

## ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

**Введение.** Успешность процесса формирования у обучающихся интереса к урокам физической культуры во многом зависит от эффективности применяемых технологий обучения и развития двигательных умений и навыков. Одной из таких технологий, на наш взгляд, является квест-технология. В статье рассматривается возможность применения разработанного комплекса квест-уроков как активных средств, методов обучения, внедрение которых изменит форму деятельности учащихся, повысит эффективность учебно-воспитательного процесса, как возможность повышения мотивации к урокам по предмету «Физическая культура и здоровье», физкультурно-спортивной и оздоровительной деятельности у учащихся среднего школьного возраста.

**Основная часть.** Происходящие реформы в системе школьного образования, ориентация учебного процесса на широкое использование деятельностного подхода, заставляют учителей, преподавателей, специалистов в области физической культуры и спорта искать новые прогрессивные направления интенсификации учебного процесса физического воспитания. Одним из направлений реализации деятельностного подхода являются инновационные технологии обучения, а именно, квест-технологии, где обучающиеся в процессе игры решают конкретно поставленные задачи, систематизируют новую информацию [1], [2].

Что же такое квест-технологии? Какие задачи они призваны решать в процессах обучения и воспитания? Английское слово “quest” можно трактовать как «поиск», «решение» или даже «приключение», т. е. это деятельность обучающегося, направленная на поиск решения обозначенных в сюжете задач [3].

В нашем исследовании квест-технологии рассматриваются как одно из направлений повышения мотивационной составляющей у обучающихся среднего школьного возраста на уроках по предмету «Физическая культура и здоровье».

Проблема формирования у школьников интереса к занятиям физической культурой стала очевидной давно. К сожалению, она не в полной мере решается практически, недостаточно освещена в методической литературе. Многие специалисты в области физической культуры и спорта считают, что формировать интерес к физической культуре можно только в каких-то особых условиях расширения материально-технической базы, резко отличающихся от тех, которыми располагает абсолютное большинство школ в настоящее время. Многие видят решение этой проблемы только в увеличении количества уроков физической культуры [4].

На наш взгляд, одной из главных задач учителя физической культуры в современной школе является формирование у школьников высокой положительной мотивации и интереса к предмету через включение в активную спортивную, соревновательную и творческую деятельность, а это возможно используя инновационные технологии обучения, а именно квест-технологии.

Актуальность проведенного нами исследования связана с поиском наиболее оптимальных способов повышения интереса к урокам по предмету «Физическая культура и здоровье», при этом главным условием является непосредственное включение обучающихся в познавательную двигательную деятельность и сохранение эмоционального и физического здоровья.

Практическая значимость исследования заключается в том, что содержащиеся в работе теоретические положения и выводы, разработанный и внедренный в образовательный процесс комплекс квест-уроков для повышения интереса к познавательной двигательной деятельности у обучающихся V—VI классов на уроках по предмету «Физическая культура и здоровье», а также обоснованная результативность использования квест-уроков, позволяют оптимизировать педагогический процесс. Применяемая квест-технология в образовательном процессе содействует формированию, сохранению и укреплению интереса у обучающихся среднего школьного возраста к урокам физической культуры, а также в возможности практического использования комплекса квест-уроков в работе общеобразовательных школ учителями физической культуры, при подготовке специалистов педагогических специальностей.

Исследовательская работа по применению квест-технологий для повышения интереса к урокам физической культуры у учащихся средних классов проводилась в 2022/2023 учебном году на базе Государственного учреждения образования «Средняя школа № 15 города Барановичи». Респондентами выступили ученики V—VI классов (экспериментальные классы 5 «В» n = 20, 6 «Г» n=20, контрольные классы 6 «А» n=20, 6 «Б» n=20).

Диагностика отношения обучающихся V—VI классов к конкретным учебным предметам и к обучению в целом осуществлялась при помощи методики «Составление расписания на неделю» С.Я. Рубинштейн в модификации В.Ф. Моргуна [5].

Определение мотивации к учению осуществлялось на основе разработанной нами анкеты, в которой учитывался не только предыдущий опыт исследований других авторов, но и данные предварительных опросов учащихся V—VI классов, где рецензенты отвечали на вопросы своими словами, что позволило сформулировать варианты ответов на определенном «сленге», который не укладывается в общепринятые понятия, относящиеся

к физической культуре. Мы считаем, что для более точного выявления сущности мотивации школьников целесообразно использовать их терминологию и понятийный аппарат.

Для изучения уровня заинтересованности в уроках физической культуры использовался метод педагогических наблюдений. Экспертная оценка интереса проводилась во время педагогических наблюдений в реальных условиях учебно-воспитательного процесса.

Для решения проблемы повышения интереса к урокам физической культуры мы использовали метод моделирования. Сконструированный нами комплекс квест-уроков отражает системно расположенные элементы моделируемого процесса, функциональную связь между структурными частями урока, логику построения и организации процесса формирования интереса к урокам физической культуры школьников средних классов используя квест-технологии обучения.

До начала формирующего эксперимента показатели мотивационной сферы к урокам по предмету «Физическая культура и здоровье» у обучающихся экспериментальных и контрольных классов были близки к однородности.

Проанализировав результаты формирующего эксперимента, можно с уверенностью утверждать, что образовательная квест-технология оказывает положительное влияние на интерес и мотивационную сферу учащихся к урокам по предмету «Физическая культура и здоровье». Разработанный и внедренный в образовательный процесс комплекс квест-уроков является одним из эффективных путей формирования мотивации к занятиям физической культурой, способствует развитию спортивно-познавательного интереса учащихся, повышает эмоционально-психологический настрой на уроках физической культуры, так как на таких занятиях создается непринужденная обстановка, они нравятся учащимся больше, чем обычные уроки со строгой структурой и установленным режимом работы. Задания, которые обучающиеся на таких уроках выполняют, вдохновляют, вселяют уверенность в свои силы и способности, влияют на познавательную активность школьников среднего возраста, способствуют коммуникативному взаимодействию между учениками, и как следствие, можно говорить о повышении эффективности учебно-воспитательного процесса.

**Заключение.** В настоящее время учебными программами по предмету «Физическая культура и здоровье» для обучающихся общеобразовательных школ предоставляется право учителям на творчество при определении содержания уроков физической культуры. В соответствии с этим, педагог должен иметь профессиональные компетенции, для решения главной социально-педагогической задачи — формирование у школьников интереса к физической культуре [6].

Интерес к физической культуре — это интегральный результат сложных процессов мотивационной сферы обучающихся. Мотивация занятий физической культурой воспитывалась и воспитывается всегда, используются разнообразные методы организации урока по предмету «Физическая культура и здоровье», но эффект в становлении интереса получается не всегда значительный. Педагогам следует пересмотреть свои ориентации и отношение к подбору методов организации, вариантов обучения на уроках физической культуры и обратить внимание на квест, как инновационную технологию и модель обучения.

#### Список цитируемых источников

1. *Осяк, С. А.* Образовательный квест — современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1—2. — Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247>. — Дата доступа 25.09.2023.
2. *Полат, Е. С.* Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. — М. : Академия. — 2007. — 368 с.
3. *Вишневский, В. А.* Квест-технологии в реализации коррекционно-развивающей функции урока физической культуры в инклюзивном образовании / В. А. Вишневский, И. А. Ухватова, М. Н. Мальков // Теория и практика физической культуры. — 2019. — № 5. — С. 91–93.
4. *Дуркин, П. К.* Формирование у школьников интереса к физической культуре : учеб. пособие / П. К. Дуркин, — Архангельск : Изд-во, Арханг. гос. техн. ун-та, 2006. — 128 с.
5. *Ковалева, Н. В.* Психолого-педагогическая характеристика личности учащегося : метод. указания / Н. В. Ковалева, Калинингр. ун-т. — Калининград, 1997 — 24 с.
6. Учебная программа по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» для I–XI классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования с русским языком обучения и воспитания [Электронный ресурс] Постановление Министерства образования Республики Беларусь 19.07.2023 № 199// Национальный образовательный Интернет-портал Республики Беларусь. — Режим доступа: [https://adu.by/ru/homeru/obrazovatelnyj-protsess-2023-2024-uchebnyjgod/obshchee\\_srednee-obrazovanie/uchebnye-predmety-v-xi-klassy/fizicheskaya-kultura-i\\_zdorove.html](https://adu.by/ru/homeru/obrazovatelnyj-protsess-2023-2024-uchebnyjgod/obshchee_srednee-obrazovanie/uchebnye-predmety-v-xi-klassy/fizicheskaya-kultura-i_zdorove.html). — Дата доступа: 15.03.2024.