

УДК 37.037.1

Д. В. Рудая

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», ул. Войкова, 21,
225404 Барановичи, Республика Беларусь, dina_rudaya@mail.ru

РОЛЕВАЯ ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ КАК ФАКТОР УЧАСТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 6—7 ЛЕТ В СОСТАВЕ ПОЛНОГО КЛАССА В СПОРТИВНОЙ КВЕСТ-ИГРЕ

В статье актуализирована проблема участия всего контингента обучающихся 6—7 лет в спортивной квест-игре, поскольку выполнение ее соревновательно-игровых заданий требует учета возрастных особенностей развития, медицинских показаний и противопоказаний для совместных и разделенных действий, определяющих достижение общего результата. Раскрыты предпосылки применения спортивной квест-игры с обучающимися 6—7 лет на факультативных занятиях по учебному предмету «Физическая культура», обуславливающие актуализацию знаний в освоении учебного материала и повышение адаптации к школьному обучению. Описаны научно обоснованные особенности разработанной методики, выражающиеся в ролевой дифференциации при выполнении соревновательно-игровых заданий; определении индикаторов нагрузок; использовании ментальной карты в соревновательных условиях как полимодального метода; применении QR-кодов для самопроверки, обуславливающей повышение мотивации; определении критериев оценки эффективности тренирующих воздействий.

Ключевые слова: спортивная квест-игра; ролевая дифференциация; факультативный курс; обучающиеся 6—7 лет; умение сотрудничать; интерактивные цифровые технологии; техника визуализации учебной информации; проблемные и эвристические задания.

Библиогр.: 6 назв.

D. V. Rudaya

Institution of Education “Baranavichy State University”, 21 Voykova Str., 225404 Baranavichy,
the Republic of Belarus, dina_rudaya@mail.ru

ROLE DIFFERENTIATION AS A FACTOR OF PARTICIPATION OF STUDENTS AGED 6—7 IN THE FULL CLASS IN A SPORTS QUEST GAME

The article actualizes the problem of participation of the entire contingent of students aged 6—7 in a sports quest game, since the implementation of its competitive and game tasks requires taking into account age-related developmental features, medical indications and contraindications for joint and separate actions that determine the achievement of a common result. The prerequisites for using a sports quest game with students aged 6—7 in optional classes on the subject “Physical Education” are revealed, which determine the actualization of knowledge in mastering the educational material and increasing adaptation to school education. The scientifically substantiated features of the developed methodology are described, expressed in role differentiation in the implementation of competitive and game tasks; determination of load indicators; use of a mental map in competitive conditions as a polymodal method; use of QR codes for self-testing, causing an increase in motivation; determination of criteria for assessing the effectiveness of training effects.

Key words: sports quest gamerole differentiation; optional course; students 6—7 years old; ability to cooperate; interactive digital technologies; visualization techniques of educational information; problematic and heuristic tasks.

Ref.: 6 titles.

Введение. В последние годы неуклонно уменьшается число практически здоровых обучающихся 6—7 лет и возрастает количество детей, страдающих хронической патологией, что, в свою очередь, приводит к снижению успешности обучения и школьной дезадаптации [1]. Наряду с этим обучающиеся с выраженными отклонениями в состоянии здоровья постоянного или временного характера не допускаются к учебным занятиям по физической культуре, различным физкультурно-оздоровительным и спортивно-массовым мероприятиям. Одним из путей повышения эффективности физического воспитания детей младшего школьного возраста являются факультативные занятия по учебному предмету «Физическая культура и здоровье», для которых характерна содержательная преемственность с уроками физической культуры.

Однако в реальности выполнять задания игровой и соревновательной направленности на факультативных занятиях могут только обучающиеся основной и подготовительной групп. Обучающиеся специальной медицинской группы (СМГ), группы лечебной физической культуры (ЛФК) допускаются исключительно к выполнению теоретических заданий и элементарных физических движений. Запрет на совместное участие в игровой и соревновательной деятельности может приводить к социально-психологической депривации детей данной категории, поскольку процесс общения со сверстниками оказывает влияние на психическое развитие ребенка, формирует личность в целом.

В настоящее время отсутствуют исследования, в которых обосновывается применение спортивной квест-игры на факультативных занятиях по учебному предмету «Физическая культура и здоровье», обеспечивающей возможность выполнения заданий игровой и соревновательной направленности всем составом обучающихся вне зависимости от медицинской группы для занятий физической культурой. Также в научных публикациях недостаточно сведений о необходимости согласованных действий участников для достижения командного результата, которые, по мнению Е. А. Миленко, способствуют формированию умений сотрудничать в соревновательных условиях, соответствующих установленным правилам и нормам поведения в обществе [2].

Материалы и методы исследования. Достижение поставленной цели осуществлялось посредством применения следующих методов: анализ и обобщение научно-методической литературы; педагогическое наблюдение; структурированное интервьюирование; тестирование (методика Г. А. Цукерман «Рукавички»; тестовые упражнения учебного предмета «Физическая культура и здоровье»), педагогический эксперимент; методы математической статистики.

Настоящее исследование проводилось в период с 2017 по 2023 год в несколько этапов. Апробация разработанной методики осуществлялась в образовательном процессе государственных учреждений образования «Средняя школа № 47 г. Минска», «Средняя школа № 18 г. Барановичи» и «Гимназия № 2 г. Барановичи».

В педагогическом эксперименте приняли участие учащиеся 6—7 лет: по 56 человек вошли в экспериментальную (далее — ЭГ) и контрольную (далее — КГ) группы.

Результаты исследования и их обсуждение. Разработанная методика применения спортивной квест-игры на факультативных занятиях по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» с обучающимися 6—7 лет, состоящая из целевого, деятельностного и критериально-оценочного блоков, реализована на протяжении учебного года (сентябрь—май).

Деятельностный блок методики включает в себя средства, методы, а также параметры нагрузки в соревновательно-игровых заданиях спортивной квест-игры. Обучающиеся, равномерно распределенные на ЭГ и КГ группы, занимались на протяжении 34 занятий (сентябрь—май) на факультативных занятиях (испытуемые ЭГ осваивали факультативный курс «К олимпийским вершинам», испытуемые КГ — факультативный курс «Олимпийский мир»).

Обучающиеся ЭГ на теоретических занятиях (10 ч) выполняли проблемные и эвристические задания открытого типа (по А. Д. Королю) из рабочей тетради, а на практических занятиях (24 ч) играли в спортивные квест-игры, представленные интеллектуально-познавательными и соревновательно-игровыми заданиями. Пример задания рабочей тетради: «Представь, что ты записан в секцию для занятий плаванием. Как ты думаешь, что о тебе подумают, когда впервые увидят на тренировке? В чем секрет знаменитых спортсменов? Может быть так, что это было случайное везение? Что общего у знаменитых спортсменов-пловцов? Приведи три доказательства, что заниматься плаванием лучше, чем другим видом спорта».

Испытуемые КГ на теоретических занятиях осваивали учебный материал в процессе бесед и рассказов, а на практических — играли в подвижные игры. Продолжительность занятия в ЭГ и КГ не отличалась и составляла 35 мин [3—6].

Содержание интеллектуально-познавательных заданий разрабатывалось в виде упражнений на развитие основных мыслительных операций (анализ, синтез, классификация, обобщение) с самопроверкой ответов, закодированных с помощью QR-кодов. На основе дифференцированного подхода разрабатывалось содержание соревновательно-игровых заданий. Это позволило определить роль для каждой категории обучающихся, распределенных в основную, подготовительную группы, СМГ, группу ЛФК.

Обучающиеся, распределенные в основную и подготовительную группы в качестве основных участников команды, выполняли задания по сюжету, предполагающие взаимодействие с обучающимися СМГ, на основе элементов подвижных игр, подвижных игр с элементами спортивных, специальных упражнений для развития быстроты, гибкости, скоростно-силовых и координационных способностей с физической нагрузкой избирательной направленности (преимущественным воздействием на определенное физическое качество). При этом в соревновательных условиях каждый обучающийся ЭГ стремился выполнить соревновательно-игровое задание с максимально доступной интенсивностью и был ориентирован на результат, в то время как в КГ нагрузка в подвижных играх чаще всего носила комплексный характер, оказывая тренирующее влияние одновременно на несколько физических качеств, но с меньшей силой воздействия.

Обучающиеся, распределенные в СМГ в качестве помощников команды, выполняли действия по сюжету, организуемые с участниками основной и подготовительной групп на линиях «Старт» и (или) «Финиш» (передача или получение предмета; удержание спортивного инвентаря (обруч, мяч и др.)) в соответствии с разработанными методическими рекомендациями, которые позволили учитывать показания и противопоказания, обусловленные группой заболеваний. Обучающиеся с диагнозом сколиоз удерживали предметы и выполняли общеразвивающие упражнения двумя руками одновременно, с заболеваниями органов дыхания — со звуковым сигналом свистка.

Обучающиеся, распределенные в группу ЛФК в качестве помощников судей, вели подсчет спортивного инвентаря каждой команды (количество мячей в корзине и др.), выполняли сигнал свистком при нарушениях в соревновательно-игровых заданиях.

В спортивной квест-игре комплексирование интеллектуально-познавательных и соревновательно-игровых заданий осуществляется в соответствии с сюжетом и общим замыслом (интеллектуально-познавательное задание «Найди пару и назови вид спорта» (ответ «футбол»), соревновательно-игровое задание «Попади футбольным мячом в ворота»). Каждое задание оценивается в балльной системе. Набранное количество баллов за все задания определяет количество рисунков, которые может открыть каждая команда для выполнения итогового задания (за каждые 2 балла — 1 рисунок) с последующей их систематизацией в макете ментальной карты, представленной на интерактивной доске.

В процессе применения разработанной методики были определены количественные параметры нагрузки в соревновательно-игровых заданиях спортивной квест-игры. Объем нагрузки соответствовал продолжительности одного соревновательно-игрового задания (до 4 мин) и спортивной квест-игры в целом (35 мин). Соревновательно-игровое задание (общее количество в одной спортивной квест-игре — четыре) выполнялось первым, после чего участники переходили к решению интеллектуально-познавательного задания (до 3 мин), общее количество которых в одной спортивной квест-игре не превышало трех. Интенсивность нагрузки у обучающихся основной и подготовительной групп определялась моторной плотностью, которая представляла собой отношение времени, отводимого на двигательную деятельность обучающихся, к общей продолжительности спортивной квест-игры и находилась в диапазоне 45—55 %.

Оценивание интеллектуально-познавательных и соревновательно-игровых заданий спортивной квест-игры осуществлялось посредством начисления баллов (от 1 до 3), сумма которых в последующем определяла количество рисунков (за каждые 2 балла — 1 рисунок). Максимальное количество баллов получала команда (команды), которая первая выполнила задание верно и без нарушений, достигнув запланированного конечного результата. В зависи-

мости от суммы баллов команды распределялись по номинациям, определяющим целое (команда-победитель), половину (2-е место), четверть (3-е место). Например, за 1-е место — лучшая команда «дека-трик», 2-е место — лучшая команда «пента-трик», 3-е место — лучшая команда «дубль». В итоговом задании каждая команда в соревновательных условиях систематизировала в макете ментальной карты рисунки на интерактивной доске.

Решение задач критериально-оценочного блока было направлено на экспертизу и коррекцию знаний, уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества (кооперации) в совместной деятельности, оценку показателей развития физических качеств [3—6].

Результаты разработанной методики свидетельствовали о сформированности основ знаний о компонентах здорового образа жизни и видах спорта, повышении уровня сформированности действий по согласованию усилий в организации и осуществлении сотрудничества на 26,8 %; повышении уровня физической подготовленности у девочек (быстрота с 7,09 до 6,61 с; гибкость с 1,55 до 4,45 см; координационные способности с 14,55 до 13,60 с) и мальчиков (быстрота с 7,11 до 6,58 с; координационные способности с 13,66 до 13,18 с).

Заключение. Применение в рамках разработанного факультативного курса «К олимпийским вершинам» спортивной квест-игры на основе ролевой дифференциации позволило участвовать каждому обучающемуся 6—7 лет в выполнении заданий игровой и соревновательной направленности с учетом группы здоровья, медицинских показаний и противопоказаний. Эффективность разработанной методики подтверждена формированием основ знаний о компонентах здорового образа жизни и видах спорта, достоверным повышением уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества (кооперации) и достоверным повышением показателей развития физических качеств (обучающиеся основной и подготовительной групп) у испытуемых ЭГ в сравнении с КГ.

Список цитируемых источников

1. Кардозу, В. М. Гиподинамия — болезнь цивилизации [Электронный ресурс] / В. М. Кардозу, Д. М. Фернандеш, А. Е. Бакытжанова // Бюл. мед. интернет-конференции. — 2014. — № 5. — С. 704. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/gipodinamiya-bolezn-tsvilizatsii>. — Дата доступа: 22.08.2023.
2. Миленко, Е. А. Обоснование педагогических условий организации учебного сотрудничества младших школьников / Е. А. Миленко // Вестн. Тамбов. ун-та. — 2018. — Т. 23, № 172. — С. 72—80.
3. Рудая, Д. В. Применение спортивной квест-игры в олимпийском образовании первоклассников / Д. В. Рудая // Вестн. БарГУ. Серия «Педагогические науки. Психологические науки. Филологические науки (литературоведение)». — 2021. — Вып. 1 (9). — С. 17—21.
4. Рудая, Д. В. Методика проведения спортивной квест-игры на факультативных занятиях по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» с учащимися 6—7-летнего возраста / Д. В. Рудая // Пачатк. шк. — 2021. — № 12. — С. 49—54.
5. Рудая, Д. В. Педагогическая целесообразность внедрения факультативного курса «К олимпийским вершинам» по предмету «Физическая культура и здоровье» в образовательный процесс младших школьников 6—7 лет / Д. В. Рудая // Вестн. БарГУ. Серия «Педагогические науки. Психологические науки. Филологические науки (литературоведение)». — 2022. — № 1 (11). — С. 37—44.
6. Рудая, Д. В. Повышение физической подготовленности и формирование умений сотрудничества у детей 6—7 лет / Д. В. Рудая // Уч. зап. ун-та им. П.Ф. Лесгафта. — 2023. — № 9 (223). — С. 403—406.

Поступила в редакцию 08.07.2024.