

Мішалова К.М.

аспірант,

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

РЕКРЕАЦІЙНЕ ОРІЄНТУВАННЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ ОСВІТИ ТА ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ ШКОЛЯРІВ

Дослідження присвячене вивченню розвитку та популяризації спортивного орієнтування в світі та Україні; його еволюції в явище, що більш спрямоване на дозвілля та відпочинок – рекреаційне орієнтування. Як і в спортивному орієнтуванні тут присутній дух змагання, але змінені рамки проведення – орієнтування відбувається не на відкритій природі, а в умовах урбанізованої території – містах, селищах тощо.

Розглядаючи вплив спортивного орієнтування на людину, потрібно зазначити не лише про оздоровчий аспект для її здоров'я, а й про моральне задоволення та розвиток, як у випадку із застосуванням рекреаційного орієнтування. Однак, квести можна використовувати не лише з розважальною метою: їх можна сміливо впроваджувати в життя в середніх загальноосвітніх школах та вищих навчальних закладах. Така пропозиція ґрунтується на результатах власних досліджень впливу такого інноваційного методу викладання та закріплення матеріалу.

Наукова новизна результатів дослідження полягає в розробці методологічних рекомендацій щодо використання активних рекреаційно-туристських програм квестового спрямування в туристичній галузі та впровадження до використання методу квестових ігор у навчальний процес.

Окрім зазначених вище івентових властивостей, ігрові програми квестового характеру мають ще одну визначну особливість – освітню здатність. Така особливість викликана безпосередньою активізацією в учасників усіх можливостей організму – фізичних та інтелектуальних тощо.

Рекреаційне орієнтування можливо і необхідно впроваджувати в освітніх цілях. Подібна інновація в навчальних закладах допоможе закріплювати матеріал уроку в більш зручній та цікавій формі – грі.

Подібний фактор важливий при роботі зі школярами. Враховуючи непосидючість дітей та концентрацію енергії та сили, її можливо використовувати в навчальних цілях. Одним зі способів використання можна зазначити гру.

Головним аспектом організації подібної діяльності є вміння правильно сформулювати завдання та налагодити процес, адже перетворення його, нехай і в навчальній формі, але не піде на користь учням та вчителям та не надасть необхідного результату.

При розробці ігор та завдань для середніх освітніх закладів важливими моментами будуть:

- врахування віку учасників;
- предметні особливості шкільної програми тощо.

Список методичних рекомендацій та побажань, щодо покращення процесу гри та її впливу на учнів можна продовжувати, але основними все ж таки виступатимуть саме ці моменти.

Віковий аспект. Важливим етапом формування як самого процесу гри, так і завдань є вік учасників. Орієнтуючись на нього, необхідно звертати увагу на такі аспекти, як:

- загальний психологічний розвиток дитини (тут велике значення матиме схильність дитини до одного з типів характеру. Наприклад, сангвінік або холерик з радістю прийматиме участь у змаганнях і залишиться задоволений будь-яким результатом, а ось меланхоліки та флегматики не схильні до активних дій, тому з острахом або ж навіть небажанням сприйматимуть подібні інновації);

- фізичні та розумові здібності (важливою умовою участі в ігрових програмах квестового характеру є достатня фізична підготовка, адже гра будується на більш ніж активному пересуванні учасників по території проведення програми; розумові здібності мають оцінюватися за швидкістю сприймання та аналізу отриманої інформації, простіше кажучи – за її адекватним світосприйняттям та логічним мисленням);

- ступінь успішності на уроках тощо (якщо ігрова програма будується на навчальній, то необхідно враховувати рівень знань усього класу, а не орієнтуватися за знання кращих, успішніших учнів. Можливістю гри є визначення прогалів у знаннях учнів за допомогою постановки завдань легкими і загальновідомими питаннями з курсу предмету).

Усі ці моменти можуть відіграти в подальшому велике значення на результаті проведення гри. Тому важливо правильно визначити три основні переважаючі в класі аспекти і вже за ними організувати подібні ігрові програми.

Предметні особливості. Окрім загально фізіологічних особливостей, що мають бути враховані при підготовці ігор для школярів, має бути обов'язково впорядкована відповідна предметна програма.

У розробці завдань за програмним забезпеченням школи, слід звертати увагу на елемент роздумів та логічного мислення дітей. Важливо, щоб завдання були сформульовані саме за таким принципом, адже головна ідея гри – навчити мислити. Головна ідея гри в школі – навчити мислити на задану тематику. Якщо завдання будуть сформовані простим запитанням, відповідь на яке і є власне сформована – освітнього впливу можна не очікувати. Такий вплив буде можливий лише за

рахунок запам'ятовування отриманої під час гри інформації, що може слугувати ще одним способом розвитку дитини.

Таким чином ми можемо говорити про дві характерні для завдання ігор риси:

– розвиток мислення та логіки (сутність завдань полягає в тому, щоб сформулювати досить цікаві, але водночас прості завдання для розвитку зазначених функцій у дитини);

– запам'ятовування матеріалу(якщо переслідується мета нагадати, повторити, закріпити матеріал).

Розглядаючи організаційні моменти в роботі зі школярами, важливо пам'ятати і про те, що саме ви хочете закласти у гру. Від цього і залежатиме її результат. Якщо ваша мета – пізнавальний аспект, достатнім буде поверхнєве ознайомлення з матеріалом предмету, аби зацікавити учнів або просто донести до них інформацію. Якщо ж ви бажаєте розвивати певні навички та розумові можливості, слід детальніше продумати та скомпонувати завдання гри.

Згідно результатам проведеної гри, можна буде судити про помилки, які допускалися при її підготовці та проведенні, яскраво буде видно прогалини в знаннях учнів та буде можливим аналіз доцільності проведення подібних анімаційних уроків в майбутньому. Це дає змогу говорити про ефективність використання ігрових програм квестового характеру в загальноосвітніх закладах.

Список використаних джерел:

1. Грабовський Ю.А., Скалій О.В., Скалій Т.В. Спортивний туризм Навчальний посібник. – Тернопіль: Навчальна книга. – Богдан, 2009. – 304 с.
2. Иванов Е.И. С компасом и картой. – М.: Изд-во ДОСААФ, 1971.
3. Уилт Ф. Бег, бег, бег. – М. ФиС, 1967.
4. Федерація профспілок України Інститут туризму Спогади ветеранів самодіяльного туристського руху в Україні Самодіяльний туризм у Києві в 1950-1970-х рр. XX ст. видання друге, доповнене Київ – 2002.
5. Виховання туризмом. Розповіді педагогів-позашкільників – Житомир, «Полісся», 2008.
6. Спортивний туризм. – Правила змагань. – К., 1998.
7. <http://bse.sci-lib.com/>
8. <http://www.olimparena.org/>
9. <http://orienteering.org/>
10. <http://scu.org.ua/categoryevents/15-federacija-sportyvno-go-orijentuvannja-ukrai-ny.html>