волонтерів. Вони знайомляться з основним сетингом гри, власними ролями й завданнями, які їм доведеться виконувати, правилами безпеки. Безпосередньо перед кожним квест-заняттям педагог повідомляє, що відбуватиметься власне на ньому. Наш досвід свідчить, що ретельний і виважений підбір волонтерів забезпечує не лише успішність проведення квестових позакласних занять, а й позитивно впливає на зміцнення фізкультурних інтересів старшокласників.

Підготовка предметного забезпечення та атрибутів для проведення позакласних ігрових занять. Загалом квести вирізняються особливою ігровою символікою, необхідністю наявності різноманітних посібників і реманенту, які б відповідали кількості гравців. До предметно-ігрового середовища квестових занять входять ігрове обладнання, різна ігрова атрибутика, ігрові матеріали. Виконання значної кількості ігрових ролей зумовлює певні атрибути: пов'язки, символічні позначки, елементи головних уборів, бейджі тощо. Діти самі залюбки виготовляють їх під керівництвом учителя початкових класів на уроках праці та в позанавчальний час із допомогою волонтерів-ігровиків. Головне, щоб конструкції таких атрибутів були нескладними, щоб їх легко та швидко можна було виготовити з підручних матеріалів. Кожне заняття потребує підготовки маршрутних схем, листів від казкових персонажів, фотоматеріалів, позначок маршруту (із природних матеріалів і спеціально виготовлених). Виготовляє й підбирає їх педагог, а до копіювання для всіх команд-учасників, зазвичай, залучаються волонтери. Особливі естетичні вимоги ставлять до оформлення маршрутних схем, листів, фотоматеріалів, оскільки вони служать основою для фіксації виконання молодшими школярами поставлених рухових завдань і звіту під час підсумкового заняття. Значну увагу приділяють забезпеченню кожного заняття необхідними фізкультурними та спортивними посібниками й реманентом. Головні вимоги до такого обладнання – його поліфункціональність і безпечність. Під час відбору враховують трансформативну широту можливостей використання відповідно до прояву різноманітних рухових умінь і навичок, багатоваріантної модифікації рухів, замислу сюжету гри тощо. Сюди можна віднести засоби, призначені для почергового використання групою дітей: мотузки, дощечки, канати, мішені для влучання, кошики, великі полотнища (хустини), мішки тощо, а також індивідуальні посібники: м'ячі (різних розмірів), кільця, обручі, кеглі, палиці, серсо, стріли, луки, бумеранги, скакалки, ласо, повітряні кульки тощо. Реманент можна виготовляти й з підручних матеріалів. Ігрове обладнання частково наперед розміщується на етапах і локаціях, частково переноситься вчителем, волонтерами та молодшими школярами. Для цього використовують рюкзаки, наплічники, ранці. Увесь реманент після проведення квесту (крім природних маркувань) збирають і повертають у школу. Безумовно, найпродуктивнішим буде варіант забезпечення стаціонарним обладнанням місць, де проводять квест-заняття, зокрема батутами, дошками чи сітками для лазіння, «лабіринтами», «тарзанками», канатними доріжками, тросами для переправи, підвісними містками, стежинами тощо. Наявність такої інфраструктури дає

можливість урізноманітнити сюжети квестів і викликати інтерес молодших школярів до постійних рухових занять.

Темпоритм проведення квесту. У ході квестового заняття важливою обставиною є забезпечення рівномірного пересування обох команд за етапами маршруту, оскільки значна затримка однієї з команд викликає паузи на проміжних чи завершальному етапі (залежно від різновиду квесту). Саме тому вчитель намагається контролювати стан пересування команд і, за необхідності, прискорювати виконання поставлених рухових завдань. Переміщення відбувається в темпі перебіжок. Темп задають волонтери-ігровики, фактично демонструючи його зразки. До того ж бажання кожної із команд першою справитись з поставленими завданнями сприяє підтриманню оптимального темпу. Для відчуття не дуже віддаленої присутності команди конкурента учитель і волонтери користуються сигналами свистків, дудок, плесканням, перегукуванням, голосними скандуваннями тощо. У кінці заняття вчитель обов'язково вказує на успішне дотримання під час гри темпоритму, чим заохочує молодших школярів ставитись до цього уважно.

Оптимальна рухова щільність квестового заняття. Оскільки одним із завдань позакласної ігрової діяльності виступає завдання розвитку рухових умінь і навичок кожного її учасника, то потрібно активізувати рухову діяльність усіх гравців. Щоб інтенсифікувати дії кожного учасника, клас обов'язково поділяється, як мінімум, на дві команди. Це дає змогу слідкувати за руховою активністю кожного гравця. Завдання підбирають такі, щоб діти переважно одностайно виконували одні й ті ж самі рухові дії, наприклад, у цьому ракурсі модифікуються ігри-естафети. Саме тому всі школярі перебувають в однаковому руховому темпі та періоді перепочинку. Цим квест нагадує стихійні дитячі ігри, у яких усі гравці одночасно перебувають в активній позиції.

Організаційна роль учителя в позакласній ігровій діяльності передбачає, що вчитель виступає провідним керівником у ході підготовки та проведення квестових занять. Від того, наскільки вдається йому спроектувати, поєднати з інтересами молодших школярів і можливостями місцевості квести, залежить успішність виконання поставлених перед ними завдань. Квест-заняття передбачають не лише виконавську культуру помічників учителя (волонтерів) та учасників гри – молодших школярів, але й прояв рухової творчості з боку цього контингенту. Чим більше дітям здається, що вчитель делегує їм керівні функції, надає право вибору та відповідальність за нього, тим успішнішою буде позакласна ігрова діяльність.

Отже, у результаті експериментального дослідження визначено основні педагогічні умови, які спроможні забезпечити результативність розвитку рухових умінь і навичок у ході позакласної ігрової діяльності. Загалом вони мають пізнавально-когнітивний та організаційно-методичний характер.

Висновки. Для утримання постійного інтересу дітей молодшого шкільного віку до систематичної участі в позакласній ігровій діяльності, для оптимізації рухової щільності та вправлення в ході квестових занять потрібно дотримуватися сукупності мотиваційно-когнітивних й організаційно-методичних умов: застосування прийомів фасцинації (зачаровування) змістом, ігровими ролями, підбором оптимальних та естетичних рухів для виконання моторних завдань; створення креативного особистісно орієнтованого ігрового середовища, що

ґрунтується на ідеях командного партнерства; забезпечення змагальності та продуктивної конкуренції між командами; орієнтація кожного школяра на аналіз індивідуального рухового прогресу; організація попереднього вивчення місцевості для проведення квестів; послідовна підготовка волонтерів-ігровиків; залучення школярів і волонтерів до підготовки предметного забезпечення та атрибутів для проведення позакласних ігрових занять; дотримання потрібного темпоритму й оптимальної рухової щільності квестових занять. Загалом квестові ігрові заняття дають можливість реалізувати ключові компоненти, передбачені формулою та стратегічними ідеями реформи нової української школи. Зокрема, це суттєве доповнення нового освітнього середовища початкової школи позанавчальним осередком, виражена орієнтація на молодших школярів та їхні інтереси, педагогіка партнерства, зміна ролі вчителя з одноособового наставника на фасилітатора, коуча, модератора, організатора фізкультурно наповненого життя молодших школярів.

References:

1. Aks`onova O. Nova fizy`chna kul`tura abo shkola rozumnogo ruxu / O. Aks`onova. // Teoriya ta metody`ka fizy`chnogo vy`hovannya : nauk.-metod. zhurn. – 2010. – № 12 (74). – S. 29–34.
2. Mal`ceva O. Shkil`ny`j kvest: marshrutamy` zdorov'ya / O. Mal`ceva // Zdorov'ya ta fizy`chna kul`tura. – 2013. – # 20. – S. 18–20.
3. Pry`stupa Ye. N. Ukrayins`ki narodni igry` : monografiya / Yevgen Pry`stupa, Volody`my`r Levkiv, Oleg Slimakovs`ky`j. – L`viv : LDUFK, 2012. – 431 s.
4. Sokol I. M. Klasy`fikaciya kvestiv / I. M. Sokol. // Pedagogika formuvannya tvorchoyi osoby`stosti u vy`shhij i zagal`noosvitnij shkolax. – 2014. – Vy`p. 36 (89). – S. 369–374.
5. Tverezovs`ka N. Sutnist` ta zmist ponyattya «pedagogichni umovy`» / N. Tverezovs`ka, L. Filippova // Nova pedagogichna dumka : nauk.-metod. zhurn. – 2009. – №3. – S. 90–92.
6. Cz`os` A. V. Ukrayins`ki narodni igry` ta zabavy` / A. V. Cz`os`. – Lucz`k : Nadsty`r'ya, 1994. – 96 s.