

ФОРМИРОВАНИЕ ИНТЕРЕСА К УРОКАМ ПО ПРЕДМЕТУ «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И ЗДОРОВЬЕ» ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДНЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Ведение. 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 конкретные 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 VIII 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 2020—2021 учебном году на базе государственного учреждения образования «Средняя школа № 15 города Барановичи». Респондентами выступили ученики VIII классов (экспериментальные классы 8 «В» $n = 20$, 8 «Г» $n = 20$, контрольные классы 8 «А» $n = 20$, 8 «Б» $n = 20$).

Диагностика отношения обучающихся VIII 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 VIII классов, где рецензенты отвечали на вопросы своими словами, что позволило сформулировать варианты ответов на определённом «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-технологию 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. Полученные результаты по окончании исследования представлены графически в виде диаграмм со статистическими данными, наглядно демонстрирующие процентное соотношение предмета исследования в экспериментальных и контрольных классах (рисунки 1, 2). На рисунке 1 отражены сравнительные результаты исследования мотивации к урокам «Физическая культура и здоровье» на основе методики «Составление расписания на неделю» С. Я. Рубинштейн в модификации В. Ф. Моргуна [5] до и после формирующего эксперимента.

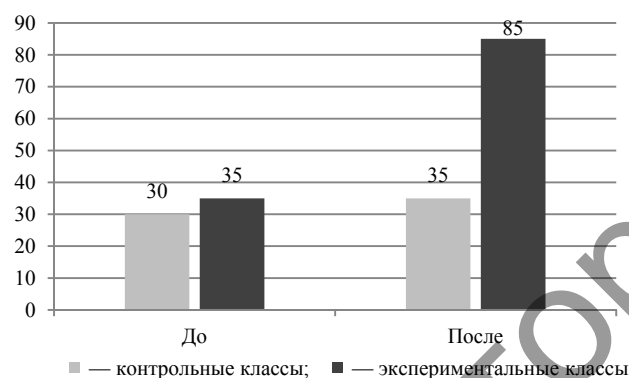


Рисунок 1 — Сравнительные результаты исследования мотивации к урокам «Физическая культура и здоровье» до и после формирующего эксперимента, %

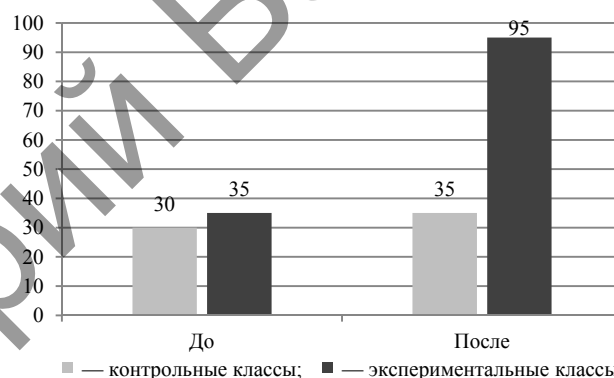


Рисунок 2 — Сравнительные результаты анкетных данных изучения мотивации к урокам «Физическая культура и здоровье» до и после формирующего эксперимента, %

Проанализировав данные диаграмм 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 внедрённый 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 создаётся непринуждённая 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 учащихся 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. Образовательный квест — современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С. А. Осяк [и др.] // Современная наука и образование. — 2015. — № 1—2. — Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247>. — Дата доступа: 25.04.2021.
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 физ. 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. Ковалёва, Н. В. Психолого-педагогическая характеристика личности учащегося : метод. указания / Н. В. Ковалёва, Калинингр. ун-т. — Калининград, 1997. — 24 с.
6. Учебная программа по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» для VIII класса учреждений общего среднего образования с русским языком обучения и воспитания [Электронный ресурс] : Постановление М-ва образования Респ. Беларусь 29.07.2019 № 123// Нац. образоват. Интернет-портал Респ. Беларусь. — Режим доступа: https://adu.by/be/homepage/obrazovatelnyj_protseess — 2020-2021-uchebnyj-god/obshchee-srednee-obrazovanie-2020-2021/304uchebnye-predmety-v-xi-klassy-2020-2021/3824-fizicheskaya-kul-tura-i-zdorov-e.html. — Дата доступа 25.04.2021.

УДК 796.011.1

Н. А. Дубина, Н. В. Сони́на

Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный технический университет» Минск, Республика Беларусь

ВЛИЯНИЕ РЕКЛАМНОЙ ИНДУСТРИИ НА ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ

Введение. В связи с ростом технического прогресса уменьшается двигательная активность молодёжи. Молодые люди не заинтересованы в развитии своей физической подготовленности. Им интереснее техниче-ски-досуговые процессы. Но эти процессы можно использовать и для продвижения спортивной активности. Для продвижения мы можем использовать такую сферу как рекламная индустрия.

Понятие ЗОЖ появилось относительно недавно, в XX веке, тогда в него вкладывалась забота за своим здоровьем со всех сторон, помимо занятия спортом, оно включало в себя гигиену, медикаментозные сред-ства, использование психологических приёмов (внушение) [1, с. 30; 2, с. 5—8]. Понятие здоровый образ жизни неразрывно связан со здоровьем. По определению Всемирной Организации Здравоохранения (ВОЗ) здоровье — это состояние полного физического, психического и социального благополучия, а не просто от-сутствие болезней или каких-то физических дефектов.

На здоровье влияют образ жизни, экология, наследственность, качество медицинской помощи. Но с появлением рекламной деятельности, некоторые аспекты этого понятия поменялись, на первое место вышло красивое тело и определённый образ жизни. Почему же так произошло?

Основная часть. В процессе развития современного общества значительно возрастает роль и значе-ние новых информационных и коммуникативных технологий, которые призваны содействовать позитивным социальным изменениям, обеспечивать стабилизацию и гармонизацию общественных отношений. Несомненно, к таким технологиям относится реклама. Как уже было замечено ранее понятие ЗОЖ с XX века из-менило свое изначальное значение. Во многом этому поспособствовала реклама.

Изначально в СССР концепция ЗОЖ заключалась в занятии зарядкой по утрам, закаливании, здоровом питании и заботой о своём здоровье. В 90-е годы появилась аэробика, которая стала очень популярна у жен-ского пола, можно сказать с этого момента и зародилась реклама ЗОЖ в том ключе, который мы привыкли видеть. Женщины видели по телевизору красивых девушек с идеальной фигурой и мечтали быть на них по-хожими, подражая всем их действиям и даже внешнему виду (например, всем известные цветные лосины, стали популярны в 90-е, именно благодаря аэробике) [3, с. 50—56].

В современном же мире стало модно быть здоровым. Представления о здоровом образе жизни у со-временного индивидуума, независимо от образования, прежде всего, сводятся к занятиям спортом, отсут-ствию вредных привычек и правильному питанию. Здоровый человек может успешно трудиться, зарабатывая деньги и становясь экономически независимым, у него рождаются здоровые дети, он может обеспечить себе достойную старость.

Чтобы донести до аудитории информацию о ценности здоровья и последствиях вредных привычек, давно уже прибегают к помощи рекламы. Так, многие девушки выкладывают в Instagram идеальную фигуру из тренажёрного зала, а парни в свою очередь демонстрируют накаченные тела используя любительскую рекламу. С одной стороны, в этом есть свой плюс, это мотивирует молодых людей на занятие спортом. Но, с другой стороны, есть минусы, люди становятся одержимы идеальным телом и совсем забывают изна-