

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ІГРОВОЇ СПРЯМОВАНОСТІ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ЗАСОБІВ ПІШОХІДНОГО ТУРИЗМУ ДЛЯ РОЗВИТКУ ПСИХОМОТОРНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ШКОЛЯРІВ СТАРШИХ КЛАСІВ

Мета роботи полягала у розробці та науковому обґрунтуванні інноваційних технологій ігрової спрямованості із застосуванням засобів пішохідного туризму для розвитку рухових здібностей старшокласників. У дослідженні взяли участь 42 школяра 10-х класів Харківської середньої школи № 140. Запропоновано систему занять тимбілдігом для школярів старших класів на основі засобів пішохідного туризму. Туристичні перешкоди різної складності застосовуються як засіб поєднання колективу та розвитку фізичних якостей. Встановлено, що застосування розроблених інноваційних технологій ігрової спрямованості із застосуванням засобів пішохідного туризму у фізичному вихованні школярів старших класів позитивно впливає на рівень психомоторних здібностей.

***Ключові слова:** туризм, школярі, тимбілдіг, команда, мотузка, вузли, фізичні якості, рухова підготовленість.*

Постановка проблеми. Аналіз останніх досліджень та публікацій. Відомо, що тимбілдіг (або командоутворення) популярний як засіб для згуртування або "спрацьовування" різних людей, груп, організацій, а також різних тимчасово організованих груп для якого-небудь заходу, наприклад, для дня народження дитини (або дорослого), якого-небудь свята, або ж для відпочинку співробітників організації (корпоративу), який часто проводиться в зоні природи (<http://ru.wikipedia.org/wiki>).

У різних енциклопедичних джерелах, таких як "Вікіпедія", вказується, що термін "командоутворення", або "тимбілдіг" (англ. Team building – побудова команди) зазвичай використовується в контексті бізнесу і застосовується до широкого діапазону дій для створення та підвищення ефективності роботи команди. У це поняття входять і корпоративні свята, і психологічні (ігрові) тренінги, що моделюють життя колективу, навчальні його спільній активній діяльності.

З даного визначення можна зробити висновок, що на практиці цей вид діяльності використовується в основному приватно, найчастіше з високими грошовими витратами.

Однак для більшості населення, в тому числі – для дітей з сімей середнього і нижче середнього рівня життя, дана форма проведення дозвілля не здійсненна у зв'язку з високою економічною вартістю.

Ми пропонуємо впровадити цей вид діяльності в школу як форму позаурочних занять. Для підвищення ефективності даних занять для психологічного розвитку і фізичної підготовки ми рекомендуємо проводити їх із застосуванням пішохідного туризму [1, 3, 4, 5, 6, 7], велотуризму [2, 3], елементів змагань у різних видах спортивного туризму та спортивного орієнтування.

Можна припустити, що за допомогою цих видів спорту можна залучити дітей до цікавих занять, за допомогою яких навчити їх прагненню до самовдосконалення, цілеспрямованості, лідерським якостям, допомогти розвинути особистісні якості командира або капітана команди, навчити діяти в екстремальних ситуаціях, що надалі може вплинути на життя дитини при виборі професії, хобі, роботи, при навчанні у вищих навчальних закладах, а також допоможе стати рішучіше при-якому виборі.

Теоретичний аналіз літературних джерел [1, 3, 4, 8, 9, 10] дозволив встановити, що для гармонійного розвитку особистості старшокласників рекомендується застосування програми туристсько-краєзнавчої діяльності, яка орієнтована на шлях загальнолюдських цінностей та упором на сполученні похідних форм роботи з пізнавальними, краєзнавчими пошукуваннями.

Але в літературі недостатньо даних відносно застосування таких форм роботи з елементами пішохідного туризму, як тимбілдіг (командоутворення), яке містить ігрові форми застосування засобів пішохідного туризму, що на сучасному етапі отримали високу популярність серед молоді, але застосовуються лише як атракціони, а не в системі фізичного виховання. Тому питання можливості застосування тимбілдігу із засобами пішохідного туризму як інноваційної технології у фізичному вихованні школярів вимагає наукового обґрунтування.

Таким чином, розробка інноваційних технологій пішохідного туризму та дослідження можливостей їх використання для підвищення рівня рухової активності та задоволення психологічних потреб учнівської молоді є актуальним завданням сучасного фізичного виховання і спортивної науки.

Зв'язок роботи з науковими програмами, темами. Робота виконано відповідно до "Зведеного плану НДР у сфері фізичної культури і спорту на 2011-2015 рр." Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України за темою 2.4 "Теоретико-методичні основи індивідуалізації навчально-тренувального процесу в ігрових видах спорту", згідно з планом на 2012-2016 рр. за темою 91 "Теоретико-методичні основи індивідуалізації у фізичному вихованні та спорті" (№ державної реєстрації 0112U002001), а також згідно з планом держбюджету МОНмолодспорту України на 2013-2014 рр. "Теоретико-методичні основи

застосування інформаційних, педагогічних та медико-біологічних технологій для формування здорового способу життя" (№ державної реєстрації 0113U002003).

Мета роботи – розробити на науково обґрунтовані інноваційні технології ігрової спрямованості із застосуванням засобів пішохідного туризму для розвитку рухових здібностей старшокласників.

Завдання роботи:

1. Проаналізувати проблему розвитку рухових здібностей старшокласників за даними сучасної науково-методичної літератури.

2. Розробити систему засобів пішохідного туризму ігрової спрямованості для розвитку рухових здібностей старшокласників.

3. Визначити вплив застосування засобів пішохідного туризму ігрової спрямованості на рівень рухової підготовленості школярів старших класів.

Методи дослідження: аналіз літературних даних, педагогічні методи дослідження (педагогічне тестування), методи математичної статистики.

У дослідженні взяли участь 42 школяра 10-х класів Харківської середньої школи № 140. У вересні 2012 року було проведено тестування школярів за всіма визначеними тестами. З 15 вересня 2012 р. по 15 грудня 2013 р. було проведено педагогічний експеримент, в якому було застосовано розроблену методику. Дослідження проводилися на базі середньої школи № 140, а також мотузкового парку м. Харкова "S-парк", який знаходиться в парку Артема. Всі випробовувані займалися в мотузному парку вперше.

Результати дослідження. *Характеристика тимбілдингу з елементами пішохідного туризму як інноваційної технології у фізичному вихованні школярів старших класів. Суть тимбілдингу з елементами пішохідного туризму полягає в тому, що протягом навчального року один раз на тиждень проводяться заняття з тимбілдингу. Ці заняття у своїй сукупності являють собою ряд послідовних заходів, які ми поділяємо на зимові та на літні.*

Кожне заняття (програма) розрахована на дві години, в якій учні протягом однієї години допомагають вчителю у підготовці заходу, а протягом другої години безпосередньо проводиться змагання, як в командній першості, так і в особистому. Крім того, учні можуть самостійно створювати і організувати подібні заходи разом з учителем фізкультури.

Наводимо деякі з етапів запропонованих програм із застосуванням елементів пішохідного туризму, в яких учасники виконують спочатку завдання самі, а потім всією командою, тобто без допомоги інших членів команди неможливо пройти випробування в поодиночці.

Рух по жердинах. А) Етап заснований на індивідуальній активності кожного учасника.

Етап обладнаний 5 опорами і 1 жердиною для кожної команди (в якості опор використовуються старі автомобільні покривки або дерев'яні бруси). За командою "Марш" перший учасник рухається по жердині, укладаючи її на опори. Обидва кінці жердини під час руху по них повинні знаходитися на опорах. Не допускається використовувати жердину в якості жердини, перестрибувати з опори на опору. Перед стартом жердини лежать поруч з першою опорою. Після проходження етапу учасник повертає жердини до першої опори і передає естафету наступному учаснику команди. Усі наступні учасники проходять етап так само, як і перший учасник.

Б) Етап заснований на злагодженості дій команди (приклад з кількістю учасників в одній команді – 6 осіб).

Етап обладнаний 5 опорами і 3 жердинами для кожної команди. Завданням є пройти випробування одночасно всією командою, але з меншою кількістю жердин.

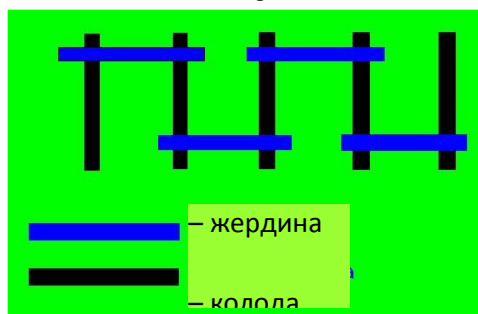


Рис. 1. Етап "Рух по жердинах"

Приклад проходження учасників на етапі. Перший учасник бере першу жердину і кладе на перший проліт, потім з другої жердиною просувається до другого прольоту, укладає жердину і очікує другого учасника, який просувається з третьої жердиною, укладає її на третій проліт і разом з першим учасником залишається на четвертій колоді (або колесі). Третій і четвертий учасники проходять на третю колоду (колесо). П'ятий і шостий учасники проходять на другу колоду, забирають жердину з першого прольоту і передають першому учаснику, який укладає її на останній проліт, і йдуть з етапу. Третій, четвертий, п'ятий,

шостий учасники просуваються на один проліт далі, шостий учасник забирає жердину з другого прольоту і передає її до кінця етапу; і так далі до кінця, поки всі учасники з жердинами не підуть з етапу.

Туристичні вузли. А) Етап заснований на індивідуальній активності кожного учасника. Етап обладнаний картками із зазначенням назв вузлів і репшнур (6 мм або 8 мм довжиною 1 м). За командою "Марш" перший учасник команди бере першу картку і в'яже зазначений на ній вузол. Після цього передає естафету наступному учаснику. Усі наступні учасники проходять етап так само, як і перший учасник.

Вузли, рекомендовані для застосування на етапі: прямий, зустрічний, провідник, провідник "вісімка", подвійний провідник, австрійський провідник.

Б) Етап заснований на злагодженості дій команди. Етап обладнаний картками із зазначенням назв вузлів і репшнур (10 мм завдовжки 5-7м).

Завдання. Два учасники беруть участь, обидва тримаються за кінець однієї цільної мотузки. Не відпускаючи рук, удвох зав'язують вузол.

Вузли, рекомендовані для застосування на етапі: прямий, простий, провідник, провідник "вісімка", австрійський провідник.

Застосування інтерактивних технологій для розвитку навичок роботи з туристичними мотузками. Для забезпечення безпосереднього наочно-образного сприйняття при вивченні й удосконаленні техніки роботи з мотузками були розроблені динамічні посібники. У них були відбиті основні деталі техніки і тактики баскетболу. Для створення динамічних посібників був застосований метод мультиплікації з ряду причин:

- мультфільми завжди залучали і залучають людей різного віку;
- за допомогою мультиплікації можна створювати будь-які динамічні схеми в залежності від завдань навчання;
- сучасні інтерактивні технології дозволяють досить швидко й ефективно створювати необхідні динамічні сюжети, що без наочного відтворення часто важкі для розуміння;
- сучасні технічні засоби дозволяють відтворювати мультфільми, створені в програмі "Flash", як на персональних комп'ютерах, так і на видеоплеєрах і навіть мобільних телефонах.

У нашій роботі для створення навчальних мультфільмів застосовувалася програма "Macromedia Flash MX 2004". Ця програма забезпечує інструментальне середовище візуальної розробки мультимедійних документів, що містять анімаційну графіку, звук, відео, елементи користувацького інтерфейсу і здатних підтримувати інтерактивність. Ця програма призначена для створення додатків з мультимедійним змістом усілякого призначення. Програма дозволяє створювати мальовані мультфільми, додавати до них відеокліпи і звук, отримані з інших джерел. Створені документи можуть експортуватися в інші програми і транслюватися в них.

Наводимо приклади створених таким чином навчальних мультфільмів.

На рис. 2 і 3 показано фрагменти авторських мультфільмів для наочної демонстрації процесу в'язання вузла "Австрійський провідник".

На рис. 4 показано фрагменти авторських мультфільмів для наочної демонстрації процесу в'язання вузлів "Брамшкотовий" та "Зустрічна вісімка".

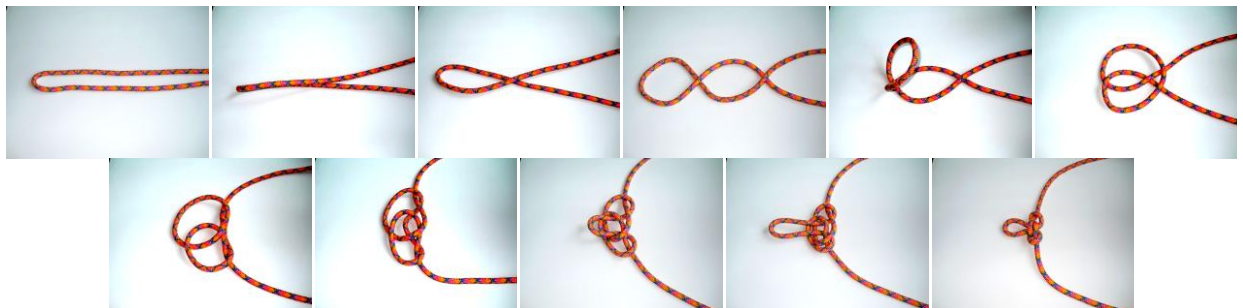


Рис. 2. Кадри з авторського мультфільму "Техніка в'язання вузла "Австрійський провідник", перший спосіб"

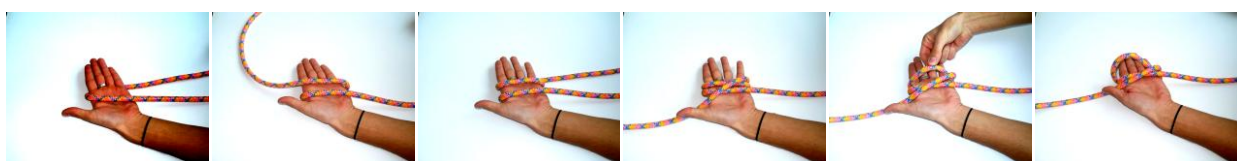




Рис. 3. Кадри з авторського мультфільму "Техніка в'язання вузла "Австрійський провідник", другий спосіб"

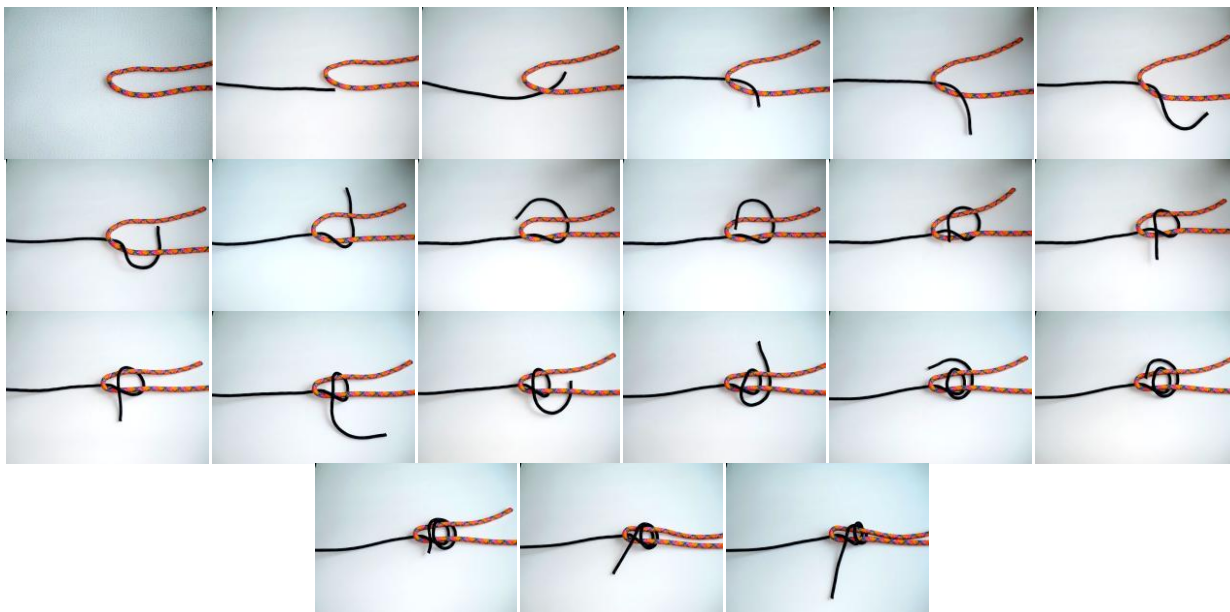


Рис. 4. Кадри з авторського мультфільму "Техніка в'язання вузла "Брамшкотовий"

Після того, як мультфільм створений у програмі "Macromedia Flash MX 2004", він експортується в програми відтворення мультфільмів – "Macromedia Flash Player", "GIF-анімація", "Audio Video Interleave" та ін.

Застосування створених таким чином мультфільмів дозволило наочно продемонструвати основні особливості техніки виконання основних технічних прийомів.

Орієнтування

Етап полягає в орієнтуванні у будівлі школи за схемою школи.

Перед стартом кожна команда отримує карту-зразок і протягом однієї хвилини учасники команди намагаються запам'ятати розташування топографічних об'єктів і знаків на ній. Після закінчення хвилини карту забирають. За командою "Марш" перший учасник отримує схему школи, на якій позначено місця розташування фрагментів карти, яку давали перед стартом для запам'ятовування, та починає орієнтуватися по школі, використовуючи схему школи, щоб знайти перший фрагмент карти. Після знаходження фрагмента карти учасник повертається і передає схему школи іншому учаснику і т.д. (рис. 5). Перемагає та команда, яка швидше збере всі фрагменти карти і з цих фрагментів по пам'яті правильно складе карту. Кількість фрагментів карти залежить від кількості учасників.

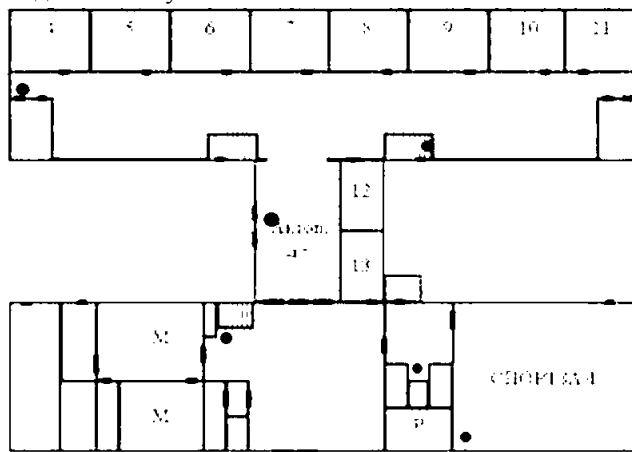


Рис. 5. Етап "Орієнтування"

Навісна переправа. Етап обладнаний двома натягнутими паралельними мотузками в ширину залу одна над іншою для кожної команди. На перилах позначені небезпечні точки етапу, стартова лінія, за яку не можна заступати без страховки. За командою "Марш" перший учасник починає рух по перилах. Переправа може бути навантажена тільки одним учасником. Учасники переправляються по навісній переправі з самостраховкою.

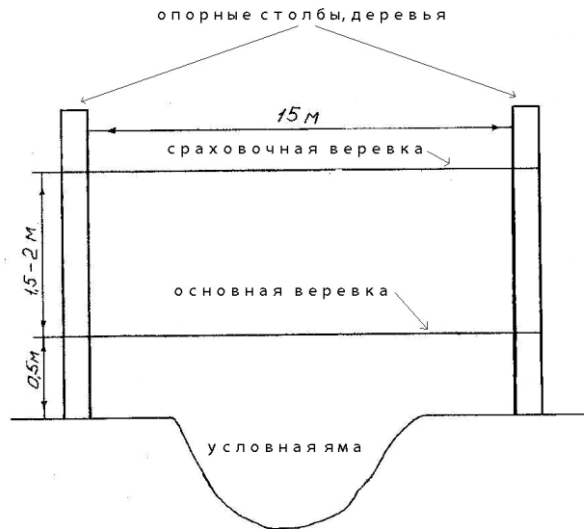


Рис. 6. Етап "навісна переправа"

Порядок пристібання до поручнів:

- стати на самостраховку (пристебнутися страхувальним вусом, довжина якого не повинна перевищувати довжини руки і не коротше) на верхню мотузку, що не заступаючи за стартову лінію;
- залізти на нижню мотузку і почати рух;
- порядок відстібання від перил – зворотний;
- заступивши за фінішну лінію і відстібнувши страховку від верхньої мотузки, другий учасник може починати пристібання страховки і рух. Забороняється навантаження перил (відтягування вниз) іншими учасниками. Дозволяється взаємодопомога у процесі пристібання до поручнів і відстібання.

Вплив застосування методики тимблдіну на рівень фізичної підготовленості школярів старших класів. В результаті застосування розроблених інноваційних технологій ігрової спрямованості із застосуванням засобів пішохідного туризму у фізичному вихованні школярів старших класів спостерігалось підвищення рівня фізичної підготовленості, зокрема координаційних здібностей. Про це свідчить достовірне поліпшення результатів човникового бігу 3X10: в експериментальній групі час виконання даного тесту зменшився від ($\bar{x} \pm S$) $8,33 \pm 0,46$ с до $7,52 \pm 0,34$ с ($p < 0,001$) (табл. 1, рис. 7), в той час як в контрольній групі подібні зміни недостовірні (від $7,91 \pm 0,97$ с до $7,88 \pm 0,83$ с ($p > 0,05$)) (табл. 2, рис. 8). Аналогічні дані отримано за результатами тесту "Човниковий біг 4X9": в експериментальній групі час виконання тесту зменшився від $10,61 \pm 0,71$ с до $9,83 \pm 0,45$ с ($p < 0,001$), в контрольній групі – від $10,07 \pm 0,76$ с до $9,83 \pm 0,63$ с ($p > 0,05$) (табл. 1, рис. 7).

Таблиця 1

Показники фізичної підготовленості школярів старших класів контрольної (n=22) та експериментальної (n=23) груп до та після проведення експерименту

Показники	Група	Статистичні показники													
		До експерименту					Після експерименту					Достовірність розходжень в контрольній групі до та після експерименту		Достовірність розходжень в експериментальній групі до та після експерименту	
		x	S	m	t	p	x	S	m	t	p	t	p	t	p
Човниковий	експер.	8,33	0,46	0,15	1,22	>0,05	7,52	0,34	0,11	-1,24	>0,05	0,09	>0,05	4,49	<0,001

біг 3x10, с	контр.	7,91	0,97	0,32			7,88	0,83	0,28						
Човниковий біг 4x9, с	експер.	10,61	0,71	0,22	1,58	>0,05	9,83	0,45	0,14	0,01	>0,05	0,73	>0,05	2,90	<0,05
	контр.	10,07	0,76	0,25			9,83	0,63	0,21						
Метання тенісного м'яча в ціль, бали	експер.	16,80	6,44	2,04	-0,34	>0,05	24,60	4,90	1,55	2,01	<0,05	-0,68	>0,05	-3,05	<0,05
	контр.	17,78	5,95	1,98			19,67	5,81	1,94						
Накидання кілець на стійку, кількість улучень	експер.	7,20	2,04	0,65	-1,26	>0,05	11,60	1,17	0,37	4,54	<0,001	-1,21	>0,05	-5,90	<0,001
	контр.	8,22	1,39	0,46			9,00	1,32	0,44						
Проба Яроцького, с	експер.	24,83	5,73	1,81	-0,53	>0,05	33,55	2,53	0,80	5,54	<0,001	-0,23	>0,05	-4,41	<0,001
	контр.	25,97	3,04	1,01			26,30	3,17	1,06						
Проба Ромберга, бали	експер.	0,80	0,42	0,13	0,63	>0,05	1,00	0,00	0,00	2,68	<0,05	0,46	>0,05	-1,50	>0,05
	контр.	0,57	0,40	0,17			0,56	0,33	0,18						
"Фламінго", кількість помилок	експер.	7,70	1,90	1,79	0,18	>0,05	3,59	1,37	0,25	3,57	<0,001	0,11	>0,05	-3,31	<0,001
	контр.	7,44	1,33	1,80			6,30	1,46	0,27						

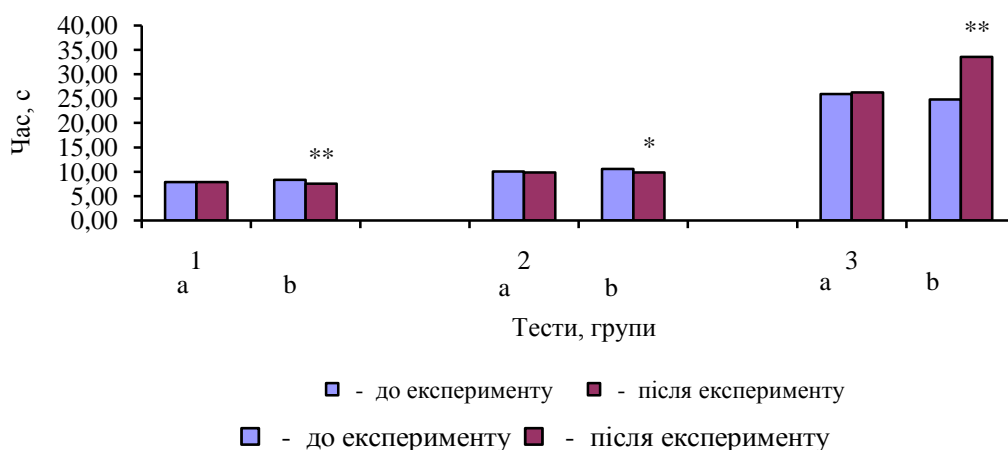


Рис. 7. Показники фізичної підготовленості школярів старших класів контрольної (n=22) та експериментальної (n=23) груп до та після проведення експерименту: 1 – човниковий біг 3x10; 2 – човниковий біг 4x9; 3 – проба Яроцького; а – контрольна група; б – експериментальна група; * – розходження достовірні при p<0,05; ** – розходження достовірні при p<0,001;

Крім того, в експериментальній групі спостерігалось підвищення точності улучень при метанні тенісного м'яча в ціль: від $16,80 \pm 6,44$ бали до $24,60 \pm 4,90$ балів ($p<0,05$), в контрольній групі подібні зміни не достовірні (від $17,78 \pm 5,95$ балів до $19,67 \pm 5,81$ балів ($p>0,05$)) (табл. 1, рис. 8).

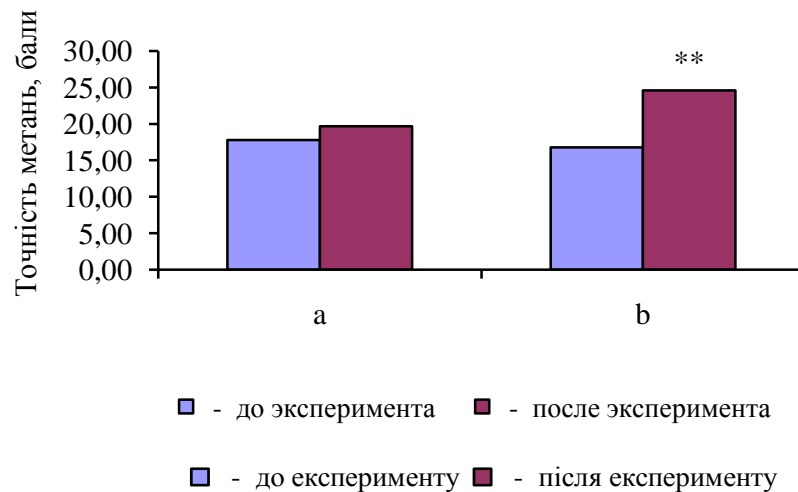


Рис. 8. Показники фізичної підготовленості (точність улучень тенісного м'яча у ціль) школярів старших класів контрольної (n=22) та експериментальної (n=23) груп до та після проведення експерименту: а – контрольна група; б – експериментальна група; ** – розходження достовірні при $p < 0,001$

Аналогічні результати отримано в тесті "Накидання кілець на стійку". В експериментальній групі результати підвищились від $7,20 \pm 2,04$ улучень до $11,60 \pm 1,17$ улучень ($p < 0,001$), в контрольній групі – від $8,22 \pm 1,39$ до $9,00 \pm 1,32$ улучень ($p > 0,05$) (табл. 1, рис. 9).

Достовірні зміни спостерігаються також в результатах тесту "Проба Яроцького": від $24,84 \pm 5,73$ с до $33,55 \pm 2,53$ с ($p < 0,001$) в експериментальній групі і від $25,97 \pm 3,04$ с до $26,30 \pm 3,17$ с ($p > 0,05$) в контрольній групі (табл. 1, рис. 7). Отримані дані свідчать про поліпшення координаційних здібностей школярів старших класів в результаті застосування розроблених технологій ігрового напрямку із застосуванням елементів пішоїдного туризму, зокрема – статистичної рівноваги, точності цільових рухів, вміння координувати рухи при зміні напрямку руху.

На користь поліпшення статичної рівноваги свідчать також результати тестів "Проба Ромберга" та "Фламініго". Так, результати виконання тесту "Проба Ромберга" в результаті проведення експерименту змінились від $0,80 \pm 0,42$ бали до $1,00 \pm 0,00$ балів ($p < 0,001$) в експериментальній групі, і від $0,57 \pm 0,40$ балів до $0,56 \pm 0,33$ бали в контрольній групі ($p > 0,05$) (табл. 1).

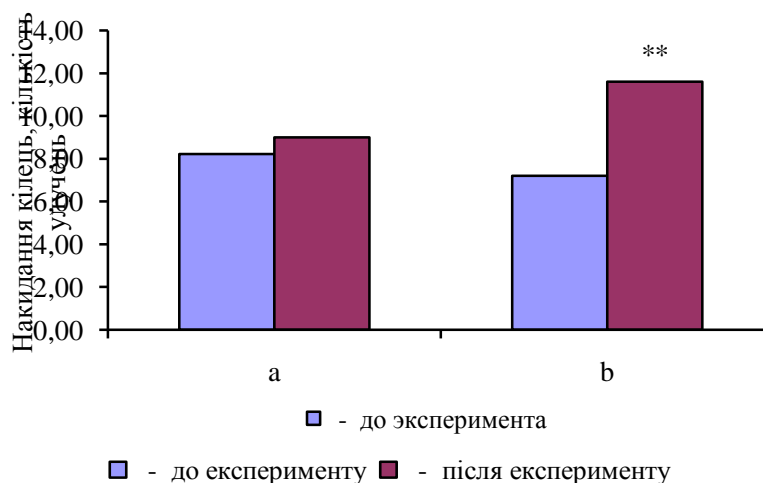


Рис. 9. Показники фізичної підготовленості (накидання кілець на стійку) школярів старших класів контрольної (n=22) та експериментальної (n=23) груп до та після проведення експерименту: а – контрольна група; б – експериментальна група; ** – розходження достовірні при $p < 0,001$

При виконанні тесту "Фламініго" кількість помилок в експериментальній групі в результаті проведення експерименту зменшилась від $7,70 \pm 1,90$ до $3,59 \pm 1,37$ ($p < 0,001$), у той час, як в контрольній групі даний показник залишився практично без змін ($7,44 \pm 1,33$ помилки до експерименту і $6,30 \pm 1,46$ помилки після експерименту ($p > 0,05$) (табл. 1, рис. 10).

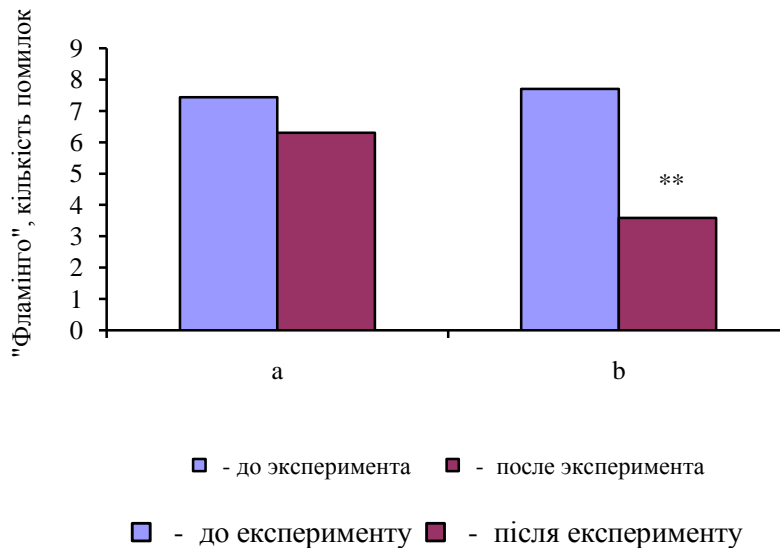


Рис. 10. Показники фізичної підготовленості (тест "Фламінго") школярів старших класів контрольної (n=22) та експериментальної (n=23) груп до та після проведення експерименту: а – контрольна група; б – експериментальна група; ** – розходження достовірні при $p < 0,001$

Слід зазначити, що підвищення здатності до статистичної рівноваги в результаті застосування розроблених технологій пішохідного туризму не випадково, оскільки всі вправи, які було застосовано в експериментальній групі протягом занять за розробленою методикою, містять елементи статистичної рівноваги. Так, при виконанні вправи "Кочки" потрібно утримувати рівновагу при переході від однієї "кочки" до іншої таким чином, щоб не торкнутися ногою підлоги. Теж саме характерно і для вправи "Жердини".

Крім того, розроблена методика містить багато висів, вправ, пов'язаних із статичними та динамічними зусиллями, позитивний вплив яких обумовлений біомеханічними закономірностями та властивостями м'язових груп.

Висновки

1. Запропоновано систему занять тимбілдігом для школярів старших класів на основі засобів пішохідного туризму. Туристичні перешкоди різної складності застосовуються як засіб поєднання колективу та розвитку фізичних якостей.

2. Встановлено, що застосування розроблених інноваційних технологій ігрової спрямованості із застосуванням засобів пішохідного туризму у фізичному вихованні школярів старших класів позитивно впливає на рівень психомоторних здібностей. Про це свідчить достовірне поліпшення результатів човникового бігу 3x10, човникового бігу 4x9, в результатах тесту "Проба Яроцького", підвищення точності улучень при метанні тенісного м'яча в ціль, в тесті "Накидання кілець на стійку", в тесті "Фламінго".

В перспективі подальших досліджень планується вдосконалення інноваційних технологій із застосуванням засобів пішохідного туризму у фізичному вихованні учнівської молоді.

Використані джерела

1. Булашев А.Я. Туристско-географическое районирование Украины / Булашев А.Я., Каплина Л.И. // Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. – 2009. – № 4. – С. 11-16.
2. Васильев Ю.К. Экстремальный туризм на примере велопохода VI категории сложности по Тянь-Шаню / Ю.К. Васильев, В.М. Лабский, А.И. Любимов // Педагогика, психология та мед.-біол. пробл. фіз. виховання і спорту. – 2007. – № 6. – С. 48-51.
3. Васильев Ю.К. Развитие экологической культуры студентов на занятиях по туризму / Васильев Ю.К., Козина Ж.Л., Козин А.В. // Физическое воспитание студентов творческих специальностей: сб. научн. трудов под ред. Ермакова С.С. – Харьков: ХГАДИ (ХХПИ), 2009. – №4. – С. 37-46.
4. Козина Ж.Л. Применение информационных технологий при изложении здоровьесберегающих дисциплин (на примере курса "Организация краеведческо-туристической деятельности" на факультетах физического воспитания педагогических вузов / Козина Ж.Л., Коломиец Н.А., Антонов О.В. //

- Физическое воспитание студентов творческих специальностей: сб. науч. трудов под ред. проф. Ермакова С.С. – Харьков: ХДАДИ (ХХПИ), 2008. – № 6. – С. 20-26.
5. Козина Ж.Л. Методологические принципы изложения учебной дисциплины "Организация краеведческо-туристской деятельности" с применением информационных технологий / Козина Ж.Л., Должко Ф.Н., Лидо А.С. // Физическое воспитание студентов // научный журнал. – Харьков, ХООНОКУ-ХГАДИ, 2011. – №4. – С. 44-48.
 6. Козина Ж.Л., Козин С.В., Антонов О.В., Гринь Л.В. Веревоочные парки как средство повышения двигательной активности учащейся молодежи // Физическое воспитание студентов // научный журнал. – Харьков: ХООНОКУ-ХГАДИ, 2011. – №. 6. – С. 40-45.
 7. Козина Ж.Л. Система индивидуализации подготовки спортсменов в игровых видах спорта: Монография / Козина Ж.Л. – Lambert Academic Publishing Russia – 2011. – 532с.
 8. Молотилов Е.В. Спортивно-туристские игры на местности / Молотилов Е.В. // Физ. культура в школе. – 1994. – № 3. – С. 58-59.
 9. Мотков О.И. Психологические вопросы развития личности и коллектива учащихся в туристско-краеведческой деятельности / Мотков О.И. / Сб. мат-лов Всесоюз. н.-пр. конф., посвященной 120-летию со дня рожд. Н.К. Крупской. Часть 2. – Чапаев, 1990. – С. 2-12.
 10. Панов И.Н. Экологический туризм / Панов И.Н. // География. – 1997. – №45. – С. 11.
 11. Поляков П.В. Подготовка студентов специализации "Туризм" / Поляков П.В., Кынева Л.В. // Совершенствование подготовки кадров в области физической культуры и спорта в условиях модернизации профессионального образования: [Тез. докл. Всерос. науч.-практ. конф. М., 13-14 марта 2003 г.]. – М., 2003. – С. 150-152.

Antonov O.V.

INNOVATIVE TECHNOLOGIES GAMING ORIENTATION WITH THE APPLICATION OF HIKING FOR THE DEVELOPMENT OF PSYCHOMOTOR SKILLS HIGH SCHOOL STUDENTS

The purpose of zaklechalas in the development and scientific basis of innovative technologies gaming orientation with the application of hiking to the development of motor abilities of high school students. The study involved 42 pupils of 10 classes of Kharkov school number 140. The system of teambuilding activities for high school students on the basis of means of hiking. Tourist obstacles of varying complexity are used as a means of combining the collective and the development of physical qualities. Found that the use of innovative technologies developed by the gaming orientation with the application of hiking in the physical education of high school students has a positive effect on the level of motor fitness.

Key words: *tourism, school, team building, team rope, knots, physical qualities, motor preparedness.*

Стаття надійшла до редакції 05.09.2013 р.

