

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ ТА СПОРТУ  
Кафедра теорії та методики фізичного виховання**

**ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ  
ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ 11-13 РОКІВ ДО ЗАНЯТЬ У  
ТУРИСТСЬКИХ ГУРТКАХ**

Кваліфікаційна робота  
на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 411 групи  
Спеціальності 014 Середня освіта  
(Фізична культура)

О.Р. Лукашишена

Керівник: кандидат педагогічних наук,  
доцент Ю.А. Грабовський

Рецензент: вчитель фізичної культури  
Р.Л. Зажерило

Херсон – 2021

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Сутність інноваційних технологій та можливість їх використання як засобу підвищення мотивації на заняттях туристського гуртка</b> .....	5
1.1.Характеристика інноваційних технологій як засобу підвищення мотивації.....	5
1.2.Мета, задачі та зміст роботи туристських гуртків .....	6
1.3.Психологічні особливості підлітків віком 11-13 років .....	7
1.4.Можливість використання інноваційних технологій у діяльності туристських гуртків .....	8
<b>РОЗДІЛ 2. Характеристика методів та база дослідження</b> .....	10
2.1 Методи дослідження.....	10
2.2 Характеристика бази дослідження.....	13
<b>РОЗДІЛ 3. Особливості використання інноваційних технологій як засобу підвищення мотивації дітей 11-13 років до занять у туристському гуртку</b> .....	14
3.1 Методика планування та впровадження інноваційних технологій як засобу мотивації при проведенні занять у туристських гуртках з учнями віком 11-13 років .....	14
3.2 Вплив використання інноваційних технологій як засобу мотивації на учнів при проведенні занять у туристських гуртках.....	15
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	20
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	22
<b>ДОДАТКИ</b> .....	25
Додаток А.....	25
Додаток Б .....	29
Додаток В.....	31

## ВСТУП

**Актуальність проблеми.** У сучасній системі освіти в Україні засвідчується, що, в галузі позашкільної освіти використання новацій у навчанні та вихованні, мало стосуються. Виховною функцією позашкільної освіти є насамперед формування відношення до навколишнього середовища, взагалі до світу й знаходження себе серед інших людей. Ця функція реалізується в позаурочний час через позашкільні заклади, творчі молодіжні та дитячі об'єднання й організацій.

Навчально-виховний процес закладів загальної середньої освіти все більше переважають предметами, які розвивають в учнів тільки розумову діяльність, зовсім не враховуючи ідеї формування гармонійного розвитку особистості. Особливістю в позашкільних навчальних закладах є сукупність впорядкованих взаємопов'язаних педагогічних методик, які забезпечують можливість вибрати зміст, форму та засоби позашкільної освіти. Кожен вихователь, вчитель, керівник гуртка повинен застосовувати деякі механізми й вибрати педагогічні інноваційні технології, щоб мотивувати дітей до всебічного розвитку особистості.

Дослідження науковців Круцевич Т.Ю.[23], Петровського В.В.[20], Количева [10] яскраво демонструють вираження вікових особливостей мотивів та інтересів. Основу мотивації в період навчання у школі, складає прагнення знайти себе як особистість.

Тому використання інноваційних технологій, як засобу підвищення мотивації є ефективним на заняття туристського гуртка.

**Об'єкт дослідження:** використання інноваційних технологій, для підвищення мотивації при проведенні занять, а **предметом** –

особливості використання технологій у дітей віком 11-13 років при проведенні занять у туристських гуртках.

**Мета:** розробити методи використання інноваційних технологій, як засобу підвищення мотивації при проведенні занять у туристських гуртках з учнями віком 11-13 років та визначити їх ефективність.

Виходячи з об'єкту та предмету дослідження для досягнення мети були поставлені такі **задачі:**

1. Аналізувати наукові джерела та визначити сутність інноваційних технологій, як засіб підвищення мотивації на заняттях в гуртках.

2. Розробити методику впровадження інноваційних технологій, як засіб підвищення мотивації при проведенні занять у туристських гуртках віком 11-13 років.

3. Визначити ефективність впливу використання інноваційних технологій на дітей, як засіб підвищення мотивацій при проведенні занять у туристських гуртках.

При проведенні дослідження використовувались такі **методи** дослідження: аналіз наукової та методичної літератури, анкетування та методи математичної статистики.

**Практичне значення:** результати даного дослідження можуть бути використанні педагогами для підвищення мотивації при проведенні занять у туристських гуртках з учнями віком 11-13 років.

**Структура і обсяг роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та трьох додатків. У роботі наведено 2 таблиці та 2 рисунки. Загальний обсяг роботи 39 сторінок.

## РОЗДІЛ 1.

### СУТНІСТЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МОЖЛИВІСТЬ ЇХ ВИКОРИСТАННЯ ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ НА ЗАНЯТТЯХ ТУРИСТСЬКОГО ГУРТКА

#### 1.1 Характеристика інноваційних технологій як засобу підвищення мотивації

У загальновизнаному поняття «інновація» означає «нововведення». У сучасній педагогічній науці існують такі трактування поняття «інновація»: оновлення, зміни, впровадження нового; процес створення й використання нововведень [4, с. 25]

Нові шляхи, засоби й раціональні методи фізичного виховання, що створені в процесі творчої діяльності людства виокремлюються як інноваційні (новітні) технології фізичного виховання[22, с.43]

При упровадженні інноваційних технологій змінюються результати освітнього процесу, створюючи при цьому нові освітні, виховні, дидактичні системи; форми, методи та засоби розвитку особистості, організацію навчання і виховання.[8, с. 57]

Інноваційні технології в сучасності частіше використовується, як засіб для підвищення мотивації особистості.

У психології термін «мотивація» означає стимулюючий процес людини до ефективності виконання будь-якої діяльності, спрямованої на досягненні поставлених цілей. Основною задачею мотивації є підвищення рівня мотивації до виконання запланованих завдань.

Підвищити рівень мотивації можна також, за допомогою методів використання інновацій на заняттях, які, порівняно з традиційними методами, мають такі переваги:

- Вивчення нового відбувається в умовах, максимально зближених до реальних умов діяльності;

- Метод використання інновацій оснований на ігровій діяльності;
- За допомогою гри забезпечити оптимальний режим для занять;
- Сприяти розвитку певних фізичних якостей;
- Використання ігрової діяльності дає змогу створити за допомогою інновацій емоційний підйом.

Отже, використання інноваційних технологій передбачає підвищення мотивації на заняттях.

## **1.2** Мета, задачі та зміст роботи туристських гуртків

Одним із важливих модулів в системі позакласних навчально-виховних заходів, є туризм. Основою якого є всебічний розвиток дітей шкільного віку, за допомогою виховання фізично-здорової дитини, моральної витривалості до подолання будь-яких перешкод, забезпечити гармонійного розвитку особистості.

Туристський гурток – це одна із основних форм позашкільної освіти, основою якого є виховання учнів у процесі вивчення окремого навчального предмета. [5].

За своєю сутністю гурток – це невелика спілка дітей, що поєднується спільними інтересами. Основною метою гуртка є оздоровлення дітей, зміцнення їх фізично і морально.

*Основними завданнями туристських гуртків є:*

- впровадження новітніх форм і методів в навчанні учнів, які відповідають потребам розвитку особистості в умовах суспільства;
- пропаганда і популяризація здорового способу життя;
- ознайомлення та зміцнення теоретичних знань, вмій та навичок учнів, за допомогою використання практичних навиків;
- виховування міцного і дружнього колективу;

- закріплення та удосконалення фізичних якостей;
- підготувати дітей морально та фізично до подолання подальших перешкод в майбутньому.

Робота в гуртку передбачає активну участь дітей у спортивних змаганнях, походах та екскурсіях, набуття навичок та вмінь туризму, пізнавальні маршрути по містах України. Дітей чекають походи вихідного дня, підкорення Карпатських гір, спелео походи, пороги та каньйони річок України, катання на лижах, ковзанах, роликах, велосипедах.

Отже, туризм в системі позакласних навчально-виховних заходів, є одним із важливих модулів для розвитку дітей шкільного віку.

### **1.3 Психологічні особливості підлітків віком 11-13 років**

Найбільш масовою категорією людей, що займаються спортивним туризмом є підлітки. Це пояснюється тим, що саме в цей період вони починають шукати себе в житті, прагнуть дізнатися та спробувати щось нове. Діти віком 11-13 років відносяться до молодшого підліткового віку.

Молодший підлітковий вік – час бурхливих переміни ,як психічних так і фізичних. Відбуваються зміни у відношенні з дорослими, в особистому житті, і в міжособистісних стосунках з протилежною статтю [2]. Також, діти цього періоду стають більш агресивнішими до оточуючого середовища. В кожного зміни відбуваються в різний період часу. Деякі з них розвиваються швидше, деякі в чомусь відстають від інших, а в чомусь випереджають.

За даними досліджень С.В. Кондратьєвої [9] та С.Ю. Галузьєв [6], спілкування підлітків з дорослими має деякі відмінності. Зокрема, досліджено, що в хлопців малоефективний спосіб спілкування з дорослими ніж у дівчат, в підлітковий період. Основним фактором спілкування

підлітків і дорослих є формування особистості на біологічному етапі життя.

Підлітки є абсолютною копією поведінки дорослого та перехідним періодом до рівня однолітків. Які в свою чергу стараються більше бути схожими на дорослих. Одним із засвоєнням дорослості є не тільки копіювання поведінки батьків, а й наслідування своїх ровесників, для того, щоб знайти спільні та відмінні риси схожості.

Саме бажання підлітків бути більш схожими на дорослих, дає основу для подальшої мотивації в розвитку особистості. Тому що, для швидкісного процесу «дорослішання» підлітки використовують різні методи, внутрішні якості, свої інтелектуальні навички й вміння тощо.

Також, важливою особливістю в молодшому підлітковому віці є показати дитині його сильні сторони та розкрити його гідність, для формування самовдосконалення особистості.

Отже, основною особливістю підлітки віком 11-13 років є бажання до пізнання світу та наслідування дорослих, для подальшого розвитку.

#### **1.4 Можливість використання інноваційних технологій у діяльності туристських гуртків**

Поняття «туризм» означає вихід із зони комфорту. Тобто один із видів активного відпочинку, що дозволяє вийти зі звичної зони комфорту за допомогою виїздів за межі постійного місця проживання.

Основна туристської діяльності пов'язана з можливістю організувати комфортні для себе місця проживання при будь-якій погоді та надає людині різноманітні вимоги. Водночас діють деякі важливі фактори: навколишнє середовище, погодні умови і види діяльності.



На відміну від інших видів спорту, в туризмі фізичні навантаження, можуть бути високими, за рахунок того, що розподілені на багато годин та днів.

Основними формами туризму є змагання, подорожі, походи та екскурсії. Найбільший виховний вплив здійснюється в процесі походів. Оскільки діти під час походів знаходяться разом й спілкуються один з одним, за допомогою цього покращуються стосунки в колективі.

В закладах позашкільної освіти туристську діяльність розкривають на заняттях у туристських гуртках. Адже саме заняття в гуртку складаються з частин фізичної культури і спорту, оскільки він служить проявом розвитку, збереження й вдосконалення всебічної підготовки здорового способу життя.

Туристський гурток є першою сходинкою до виховання дружнього колективу туристів й допитливих та сміливих дітей.

Для того, щоб заняття в туристському гуртку стали більш активним відпочинком та цікавішим керівники використовують на заняттях один із інноваційних підходів- ігри.

Найчастіше використовуються ігри з туристською специфікою. Наприклад, ігри на місцевості: «булави» по колу, «хто далі», «з купини на купину», «переправа через болото», «хто швидше», «вклади рюкзак», естафети та інші.

Спортивні та рухливі ігри сприяють зміцненню здоров'я і правильного фізичному розвитку дітей, сприяють формування важливих рухових навичок, виховання морально-вольових якостей. З допомогою ігор успішно розвиваються швидкісно-силові якості, швидкість, спритність, витривалість.

Отже, у діяльності туристських гуртків є можливість впровадження інноваційних технологій, за допомогою використання інноваційного підходу – ігор.

## **РОЗДІЛ 2.**

### **ХАРАКТЕРИСТИКА МЕТОДІВ ТА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ**

#### **2.1. Методи дослідження**

Дослідження проводилося протягом 4 місяців 2020 року у два етапи. На першому етапі (вересень 2020 року) на основі аналізу наукових і науково методичних джерел було визначено та проаналізовано сутність інноваційних технологій, як засіб підвищення мотивації на заняттях в гуртках; визначено методи та алгоритм дослідження. На другому етапі (вересень - жовтень - листопад – грудень 2020 року) було проведено експеримент, проаналізовано та оформлено результати дослідження -анкетування, опитування.

В процесі дослідження використовувалися наступні методи: аналіз наукових та науково-методичних джерел, метод тестування, анкетування і метод математичної статистики.

**Аналіз і узагальнення** даних науково-методичної літератури з проблеми дослідження проводився впродовж всього періоду дослідження з метою порівняння поглядів авторів, близьких до теми дослідження. Він дозволив визначити стратегію дослідження, сформулювати його завдання, визначити шляхи їх розв'язання. При проведенні аналізу літератури нами використовувались теоретичні методи дослідження – анкетування та тестування.

**Метод тестування** передбачає визначення рівнів фізичних якостей – витривалість, швидкість, координацію та силу, за допомогою таблиці оцінювання методичних контролів (частоти постукування ,човниковий біг по 10-метрових відрізків, «Фламінго», згинання і розгинання рук) (додаток А) до та після впровадження інновацій на заняттях туристського гуртка.

Результати методики тестування записувалися до таблиць «Результати методики тестування до використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку», «Результати методики тестування після використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку»(додаток А).

**Анкетування** – це теоретичний метод дослідження, що передбачає ряд письмових відповідей на поставленні питання. З метою визначення ефективності впливу інноваційних технологій, як засобу мотивації на заняттях у туристському гуртку. Сутність полягає у визначенні оцінки основного та індивідуального мотиву групи дітей до та після використання інноваційних технологій на заняттях. Дітям було запропоновано перелік тверджень, яким вони повинні були поставити оцінку від 1-5 (додаток Б).

Таблиця 2.1.

**Визначення основного та індивідуального мотиву до та після введення інновацій на заняттях в туристському гуртку**

Мотиви	№ твердження	Сума балів до	Сума балів після
Самозбереження здоров'я	1,16		
Самовдосконалення	2,17		
Рухова активність	3,18		
Повинність (внутрішній мотив боргу)	4,19		
Оцінка оточуючих (зовнішня стимуляція)	5,20		
Набуття практичних навичок	6,21		
Спілкування	7,22		
Домінування	8,23		
Туристсько-спортивні інтереси	9,24		
Суперництво	10,25		
Задоволення від фізичних рухів	11,26		
Ігри та розваги	12,27		
Наслідування	13,28		
Звички	14,29		
Позитивні емоції	15,29		

Використовуючи таблицю 2.1 визначаємо основний та індивідуальний мотив до та після використання інновацій на заняттях в гуртку за сумою балів номерів твердження.

Індивідуальний мотив групи до та після використання інновацій занять в туристському гуртку визначаються з найбільшою сумою набраних балів та за умовою наступних правил:

- Мотив основний, якщо сума балів перевищує 140;
- Мотив середньо виражений, якщо сума балів від 120 до 130;
- Мало виражений мотив, якщо сума балів менше 120.

Відповідно до методів математичної статистики підраховується підсумковий коефіцієнт мотивації групи дітей до та після введення інновацій на заняттях туристського гуртка.

#### **Методи математичної статистики**

Використовувалась середнє арифметичне для визначення підсумкового коефіцієнту мотивації групи дітей до та після введення інновацій на заняттях туристського гуртка, за формулою:

$$K = Z/N$$

Де K- коефіцієнт, Z-сума набраних балів (всіх дітей); N – кількість дітей.

Результат при:

K = 140-150, при мотивація групи на високому рівні та наявні такі індивідуальні основні мотиви, як – самовдосконалення, набуття практичних навичок;

K = 120-140, при мотивація групи на вище середньому рівні та наявні такі індивідуальні основні мотиви, як – самозбереження здоров'я, туристсько-спортивні інтереси, ігри та розваги;

K = 110-120, якщо мотивація групи на середньому рівні та наявні такі індивідуальні основні мотиви, як – рухова активність, спілкування, задоволення від фізичних рухів;

K = 50-110, якщо мотивація групи на низькому рівні та наявні такі індивідуальні основні мотиви, як – оцінка оточуючих, домінування, суперництво, повинність (внутрішній мотив боргу), наслідування, звичка.

## **2.2. Характеристика бази дослідження**

Дослідження проводилося дистанційно з учнями туристських гуртків Комунального закладу «Центр туристсько-краєзнавчої творчості учнівської молоді» Херсонської обласної ради. Вибіркову сукупність дослідження склали 15 осіб – учні одного гуртка «Пішохідний туризм». Вік респондентів 11-13 років, термін занять не більше двох років.

Туристи залучалися до анкетування «Визначення мотивації дітей до занять в гуртку» до та після впровадження ігор у навчальний процес туристського гуртка(додаток Б).

Надійність та достовірність дослідження забезпечувалися теоретичними даними, різноманітними методами та методом математичної статистики.

**РОЗДІЛ 3.**  
**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ**  
**ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ**  
**11-13 РОКІВ ДО ЗАНЯТЬ У ТУРИСТСЬКОМУ ГУРТКУ**

**3.1 Методика планування та впровадження інноваційних**  
**технологій як засобу мотивації при проведенні занять у**  
**туристських гуртках з учнями віком 11-13 років**

Впровадження інноваційних технологій на заняттях відбувається за допомогою творчого підходу керівника гуртка.

Для підвищення мотивації дітей на заняттях у туристських гуртках використовувались інноваційні технології (ігри та естафети) розроблені на основі інноваційних технологій спеціально для занять у туристських гуртках з учнями 11-13 років (див. додаток В).

В зміст розроблених ігор входять:

1. Гра «Станція». В ході цієї гри дітям потрібно пересуватися по вказаному маршруті на карті та знаходити, так звані станції. На цих станціях діти повинні виконувати завдання використовуючи туристські навички та вміння. За допомогою цієї гри у дітей розвиваються деякі фізичні якості – сила, витривалість, швидкість та координація.

2. Гра «Туристські класики». Метою цієї гри є повторення та закріплення вивчення в'язання вузлів та вдягання системи. За допомогою цієї гри у дітей розвивається деякі фізичні якості, такі, як швидкість та координація.

3. Гра «Компас». Під час виконання цієї гри діти повторюють вивчений матеріал набутий під час занять у туристському гуртку. За допомогою цієї гри у дітей розвивається одна із фізичних якостей – координація.

4. Естафета «Змійка». Основною метою цієї естафети є вивчення та закріплення у дітей навички працювати з різними видами карабінів. За допомогою цієї гри у дітей розвиваються, такі фізичні якості, як швидкість та витривалість.

5. Естафета «Воротики». Під час проходження цієї естафети діти закріплюють вивчення користування різних видів карабінів. За допомогою цієї гри у дітей розвиваються такі фізичні якості – швидкість, витривалість.

6. Гра «Купини». Метою цієї гри є підвищення рухової активності, та розвиток координаційних якостей.

На основі цих ігор та естафет ми змогли дослідити активізацію підвищення фізичних якостей за допомогою використання інноваційних ігор. Також підтвердити ефективність використання інноваційних технологій, як засіб підвищення мотивації в туристських гуртках

Отже, при проведенні занять у туристських гуртках для учнів 11-13 років є ефективним застосування інноваційних засобів.

### **3.2 Вплив використання інноваційних технологій як засобу мотивації на учнів при проведенні занять у туристських гуртках**

Вплив інноваційних ігор на дітей дуже великий, адже за їх допомогою дитина може розвиватися фізично, психологічно й особистісно. Якщо говорити в цілому, то за допомогою використання на заняттях у туристських гуртках інноваційних ігор діти навчилися:

- взаємодіяти з однолітками і навик у спілкування з іншими дітьми.
- слідувати правилам, дисциплінованості, відповідальності та відповідності взятої на себе ролі.

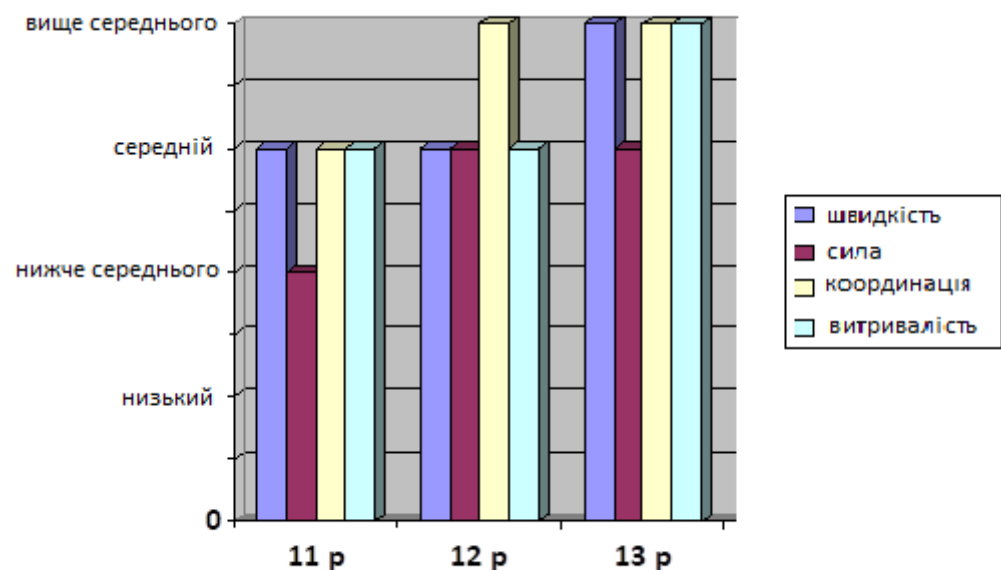
- уважності, управлінню своїми емоціями, за допомогою їх контролю, вмінню прораховувати свій наступний крок, плануванню.

Також за допомогою ігор ми сприяли розвитку у дітей фізичних якостей, які необхідні для подолання дистанцій на змаганнях та в походах. На змаганнях є необхідність розвитку сили та витривалості. За допомогою ігор ми розвинули швидкість, силу, координацію та витривалість, якими потрібно володіти справжнім «туристам».

За даними таблиці результатів методики тестування (додаток А) було досліджено, що в процесі використання ігор на заняттях у туристському гуртку прогрес розвитку фізичних якостей збільшується.

Рисунок 3.1.

### Рівні фізичних якостей до використання інноваційних ігор



На рис. 3.1. зображено рівні фізичних якостей до використання інноваційних ігор на заняттях туристських гуртків з учнями віком 11-13 років. На ньому ми можемо спостерігати досить низький рівень розвитку сили у дітей віком 11 років. Та досить непоганий рівень розвитку швидкості, координації та витривалості.

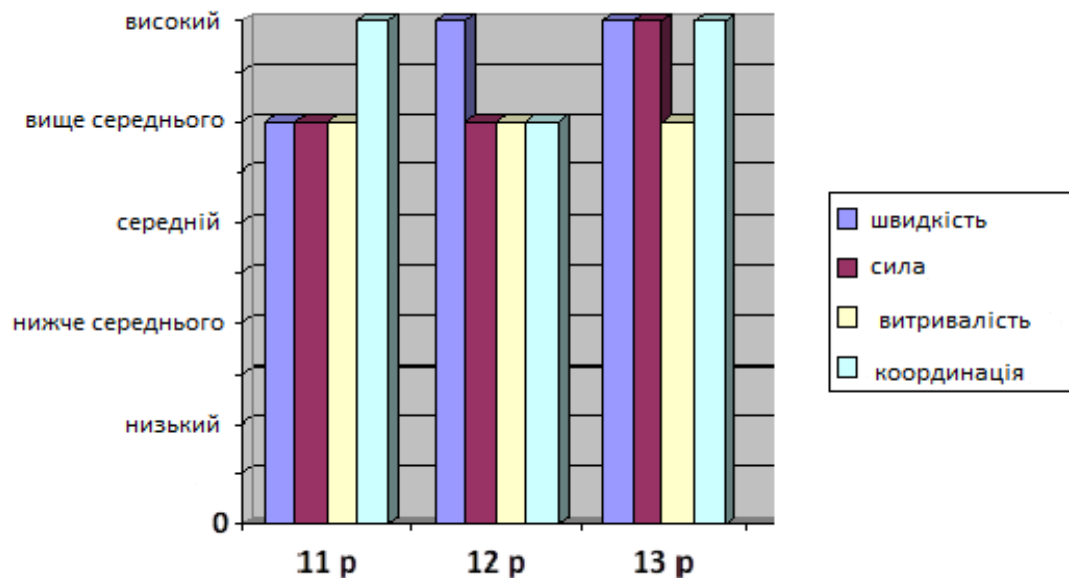


У дітей віком 12 років розвиток швидкості, сили та витривалості на одному рівні (середній), а розвиток координації на вище середньому рівні.

У дітей віком 13 років розвиток сили на середньому рівні. Також розвиток швидкості, координації та витривалості на вище середньому рівні. Досить непогані результати розвитку фізичних якостей для дітей віком 11-13 років.

Рисунок 3.2.

### Рівні фізичних якостей після використання інноваційних ігор



На рис. 3.2. зображено рівні фізичних якостей після використання інноваційних ігор на заняттях туристських гуртків з учнями віком 11-13 років. На ньому ми можемо спостерігати невелике зростання рівнів фізичних якостей - швидкість, сила та координація у дітей віком 11-13 р. Також, маленьке зростання рівня витривалості у дітей 11-13 років. Це характеризується, тим що для розвитку витривалості потрібно, займатися фізичною діяльністю кожного дня протягом декількох місяців. В даному випадку заняття фізичною діяльністю з дітьми в

гуртку проводилися 2 рази на тиждень протягом 4 місяців, це й вплинуло на результати дослідження.

Отже, використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку ефективно впливають на розвиток фізичних якостей.

За даними анкетування «Визначення мотивації дітей до занять в гуртку» до та після впровадження ігор у навчальний процес туристського гуртка(додаток Б), було визначено основний та індивідуальний мотив групи.

У таблиці 3.3. визначено результати впливу основного та індивідуального мотиву до та після введення інновацій на заняттях туристського гуртка:

Таблиця 3.3.

**Результати анкетування визначення основного та індивідуального мотиву до та після введення інновацій на заняттях туристського гуртка**

Мотиви	№ твердження	Сума балів до	Сума балів після
Самозбереження здоров'я	1,16	140	145
Самовдосконалення	2,17	116	140
Рухова активність	3,18	110	135
Повинність (внутрішній мотив боргу)	4,19	60	50
Оцінка оточуючих (зовнішня стимуляція)	5,20	112	138
Набуття практичних навичок	6,21	128	138
Спілкування	7,22	130	148
Домінування	8,23	116	130
Туристсько-спортивні інтереси	9,24	120	134
Суперництво	10,25	128	124
Задоволення від фізичних рухів	11,26	96	126
Ігри та розваги	12,27	126	150
Наслідування	13,28	76	98
Звички	14,29	113	144
Позитивні емоції	15,29	120	148

Основним індивідуальним мотивом групи до використання інновацій є збереження здоров'я. Після використання інновацій в гуртку основним індивідуальним мотивом групи стали ігри та розваги, також збереження здоров'я.

За допомогою методу математичної статистики та даних результатів таблиці 3.3. визначено підсумковий коефіцієнт мотивації групи дітей до впровадження інновацій на заняттях туристського гуртка:

$$K = 1689/15 = 112$$

Результат підсумкового коефіцієнту до використання інноваційних технологій на заняттях з туристського гуртка дорівнює 112. Це означає, що рівень мотивації дітей до занять в гуртку на середньому рівні.

Підсумковий коефіцієнт мотивації групи дітей після введення інноваційних технологій на заняттях туристського гуртка дорівнює:

$$K = 1948/15 = 130$$

Це означає, що рівень мотивації до занять в гуртку на вище середньому рівні.

За даними дослідження рівень мотивації до занять у гуртку збільшився з середнього рівня на вище середній рівень.

Отже, використання інноваційних технологій на заняттях в туристському гуртку є ефективним засобом для мотивації дітей віком 11-13 років.

## ВИСНОВКИ

На основі проведеного дослідження зроблено наступні висновки:

1. Інноваційні технології в сучасності частіше використовується, як засіб для підвищення мотивації особистості.

У психології термін «мотивація» означає стимулюючий процес людини до ефективності виконання будь-якої діяльності, спрямованої на досягненні поставлених цілей. Основною задачею мотивації є підвищення рівня мотивації до виконання запланованих завдань.

Підвищити рівень мотивації можна, за допомогою методів використання інновацій на заняттях, які, порівняно з традиційними методами, мають такі переваги:

- Вивчення нового відбувається в умовах, максимально зближених до реальних умов діяльності;
- Метод використання інновацій оснований на ігровій діяльності;
- За допомогою гри забезпечити оптимальний режим для занять;
- Сприяти розвитку певних фізичних якостей;
- Використання ігрової діяльності дає змогу створити за допомогою інновацій емоційний підйом.

Отже, за допомогою аналізу наукових джерел ми визначили сутність інноваційних технологій, як засіб підвищення мотивації на заняттях в гуртках.

2. При проведенні дослідження було розроблено методичку впровадження інноваційних технологій, як засіб підвищення мотивації при проведенні занять у туристських гуртках віком 11-13 років, а саме анкетування. Дітям було запропоновано перелік тверджень, яким вони повинні були поставити оцінку від 1-5.

3. За допомогою анкетування «Визначення мотивації дітей до занять в гуртку» до та після впровадження ігор у навчальний процес туристського гуртка, було визначено основний та індивідуальний мотив групи.

Основним індивідуальним мотивом групи до використання інновацій є збереження здоров'я. Після використання інновацій в гуртку основними індивідуальними мотивами групи стали ігри та розваги, й збереження здоров'я.

За допомогою методу математичної статистики та даних результатів визначено підсумковий коефіцієнт мотивації групи дітей до впровадження інновацій на заняттях туристського гуртка.

Результат підсумкового коефіцієнту до використання інноваційних технологій на заняттях з туристського гуртка дорівнює 112. Це означає, що рівень мотивації дітей до занять в гуртку на середньому рівні. Але результат підсумкового коефіцієнту мотивації групи дітей після введення інноваційних технологій на заняттях туристського гуртка дорівнює 130. Це означає, що рівень мотивації до занять в гуртку на вище середньому рівні.

За даними дослідження рівень мотивації до занять у гуртку збільшився з середнього рівня на вище середній рівень.

Отже, використання інноваційних технологій на заняттях в туристському гуртку є ефективним засобом для мотивації дітей віком 11-13 років.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Арефьев В.Г. Сучасні стандарти фізичного розвитку школярів: метод. посібник./ Валерій Георгійович Арефьев. Київ: Венса, 1999. 256 с.
2. Безверхня Г.В. Формування мотивації до самовдосконалення учнів загальноосвітніх шкіл засобами фізичної культури і спорту: навч. посібник. / Уманський державний національний. Університет ім. Павла Тичини: Умань: УДПУ, 2003. 52 с.
3. Ван Джун. Психологічні особливості самосприйняття в період мікрозмін в соціалізації молодшого підлітка : наук.-практ. журнал/ ПДПУ ім. К.Д. Ушинського: Наука і освіта, 2008. № 8-9. С. 42-48.
4. Ван Джун. Самосприйняття та індивідуальна соціальна ситуація розвитку молодшого підлітка : науковий вісник / ПДПУ ім. К.Д. Ушинського : Наука і освіта 2008. № 12. С. 284-291.
5. Вільгорський О.М. Інноваційні технології на уроках фізичної культури в школі: навч. посібник /Чернівецький національний університет ім. Ю. Федьковича.  
URL:[www.rusnauka.com/14\\_NPRT\\_2010/Sport/66363.doc.htm](http://www.rusnauka.com/14_NPRT_2010/Sport/66363.doc.htm)
6. Грабовський Ю.А. Спортивний туризм : навч. посібник /Ю.А. Грабовський, О.В. Скалій, Т.В. Скалій. Тернопіль: Богдан, 2008. 304с.
7. Глазьев С.Ю. Теорія довгострокового техніко-економічного розвитку : книга/ С.Ю. Глазьев. М.: Владар, 1993. С. 310.
8. Державні тести і нормативи оцінки фізичної підготовленості населення України : затв. Постановою Кабінету Міністрів України від 15.01.1995р. № 80. Освіта., 1995. 35 с.
9. Інноваційні процеси в освіті пошук істини триває: підручник для директора /Остапчук О.// Освіта, 2003. №4. С.3-8.

10. Кондратьєва Н.Д. Великі цикли кон'юнктури і теорія передбачення : вибрані праці /Н.Д. Кондратьєва. М. : ЗАТ «Видавництво Економіка », 2002. 767 с.
11. -Количев В.А. фізична культура й соціальне здоров'я населення: навч. посібник / Количев В.А. М. : Сов. Спорт, 1998. 112 с.
12. Круцевич Т.Ю. Методичні рекомендації по визначенню індивідуально-типологічних особливостей реактивності нервової системи дітей та підлітків при організації занять з фізичного виховання й спортивних тренувань: навч. посібник / Круцевич Т.Ю. Київ.: Госкомспорт УСССР, 1990. 41 с. 40.
13. Круцевич Т.Ю. Наукові дослідження в масовій фізичній культурі : наук. стаття / Круцевич Т.Ю. Київ: Здоров'я, 1985. 117 с. 39.
14. Круцевич Т.Ю. Методи дослідження індивідуального здоров'я дітей та підлітків в процесі фізичного виховання : навч. посібник / Круцевич Т.Ю. Київ.: Олімпійська література, 1999. 232 с. 41.
15. Круцевич Т.Ю. Моделювання-цільових характеристик фізичного стану в системі програмування фізкультурно-оздоровчого заняття з підлітками. // Наука в Олімпійському спорті, 2002. - № 1. С. 23-29. 42.
16. Круцевич Т.Ю, Ворьбьев М.И. Контроль у фізичному вихованні дітей, підлітків та юнаків : посібник / Круцевич Т.Ю, Ворьбьев М.И. Київ.: Олімпійська література, 2005. 195 с.
17. Максименко С.Д. Розвиток психіки в онтогенезі: [в 2 т.] ^ книга /С.Д. Максименко. Київ.: Форум, 2002. С.233.
18. Підготовка вчителя до впровадження нових технологій навчання в сільській початковій школі: навч. посібник / О.А. Біда; заг. ред. О. М. Побірченко. Київ. : Науковий світ, 2002. 230 с.
19. Подоляк Л.Г. Психологія вищої школи : підручник. /Л.Г. Подоляк, В.І. Юрченко. - 2-е видання. Київ.: Каравела, 2008. С. 174

20. Психологія: підручник / За ред. Трофімова Ю. Л. Київ. : Либідь, 1999. 511 с.
21. Петровський В.В. Кібернетика і спорт: підручник / За ред. Петровський В.В. Київ. Здоров'я, 1972. 112с.
22. Петровський В.В. Організація спортивних тренувань: підручник / За редакцією Петровський В.В. Київ Здоров'я, 1978. 96 с.
23. Туяхова В.В. Використання інноваційних технологій на уроках фізичної культури:  
URL: [https://urok.osvita.ua/materials/edu\\_technology/48360/](https://urok.osvita.ua/materials/edu_technology/48360/)
24. Теорія і методика фізичного виховання: підручник / Под ред. Т.Ю.Круцевич. – Київ.: Олімпійська література, 2008. Т.1. 424 с.
25. Шиян Б.М. Теорія і методика фізичного виховання школярів: навчальна книга / За ред. Шиян Б.М. Т. 1, 2. Тернопіль: Богдан, 2002. 252 с.



## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Методичний контроль швидкості

Нормативи оцінювання тесту «частоти постукувань» для підлітків і юнаків (Т.Ю. Круцевич, В.В. Веселова, М.В. Курочкіна, 1997), 20 ударів за секунди

Вік	Рівень підготовки				
	Низький	Нижче середнього	Середній	Вище середнього	Високий
11	15,2 і більше	15,1-13,8	13,7-12	11,9-11,6	11,5 і менше
12	14,2 і більше	14,1-13	12,9-11	10,9-10,6	10,5 і менше
13	14 і більше	13,9-12,6	12,5-10,9	10,8-10,4	10,3 і менше

#### Методичний контроль витривалості

Нормативи оцінок «човниковий біг по 5 - метрових відрізках» (Т.Ю. Круцевич, В.В. Веселова, 1999) кількість відрізків за 30 хвилин

Вік	Рівень підготовки				
	Низький	Нижче середнього	Середній	Вище середнього	Високий
11	24 і менше	25-32	33-47	48-53	54 і більше
12	26 і менше	27-34	35-55	56-68	69 і більше
13	28 і менше	29-37	38-63	64-75	76 і більше

#### Методичний контроль координації

Нормативи оцінювання тесту «Фламінго» (балансування на одній нозі) для підлітків і юнаків (Т.Ю. Круцевич, В.В. Веселова, М.В. Курочкіна, 1997) кількість спроб за 1 хвилину

Вік	Рівень підготовки				
	Низький	Нижче середнього	Середній	Вище середнього	Високий
11	29 і більше	28-24	23-11	10-6	5 і менше
12	28 і більше	27-19	18-8	7-4	3 і менше
13	24 і більше	23-16	15-8	7-4	3 і менше

#### Методичний контроль сили

Таблиця оцінювання результатів тесту «згинання і розгинання рук в упорі лежачи на підлозі (Державна система тестів України, 1996), разів за 1,5 - 2 хвилини

Вік	Рівень підготовки				
	Низький	Нижче середнього	Середній	Вище середнього	Високий
11	2-8	8-13	14-19	20-24	25-28
12	2-10	11-14	15-19	20-24	25-30
13	4-11	12-15	16-22	23-25	26-33

### Результати методики тестування до використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку:

Умовні позначення: н – низький; н с- нижче середнього; сер – середній; в с – вище середнього; в – високий.

№	ПІ	Вік	Рівні, фізична якість							
			Витривалість		швидкість		сила		координація	
			оцінка	рівень	оцінка	рівень	оцінка	рівень	оцінка	рівень
1	Стадник Катерина	11	37	Сер	12,8	Сер	13	Н с	12	Сер
2	Бенівчак Артем	11	40	Сер	12,5	Сер	11	Н с	16	Сер
3	Спотар Артем	11	37	Сер	12,	Сер	13	Н с	20	Сер
4	Дудкіна Вероніка	11	43	Сер	12,3	Сер	13	Н с	11	Сер
5	Кумановський Микита	11	36	Сер	12,1	Сер	12	Н с	14	Сер
6	Березанський Руслан	12	50	Сер	11,5	Сер	18	Сер	5	В с
7	Солопонов Олександр	12	40	Сер	11,3	Сер	19	Сер	7	В с
8	Гоман Кристина	12	46	Сер	11	Сер	16	Сер	6	В с
9	Шептун Вікторія	12	37	Сер	12,4	Сер	15	Сер	6	В с
10	Жалдак Анастасія	12	38	Сер	11,3	Сер	15	Сер	4	В с
11	Крючков Максим	13	66	В с	10,7	В с	18	Сер	6	В с
12	Гельман Марія	13	70	В с	10,5	В с	17	Сер	6	В с
13	Бублик Марія	13	67	В с	10,8	В с	16	Сер	5	В с
14	Черней Артем	13	74	В с	10,5	В с	19	Сер	4	В с
15	Войнов Ростислав	13	75	В с	10,6	В с	18	сер	4	В с

За даними таблиці «Результати методики тестування до використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку»:

- 5 дівчат та 5 хлопців віком 11- 12 років мають середній рівень витривалості; 3 хлопців та 2 дівчат віком 13 років мають вище середній рівень витривалості;
- 5 дівчат та 5 хлопців віком 11-12 років мають середній рівень швидкості; 3 хлопців та 2 дівчат віком 13 років мають вище середній рівень витривалості;
- 2 дівчат та 3 хлопців віком 11 років мають нижче середній рівень сили; 5 дівчат та 5 хлопців віком 12-13 років мають середній рівень сили;
- 3 хлопців та 2 дівчат віком 11 років мають середній рівень координації; 5 дівчат та 5 хлопців віком 12-13 років мають вище середній рівень координації.

**Результати методики тестування після використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку:**

№	ПІ	Вік	Рівні, фізична якість							
			Витривалість		швидкість		сила		координація	
			оцінка	рівень	оцінка	рівень	оцінка	рівень	оцінка	рівень
1	Стадник Катерина	11	48	В с	11,8	В с	20	В с	5	В
2	Бенівчак Артем	11	49	В с	11,9	В с	20	В с	5	В
3	Спотар Артем	11	48	В с	11,6	В с	20	В с	5	В
4	Дудкіна Вероніка	11	50	В с	11,7	В с	20	В с	5	В
5	Кумановський Микита	11	48	В с	11,6	В с	20	В с	5	В
6	Березанський Руслан	12	58	В с	10,5	В	21	В с	7	В с
7	Солопонов Олександр	12	56	В с	10,3	В	22	В с	6	В с
8	Гоман Кристина	12	56	В с	10,5	В	24	В с	7	В с
9	Шептун Вікторія	12	57	В с	10,4	В	20	В с	5	В с
10	Жалдак Анастасія	12	56	В с	10,5	В	21	В с	7	В с
11	Крючков Максим	13	72	В с	10,3	В	26	В	3	В
12	Гельман Марія	13	75	В с	10,1	В	27	В	2	В
13	Бублик Марія	13	73	В с	10,3	В	26	В	3	В
14	Черней Артем	13	75	В с	9,9	В	26	В	3	В
15	Войнов Ростислав	13	75	В с	9,8	В	27	В	3	В

За даними таблиці «Результати методики тестування після використання інноваційних технологій на заняттях у туристському гуртку»

- 7 дівчат та 7 хлопців віком 11-13 років мають вище середній рівень витривалості;
- 2 дівчат та 3 хлопців віком 11 років мають вище середній рівень швидкості; 5 хлопців та 5 дівчат віком 12-13 років мають високий рівень швидкості;
- 5 хлопців та 5 дівчат віком 11-12 років мають вище середній рівень сили; 3 хлопців та 2 дівчат мають високий рівень сили;
- 6 хлопців та 4 дівчат віком 11, 13 років мають високий рівень координації; 2 хлопців та 3 дівчат мають вище середній рівень координації.

## Додаток Б

**Анкетування: «Визначення мотивації дітей до занять в гуртку»**

**Завдання.** Оцініть значимість 29 тверджень по 5-ти бальній шкалі, коли:

- 1 - Зовсім не згоден;
- 2 - Мені все одно;
- 3 - Згоден частково;
- 4 - Скоріше да чим ні;
- 5 - Повністю згоден.

№	Твердження	Оцінка
1	Я завжди з нетерпінням чекаю занять з туризму, тому що вони зміцнюють моє здоров'я	
2	Я завжди знаходжу можливість займатися туристською діяльністю, тому що вони приносить мені радість	
3	В любых ситуаціях я стараюсь регулярно займатися туризмом	
4	Мені доводиться ходити на заняття з туризму, щоб мене похвалили	
5	Заняття з туризму мені потрібні для того, щоб в подальшому використовувати ці знання, навички та вміння в житті	
6	В туристському гуртку є всі умови для спілкування з цікавими людьми	
7	Беручи участь в туристських заходах й змаганнях, я прагну стати переможцем	
8	Цікавість до занять в мене не зникає навіть під час канікул	
9	Мені подобається туристські заходи та змагання, тому що вони зв'язані з суперництвом та боротьбою	
10	Я отримую задоволення від занять туризмом	
11	Я думаю, що всі туристські заходи, повинні складатися з різних ігор та розваг	
12	Я хочу займатися туризмом, тому що це модно й престижно	
13	Заняття з туризму вже стали моєю звичкою	
14	Заняття з туризму мені приємні, тому що вони покращують мій настрій та самопочуття	
15	Додаткові заняття в гуртку корисні для здоров'я, тому що шкільних уроків фізкультури не достатньо	
16	На заняттях з туризму я виховую в собі сміливість, рішучість й самодисципліну	
17	Під час канікул мені подобається багато рухатися	
18	Навіть під час канікул я змушую себе приділяти час для занять з туризму	
19	Щоб займатися туризмом навіть під час канікул, мене обов'язково повинен хтось контролювати	
20	Я намагаюсь накопичувати опит з туризму, щоб використовувати їх в	

	майбутньому житті	
21	Спілкування з друзями під час туристських заходів доставляє мені велике задоволення	
22	На змаганнях мені потрібна тільки перемога	
23	Я завжди цікавлюсь туристськими змаганнями та приймаю в них участь	
24	Мені подобається, що заняття з туризму мають елемент суперництва	
25	Мені хочеться займатися туризмом, щоб мати гарну фігуру та сильні м'язи	
26	Заняття з туризму приваблюють мене іграми й розвагами	
27	Я беру участь в змаганнях тільки тоді коли, в них беруть участь мої друзі	
28	Активний відпочинок в вихідні дні, прогулянки і розваги – це моя звичка	
29	Рухливі ігри та заняття туризмом на канікулах допомагають мені залишатися радісним, бадьорим й веселим	

## Додаток В

### 1. Маршрутний лист «Станції»

**Правила гри:** Діти умовно діляться на команди від 4-7 чоловік. Кожна команда отримує свій маршрутний лист. За допомогою неї вони орієнтуються та шукають станції на яких вони виконують завдання та отримують ще один фрагмент карти. На цьому фрагменті позначено де знаходиться наступна станція. На останній станції дається фрагмент на якому позначено де знаходиться скарб.

**Початок руху:** свій пошук команди починають з лінії старту(старт на карті позначається червоним трикутником). Старт наступних команд кожні 15 хвилин.

#### Перша станція «Представлення команди»

Команди по черзі представляють свої команди, проголошуючи назву та девіз.

**Перша команда -«Туристи»** ДЕВІЗ: У небі сонце ясно світить,  
У далечінь летять хмарки.  
Ми – команда, ми - «Туристи»  
Подорожуємо залюбки.

**Друга команда - «Шукачі»** ДЕВІЗ: Ми – туристи- молодці,  
Поведем в усі кінці.  
Тож прямуйте разом з нами  
Повернетесь із скарбами!

#### Друга станція «Секрет рюкзака»

Команди шикуються за стартовою лінією, в руках у капітанів рюкзаки. На протилежному боці майданчика складені речі, потрібні для походу та непотрібні для походу. За сигналом судді учасники - команди по черзі біжать на протилежну сторону, беруть одну з речей і приносять до капітана, який складає їх до рюкзака. За неправильно принесену річ

команда отримує штрафні секунди. Виграє та команда, яка першою підготувала рюкзак до походу з урахуванням штрафного часу.

### **Третя станція «Бівуак туриста»**

На цій станції команда встановлює намет (враховується час і правильність)

Потім складає намет і дає відповіді на питання:

1. Як вибрати місце для встановлення намету на місцевості?
2. За скільки метрів від вогнища розташовується намет?
3. Назвіть вимоги до зберігання продуктів туристів.
4. Як підготувати наметове містечко до дощу?
5. Відстань між наметами у наметовому містечку.
6. Які помилки не можна допускати при розташуванні наметового містечка?

### **Четверта станція «Перша медична допомога»**

Вирушаючи в похід, кожна група повинна мати аптечку з медикаментами. В аптечці повинен бути повний набір медикаментів для першої медичної допомоги при захворюваннях і травмах, які найчастіше зустрічаються у туристичних подорожах.

1. Учасники укомплектовують аптечку. Вони повинні покласти в неї найнеобхідніші медикаменти для походу з запропонованих лікарем.

2. Медсестра задає команді запитання.

- Перша медична допомога при забоях
- Перша медична допомога при вивихах.
- Перша медична допомога при переломах кісток стопи.
- Які симптоми при відкритих ушкодженнях черепа та головного мозку?

- Перша допомога при ударі в живіт, падінні з висоти.

- Які медичні вимоги до туристів?

### **П'ята станція « Розпалювання вогнища»**



Представник від кожної команди на швидкість підпалює вогнище за сигналом судді із заздалегідь зібраного хмизу. За кожний наступний сірник штраф - 60 сек.

### **Шоста станція «Смуга перешкод»**

Подолання смуги перешкод – біг з ключкою між фішками, стрибки через перепони, кидання м'яча в ціль.

### **Сьома станція «Пошук скарбу»**

Якщо команди дійшли до цієї станції, то вони зібрали всі фрагменти карти для пошуку екологічного скарбу за заданим маршрутом.

(Учні знаходять яблука)

Перемагає та команда, що набрала більше балів та знайшла так званий «скарб».

За найкращими законами пригодницького жанру учасники ігри включились у пошук «Станцій», розшукуючи на маршруті одну за одною чергові підказки. А щоб їх розгадати, випробовували власні знання із туристської діяльності. Кожна правильна відповідь наближала пошуковців до омріяної мети.

За веселою рухливою розвагою приховується комплекс розвиваючих елементів, здатних не лише гарно розважити, а й надати їм корисні знання та навички.

Звичайно, гра досягла кульмінації, коли діти знайшли так званий «СКАРБ» – це справжній вибух радості. Для дітей це – омріяна перемога.

## **2. Гра «Компас»**

**Правила гри:** Діти стають в коло. Один із них стає в центр, в нього в руках скакалка. Він бере скакалку та опускається до полу. Починає крутитися по часовій стрілці. Інші учасники повинні стрибати так щоб до їх ніг не доторкнулася скакалка. Якщо до когось із учасників доторкнулася скакалка то він повинен виконати завдання:

- вибрати спорядження для проходження одного із вибраних етапів: навісна переправа, підйом по вертикальних перилах, спуск по вертикальних перилах, паралельні перила, колода, вертикальний та горизонтальний маятник, підйом по схилу, спуск по схилу, похилі паралельні перила.

Штрафи: за кожне не правильно вибране спорядження штаф 1 бал.

Перемагає той хто отримує найменше штрафних балів.

Говорячи просто, гру можна визначити як добровільну діяльність, спрямовану на отримання задоволення..

Під час гри діти повторили вивчений матеріал з занять у туристському гуртку, розвинула освоїти моторні навички (такі як, наприклад, вміння утримувати баланс) і концентрацію. Це допомагає дітям у навчанні в школі. Діти були зацікавлені грою, вони мали ціль (набрати якнайбільше балів) та старалися її досягти.

Після завершення гри вони ділилися своїми враженнями від отриманих емоцій.

### **3. Естафета «Змійка»**

**Правила гри:** Діти діляться на дві команди. Стають в колону біля лінії старту. У кожного в двох руках по одному карабін. Учасники рухаються по черзі: наступний учасник може рухатися тільки тоді коли попередній вже перейшов на 2 проліт та звільнив 1 проліт.

**Початок руху:** учасники починають рухатися тоді коли прикріплять карабін (в правій руці) до мотузки, обов'язково карабін учасник повинен замуфтувати (закрити). Рухаються приставними кроками, тримаючись за карабін прикріплений до мотузки.

Доходячи до вузла або до кінця прольоту учасник кріпить карабін (в лівій руці) після вузла (по шляху руху). Після чого він може відкріпити карабін, який знаходиться в правій руці. Карабін (в правій

руці) не можна відкріпляти поки не буде прикріплений карабін (в лівій руці). Руки (з карабінами) змінюються по черзі.

Учасник який пройшов залишається за лінією фініша та чекає свою команду.

Перемагає та команда в якої біговий час буде найменший.

Метою цієї естафети було навчити дітей працювати з карабінами типу «галіс» та розвинути моторику рук.

Під час проходження естафети діти розвивали такі якості: взаємодопомога, чесність, колективізм, дисциплінованість, відповідальність, витримку, вміння долати труднощі, цілеспрямованість, сміливість та рішучість.

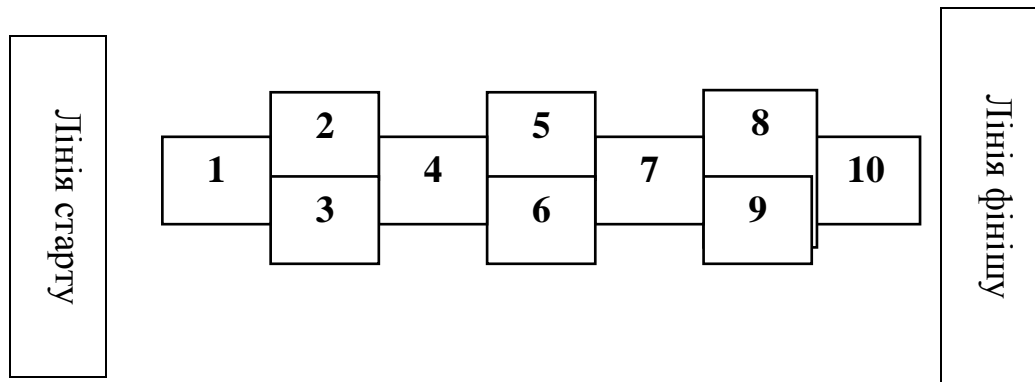
Після завершення естафети діти розповіли про те, що їм сподобався азарт, який в них був під час проходження так званої дистанції. Вони отримали задоволення від проходження та бажають проходити цю естафету на кожному занятті туристського гуртка.

#### **4. Туристські класики**

**Правила гри:** Діти діляться на дві команди. Стають в колону біля лінії старту.

Учасники по черзі кидають мотузку зав'язану в вузол «вісімка». Головна задача попасти в один із 10 квадратиків. Кожен квадрат має свої бали від 1 до 10 та завдання, за виконання яких команда отримує бали. Якщо учасник кинув в 5 квадрат то він виконує завдання та отримує 5 балів.

Завдання: 1. Зав'язати вузол «вісімка». 2. Пострибати на скакалці 20 разів. 3. Зав'язати вузол «прямий». 4. Вузол «штик». 5. Вузол «серединний провідник». 6. Вузол «австрійський схоплюючий». 7. Вузол «академічний». 8. Вузол «брамшкотовий». 9. Вузол «грепвайн». 10. Вдягання індивідуальної страхувальної системи на час. Перемагає та команда, яка набире більшу кількість балів.



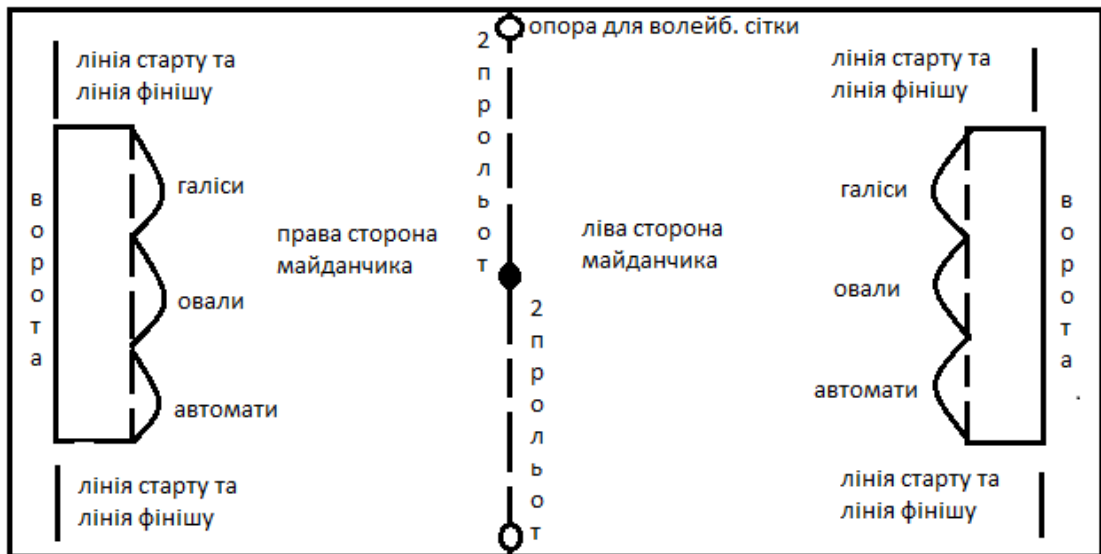
### Схема гри «Туристські класики»

Метою цієї гри було повторити та закріпити вивчення в'язання вузлів, вдягання системи.

Під час проходження гри діти також покращили організаторські здібності, математичні навички (на кшталт вміння лічити та просторової уяви), соціальні риси, стосунки з однолітками, фізичний розвиток та стан здоров'я, здатність до самоідентифікації себе як особистості.

### 5. Естафета «Воротики»

**Правила гри:** Діти діляться на дві команди. Кожна команда вибирає свою сторону майданчика за допомогою жеребкування. Їх задача за командою вчителя або тренера «Галіси»- перенести всі карабіни виду галіс від мотузки, яка висить на воротах до 1 прольоту (якщо команда знаходиться на лівій стороні майданчика) або 2 прольоту (якщо команда знаходиться на правій стороні майданчика) та закрити їх. Команда працює доти поки всі карабіни виду галіс не будуть перенесені до прольотів. Фініш тоді коли вся команда знаходиться біля воріт. Теж саме команда робить і з іншими видами карабінів (автомати, овали) (див. рис 3.1.).



### Схема гри «Воротики»

Перемагає та команда, яка виконає всі команди вчителя якнайшвидше.

Метою естафети було розрізнати різні види карабінів (автомати, галіси та овали) та навчитися ними користуватися.

Під час проходження естафети діти розвинули моторні та швидкісні здібності, також отримали масу задоволення від змагальної діяльності.

Після завершення естафети вони ділилися своїми враженнями від отриманих емоцій.

### 6.Гра «Купини»

**Правила гри:** діти діляться порівно на дві команди. На кожен команду дається по одному м'ячу. Команди шикуються в колону біля лінії старту. Їх задача переправити м'яч та переправитися всією командою за лінію фініш, як можна швидше (див рис.3.2.).

Початок руху: На майданчику малюються кола в кількості 14 шт та дві лінії (старт, фініш).

Перший учасник ( з м'ячем в руках) пригає в перше коло. Зв ним пригає другий учасник в перше, а потім в друге коло і залишається там.

Перший учасник (в першому колі) кидає м'яч другому учаснику, який потім повертає його першому учаснику. Після того, як м'яч повернувся до першого учасника, третій учасник пригає до третього кола. Під час того як третій пригає перший учасник кидає м'яч другому учаснику, потім третьому учаснику, який повертає м'яч другому потім першому учасникам.

На дистанції вже три учасник. М'яч в першого учасника, він кидає його другому після чого четвертий учасник починає свій рух. М'яч рухається вперед потім повертається назад до першого.

Теж саме роблять всі інші учасники.

Перемагає та команда, яка перша перетнула лінію фінішу.

Метою гри було підвищення рухової діяльності та використання логічних (розумових) здібностей.

Рухова діяльність ігрового характеру, позитивні емоції підсилюють усі фізіологічні і психологічні процеси в організмі, поліпшують роботу всіх органів і систем.

Під час проходження гри у дітей виникали деякі труднощі, за допомогою яких у дітей розвивала ще більше мотивації. Для того щоб завершити гру швидше суперника. Їм сподобався дух азарту, який ще більше допомагав їм досягти цілі.

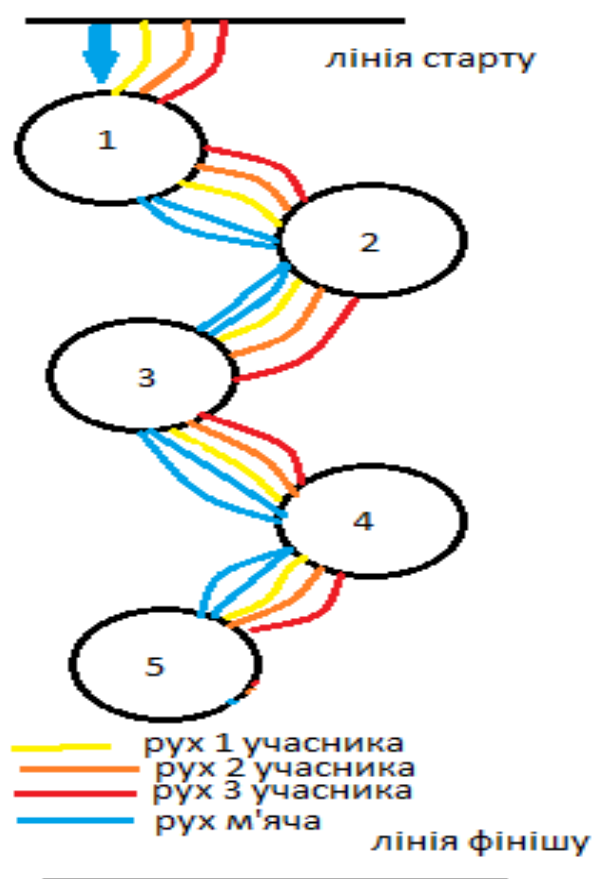


Схема гри «Купини»