

MODELOWANIE POZALEKCYJNEJ ZABAWY DLA DZIECI W WIEKU SZKOŁY PODSTAWOWEJ W FORMIE ZADAŃ

Sergey Grityuk

*Doktorant Wschodnioeuropejskiego Narodowego Uniwersytetu
im. Lesi Ukrainki (Łuck, Ukraina)
e-mail: grylikos@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0001-5935-2957>*

Sergey Kozibrotsky

*kandydat nauk o wychowaniu fizycznym i sporcie,
docent wychowania fizycznego i rekreacji,
e-mail: kozibrotskyi@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>*

Pavlo Chikida

*Doktorant Wschodnioeuropejskiego Narodowego Uniwersytetu
im. Lesi Ukrainki (Łuck, Ukraina)
e-mail: pavlochykida@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4691-927X>*

Streszczenie. Artykuł ten podkreśla teoretyczne aspekty modelowania zajęcia pozalekcyjne jako skuteczny sposób rozwijania umiejętności i umiejętności gimnazjalistów i uzasadnia praktycznego rozwoju silnika podczas testowania technologii poszukiwania w szkołach średnich. Przedstawiono sekwencję modelowania treści, która obejmuje następujące kroki: badanie zainteresowań motorycznych i poznawczych młodzieży szkolnej; rozwój fabuły, ustawienie, chronotop i role w zadaniach; budowa i planowanie hierarchii elementów wyprawy; treść poznawcza lekcji questów; dobór zadań motorycznych do rozwoju zdolności i zdolności motorycznych. Ustalono, że następujące zasady powinny być przestrzegane podczas przygotowywania zadań poznawczych: zainteresowanie treścią dla dzieci w wieku szkolnym; dostępność i przejrzystość informacji; rozpoznawalność, czyli brak eklektyzmu i prymitywizmu w prezentacji materiałów informacyjnych oraz w treści zadań. Generalnie podczas symulacji dużego questu i zajęć questowych przestrzegaliśmy zasad ciekawości dla młodszych uczniów, stymulując różnorodne czynności motoryczne, zdolności motoryczne, ich zdolność do wyrażania pozytywnych emocji oraz chęć poświęcenia aktywności fizycznej znacznej ilości zajęć pozalekcyjnych. Ustalono, że pozytywne zastosowanie technologii poszukiwań polega na tym, że z powodu zainteresowania, satysfakcji emocjonalnej wzrasta zainteresowanie złożonymi zadaniami motorycznymi; zmniejsza się niepokój młodszych uczniów o wyniki wykonania niezbędnych działań motorycznych; symulowane trudności powodują u dzieci podekscytowanie, chęć wykazania się wszystkimi umiejętnościami pokonywania przeszkód.

Słowa kluczowe: zdolności motoryczne, młodzież szkolna, zajęcia pozalekcyjne, zabawy, technologie poszukiwań.

MODELING OF EXTRACURRICULAR PLAY ACTIVITIES OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN IN THE FORM OF QUESTS

Serhiy Hrytsiuk

postgraduate student ,

Lesya Ukrainka Eastern European National University

(Lutsk, Ukraine)

e-mail: grylikos@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0001-5935-2957>

Serhiy Kozibrotskyi

Phd in Physical Education and Science,

Associate Professor of the Department of Theory of Physical Education and Sport,

Lesya Ukrainka Eastern European National University (Lutsk, Ukraine)

e-mail: kozibrotskyi@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>

Pavlo Chykyda

postgraduate student,

Lesya Ukrainka Eastern European National University

(Lutsk, Ukraine)

e-mail: pavlochykida@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4691-927X>

Abstract. The theoretical aspects of extracurricular play activities modeling as an effective mean of developing motor skills and abilities of primary school children and the practical developments during the testing of quest technologies in secondary schools have been highlighted in the research. The sequence of content modeling was presented. It provides the following steps: study of motor and cognitive interests of primary school children; plot development, setting, chronotope and quest roles; construction and planning of the hierarchy of the quest's components; cognitive content of the quest classes; selection of motor tasks for the development of motor skills and abilities. It has been found that the certain rules should be followed when preparing cognitive tasks, such as interest of the content for children of primary school age; availability and clarity of information; cognition as the lack of eclecticism and primitivism both in the presentation and in the text of tasks. In general, the rules of interests for primary school children, stimulation a variety of motor actions and motor skills, the ability of its performance, so as to positive emotions and the desire of devoting a significant of school time for motor activities have been followed in the simulation of a large quest and quest classes. It has been established that the positive application of quest technologies due to emotional satisfaction, interest in complex motor tasks increases, while, for the results of the necessary motor actions implementation, the anxiety of primary school children decreases. Simulated difficulties require children's excitement, the desire to demonstrate all their abilities to overcome obstacles.

Key words: motor skills, primary school children, extracurricular activities, play activities, quest technologies.

МОДЕЛЮВАННЯ ПОЗАКЛАСНОЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ У ФОРМІ КВЕСТІВ

Сергій Грицюк

*аспірант Східноєвропейського національного університету
імені Лесі Українки (м.Луцьк, Україна)
e-mail: grylikos@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0001-5935-2957>*

Сергій Козіброцький

*кандидат наук з фізичного виховання та спорту,
доцент кафедри теорії фізичного виховання та рекреації,
Східноєвропейського національний університет імені Лесі Українки
(м.Луцьк, Україна)
e-mail: kozibrotskyi@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>*

Павло Чикида

*аспірант Східноєвропейського національного університету
імені Лесі Українки (м.Луцьк, Україна)
e-mail: pavlochykida@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4691-927X>*

Анотація. У статті висвітлено теоретичні аспекти моделювання 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 послідовність моделювання змісту, яка передбачає такі кроки: вивчення рухових і пізнавальних інтересів молодших школярів; розробка сюжету, сетингу, хронотопу та ролей квесту; побудова й планування ієрархії складових частин квесту; пізнавальне наповнення квестового заняття; підбір рухових завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок. Встановлено, що готуючи пізнавальні завдання потрібно дотримувались таких правил: інтересу змісту для дітей молодшого шкільного віку; доступності й зрозумілості інформації; пізнавальності, тобто відсутності еkleктичності та примітивізму у викладі інформаційного матеріалу та в тексті завдань. Загалом у ході моделювання великого квесту й квестових занять ми дотримувалися правил цікавості для молодших школярів, стимулювання різноманітних рухових дій, рухових умінь і навичок, посиленості їх виконання задля отримання позитивних емоцій та бажання приділяти значну частку позанавчального часу руховій активності. Встановлено, що позитив застосування квест-технологій полягає в тому, що через зацікавленість, емоційне задоволення посилюється інтерес до складних рухових завдань; знижується тривожність молодших школярів за результати реалізації необхідних рухових дій; модельовані труднощі викликають у дітей азарт, бажання продемонструвати всі свої можливості щодо подолання перешкод.

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

Introduction. The new Ukrainian school, which is focused on active learning, search, creativity of primary school children, provided the time allotted for homework is reduced, is designed to teach productive leisure, fill it with activities for diverse development (*Aksonova O. 2010, 29*).

In the context of the process of reforming primary education, modern pedagogical science faces a number of tasks of detailed study of the main ways to improve physical culture and health work with younger students. In order not to miss and develop all the potential opportunities inherent in each child of primary school age, it is necessary to create in the conditions of secondary school such a physical education environment that would meet their age interests and needs (*Gritsyuk S., Kozibrotsky S. 2018, 25*).

Scientific research and experimental work with younger students show a significant potential for extracurricular play activities in the direction of educating the desire for systematic improvement of motor skills (*Maltseva O. 2013, 18*).

During games, children practice motor activities without much stress, emotionally respond to motor tasks, have fun (*Tsyos A. 1994, 17*). The task of the teacher is to give the game extracurricular activities the nature of voluntary regularity. In fact, younger students, who willingly attend these classes, become active participants in prolonged play activities, because only such "repetition without repetition" can ensure the development of motor experience and the need for an active motor lifestyle (*Prystupa E. 2012, 27*).

The purpose of the study is to theoretically substantiate the modeling of extracurricular play activities of primary school children in the form of quests

The task of the research is to determine the sequence of modeling the content of quests and to substantiate practical developments during the testing of quest technologies in the conditions of secondary schools.

Material and methods of research. The following research methods were used to solve these problems: analysis of psychological and pedagogical literature, medical, biological and special literature, comparison, systematization of information (to justify the initial provisions of the study, summarizing the available data).

Results and discussion. Since the end of the twentieth century, theoretical pedagogy and school practice have been increasingly borrowing ideas from the computer game environment. This, in particular, is reflected in the beginning of the development of quest technologies. It is a game that involves moving to a goal, finding a specific object, completing complex tasks and overcoming various obstacles that create various situations of adventure and difficulty for the participants. In fact, this form of play is most fully consistent with the content of the concept of "extracurricular play activities" and is able to adequately reflect its main objectives for the development of motor skills.

The scientific and pedagogical literature offers various approaches to the classification of quests according to various systemic and instrumentally significant features (*Sokol I. 2014, 370*).

1) by the form of conducting: computer games-quests, web-quests, media-quests, QR-quests, nature quests (on the street, in parks), combined;

2) the term of implementation of quests can be short-term (mini-quests), designed for classes; long-term (mega-quests), planned for the long term (semester or academic year);

3) in the form of group (team), individual;

4) on the subject content of monoquests (aimed at one field of knowledge, subject), integrated (interdisciplinary) quests;

5) according to the structure of plot development, there are linear, nonlinear, circular quests;

6) for the dominant activity of students research, information, creative, exploratory, training, competitive;

7) by genre (plot) detective, adventure, mystical, fantastic, conspiratorial.

Mostly the quest is characterized by the mandatory presence of:

- the plot, built on a clear scheme: riddle - reasoning - solution - movement - "dead end" - a new riddle;

- chronotope (space-time), which directly fills the plot with life, events. In the quest it is mainly travel, movement in space of a certain duration;

- setting as a description of the circumstances, locations of the game, which are closely related to the plot and chronotope;

- roles of quest participants (quaestors). The type of roles, the necessary actions and qualities are actually determined by the plot, chronotope. Since quests involve travel (and related events), their participants must first be active, resourceful, intelligent, agile. The modern conservator is interesting, endowed with logic, intuition, the ability to analyze.

The participants of the quest perceive this action as a game activity, because it is endowed with an important quality inherent in the game - two-dimensionality. That is, on the one hand, the player performs real actions related to the performance of specific tasks, and on the other - a number of aspects of these actions are conditional. And this gives an opportunity to distract from the real situation with its responsibility and many didactic circumstances. Emotionally immersed in the atmosphere of the game, younger students can perform various motor actions without stress and fatigue. In fact, it provides a developmental effect of the game. At the same time, the game awakens curiosity, willingness to take risks, creates trials and gives the joy of creativity. The game takes place in a situation of interaction, interpersonal interaction and communication, which also carry a significant positive (*Maltseva O. 2013, 19*).

In the practice of extracurricular play activities use a number of quests, endowed with significant potential for the development of motor skills and abilities (*Sokol I. 2014, 372*). These include:

1. Quests of a traveling, tourist direction. During their holding, the local relief is fully used to create various natural obstacles. According to the plot and chronotope, the area can acquire certain fantastic characteristics, convey the imaginary features of some distant continents, countries, and so on. During such trips, getting into various situations, performing motor tasks, children walk, run, jump, climb (trees, ropes, ladders, etc.).

2. Health-improving quests, health courses. These types of quests are also conducted in the wild as hiking. Fresh air, dosage of physical activity taking into account the length of the route, pace of walking, performance while moving cognitive environmental tasks, balanced mood contribute to the normalization of psycho-emotional activity of the child's body, increase physical endurance and activity.

3. Quests of paramilitary, reconnaissance nature are based on the interest of children of primary school age to events that are based on the plot of confrontation, the desire to win, to avoid danger. Situations that arise in the course of imitation of

reconnaissance actions, military strategy and tactics, create conditions for the manifestation of motor creativity, agility, the spirit of chivalry.

4. Adventure, extreme quests. This type of game includes games based on competition and unexpected tests. For example, a team search for treasure, during which you need to find a hidden object. Or games that mimic natural disasters, dangerous places, catastrophes, force majeure, etc., in which you need to show ingenuity, ingenuity, motor skills.

5. Quests-pursuit. One of the most popular games among junior high school students are pursuit quests. In the simplest form, they consist in the fact that one team, leaving earlier to achieve the goal, seeks not to be overtaken by the next, the second team, following the traces left by it (marks, arrows, marks). To accomplish the task, quaeostors must show ingenuity, ingenuity, motor speed, agility.

6. Quests-searches. One of the modern ways to conduct this type of game is geocaching with the use of GPS. The basic idea is that some players prepare a cache, use GPS to determine its geographical coordinates and report them on the Internet. Other players use these coordinates and their GPS receivers to find the cache. Therefore, the creation and search for hiding places become an active cognitive and motor process. Players can move on foot, on bicycles, on rollers. Hideouts with original and difficult (for example, multi-step) search tasks, interesting cognitive riddles are encouraged.

Thus, to experimentally test the possibilities of extracurricular play activities in the development of motor skills and abilities of junior high school students, we used the ideas of quest approaches to the organization of extracurricular activities.

The focus on quests, rather than on moving games in their classic form, is due to a number of characteristics that largely distinguish between both types of gaming activities. Based on the analysis of quests and moving games, the common and different qualities inherent in both phenomena have been identified.

The analysis showed that both phenomena have many positive qualities for the physical education of primary school children. In particular, for our study of particular value is the ability to create a variety of situations for the use of motor skills, the manifestation of relevance. In the game activity of both types there is a large space for the choice of various ways to overcome the difficulties and obstacles that arise on the way to achieving goals, solving motor problems, conditional modeling of life situations.

At the same time, the quests are endowed with greater opportunities for the implementation of didactic tasks for the development of motor skills.

First, it concerns the presence of a much more complex than in the motor game, the plot, which has a certain sequence, tension against the background of intellectual tasks, culmination, game shell in the form of a description of circumstances, time, space and role with a certain entourage. Such a plotted game action evokes a fuller sharpness of feelings and aspirations. It reminds children of computer games with "wanderers", confrontation.

Secondly, the division into teams puts children in a situation of rivalry, the desire to fully discover their motor abilities. On the other hand, team interaction is able to instill in younger students the traits of camaraderie, mutual assistance, shared leadership.

Third, quests create much more space for creative use of motor skills. Pupils also find themselves in such circumstances when they have to invent motor tests for rivals themselves. Rules are created during the game as a necessity to ensure the safety of participants.

Fourth, the quest, according to its structure, involves long-term activities to achieve goals. It is perceived holistically as a step-by-step, systematized and logically conditioned advancement to the performance of the set game tasks.

Fifth, the simultaneous unanimous movement of all players along the route causes a significant motor density of the quest session. They almost always perform the same tasks at the same time, without pauses in observation, as provided by relay games.

Sixth, a significant spatial range, activates players to move, move quickly. The questors, knowing that another team is moving nearby, are able to hastily cover considerable distances.

All the described features require their consideration in the development and conduct of quests. Modeling of extracurricular play activities in the form of quests and the implementation of their tasks is quite a multifaceted process, which involves three main areas of work.

We specify the first two areas related to the design of the inner essence and external manifestation of quest sessions.

The content modeling sequence involves the following steps:

- study of motor and cognitive interests of junior schoolchildren;
- development of the plot, setting, chronotope and roles of the quest;
- construction and planning of the hierarchy of components of the quest;
- cognitive content of the quest lesson;
- selection of motor tasks for the development of motor skills and abilities.

Since the organization of extracurricular activities is based on the principle of voluntary participation of students, it must first take into account their interests. Analysis of motor preferences showed their differentiated manifestation. There is little interest in such vital motor activities as jumping, walking, climbing. This is due to the fact that children of primary school age mostly like such motor actions, which are endowed with expressiveness, competitiveness, emotionality, comfort, originality, creativity. To give such characteristics to unpopular motor actions is able to play activities, which play, as noted, the most important role in motor preferences. That is why the quest classes provide tasks for the use of a wide range of motor actions, vital motor skills and abilities.

The results of the questionnaire clearly reflect the desire of primary school students to successfully form a new social status for them "schoolboy", responsibility for success in educational activities. They feel the urge to perform intellectual tasks, enjoy logic board games, grow up, and spend more and more time reading books and electronic texts.

In the course of research of cognitive interests, which are able to serve as a semantic basis for quests, a high level of interest of junior schoolchildren in the history and nature of Ukraine was revealed. The students' own interest in natural phenomena and historical events is the basis for the construction of quest plots. The actual study and analysis of cognitive and motor interests of junior high school students led to the development of the plot, setting, chronotope and roles of the quest.

To prolong the quest for the whole school year, a game shell (setting) was invented, which provided for a long action in the form of travel. Children should perceive it as a big quest (mega-quest) - an interactive, virtual competitive journey through the planet Earth called "Great World Travel" ("Mega world travel" ("MWT")). The big quest consisted of seven stages-rounds, each of which meant a trip to a separate

continent and lasted a month. The key part of the mega-quest and tours were thematic quest classes, each of which had its own plot and chronotope. Mostly classes were developed in such areas as nature, history, culture, folklore, traditions, sports, physical education. When creating the plot and chronotope took into account the age characteristics of younger students, the availability and clarity of information. The main role played by the players (and which they mastered the plot) - are skilled travelers in the modern and past world, as well as the role of active participants in adventures in the circumstances and situations that were offered in the created game environment. The chronotope of the journey created the need for constant movement and performance of motor tasks.

The general idea in the form of finally formed semantic ideas - a plot, a setting, a chronotope and roles further acquired more objective embodiment. Based on it, a thematic calendar plan of the big quest as an extracurricular game activity on the theme of the "Great World Journey" was designed. This plan provides for the dates of quest tours, taking into account seasonal changes and conditions; topics and content of each quest lesson; form, a kind of quest, the basis of the lesson.

After such design work, the direct development of summaries of quest classes began, samples of which are given in the second section of the guidelines. The most important moments in the preparation of such abstracts are the creation of a set of intellectual and motor tasks that are directly related to the topics and types of quests.

Cognitive tasks involved a number of tasks. They provided a long script-plot chain of the game, which ran through the whole big quest in general and quest classes in particular; created in children a sense of setting and chronotope; allowed to reproduce and remember the received information; mentally strained the younger students, thus creating barriers (obstacles, difficulties) that underlie any quest; at the same time provided pauses for rest after intense physical activity.

When preparing cognitive tasks, we followed the following rules:

- Interest of content for children of primary school age;
- availability and clarity of information;
- Cognitive, ie the lack of eclecticism and primitivism in the presentation of information material and in the text of tasks.

Since the latter approach required a certain intellectual effort in younger students and time, the quest lesson introduced an element of a standardized mechanism for presenting and performing cognitive tasks. For this purpose, throughout the great quest, the children were accompanied by the cartoon character Umka, who asked them reasonable questions by correspondence. All tasks ended with a number of cells (like a crossword puzzle) that actually told the children the number of letters that made up the word, and in some cases suggested a hint (photo). If the guess was difficult for students, they were given the right to name the letters in turn.

Motor tasks have a special place in the preparation of quests. After all, they accumulate all the main didactic opportunities for the implementation of the tasks set for extracurricular activities for the development of motor skills and abilities of primary school children. They are able to:

- to develop spatial and temporal orientation during motor actions (muscle sensations, proprioceptics, various analyzers), to train the eye gauge, musculoskeletal assessment of size and distance;
- to form the ability to quickly, impromptu to perform a new (based on existing or

modified motor skills) appropriate action in response to unexpected circumstances (extrapolation and motor variability);

- to develop ingenuity (manifestation of stability and stability in non-standard situations, as well as finding a way to achieve the best results), creativity, ingenuity, initiative in performing motor tasks;

- to develop accuracy and rationality in the performance of motor tasks, "sense of rhythm" for cyclic locomotion;

- to develop the speed of motor reactions and decision-making, anticipation in appropriate motor situations.

- to increase the functionality of various body systems, endurance in the implementation of motor activity;

- to expand and enrich the motor experience, to teach to intellectually comprehend and design the necessary motor actions, skills and to assess the level of their performance;

- to consolidate the motor knowledge, skills and abilities acquired during physical education lessons; to create an environment favorable for motor activity of junior schoolchildren;

- to teach group (team) interaction and coordination of motor actions of game participants, mutual assistance in performing motor tasks, to distribute leadership;

- to help younger students to overcome their inner psychological experiences and barriers, complexes, tensions.

When selecting motor tasks, we focused on the following approaches:

1. Constantly use the basic vital motor skills at each quest lesson.

2. Modify the basic motor skills and abilities acquired in physical education lessons.

3. Involve all team members at the same time or the maximum number of them.

4. Create unusual and vital motor situations in tune with the plot of the quest.

5. Simple tasks to complete so that children can understand from the first time what is required of them.

6. Provide some "freedom" in the performance of movements and motor actions.

In general, motor tasks with minimal repetition and inversion should create for younger students such circumstances in which the maximum relevance to the application of established motor skills and abilities.

Similar to the cognitive tasks of the game, the motor tasks were given letters from Mowgli, another character in the cartoon, who is known for his dexterity, courage and justice. They were offered in two varieties:

- methods of movement, which contained requirements for the implementation of locomotor acts (running, walking, jumping, climbing). Preferably, methods of moving from one location to another were indicated;

- test methods, which provided for a certain confrontation between the representatives of the teams in the performance of motor actions (throwing, climbing, maintaining balance, etc.).

To a large extent, the simulation of a quest lesson depends on the type of quest that underlies the lesson. In fact, it is the core that fully reflects the entire drama of the plot, which is strung cognitive and motor tasks and maintains interest in extracurricular activities.

For quest classes, we developed the following types of quests, which were named

according to the method of movement and the nature of motor and game activities:

1. Linear and spiral, multi-stage quests. Linear quests are based on direct movement of teams (separately) from one location to another according to certain marks on the ground, trees. At the same time, the teams perform similar cognitive and motor tasks and strive to reach the finish line as soon as possible. Spiral quests are similar in construction to linear ones, only they have not a direct but a circular movement. That's why teams sometimes cross paths. Linear and spiral quests usually end with certain joint actions of the participants of both teams.

2. Competitive, duel (duel), test quests. At the heart of these quests are competitions in performing test methods that await teams in specific locations. The team that wins the match gets the right to perform a cognitive task, the guess of which serves as a bonus in the final match. The quest ends with the celebration of the winners.

3. Search, wandering, catching up quests with elements of trials, competitions, fights. The peculiarity of the quests of this group is that children are given the right to create motor tasks, situations, etc. in accordance with the stated theme. And such improvisation often creates unpredictable circumstances, reminiscent of spontaneous children's play. Search, catch-up quests involve a situation in which one team escapes and the other catches up with it. Runaways need to find a way for those who catch up, to invent trials for them. Usually, a quest of this kind ends with a confrontation between both teams.

Conclusions. Thus, the analysis of literature sources showed a significant scientific interest in play as a means, method, method of implementing the tasks of physical education of primary school children in extracurricular activities and a significant assessment of its role in the development of motor skills. Motor activity of game character and the positive emotions caused by it strengthen physiological processes in an organism and improve work of all its bodies and systems. Also effectively affect the development of mental processes, mobilize the will, perseverance in performing various motor tasks. The value of games lies in the fact that the acquired qualities, skills, abilities are repeated and improved in new, rapidly changing conditions. The application of quest technologies in the development of motor skills has significant prospects. Their positive is that due to interest, emotional satisfaction, increased interest in complex motor tasks; the anxiety of junior schoolchildren for the results of the implementation of the necessary motor actions is reduced; simulated difficulties cause children to have excitement, the desire to demonstrate all their abilities to overcome obstacles.

The sequence of content modeling involves the following steps: the study of motor and cognitive interests of junior high school students; plot development, setting, chronotope and quest roles; construction and planning of the hierarchy of components of the quest; cognitive content of the quest lesson; selection of motor tasks for the development of motor skills and abilities.

When preparing cognitive tasks, the following rules must be followed: the interest of the content for children of primary school age; availability and clarity of information; recognizability, ie the lack of eclecticism and primitivism in the presentation of information material and in the text of tasks.

In general, during the simulation of a large quest and quest classes, we followed the rules of curiosity for younger students, stimulating a variety of motor actions, motor skills, their ability to perform positive emotions and the desire to devote a significant

amount of extracurricular activities to physical activity.

References:

1. Aksonova O. (2010). Nova fizychna kul'tura abo shkola rozumnoho rukhu. Teoriya ta metodyka fizychnoho vykhovannya: nauk.-metod. zhurn. № 12(74).: 29–34.
2. Hrytsyuk S., Kozibrots'kyi S (2018). Pedagogichni umovy realizatsiyi dydaktychnoho potentsialu kvestiv shchodo rozvytku rukhovyykh umin' navychok molodshykh shkolyariv. Kelm : knowledge, education, law, management. Lublin: Fundacja Instytut Spraw Administracji Publicznej. №3(23).: 25–34.
3. Maltseva O. (2013). Shkil'nyy kvest: marshrutamy zdorov"ya. Zdorov"ya ta fizychna kul'tura. № 20.: 18–20.
4. Prystupa YE., Levkiv V., Slimakovs'kyi O. (2012). Ukrayins'ki narodni ihry : monohrafiya. Lviv: LDUFK.
5. Sokol I. M. (2014). Klasyfikatsiya kvestiv. Pedagogika formuvannya tvorchoyi osobystosti u vyshchii i zahal'noosvitniy shkolakh. Vyp. 36(89).: 369–374.
6. Tsyos A. V. (1994). Ukrayins'ki narodni ihry ta zabavy. Luts'k: Nadstyrya.

МОДЕЛЮВАННЯ ПОЗАКЛАСНОЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ У ФОРМІ КВЕСТІВ

Вступ. Нова українська школа, яка орієнтована на активне навчання, пошук, творчість дітей молодшого шкільного віку, за умови скорочення часу відведеного на виконання домашніх завдань, покликана навчити продуктивно проводити дозвілля, наповнювати його заняттями для різнобічного розвитку (*Аксьонова О. 2010, 29*).

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 (*Грицюк С., Козіброцький С. 2018, 25*).

Наукові дослідження й проведена експериментальна робота з молодшими школярами показують значний потенціал позакласної ігрової діяльності в напрямі виховання прагнень до систематичного вдосконалення рухових умінь і навичок (*Мальцева О. 2013, 18*).

Під час ігор діти вправляються в руховій діяльності без особливого напруження, емоційно реагують на виконання рухових завдань, отримують задоволення (*Цьось А. 1994, 17*). Завдання педагога полягає в тому, щоб надати ігровим позакласним заняттям характеру добровільної систематичності. Власне, щоб молодші школярі, самі охоче відвідували ці заняття, стали активними учасниками пролонгованої ігрової діяльності, оскільки лише таке «повторення без повторення» здатне забезпечити розвиток рухового досвіду та потреби до активного рухового способу життя (*Приступа Є. 2012, 27*).

Мега дослідження – теоретично обґрунтувати моделювання позакласної ігрової діяльності дітей молодшого шкільного віку у формі квестів

Завдання дослідження – визначити послідовність моделювання змісту квестів та обґрунтувати практичні напрацювання під час апробування квест-технологій в умовах загальноосвітніх шкіл.

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. Починаючи з кінця ХХ ст., теоретична педагогіка та шкільна практика все активніше запозичують ідеї з комп'ютерно-ігрового середовища. Це, зокрема, відображено в започаткуванні розробок квест-технологій. Це гра, що передбачає рух до мети, пошук певного об'єкта, виконання складних завдань і подолання різних перешкод, які створюють для учасників різноманітні ситуації пригод і труднощів. Власне така форма гри якнайповніше відповідає змісту поняття «позакласна ігрова діяльність» і спроможна адекватно відображати її основні завдання щодо розвитку рухових умінь і навичок.

У науково-педагогічній літературі пропонують усілякі підходи до класифікації квестів за різними системними й інструментально-значимими ознаками (Сокол І. 2014, 370).

1) за формою проведення: комп'ютерні ігри-квести, веб-квести, медіа-квести, QR-квести, квести на природі (на вулиці, у парках), комбіновані;

2) за терміном реалізації квести можуть бути короткостроковими (міні-квести), розрахованими на заняття; довгостроковими (мега-квести), запланованими на тривалий термін (семестр або навчальний рік);

3) за формою роботи групові (командні), індивідуальні;

4) за предметним змістом моноквести (спрямовані на одну галузь знань, навчальний предмет), інтегровані (міжпредметні) квести;

5) за структурою розвитку сюжетів розрізняють лінійні, нелінійні, кільцеві квести;

б) за домінуючою діяльністю учнів дослідні, інформаційні, творчі, пошукові, тренувальні, змагальні;

7) за жанром (сюжетом) детективні, пригодницькі, містичні, фантастичні, конспірологічні.

Переважно для квесту характерна обов'язкова наявність:

– сюжету, побудованого за чіткою схемою: загадка – міркування – розгадка – рух – «тупик» – нова загадка;

– хронотопу (часопростору), що безпосередньо наповнює сюжет життям, подіями. У квесті це переважно подорожі, переміщення в просторі певної тривалості;

– сетингу як опису обставин, локацій гри, які тісно пов'язані з сюжетом і хронотопом;

– ролей учасників квесту (квесторів). Тип ролей, необхідні дії та якості фактично зумовлені сюжетом, хронотопом. Оскільки квести передбачають подорожі (і споріднені з ними події), то їхні учасники насамперед повинні бути активними, винахідливими, розумними, спритними. Сучасний квестор цікавий, наділений логікою, інтуїцією, здатністю до аналізу.

Учасники квесту сприймають це дійство як ігрову діяльність, оскільки воно наділене важливою якістю, властивою грі, – двоплановістю. Тобто, з одного боку, гравець виконує реальні дії, пов'язані з виконанням конкретних завдань, а з

іншого – низка аспектів цих дій має умовний характер. І це дає можливість відволіктися від реальної ситуації з її відповідальністю й багатьма дидактичними обставинами. Емоційно занурюючись в атмосферу гри, молодші школярі можуть виконувати різні рухові дії без напруги та втоми. Власне це забезпечує розвивальний ефект гри. Одночасно гра пробуджує цікавість, готовність до ризику, створює випробування й дарує радість творчості. Гра відбувається в ситуації інтеракції, міжособистісної взаємодії і комунікації, які також несуть у собі значний позитив (*Мальцева О. 2013, 19*).

У практиці позакласної ігрової діяльності використовують низку квестів, наділених значним потенціалом для розвитку рухових умінь і навичок (*Сокол І. 2014, 372*). Це зокрема:

1. Квести мандрівного, туристичного напрямку. Під час їх проведення, для створення різноманітних природних перешкод повною мірою використовують місцевий рельєф. За сюжетом і хронотопом місцевість може набувати певних фантастичних характеристик, передавати уявні особливості якихось далеких материків, країн і т. ін. Під час таких подорожей, потрапляючи в різноманітні ситуації, виконуючи поставлені рухові завдання, діти ходять, бігають, стрибають, лазять (по деревах, мотузках, драбинах тощо).

2. Квести оздоровчого характеру, теренкури. Ці різновиди квестів також проводять у природних умовах як піші прогулянки. Свіже повітря, дозування фізичного навантаження з урахуванням протяжності маршруту, темп ходьби, виконання під час пересування пізнавальних екологічних завдань, урівноважений настрій сприяють нормалізації психоемоційної діяльності дитячого організму, підвищенню фізичної витривалості й активності.

3. Квести воєнізованого, розвідувального характеру ґрунтуються на інтересі дітей молодшого шкільного віку до подій, які мають у своїй основі сюжет протистояння, прагнення до перемоги, уникнення небезпеки. Ситуації, що виникають у ході імітації розвідувальних дій, військової стратегії й тактики, створюють умови для прояву рухової творчості, спритності, духу лицарства.

4. Квести пригодницького, екстремального характеру. До цього різновиду належать ігри, побудовані на засадах змагальності та несподіваних випробувань. Наприклад, пошук командами скарбів, під час якого потрібно знайти прихований об'єкт. Або ігри, що імітують природні катаклізми, небезпечні місця, катастрофи, форс-мажорні обставини й т. ін., у яких потрібно проявити винахідливість, кмітливість, рухову спритність.

5. Квести-переслідування. Одними з найпопулярніших ігор серед молодших школярів є квести на переслідування. У найпростішій формі вони полягають у тому, що одна команда, вийшовши раніше для досягнення поставленої мети, прагне, щоб її не наздогнала наступна, друга команда, за залишеними нею слідами-мітками (стрілками, відмітками). Щоб виконати поставлені завдання, квестори повинні виявляти кмітливість, винахідливість, рухову швидкість, спритність.

6. Квести-пошуки. Одним із сучасних способів проведення цього виду ігор є геокешинг із застосуванням GPS. Основна ідея полягає в тому, що одні гравці готують схованку, із допомогою GPS визначають її географічні координати й повідомляють про них в Інтернеті. Інші гравці використовують ці координати та свої GPS-приймачі для пошуку схованки. Тому створення й пошук схованок перетворюються в активний пізнавальний і руховий процес. Гравці можуть

пересуватися пішки, на велосипедах, на роликах. Заохочуються схованки з оригінальними та важкими (наприклад, багатокроковими) пошуковими завданнями, цікавими пізнавальними загадками.

Таким чином для експериментальної перевірки можливостей позакласної ігрової діяльності в розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів нами використано ідеї квест-підходів до організації позаурочних занять.

Зосередження на квестах, а не на рухливих іграх у їх класичному прояві, обумовлено низкою характерних особливостей, які значною мірою відрізняють обидва різновиди ігрової діяльності. На основі аналізу квестів і рухливих ігор визначено спільні й відмінні якості, притаманні обом явищам.

Аналіз засвідчив, що обидва феномени мають багато позитивних для фізичного виховання молодших школярів споріднених якостей. Зокрема, для нашого дослідження особливу цінність має здатність створювати різноманітні ситуації для використання рухових умінь і навичок, прояву релевантності. В ігровій діяльності обох видів присутній великий простір для вибору різноманітних способів подолання труднощів та перепон, що виникають на шляху до виконання поставлених цілей, розв'язання рухових проблем, умовне моделювання життєвих ситуацій.

Водночас квести наділені більшими можливостями для реалізації дидактичних завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок.

По-перше, це стосується наявності значно складнішого, ніж у руховій грі, сюжету, який має певну послідовність, напруженість на фоні виконання інтелектуальних завдань, кульмінацію, ігрову оболонку у вигляді опису обставин, обумовлений час, простір і ролі з певним антуражем. Таке сюжетнооформлене ігрове дійство викликає більш повну гостроту відчуттів та прагнень. Воно нагадує дітям комп'ютерні ігри з «блукалками», протиборством.

По-друге, поділ на команди ставить дітей у ситуацію суперництва, прагнення повною мірою виявити свої рухові можливості. З іншого боку, командна інтеракція спроможна виховувати в молодших школярів риси товариськості, взаємодопомоги, розділеного лідерства.

По-третє, квести створюють значно більший простір для творчого використання рухових умінь і навичок. Школярі потрапляють і в такі обставини, коли повинні самі вгадувати рухові випробування для суперників. Правила створюються в ході ігрових дій як необхідність забезпечення безпеки учасників.

По-четверте, квест, відповідно своєї структури, передбачає тривалу діяльність щодо реалізації цілей. Він сприймається цілісно, як поетапне, систематизоване й логічно обумовлене просування до виконання поставлених ігрових завдань.

По-п'яте, одночасне однотайне переміщення всіх гравців за маршрутом зумовлює значну рухову щільність квестового заняття. Майже завжди вони виконують однакові завдання в один і той самий час, без пауз спостереження, як це передбачено естафетними іграми.

По-шосте, значний просторовий діапазон, активізує гравців до руху, швидкого переміщення. Квестори, знаючи, що поряд рухається інша команда, здатні спішно долати значні віддалі.

Усі описані особливості вимагають їх урахування в розробці й проведенні квестів. Моделювання позакласної ігрової діяльності у формі квестів та реалізація

їхніх завдань доволі багатогранний процес, що передбачає три основні напрями роботи.

Конкретизуємо два перші напрями, що стосуються проектування внутрішньої сутності та зовнішнього прояву квестових занять.

Послідовність моделювання змісту передбачає такі кроки:

- вивчення рухових і пізнавальних інтересів молодших школярів;
- розробка сюжету, сетингу, хронотопу та ролей квесту;
- побудова й планування ієрархії складових частин квесту;
- пізнавальне наповнення квестового заняття;
- підбір рухових завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок.

Оскільки організація позакласної роботи ґрунтується на принципі добровільної участі в ній школярів, то вона насамперед повинна враховувати їхні інтереси. Аналіз рухових уподобань засвідчив їх диференційований прояв. Незначний інтерес виявляється до таких життєво необхідних рухових дій, як стрибки, ходьба, лазіння. Це пояснюється тим, що дітям молодшого шкільного віку переважно подобаються такі рухові дії, які наділені експресивністю, змагальністю, емотивністю, комфортністю, оригінальністю, креативністю. Надати такі характеристики непопулярним руховим діям спроможна ігрова діяльність, яка відіграє, як зазначалося, найвагомішу роль у рухових уподобаннях. Саме тому у квестових заняттях передбачено завдання для використання широкого діапазону рухових дій, життєвонеобхідних рухових умінь і навичок.

У результатах анкетування чітко відображено прагнення учнів початкових класів до успішного становлення нового для них соціального статусу «школяра», відповідальності за успіхи в навчальній діяльності. Вони відчують потяг до виконання інтелектуальних завдань, захоплюються логічними настільними іграми, дорослішаючи, усе більше часу приділяють читанню книг й електронних текстів.

У ході дослідження пізнавальних інтересів, які здатні слугувати змістовою основою для квестів, виявлено високий рівень зацікавленості молодших школярів історією й природою України. Власне зацікавлення школярів явищами природи та подіями історії покладено нами в основу побудови сюжетів квестів. Власне вивчення та аналіз пізнавальних і рухових інтересів молодших школярів зумовили розробку сюжету, сетингу, хронотопу та ролей квесту.

Щоб пролонгувати квест на увесь навчальний рік, придумано таку ігрову оболонку (сетинг), яка передбачала тривале дійство у формі подорожі. Діти її повинні сприймати як великий квест (мега-квест) – інтерактивну, віртуальну змагальну мандрівку планетою Земля під назвою «Велика світова подорож» («Mega world travel» (MWT)). Великий квест складався із семи етапів-турів, кожен із яких означав подорож окремим континентом і тривав місяць. Ключовою ланкою здійснення мега-квесту і турів стали тематичні квест-заняття, кожне з яких мало свій сюжет та хронотоп. Переважно заняття розробляли за такими змістовими напрями як природа, історія, культура, фольклор, традиції, спорт, фізкультура. При створенні сюжету й хронотопу враховували вікові особливості молодших школярів, доступність і зрозумілість інформації. Головна роль, у якій виступали гравці (і яку вони за сюжетом опановували), – це вправні мандрівники в сучасному та минулому світі, а також ролі активних учасників пригод у тих обставинах і ситуаціях, які пропонувалися в умовах створеного ігрового середовища. Хронотоп подорожі створював потребу постійного руху й виконання рухових завдань.

Загальний задум у вигляді остаточно сформованих змістових ідей – сюжету, сетингу, хронотопу та ролей далі набував більш предметного втілення. На його основі проектувався тематичний календарний план проведення великого квесту як позакласної ігрової діяльності на тему «Велика світова подорож». У цьому плані передбачено терміни проведення квест-турів з урахуванням сезонних змін й умов; тематику та змістове спрямування кожного квестового заняття; форму, різновид квесту, покладеного в основу заняття.

Після такої проектувальної роботи розпочиналася безпосередня розробка конспектів квестових занять, зразки яких наведено в другому розділі методичних рекомендацій. Найважливіші моменти підготовки таких конспектів – створення комплексу інтелектуальних і рухових завдань, які напряму пов'язані з тематикою й різновидами квестових занять.

Пізнавальні завдання передбачали виконання низки завдань. Вони забезпечували тривалий сценарно-фабульний ланцюг гри, що пролягав через увесь великий квест загалом і квестові заняття зокрема; створювали в дітей відчуття сетингу та хронотопу; давали змогу відтворювати й запам'ятовувати отриману інформацію; розумово напружували молодших школярів, створюючи тим самим бар'єри (перешкоди, труднощі), які лежать в основі будь-якого квесту; одночасно забезпечували паузи для перепочинку після інтенсивної рухової діяльності.

Готуючи пізнавальні завдання ми дотримувались таких правил:

- інтересу змісту для дітей молодшого шкільного віку;
- доступності й зрозумілості інформації;
- пізнавальності, тобто відсутності еkleктичності та примітивізму у викладі інформаційного матеріалу та в тексті завдань.

Оскільки останній підхід вимагав певного інтелектуального напруження в молодших школярів і витрат часу, у квестові заняття внесено елемент стандартизованого механізму представлення та виконання пізнавальних завдань. Задля цього протягом усього великого квесту дітей супроводжував персонаж мультфільму Умка, котрий способом листування ставив їм розумні запитання. Усі завдання закінчувалися певною кількістю клітинок (на зразок кросворду), які фактично підказували дітям число букв, із яких складалося слово, у деяких випадках пропонувалася підказка (фотографія). Якщо відгадка була складною для школярів, то їм надавалося право називати почергово літери.

Рухові завдання посідають особливе місце в підготовці квестових занять. Адже в них акумулюються всі основні дидактичні можливості для реалізації поставлених перед позакласною ігровою діяльністю завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів. Саме вони здатні:

- розвивати просторово-часове орієнтування під час виконання рухових дій (м'язових відчуттів, пропріорецептики, різних аналізаторів), тренувати окомір, м'язово-суглобну оцінку розмірів і віддалі;
- формувати здатність швидко, експромтом виконати нову (на базі наявних чи модифікованих рухових навичок) відповідну дію у відповідь на неочікувано виниклі обставини (екстраполяція й рухова варіативність);
- розвивати винахідливість (прояв стійкості та стабільності у нестандартних ситуаціях, а також пошук способу домогтися найкращих результатів), творчість, винахідливість, ініціативність у виконанні рухових завдань;

- розвивати точність і раціональність у виконанні рухових завдань, «почуття ритму» для циклічних локомоцій;
- розвивати швидкість рухових реакцій і прийняття рішень, антиципацію у відповідних рухових ситуаціях.
- підвищувати функціональні можливості різних систем організму, витривалість у здійсненні рухової діяльності;
- розширювати й збагачувати руховий досвід, навчати інтелектуально осмислювати та проектувати необхідні рухові дії, навички й оцінювати рівень їх виконання;
- закріплювати набуті під час уроків фізкультури рухові знання, уміння та навички; створювати середовище, сприятливе для рухової активності молодших школярів;
- навчати групової (командної) взаємодії та узгодження рухових дій учасників гри, взаємодопомоги у виконанні рухових завдань, розподіляти лідерство;
- допомагати молодшим школярам долати свої внутрішні психологічні переживання і бар'єри, комплекси, напруження.

Підбираючи рухові завдання ми орієнтувалися на такі підходи:

1. Постійно на кожному квест-занятті максимально використовувати основні життєво необхідні рухові вміння й навички.
2. Модифікувати основні рухові уміння і навички, набуті на уроках фізичної культури.
3. Залучати до виконання завдань усіх учасників команд одночасно або максимальну їх кількість.
4. Створювати незвичні й життєві рухові ситуації, співзвучні з сюжетом квесту.
5. Нескладні щодо виконання завдання, аби діти з першого разу могли зрозуміти, що від них вимагається.
6. Надавати певну «свободу» у виконанні рухів і рухових дій.

Загалом рухові завдання за умов мінімальної повторюваності та інверсії повинні створювати для молодших школярів такі обставини, у яких максимально виявляється релевантність щодо застосування сформованих рухових умінь і навичок.

Подібно до пізнавальних завдань ігрового характеру руховим завданням надавали листи від Мауглі, ще одного персонажа мультфільму, який відомий своєю спритністю, сміливістю та справедливістю. Вони пропонувались у двох різновидах:

- способах пересування, які містили вимоги до здійснення локомоторних актів (бігу, ходьби, стрибків, лазіння). Переважно вказувались способи переміщення від однієї локації до іншої;
- способах випробування, що передбачали певне протиборство представників команд у виконанні рухових дій (метання, перелізання, утримання рівноваги тощо).

Значною мірою моделювання квестового заняття залежить від різновиду квесту, покладеного в основу заняття. Власне він є тим стрижнем, який повною мірою відображає всю драматургію сюжету, на котрий нанизуються пізнавальні та рухові завдання та підтримується інтерес до позакласної ігрової діяльності.

Для квестових занять ми розробляли такі різновиди квестів, які назвали за способом пересування й характером рухової й ігрової діяльності:

1. Лінійними та спіральними, багатоступінними квестами. В основу лінійних квестів покладене пряме переміщення команд (осібно) від однієї локації до іншої за певними позначками на землі, деревах. При цьому команди виконують аналогічні пізнавальні та рухові завдання й прагнуть якомога швидше прийти до фінішу. Спіральні квести подібні за побудовою до лінійних, лише мають не пряме, а колове переміщення. Саме тому команди іноді пересікаються на своєму шляху. Завершуються й лінійний та спіральний квести, зазвичай, певними спільними діями учасників обох команд.

2. Змагальними, поєдинковими (дуельними), випробувальними квестами. У центрі цих квестів знаходяться змагання у виконанні способів випробування, які очікують команди у визначених локаціях. Команда, яка перемагає в протиборстві, отримує право на виконання пізнавального завдання, відгадка якого слугує бонусом у завершальному поєдинку. Закінчується квест відзначенням переможців.

3. Пошуковими, блукальними, наздоганяльними квестами з елементами випробування, змагання, поєдинків. Особливість квестів цієї групи полягає в тому, що дітям надано право самим творити рухові завдання, ситуації тощо відповідно до заявленої тематики. І така імпровізаційність часто створює непередбачувані обставини, нагадує спонтанну дитячу гру. Пошукові, наздоганяльні квести передбачають ситуацію у якій одна команда втікає, а інша її наздоганяє. Утікачам потрібно означити шлях для тих, хто наздоганяє, вигадати їм випробування. Зазвичай, квест цього різновиду завершується протиборством обох команд.

Висновки. Отже, аналіз літературних джерел засвідчив значний науковий інтерес до ігрової діяльності як засобу, способу, методу реалізації завдань фізичного виховання молодших школярів у позанавчальний час і вагому оцінку її ролі у розвитку в них рухових умінь та навичок. Рухова діяльність ігрового характеру й викликані нею позитивні емоції посилюють фізіологічні процеси в організмі та покращують роботу всіх його органів і систем. Також результативно впливають на розвиток психічних процесів, мобілізують волю, наполегливість у виконанні різноманітних рухових завдань. Цінність ігор полягає й у тому, що набуті якості, уміння, навички повторюються та удосконалюються в нових, швидкозмінних умовах. Застосування квест-технологій у розвитку рухових умінь і навичок має значні перспективи. Їх позитив полягає в тому, що через зацікавленість, емоційне задоволення посилюється інтерес до складних рухових завдань; знижується тривожність молодших школярів за результати реалізації необхідних рухових дій; модельовані труднощі викликають у дітей азарт, бажання продемонструвати всі свої можливості щодо подолання перешкод.

Послідовність моделювання змісту передбачає такі кроки: вивчення рухових і пізнавальних інтересів молодших школярів; розробка сюжету, сетингу, хронотопу та ролей квесту; побудова й планування ієрархії складових частин квесту; пізнавальне наповнення квестового заняття; підбір рухових завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок.

Готуючи пізнавальні завдання потрібно дотримувались таких правил: інтересу змісту для дітей молодшого шкільного віку; доступності й зрозумілості інформації; пізнавальності, тобто відсутності еkleктичності та примітивізму у викладі інформаційного матеріалу та в тексті завдань.

Загалом у ході моделювання великого квесту й квестових занять ми дотримувалися правил цікавості для молодших школярів, стимулювання різноманітних рухових дій, рухових умінь і навичок, посиленості їх виконання задля отримання позитивних емоцій та бажання приділяти значну частку позанавчального часу руховій активності.

Список використаних джерел:

1. Аксьонова О. (2010). Нова фізична культура або школа розумного руху. Теорія та методика фізичного виховання: наук.-метод. журн. № 12(74): 29–34.
2. Грицюк С., Козіброцький С (2018). Педагогічні умови реалізації дидактичного потенціалу квестів щодо розвитку рухових умінь навичок молодших школярів. Kelm : knowledge, education, law, management. Lublin: Fundacja Instytut Spraw Administracji Publicznej. №3(23): 25–34.
3. Мальцева О. (2013). Шкільний квест: маршрутами здоров'я. Здоров'я та фізична культура. № 20.: 18–20.
4. Приступа Є., Левків В., Слімаковський О. (2012). Українські народні ігри : монографія. Львів: ЛДУФК.
5. Сокол І. М. (2014). Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. Вип. 36(89): 369–374.
6. Цьось А. В. (1994). Українські народні ігри та забави. Луцьк: Надтир'я.