

https://fostu.ucoz.ru/publ/obuchenie_i_vospitanie/5_zdorovesberezhenie_i_zdorovesberegaju_shhie_tekhnologii_v_obrazovatelnom_processe/problemy_primeneniya_zdorovesberegajushhi_kh_tekhnologij/26-1-0-202?ysclid=lu2v2li120880410541 (дата обращения: 20.03.2024).

УДК 796.03

Симонов И.Э., Колесова И.С.
Simonov I.E., Kolesova I.S.
Российский государственный
профессионально-педагогический университет,
г. Екатеринбург, Россия
*Russian State
Vocational Pedagogical University,
Yekaterinburg, Russia*
ivansim2004@mail.ru

**ПРИВЛЕЧЕНИЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ МЛАДШЕГО И СТАРШЕГО
ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА К ЗАНЯТИЯМ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ
С ПОМОЩЬЮ ФИДЖИТАЛ-ИГР.**
**ATTRACTING STUDENTS OF YOUNGER AND OLDER TEENS TO PHYSICAL
EDUCATION THROUGH DIGITAL GAMES**

Аннотация. В данной статье рассматривается проблема привлечения учащихся младшего и старшего подросткового возраста к занятиям физической культурой с помощью фиджитал игр. Автор статьи предлагает использовать подход фиджитал для мотивации обучающихся к активному образу жизни и занятиям физической культурой. В статье описаны методики и приемы, которые могут быть использованы в процессе обучения в образовательных организациях, чтобы привлечь внимание учеников и стимулировать их к физической активности. Автор обсуждает возможные проблемы, связанные с внедрением фиджитал игр в образовательный процесс, а также предлагает рекомендации по их преодолению.

Ключевые слова: фиджитал спорт, физическая культура, образовательные организации, педагог, ученики, мотивация, обучение.

Abstract. This article examines the problem of attracting students of younger and older adolescence to physical education through digital games. The author of the article suggests using the digital approach to motivate students to an active lifestyle and physical education. The article describes techniques and techniques that can be used in the learning process in educational organizations to attract the attention of students and stimulate them to physical activity. The author discusses possible problems associated with the introduction of digital games into the educational process, and also offers recommendations on how to overcome them.

Key words: digital sports, physical education, educational organizations, teacher, students, motivation, training.

Актуальность. Данная тема крайне актуальна в современном мире, так как физическая активность является важной составляющей здорового образа жизни. В современном мире дети проводят много времени за компьютерами и смартфонами, что ведет к снижению их физической активности. Фиджитал игры могут стать эффективным способом привлечения подростков к занятиям физической культурой, так как они сочетают в себе элементы виртуального и реального мира. Это может помочь мотивировать детей и подростков к поддержанию здорового образа жизни.

Физическая культура играет важную роль в поддержании здоровья подростков. Она способствует укреплению мышц и костей, улучшению работы сердечно-сосудистой системы, повышению иммунитета и общего тонуса организма. Регулярные занятия физической культурой помогают снизить риск развития ожирения, сахарного диабета и других хронических заболеваний. Также физическая активность способствует улучшению настроения, повышению самооценки и уверенности в себе у подростков.

Низкая физическая активность является серьезной проблемой среди подростков. Современный образ жизни, включающий длительное сидение за компьютером или смартфоном, приводит к тому, что многие подростки не получают достаточного количества физической активности. Это может привести к различным проблемам со здоровьем. Поэтому привлечение подростков к занятиям физической культурой становится все более актуальным.

Фиджитал-игры (от английского "phygital", сочетание слов "physical" и "digital") – это новый формат соревнований, который объединяет в себе элементы виртуального и реального мира. Игроки взаимодействуют с цифровым контентом, используя физические объекты или выполняя физические действия.

Основные характеристики фиджитал-игр:

- Объединение виртуального и реального мира;
- Использование современных технологий – VR, сенсоры, камеры, GPS;
- Интерактивность, планирование и работа в команде;
- Разнообразие жанров – гонки, приключения, спортивные игры и многое другое;
- Мобильность. Многие фиджитал-игры доступны на мобильных устройствах, что делает их удобными для использования в любом месте и в любое время.

Преимущества использования фиджитал-игр для мотивации обучающихся младшего и старшего подросткового возраста к физической активности:

- Увлекательность. Фиджитал-игры предлагают увлекательный и интересный способ заниматься физической активностью. Они могут превратить обычные упражнения в захватывающий игровой процесс;
- Целевая мотивационная система наград. В фиджитал- играх часто используется система наград и достижений, которая может мотивировать подростков продолжать заниматься физической активностью;

- Социальное взаимодействие. Многие фиджитал-игры поддерживают социальное взаимодействие, позволяя игрокам соревноваться друг с другом или работать вместе в команде;

- Персонализация. Фиджитал игры позволяют персонализировать опыт каждого игрока, предлагая индивидуальные задачи и цели. Это может помочь подросткам установить реалистичные и достижимые цели в области физической активности.

В привлекательном для современных подростков мире электронных технологий содержится баланс, который необходим для фиджитал - соревнований в целом. Например, подросток может провести время с друзьями на тренировке по футболу, затем вернуться домой и сыграть в футбольный симулятор. Увидеть новый трюк в исполнении известного футболиста и на следующем занятии попробовать повторить его вместе с товарищами. Тем самым подростки будут постоянно совершенствоваться в избранном виде спорта.

Продолжение исследований в области использования фиджитал-игр для привлечения подростков к физической культуре имеет большое значение. Во-первых, это поможет лучше понять, какие именно аспекты фиджитал-игр наиболее эффективны в привлечении подростков к физической активности. Это позволит разрабатывать более эффективные и привлекательные игры, которые будут мотивировать подростков заниматься спортом.

Во-вторых, исследования помогут определить, какие типы фиджитал-игр наиболее подходят для разных возрастных групп и интересов подростков. Это нужно для того, чтобы создавать игры, которые будут соответствовать потребностям и предпочтениям конкретных групп подростков.

Кроме того, продолжение исследований поможет оценить долгосрочное влияние фиджитал-игр на здоровье и физическую активность подростков. Это позволит определить, насколько эффективно использование фиджитал-игр в качестве инструмента для поддержания здорового образа жизни.

Перспективы развития фиджитал-игр как инструмента для поддержания здорового образа жизни весьма обширны. С развитием технологий и увеличением доступности цифровых устройств, фиджитал- игры становятся все более популярными и доступными для широкой аудитории. Это открывает новые возможности для привлечения подростков к физической культуре.

Фиджитал-игры могут быть адаптированы для различных возрастных групп и уровней физической подготовки. Это позволяет использовать их как инструмент для поддержания здорового образа жизни не только среди подростков, но и среди взрослых и пожилых людей.

Наконец, фиджитал-игры интегрируются в образовательные программы и спортивные мероприятия. Это помогает распространить информацию о важности физической активности и здорового образа жизни по всему миру.

Библиографический список:

1. Лубышева, Л.И. Развитие внеучебной физкультурно-спортивной деятельности в вузе с учетом современных вызовов. Текст: непосредственный. // Теория и практика физической культуры. 2023. № 7. С. 102-104.

2. *Быков, В.С., Быков Е.В.* Методологические подходы и принципы формирования эмоциональной культуры подростков // *Современные проблемы науки и образования*. 2012. № 6./ <https://elibrary.ru/item.asp?id=23220651> Текст: электронный.

3. *Взаимосвязь* мотивации и эмоций в физкультурно-спортивной деятельности Текст: непосредственный // *Теория и практика физической культуры*. 2014. № 2. С. 87-89.

4. *Ильин, Е.П.* Психология физического воспитания. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2000. 486 с. Текст: непосредственный.

5. *Фиджитал-спорт*. Большая Российская энциклопедия//<https://bigenc.ru/c/fidzhital-sport-6feaaf>. Текст: электронный.

УДК 615.825; 616-036.82/.85; 796.325

Скляр А. М. Меньшиков М. И.

Sklyarov A. M. Menshikov M. I.

Уральский федеральный университет

имени первого Президента России Б.Н. Ельцина

г. Екатеринбург, Россия

Ural Federal University named

after the first President of Russia B.N. Yeltsin

Yekaterinburg, Russia

maks_menshikov_03@mail.ru

asklirov@mail.ru

**МЕТОДИКА КОРРЕКЦИИ СКОЛИОЗА НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ
КУЛЬТУРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**
*METHODS OF CORRECTION OF SCOLIOSIS IN PHYSICAL EDUCATION
LESSONS OF HIGH SCHOOL CHILDREN*

Аннотация. Цель статьи заключается в представлении обзора современных исследований вопросов коррекции сколиотического нарушения осанки у детей старшего школьного возраста. Ведущими методами исследования выступил библиометрический анализ отечественной и зарубежной научной литературы, метод обобщения. Результатом исследования стало разработка методики коррекции сколиотического нарушения осанки на уроках физической культуры у учащихся старших классов.

Ключевые слова: сколиоз, нарушение осанки, методика коррекции сколиоза на уроках физической культуры.

Abstract in English. The purpose of the article is to present an overview of modern research on the correction of scoliotic posture disorders in high school children. The leading research methods were bibliometric analysis of domestic and foreign scientific literature, the method of generalization. The result of the study was the development of a technique for correcting scoliotic posture disorders in physical education classes for high school students