

МЕТОДИКА РОЗВИТКУ РУХОВИХ УМІНЬ І НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ПОЗАКЛАСНІЙ ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

С. Козіброцький, С. Грицюк

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, Луцьк, Україна

кореспондент-автор – С.Козіброцький: kozibrotskyi@gmail.com

doi: 10.32626/2309-8082.2020.17.28-33

Нова українська школа, яка орієнтована на активне навчання, пошук, творчість дітей молодшого шкільного віку, покликана навчити продуктивно проводити дозвілля, наповнювати його заняттями для різнобічного розвитку. Тут значний потенціал позакласної ігрової діяльності в напрямі виховання прагнень до систематичного вдосконалення рухових умінь і навичок належить квестам. *Матеріал та методи дослідження.* Мета дослідження – теоретично обґрунтувати методику розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в позакласній ігровій діяльності з використанням квестів. Для розв'язання зазначеної мети 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 дослідження.* На основі проведеної роботи було визначено ключові структурні елементи та функції об'єкту пізнання, які відображені в моделі розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів у позакласній ігровій діяльності. Спрямування на досягнення результативності дослідно-експериментальної роботи щодо розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів, зумовило набір ключових взаємопов'язаних елементів структурно-функціональної моделі, які представлені такими блоками: цільовим, змістовно-процесуальним, результативним. *Висновки.* Моделювання розвитку рухових умінь і навичок дало можливість визначити основні компоненти цього складного процесу: мету, завдання, методологічні основи, принципи та педагогічні умови реалізації, вікові особливості молодших школярів, специфіку позакласної ігрової діяльності (у вигляді квестів), критерії, показники, рівні розвитку рухових умінь і навичок.

Ключові слова: квести, позакласна робота, рухові уміння і навички.

Вступ

Молодий шкільний вік найбільш сенситивний період онтогенезу у формуванні та вдосконаленні необхідних для повсякденного і майбутнього професійного життя знань, умінь, навичок, зокрема рухових умінь і навичок. Саме тому до основних завдань закладів загальної середньої освіти належить і завдання оптимізувати педагогічні умови фізкультурно-оздоровчої роботи зі школярами цієї вікової категорії задля оптимального використання можливостей удосконалення їхньої рухової діяльності.

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].

Kozibrotskyi S., Hrytsiuk S. Methods of motor skills and abilities development of junior schoolchildren in extracurricular game activities

Abstract. The new Ukrainian school, which is focused on active learning, search and creativity of primary school age children, is aimed to teach productive leisure and fill it with activities for diverse development. The quests have a significant potential of extracurricular activities in the direction of educating the intentions for systematic improvement of motor skills and abilities. *Methods of the research.* The purpose of the study is to theoretically substantiate the methods of motor skills and abilities development of junior schoolchildren in extracurricular game activities using quests. For this goal, the following research methods were used: analysis of psychological and pedagogical literature, medical, biological and special literature methods, methods of comparison and systematization of information (to justify the starting points of the study, generalization of available data). *Results of the research.* The key structural elements and functions of the cognitive object were identified. They are reflected in the model of motor skills and abilities development of junior schoolchildren in extracurricular game activities. For achieving the effectiveness of research and experimental work on the development of motor skills and abilities of junior school children, led to a set of key interconnected elements of the structural-functional model, which are represented by the following blocks: target, content-process and results. *Conclusions.* Modeling the development of motor skills and abilities made it possible to determine the main components of this complex process: purpose, objectives, methodological foundations, principles and pedagogical conditions of implementation, age characteristics of junior schoolchildren, specifics of extracurricular game activities (in the form of quests), criteria, indicators, levels of motor skills and abilities development.

Key words: quests, extracurricular activities, motor skills and abilities.

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 [2; 5].

Під час ігор діти вправляються в руховій діяльності без особливого напруження, емоційно реагують на виконання рухових завдань, отримують задоволення. 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 [1; 5].

Матеріал та методи дослідження

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати методіку розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в позакласній ігровій діяльності з використанням квестів.

Для розв'язання зазначеної мети використано такі методи дослідження: аналіз психолого-педагогічної літератури, медико-біологічної та спеціальної літератури, порівняння, систематизація інформації (для аргументування вихідних положень дослідження, узагальнення даних), статистичні методи дослідження [7].

Результати дослідження

Ефективним методом наукового пізнання, що здатен забезпечити його теоретичний рівень є моделювання. У ході вивчення будь-якого явища, процесу, у будь-якій галузі науки настає момент, коли виникає потреба розглянути об'єкт і предмет дослідження цілісно і ґрунтовно, на основі аналітико-синтетичного підходу. І найрезультативніше це можна здійснити з допомогою моделювання.

Усі означені характерні особливості моделей, що використовуються в педагогічній галузі, були враховані нами під час створення моделі розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в позакласній ігровій діяльності. З метою забезпечення об'єктивності, продуктивності та реалістичності процесу моделювання була здійснена значна підготовча робота, яка полягала у аналізі методологічних теорій та концепцій, науково-дослідних та методичних джерел. Також вивчався та узагальнювався педагогічний досвід здійснення позакласної роботи, проведення ігрової діяльності фізкультурного спрямування. Проводився аналіз емпіричних констатувальних досліджень рухових умінь і навичок молодших школярів, їх рухових та пізнавальних інтересів.

На основі проведеної роботи було визначено ключові структурні елементи та функції об'єкту пізнання, які відображені в моделі (рис. 1).

Спрямування на досягнення результативності дослідно-експериментальної роботи щодо розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів, зумовило набір ключових взаємопов'язаних елементів структурно-функціональної моделі, які можна представити такими блоками: цільовим, змістовно-процесуальним, результативним.

Що стосується компонентів визначених блоків, то тут відзначимо таке. Центральною складовою моделі є цільовий блок. Власне усі компоненти дослідно-експериментальної системи консолідуються навколо мети досліджуваного процесу, доповнюючи один одного і синергізуючи зусилля для її реалізації. Хоча за способом

творення, мета, як уявлення про кінцевий результат діяльності чи процесу, є суб'єктивним витвором, джерела її походження – об'єктивні.

Поряд з протиріччями, причинами, соціальними факторами, які зумовлюють необхідність здійснення цього процесу, значну роль відіграють методологічні підходи до розуміння досліджуваного процесу, діяльності, явища.

Нами була визначена та сформульована сутність мети дослідження як розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів. Під розвитком рухових умінь і навичок ми розуміємо прогресивне поступальне розширення здатностей свідомого та автоматизованого управління руховими діями, можливостей у міру потреби винахідливо і раціонально актуалізувати цілісну виконавчу функціональну систему задля продуктивного виконання необхідних (ускладнених життєвими обставинами) рухових завдань.

Все це предметно реалізується у ході виконання завдань: розширення рухового досвіду молодших школярів, вдосконалення навичок життєво необхідних рухових дій, використання їх в повсякденній та ігровій діяльності, результативне вирішення рухових завдань в життєвих, нестандартних та модифікованих ситуаціях.

До змістово-процесуального блоку належать ті елементи, які покликані реалізувати визначені мету і завдання, які широко можна трактувати як засоби та способи діяльності. Саме це надає цим елементам функціонального характеру. У нашому дослідженні усі вони гуртуються навколо провідного процесу – позакласної ігрової діяльності. Цей феномен трактується нами як пролонговане педагогічно змодельоване розважальне дійство в спеціально організованому ігровому середовищі, яке відбувається в позанавчальний час і побудоване на засадах інтерактивності, творчості, вправлення. Специфіка позакласної ігрової діяльності в межах нашого дослідження торкається переважно здійснення молодшими школярами рухових дій, виконання поставлених рухових завдань, удосконалення рухових умінь і навичок.

Для експериментальної перевірки можливостей позакласної ігрової діяльності у розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів нами були використані ідеї квест-підходів до організації позаурочних занять.

Зосередження на квестах, а не на рухливих іграх в їх класичному прояві, обумовлено рядом характерних особливостей, які значною мірою відрізняють обидва різновиди ігрової діяльності. На основі аналізу квестів та рухливих ігор були визначено, що обидва явища мають багато позитивних для фізичного виховання молодших школярів споріднених якостей.

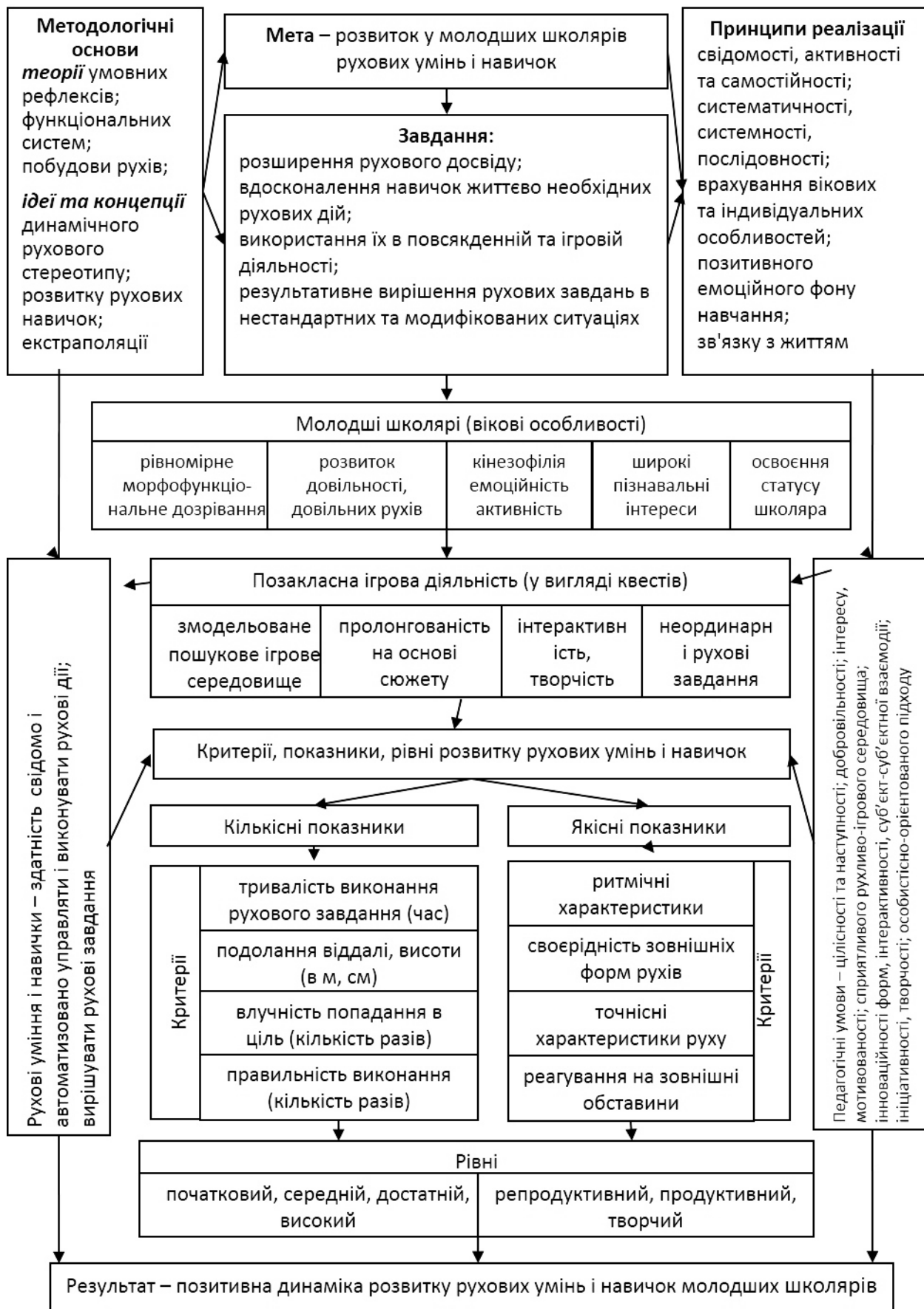


Рис. 1 Модель розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів у позакласній ігровій діяльності

Зокрема для нашого дослідження особливу цінність має їх здатність на основі емоційності та інтересу створювати різноманітні тривалі ситуації для використання рухових умінь і навичок, прояву релевантності. В ігровій діяльності обох видів присутній великий простір для вибору різноманітних способів подолання труднощів і перепон в рухових діях, що виникають на шляху до виконання поставлених цілей, умовне моделювання життєвих ситуацій.

Разом з тим квести наділені більшими можливостями для реалізації дидактичних завдань щодо розвитку рухових умінь і навичок [4; 6].

По-перше, це стосується наявності значно складнішого, ніж в руховій грі, сюжету, який має певну послідовність, напруженість у спосіб інтелектуальних завдань, кульмінацію, ігрову оболонку у вигляді опису обставин, обумовлений час, простір та ролі з певним антуражем. Гравці умовно перетворюються на мандрівників, козаків, індіанців, піратів, шукачів скарбів, ковбоїв, аборигенів, альпіністів, спортсменів, рятувальників та інших персонажів, які викликають інтерес у дітей цього віку. Таке сюжетно оформлене ігрове дійство викликає більш повну гостроту відчуттів і прагнень молодших школярів. Воно нагадує дітям комп'ютерні ігри з «блукалками», випробуваннями, протиборством.

По-друге, поділ на команди ставить дітей у ситуацію суперництва, прагнення повною мірою виявити свої рухові можливості. З іншого боку командна інтеракція здатна виховувати у молодших школярів риси товариствості, взаємодопомоги, кооперації.

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 по ходу ігрових дій як необхідність забезпечення безпеки учасників. Натомість в рухливих іграх учасники регламентовані строгими правилами, що зумовлює їх однакову повторюваність.

По-четверте, квест, відповідно своєї структури, передбачає тривалу діяльність, щодо реалізації цілей. Він сприймається цілісно, як поетапний, систематизований і логічно обумовлений рух до виконання поставлених ігрових завдань. Квест може мати тривалий, пролонгований характер. Мега-квест здатен включати цілий набір співзвучних за темою квестових занять.

По-п'яте, одночасне одностайне просування за маршрутом усіх гравців зумовлює значну рухову щільність квестового заняття. Майже завжди вони виконують однакові завдання в один і той же час, оскільки мають рухатись усією командою. У ході ж рухливих ігор переважно в активному русі знаходяться

актуалізовані учасники, які в черговості виконують поставлені завдання, що особливо проявляється в естафетних іграх.

По-шосте, квести передбачають переміщення гравців на значному територіальному просторі на природі (парк, лісосмуга, луг тощо), вулицях міста (селища, села), на стадіоні, обмеженому певним умовним кордоном. Такий просторовий діапазон, активізує учасників гри до швидкого руху. Квестори, знаючи, що поряд рухається інша команда, здатні спішно долати значні віддалі. Рухливі ж ігри проводяться на обмеженій незначній території в спортивному залі або на спортивному майданчику, що деякою мірою позбавляє ігрові дії новизни та неочікуваності.

Розробка змісту, форм, різновидів, способів втілення позакласної ігрової діяльності у вигляді квестів, як і загалом реалізація мети і завдань, спрямованих на розвиток рухових умінь і навичок молодших школярів, мають базуватись на визначених принципах та експериментально перевірених педагогічних умовах.

На наш погляд педагогічні зусилля в процесі розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в процесі позакласної ігрової діяльності мають фокусуватись на принципах, що повною мірою забезпечують подолання тих протиріч, які гальмують рухову діяльність дітей молодшого шкільного віку. Зокрема це: принцип свідомості, активності та самостійності; принцип систематичності, системності, послідовності; принцип врахування вікових та індивідуальних особливостей; принцип позитивного емоційного фону навчання; принцип зв'язку з життям

Означені принципи, що є необхідною основою для виконання завдань розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів, можна реалізувати через забезпечення певних дотичних до них педагогічних умов.

На основі аналізу та узагальнення наукових надбань, у ході моделювання процесу розвитку рухових умінь і навичок у молодших школярів, ми визначили такі основні педагогічні умови, як: цілісності та наступності; добровільності; інтересу, мотивованості; сприятливого рухливо-ігрового середовища; інноваційності форм, інтерактивності, суб'єкт-суб'єктної взаємодії; ініціативності, творчості; особистісно-орієнтованого підходу [2].

Важливим компонентом моделі розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів у позакласній ігровій діяльності є результативний блок. Його розробка передбачала визначення критеріїв, показників, рівнів розвитку рухових умінь і навичок. Стан освоєння життєво необхідних рухових умінь і навичок дітьми молодшого шкільного віку можна відобразити різноманітними кількісними та якісними показниками.

Для перевірки ефективності розробленої методики розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в позакласній ігровій діяльності з використанням квестів був проведений педагогічний експеримент. У ньому взяли участь 207 учнів другого класу, із яких 102 осіб склали контрольну групу, 105 – експериментальну групу.

Аналіз результатів педагогічного експерименту, що в учнів експериментальної групи достовірно ($p < 0,001$) покращились показники по усіх нормативах фізичної підготовленості (табл. 1).

Отже, педагогічний експеримент показав високу ефективність запропонованої методики розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в позакласній ігровій діяльності з використанням квестів.

Таблиця 1 – Фізична підготовленість учнів експериментальної і контрольної груп після педагогічного експерименту ($\bar{X} \pm S\bar{x}$)

Показник	Експериментальна група (n = 105)	Контрольна група (n = 102)	Вірогідність різниці, P
ХЛОПЦІ			
Чергування ходьби та бігу до 1000 м, м	1100±3,13	800±3,89	< 0,001
Біг на 30 м, с	7,1±0,21	7,6±0,25	< 0,001
«Човниковий біг» 4 x 9 м, с	13,5±0,12	14,3±0,14	< 0,001
Стрибок у довжину з місця, см	107±2,21	93±2,31	< 0,001
ДІВЧАТА			
Чергування ходьби та бігу до 1000 м, м	950±3,15	700±3,91	< 0,001
Біг на 30 м, с	7,6±0,23	8,3±0,27	< 0,001
«Човниковий біг» 4 x 9 м, с	13,9±0,14	14,6±0,16	< 0,001
Стрибок у довжину з місця, см	94±2,23	85±2,31	< 0,001

Дискусія

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.

Наше дослідження дає підстави стверджувати що, 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.

Узагальнення результатів проведеного педагогічного експерименту дає підставу стверджувати про ефек-

тивність запропонованої методики розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів в позакласній ігровій діяльності з використанням квестів, про що засвідчує вірогідне поліпшення показників фізичної підготовленості ($p < 0,001$).

Одержані дані певною мірою підтверджуються результатами інших дослідників [2; 4; 6]. Зокрема, ними відзначається, що робота вчителя багатогранна, вона не обмежується уроками. Однією зі складових є позакласна робота, що передбачає використання різних форм організації. Але найбільше зацікавлює дітей гра: в неї можуть грати усі охочі, дії кожного гравця є цінними, не так важливі фізичні якості, як необхідна кмітливість, уміння швидко приймати рішення та діяти в команді. Саме квест належить до таких ігор. У квесті завдання змушують дітей думати, знаходити вихід із скрутного становища, що сприяє розвитку їх логічного мислення, кмітливості, діти вчаться співпрацювати й продуктивно спілкуватися зі своїми однолітками.

Водночас відзначаємо, що незважаючи на можливість вирішувати різні за змістом завдання, використання квестів сприяє також розвитку фізичних якостей молодших школярів. Про це свідчать одержаний результат. Він посилює аргумент на користь необхідності, доцільності й ефективності використання молодшими школярами квестів у вирішенні різних за змістом завдань.

Висновки

Моделювання розвитку рухових умінь і навичок дало можливість визначити основні компоненти цього складного процесу: мету, завдання, методологічні основи, принципи та педагогічні умови реалізації, вікові особливості молодших школярів, специфіку позакласної ігрової діяльності (у вигляді квестів), критерії, показники, рівні розвитку рухових умінь і навичок. Усі вони взаємопов'язані між собою і за умов

успішної реалізації здатні предметно забезпечити головний результат – позитивну динаміку розвитку рухових умінь і навичок молодших школярів.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в моделюванні квестів залежно від їх сюжету та місцевості проведення.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела та література

- Аксьонова О. Нова фізична культура або школа розумного руху. Теорія та методика фізичного виховання. 2010. № 12 (74). С. 29–34.
Aksonova, O. (2010), "Nova fizychna kul'tura abo shkola rozumnoho rukhu" [New physical culture or school of mental movement]. *Theory and methods of physical education*, No 12 (74), pp. 29–34. [in Ukraine].
- Грицюк С., Козіброцький С. Педагогічні умови реалізації дидактичного потенціалу квестів щодо розвитку рухових умінь навичок молодших школярів. *Kelm : knowledge, education, law, management*. Lublin : Fundacja Instytut Spraw Administracji Publicznej, 2018. pp. 25–34.
Hrytsyuk, S., Kozibrotskyy, S. (2018), "Pedagogichni umovy realizatsiyi dydaktychnoho potentsialu kvestiv shchodo rozvytku rukhovyykh umin' navychok molodshykh shkolyariv" [Pedagogical conditions for the realization of the didactic potential of quests for the development of motor skills of junior high school students]. *Kelm : knowledge, education, law, management*, pp. 25–34. [in Ukraine].
- Носко М., Єдинак Г. Передумови персоналізації в розвитку координації учнів початкової школи. Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини. Випуск 14, 2019. С. 36–40. doi: 10.32626/2227-6246.2019-14.36-40.
Nosko, M., Iedynak, G. (2019), "Peredumovy personalizatsiyi v rozvytku koordynatsiyi uchniv pochatkovoyi shkoly" [Prerequisites for personalization in the development of coordination of primary school students]. *Bulletin of Kamyanets-Podilskyi Ivan Ogiyenko National University. Physical Education, Sports and Human Health*, Issue 14, pp. 36–40. [in Ukraine].
- Мальцева О. Шкільний квест: маршрутами здоров'я. Здоров'я та фізична культура. 2013. № 20. С. 18–20.
Maltseva O. (2013), "Shkil'nyy kvest: marshrutamy zdorov'ya" [School quest: health routes]. *Health and physical culture*, No 20, pp. 18–20. [in Ukraine].
- Пристапа Є. Н. Українські народні ігри : монографія. Львів : ЛДУФК, 2012. 431 с.
Prystupa, Ye. N. (2012), *Ukrayins'ki narodni ihry* [Ukrainian folk games]. LDUFK, Lviv, 431 p. [in Ukraine].
- Сокол І. М. Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2014. Вип. 36 (89). С. 369–374.
Sokol, I. M. (2014), "Klasyfikatsiya kvestiv" [Classification of quests]. *Pedagogy of formation of creative personality in higher and general education schools*, Issue 36 (89), pp. 369–374. [in Ukraine].
- Шиян Б. М., Єдинак Г. А., Петришин Ю. В. Наукові дослідження у фізичному вихованні та спорті : навч. посіб. Кам'янець-Подільський : ПП Видавництво «Оіюм», 2012. 280 с.
Shiyan, B. M., Iedynak, G. A., Petryshyn, Yu. V. (2012), *Naukovi doslidzhennya u fizychnomu vykhovanni ta sporti* [Scientific research in physical education and sports]. PE Oyum Publishing House, Kamianets-Podilsky, 280 p. [in Ukraine].

Надійшла до друку 15.05.2020