

– краткосрочный проект «Наши Олимпийские игры». Дети вместе с педагогом готовят атрибуты (флажки, медали), разучивают простые «олимпийские!» виды спорта (метание мешочка в цель, прыжки в длину), приглашают зрителей (других групп, родителей);

– проект «Спортивный уголок для любимого героя». Дети придумывают, какие упражнения и на каком оборудовании мог бы делать персонаж из мультфильма.

5. Технологии дистанционного обучения (как элемент работы). Данные технологии можно использовать для консультирования родителей или для работы с детьми, которые по состоянию здоровья не могут посещать сад. Например, педагог записывает короткий видеурок с комплексом упражнений для ребенка с ДЦП и отправляет родителям с пояснениями, как его выполнять дома.

6. Личностно-ориентированные технологии — создание ситуации успеха для каждого ребенка: «Вертушка» или круговая тренировка. На нескольких «станциях» предлагаются упражнения разной сложности. Ребенок сам выбирает, на какой станции ему комфортнее начинать, и выполняет посильное задание.

Заключение. Современные образовательные технологии на занятиях физической культурой в учреждениях дошкольного образования для детей с ОПФР — это инструмент создания адаптивной, развивающей и психологически комфортной среды. Комплексное и грамотное их применение позволяет превратить занятие физической культурой в мощный ресурс для коррекции недостатков, развития потенциала и успешной интеграции каждого особенного ребенка в коллектив сверстников.

Список цитируемых источников

1. Мамонько, О. В. Формирование игровой и речевой деятельности дошкольников с интеллектуальной недостаточностью / О. В. Мамонько, М. И. Хотько. — Минск : БГРУ, 2007. — 71 с.
2. Шишкина, В. А. Подвижные игры для детей дошкольного возраста / В. А. Шишкина, М. Н. Дедуевич. — Мозырь : Белый Ветер, 2014 — 78 с.
3. Якубовская, Е. А. Я играю и учусь: пособие для детей с особенностями психофизического развития / Е. А. Якубовская. — Минск : Тонтик, 2004 — 114 с.

УДК 796.011.3

Е. С. Бочаров, Е. Н. Герасимович

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА К УРОКАМ ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И ЗДОРОВЬЕ»

Введение. Успешность процесса формирования у обучающихся интереса к физической культуре во многом зависит от эффективности технологий обучения и развития двигательных качеств. Такой технологией на наш взгляд является квест-технология.

Данный курс направлен на рассмотрение квеста как одной из форм работы с обучающимися. Новая форма носит увлекательный, познавательный характер, содержит элементы соревнований, способствует развитию ловкости, быстроты реакции, проявлению фантазии и творчества.

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».

Использование квест-технологий, положительно сказывается не только на обучении и развитии учащихся, но «заставляет» педагога совершенствовать навыки творческого и аналитического мышления. Это

связано с тем, что педагогу в процессе создания и организации квеста необходимо по максимуму проявить все свои умения и навыки, используя методический потенциал квест-технологии (рисунк1).



Рисунок 1 — Методический потенциал квест-технологий

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в современной школе. Это инновационная форма организации образовательной деятельности обучающихся в среднем образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции обучающегося в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-технология может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест – игры [4].

Таким образом, нами была сформулирована следующая ведущая идея данного педагогического опыта: используя инновационные технологии обучения, а именно квест-технологии, сформировать у обучающихся высокую положительную мотивацию и интерес к учебному предмету «Физическая культура и здоровье» через включение в активную спортивную, соревновательную и творческую деятельность.

Исследовательская работа по применению квест-технологий для повышения интереса к урокам по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» у обучающихся средних классов проводилась в 2024 – 2025 учебном году на базе Государственного учреждения образования «Средняя школа № 1 г. Барановичи им. С.И. Грицевца». Респондентами выступили ученики V – VI классов (экспериментальные классы 5В» n = 20, 6«Г» n=20, контрольные классы 5«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 респонденты 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 обучающихся средних классов используя квест – технологию обучения [8-9].

Опытно-экспериментальная работа была направлена на апробацию сюжетов квест – технологий в учебном процессе по физическому воспитанию в образовательной школе. В нашем исследовании использовались как линейные квест-технологии, где решались двигательные задачи, так и штурмовые, в которых обучающиеся решали творческие задачи теоретического характера.

Реализация квест-технологий осуществлялась на основании образовательной программы по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» в рамках учебных занятий, были оговорены этапы прохождения маршрута, сюжетные составляющие, в равных пропорциях, были представлены как двигательные задания, так и задания теоретического характера.

Ключевые принципы реализации разработанного комплекса квест-уроков:

Сюжетность и цель: Создание простого и понятного сюжета ("Спасение спортивного духа", "Поиск сокровищ древних олимпийцев", "Миссия по спасению Планеты Здоровья").

Этапность: Урок делится на этапы (станции, пункты), на каждом из которых команда выполняет задание и получает часть ключа, подсказку или карту.

Командная работа: Учащиеся делятся на команды (2-4 человека), что развивает коммуникацию и взаимопомощь.

Интеграция: Сочетание физические упражнения с элементами теории (загадки о здоровье, правила игр, анатомические вопросы).

Безопасность: Все задания должны быть безопасными и соответствовать физической подготовке учащихся.

Поскольку квесты не рекомендуются на постоянной основе, их лучше всего приурочить к определенным событиям или использовать как форму контроля, в данном исследовании использовались следующие виды уроков для реализации элементов квест-технологии обучения:

1. Вводный урок (в начале четверти или новой темы)

Цель: Познакомить учащихся с новым материалом (например, с техникой броска в баскетболе или правилами игры) в интерактивной форме.

Структура: На каждой станции команда не только выполняет упражнение, но и изучает его ключевые элементы (читает краткую инструкцию, смотрит на плакат).

Пример: Квест "Знакомство с Королевством Баскетбола". Станции: "Страна Ведения" (ведение мяча змейкой), "Город Передач" (передача мяча в парах на точность), "Замок Броска" (бросок с близкой дистанции). На каждой станции — карточка с основными ошибками и правилами.

2. Итоговый (зачетный) урок

Цель: Контроль усвоения навыков и знаний по пройденной теме в нестандартной, менее стрессовой форме.

Структура: Команды проходят маршрут, на каждой станции выполняя зачетное упражнение и отвечая на теоретический вопрос. Результаты фиксируются в маршрутном листе.

Пример: Квест "Финальный вызов Атлетов". После прохождения всех станций (прыжки в длину, челночный бег, подтягивания, тест на знание правил игры в волейбол) команда собирает код, который позволяет "открыть сундук с оценками".

3. Тематический урок (приуроченный к празднику или событию)

Цель: Повысить интерес к предмету через праздничную или соревновательную атмосферу.

Структура: Сюжет квеста связан с событием (Олимпийские игры, День здоровья, 23 февраля, 8 марта).

Пример: Квест "Олимпийский лабиринт" в преддверии Зимних Олимпийских игр. Станции имитируют зимние виды спорта: "Биатлон" (бег + метание в цель), "Керлинг" (толкание набивного мяча в круг), "Лыжная эстафета" (бег с гимнастическими палками).

4. Урок-проект (1-2 раза в год)

Цель: Развитие не только физических, но и метапредметных навыков: планирование, исследование, творчество.

Структура: Это более масштабное мероприятие. Учащиеся могут сами разрабатывать станции и задания для других команд под руководством учителя.

Используя квест-технологии 3-5 раз в четверти на разных типах уроков (вводный, итоговый, тематический), вы сможете эффективно разнообразить учебный процесс, повысить мотивацию учащихся к физической активности и провести объективный и интересный контроль знаний и умений, не нарушая принцип разумного дозирования этой технологии.

Обработка результатов исследования проводилась в программе SPSS 17.0 for Windows. SPSS Statistics (аббревиатура англ. «Statistical Package for the Social Sciences» — «статистический пакет для общественных наук») — компьютерная программа для статистической обработки данных.

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.

В рамках проведенного исследования было выявлено, что после применения сюжетов квест – технологий, на уроках по учебному предмету «Физическая культура и здоровье», происходят значительные изменения в мотивационной сфере личности обучающихся. Связано это с эмоциональным настроением обучающихся к предстоящему уроку, который должен был реализоваться не по стандартной схеме, а с применением новых технологий. Все это значительно повышало интерес к уроку, стимулировало учащихся к поиску теоретического материала и повышению уровня физической подготовленности.

Проанализировав данные диаграмм можно с уверенностью утверждать, что образовательная квест-технология оказывает положительное влияние на интерес и мотивационную сферу учащихся к урокам по учебному предмету «Физическая культура и здоровье».

Заключение. В настоящее время учебными программами по предмету «Физическая культура и здоровье» для обучающихся общеобразовательных школ предоставляется право учителям на творчество при опре-

делении 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].

Эффективность разработанного комплекса квест-уроков апробирована на протяжении 2024 / 2025 учебного года с постоянным мониторингом, разработанный и внедренный в образовательный процесс комплекс и методические рекомендации по использованию элементов квест-технологии в процессе физического воспитания школьников среднего возраста, обоснованная результативность применения комплекса, позволяют улучшить учебно-воспитательный процесс, а также в возможности практического применения комплекса педагогами физического воспитания, учителями физической культуры и здоровья, при подготовке специалистов педагогических специальностей.

Необходимо отметить, что данное исследование не претендует на абсолютную полноту охвата всех проблем, связанных с процессом повышения мотивации к урокам по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» у обучающихся. Считаем, что исследование должно быть продолжено в части апробации применения квест-технологии обучения на уроках по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» в целях увеличения интереса у обучающихся к физической культуре и спорту.

По нашему мнению, полученные в ходе исследования и обобщения педагогического опыта применения элементов квест-технологии обучения на уроках по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» результаты будут полезны для субъектов образовательного процесса в учреждениях среднего образования.

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. Ухватава, 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. — Калининград: Калинингр. ун-т., 1997 — 24 с.
6. Учебная программа по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» для V–IX классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования, с русским языком обучения и воспитания [Электронный ресурс] Постановление Министерства образования Республики Беларусь 01.08.2025 № 137// Национальный образовательный Интернет-портал Республики Беларусь. — режим доступа: <https://adu.by/images/2025/08/up-fizkult-5-9kl-rus.pdf> — Дата доступа 14.10.2025.

УДК 378.14

Е. А. Бусик, А. И. Максимович

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель Н. И. Филимонова

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДНОГО УРОВНЯ ГОТОВНОСТИ БУДУЩИХ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ К РЕАЛИЗАЦИИ ФИЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ ИНКЛЮЗИВНОЙ СРЕДЫ

Введение. Одной из основных проблем инклюзивного образования является недостаточная подготовленность специалистов в области физического воспитания к работе в условиях инклюзии. При этом их роль в инклюзивном образовании значительна, так как от них зависит обеспечение целостной системы поддержки, объединяющей всех субъектов образовательного процесса, делающей акцент на возможностях, а не на ограничениях обучающихся [1, с. 114].

Анализ научной психолого-педагогической литературы свидетельствует, что многие педагоги не готовы к работе с детьми с особенностями психофизического развития и особыми образовательными потребностями. Следует отметить, что недостаточно разработана концепция подготовки будущих педагогов к работе в условиях инклюзивного образования в учреждениях высшего образования [2, с. 111].

С целью изучения степени готовности будущих преподавателей физической культуры к осуществлению физического воспитания в условиях инклюзивной среды было проведено эмпирическое исследование, объектом которого стали студенты, обучающиеся на первом и втором курсах по специальности «Образование в области физической культуры» факультета педагогики и психологии БарГУ. Суммарная выборка составила 50 респондентов.