

УДК 373.3.091-027.556

[https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-4\(22\)-138-150](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-4(22)-138-150)

Козіброцький Сергій Петрович кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент, доцент кафедри теорії фізичного виховання та рекреації, Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі 13, м. Луцьк, <https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>

Северіна Людмила Євгенівна спеціаліст вищої категорії, «викладач-методист», Комунальний заклад вищої освіти "Луцький педагогічний коледж" Волинської обласної ради, просп. Волі 36, м. Луцьк, <https://orcid.org/0000-0002-4866-889X>

Денисенко Наталія Григорівна доктор педагогічних наук, Заслужений учитель України, доцент кафедри фізичної культури, Комунальний заклад вищої освіти "Луцький педагогічний коледж" Волинської обласної ради, просп. Волі 36, м. Луцьк, <https://orcid.org/0000-0001-5730-0221>

Захожа Наталія Яківна кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент, доцент кафедри фітнесу та циклічних видів спорту, Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі 13, м. Луцьк, <https://orcid.org/0000-0002-1095-5738>

Захожий Володимир Васильович кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії спорту та фізичної культури, Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, <https://orcid.org/0000-0003-0921-565X>

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ РОЗВИТКУ РУХОВИХ УМІНЬ І НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ПОЗАКЛАСНІЙ ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

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 закладів загальної середньої освіти. 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.

Kozibrotskyi Serhiy Petrovych Candidate of sciences in Physical Education and Sports, associate professor, associate professor of the Department of Theory of Physical Education and Recreation, Volyn National University named after Lesia Ukrainka, Voli Ave., 13, Lutsk, <https://orcid.org/0000-0002-9112-4396>

Severina Lyudmila Yevgenivna Specialist of the highest category, "methodist teacher", Communal institution of higher education "Lutsk Pedagogical College" of the Volyn Regional Council, Voli Ave., 13, Lutsk, <https://orcid.org/0000-0002-4866-889X>

Denysenko Nataliya Hryhorivna Doctor of pedagogical sciences, Honored teacher of Ukraine, associate professor of the Department of Physical Culture, Communal institution of higher education "Lutsk Pedagogical College" of the Volyn Regional Council, Voli Ave., 13, Lutsk, <https://orcid.org/0000-0001-5730-0221>

Zakhozha Nataliya Yakivna Candidate of sciences in Physical Education and Sports, associate professor, associate professor of the Department of Fitness and Cycle Sports, Volyn National University named after Lesya Ukrainka, Voli Ave., 13, Lutsk, <https://orcid.org/0000-0002-1095-5738>

Zakhozhyi Volodymyr Vasyliovych Candidate of Pedagogical Sciences, associate professor, associate professor of the Department of Sport Theory and Physical Culture, Volyn National University named after Lesya Ukrainka, Voli Ave., 13, Lutsk, <https://orcid.org/0000-0003-0921-565X>

PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE DEVELOPMENT OF MOTOR SKILLS AND SKILLS OF YOUNGER SCHOOLCHILDREN IN EXTRACURRICULAR GAME ACTIVITIES

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.

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

Постановка проблеми. 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».

Аналіз останніх досліджень і публікацій. 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 [7].

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 [1].

Наукові дослідження показують значний потенціал позакласної ігрової діяльності в напрямі виховання прагнень до систематичного вдосконалення рухових умінь і навичок [2].

Під час ігор діти вправляються в руховій діяльності без особливого напруження, емоційно реагують на виконання рухових завдань, отримують задоволення [6]. 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 [3].

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

Виклад основного матеріалу. 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 [2].

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 [5]. 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.

У науково-педагогічній літературі пропонують усілякі підходи до класифікації квестів за різними системними й інструментально-значимими ознаками [4]:

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;

6) 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 [2].

У практиці позакласної ігрової діяльності використовують низку квестів, наділених значним потенціалом для розвитку рухових умінь і навичок [4]. 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, лезять (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 роliках. Заохочуються схованки з оригінальними та важкими (наприклад, багатокроковими) пошуковими завданнями, цікавими пізнавальними загадками.

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 [2; 4].

Водночас квести наділені більшими можливостями для реалізації дидактичних завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок [4].

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 вигадувати 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 одностайне 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.

Отже 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 [6].

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 Мультландією», «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 пропонуваної 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 [2; 4].

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. Ям більше сценарієм передбачено труднощів, тим більше цікавості до нього виявляють гравці, тим більше в них прагнень виконати поставлене завдання.

У такій ситуації діти відчувають себе значно дорослішими й відповідальнішими [3].

Важливий засіб стимулювання когнітивних проявів, тобто поєднання мотивації та вольових зусиль молодших школярів до участі в позакласній ігровій діяльності, – це пізнавальні елементи, включені в контекст гри [1]. 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 [4].

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 насолоджуватися участю в руховій діяльності квестів [2; 4].

Когнітивності та прагненню виконувати рухи з повною мобілізацією зусиль і віддачею надає позакласній ігровій діяльності у формі квестів наявність команд та змагальність 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, уміннях 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!».

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 [6].

Іще 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 [2; 4].

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 [3].

Зупинимось на основних напрямках створення потрібних для квестових позакласних занять педагогічних умов організаційного й методичного характеру [2; 4].

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.

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.

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, різні ігрові атрибутика, ігрові матеріали. Виконання значної кількості ігрових ролей зумовлює певні атрибути: пов'язки, символічні позначки, елементи головних уборів, бейджі. Кожне заняття потребує підготовки маршрутних схем, листів від казкових персонажів, фотоматеріалів, позначок маршруту (із природних матеріалів і спеціально виготовлених).

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.

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.

Висновки. Отже, для утримання постійного інтересу дітей молодшого шкільного віку до систематичної участі в позакласній ігровій діяльності 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. 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.

Література:

1. Аксьонова О. Нова фізична культура або школа розумного руху. *Теорія та методика фізичного виховання : наук.-метод. журн.* 2010. № 12 (74). С. 29–34.
2. Мальцева О. Шкільний квест: маршрутами здоров'я. *Здоров'я та фізична культура.* 2013. № 20. С. 18–20.
3. Приступа Є., Левків В., Слімаковський О. Українські народні ігри : монографія. Львів : ЛДУФК, 2012. 431 с.
4. Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах.* 2014. Вип. 36 (89). С. 369–374.
5. Тверезовська Н. Філіппова Л. Сутність та зміст поняття «педагогічні умови» *Нова педагогічна думка : наук.-метод. журн.* 2009. №3. С. 90–92
6. Цьось А. В. Українські народні ігри та забави. Луцьк : Надстир'я, 1994. 96 с.
7. Hrytsiuk S., Kozibrotkyi S., Chykyda P. Modeling of extracurricular play activities of primary school children in the form of quests. *Kelm : knowledge, education, law, management.* 2020. № 2 (30). pp. 50–68

References:

1. Aks'onova, O. (2010). Nova fizichna kul'tura abo shkola rozumnogo ruhu [New physical culture or the school of intelligent movement]. *Teorija ta metodika fizichnogo vihovannja - Theory and methodology of physical education*, 12 (74), 29–34 [in Ukrainian].
2. Mal'ceva, O. (2013). Shkil'nij kvest: marshrutami zdorov'ja [School quest: health routes]. *Zdorov'ja ta fizichna kul'tura - Health and physical culture*, 20, 18–20 [in Ukrainian].
3. Pristupa, E., Levkiv, V., Slimakovs'kij, O. (2012). *Ukrains'ki narodni igri [Ukrainian folk games]*. L'viv : LDUFK [in Ukrainian].
4. Sokol, I. M. (2014). Klasifikacija kvestiv [Classification of quests]. *Pedagogika formuvannja tvorchoi osobistosti u vishhij i zagal'noosvitnij shkolah - Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 36 (89), 369–374 [in Ukrainian].
5. Tverezovs'ka, N. Filippova, L. (2009). Sutnist' ta zmist ponjattja «pedagogichni umovi» [The essence and content of the concept of "pedagogical conditions"]. *Nova pedagogichna dumka - New pedagogical thought*, 3, 90–92 [in Ukrainian].
6. C'os', A. V. (1994). *Ukrains'ki narodni igri ta zabavi [Ukrainian folk games and amusements]*. Luc'k : Nadstir'ja [in Ukrainian].
7. Hrytsiuk, S., Kozibrotskyi ,S., Chykyda, P. (2020). Modeling of extracurricular play activities of primary school children in the form of quests. *Kelm : knowledge, education, law, management*, 2 (30), 50–68 [in English].