

Как же сейчас реализуется система профессиональной подготовки тренеров преподавателей?

Во-первых, большинство организаций, занимающихся переподготовкой и повышением квалификации тренерских кадров, реализует платные курсы, что уменьшает возможность посещать всем желающим. Ценовой диапазон платных курсов повышения квалификации для тренеров варьируется от 19 000 до 36 000 тысяч рублей за курсы продолжительностью от двух недель.

Во-вторых, множество организаций не задумываются о качестве курсов, которые организуют и проводят, множество посещает их только ради для подтверждающего документа, существенной информации тренеры не получают, программы не продуманы, либо же лицензия на выдачу документа государственного образца и вовсе отсутствует.

В-третьих, курсы повышения квалификации не являются обязательными. Многие тренеры не освежали свой арсенал методических разработок и не проходили курсы повышения квалификации даже спустя десятки лет после окончания профильного, а иногда и вовсе непрофильного образования.

Все вышеупомянутое дает возможность говорить, о том, что система повышения квалификации тренеров-преподавателей крайне необходима в их профессиональной деятельности, однако тренеры не могут даже на короткое время остановить процесс подготовки своих воспитанников. Учитывая такую специфику тренерской деятельности, необходимо составлять более гибкие графики, внедрять современные подходы и искать альтернативные формы повышения переподготовки или повышения квалификации.

Библиографический список:

1. *Исамуллаева, Д. Р.* Особенности организации внутришкольного повышения квалификации тренеров-преподавателей // Ученые записки университета Лесгафта. 2021. №12 (106). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-organizatsii-vnutrishkolnogo-povysheniya-kvalifikatsii-trenerov-prepodavateley>. Текст: непосредственный.

2. *Профессиональный стандарт «Тренер-преподаватель»* [Электронный ресурс]. Режим доступа <https://classinform.ru/profstandarty/05.012-trener-prepodavatel.html>. Текст: электронный.

УДК

Искорцева А.В., Комлева М.Р.
Iskortseva A.V., Komleva M.R.
МАОУ «Гимназия №25»,
г. Ревда, Россия
Gymnasium No. 25,
Revda, Russia

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК ВИД ПРОДУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
СОВРЕМЕННЫХ ПОДРОСТКОВ
DESIGNING AS AN ACTIVITY OF MODERN TEENAGERS**

Аннотация. Проблема зависимости детей и подростков от гаджетов волнует как родителей, так и педагогов. В статье предлагается один из вариантов решения

данной проблемы. Проектирование компьютерной игры по литературному произведению может стать не просто интересным занятием за тем же компьютером в той же игровой программе. Создание игры поможет подросткам погрузиться в литературное произведение, в историю и основы информатики. Созданная компьютерная игра может стать тренажером исторических знаний и литературных фактов, то есть помочь подросткам в освоении учебной программы. Кроме того, компьютерная игра станет площадкой для общения современных подростков.

Ключевые слова: проектирование, подростки, компьютерная игра, тренажер исторических знаний.

Annotation. The problem of children and adolescents' dependence on gadgets worries both parents and teachers. The article suggests one of the solutions to this problem. Designing a computer game based on a literary work can be more than just an interesting activity at the same computer in the same game program. Creating a game will help teenagers immerse themselves in a literary work, in the history and basics of computer science. The created computer game can become a simulator of historical knowledge and literary facts, that is, to help teenagers master the curriculum. In addition, the computer game will become a platform for communication between modern teenagers.

Keywords: design, teenagers, computer game, simulator of historical knowledge.

В современном обществе часто можно услышать мнение о том, что дети перестали любить книги, совсем не читают, не любят уроки литературы и истории, потому что считают, что любую информацию можно найти в интернете. Школьные учителя и родители подтверждают это и выражают свое беспокойство.

Стоит согласиться, что современные подростки уделяют внимание гаджетам намного больше, чем литературе и истории. Ранее [2] мы проводили наблюдение и опрос подростков о их отношении к чтению. Тогда были получены такие ответы о нежелании читать художественную литературу:

- Книги мне кажутся скучными, ничего нового я из книг не узнаю;
- На чтение книг тратится много времени, а его у меня нет;
- Я не понимаю то, что читаю, не могу представить героев, мне проще посмотреть фильм.

В ходе подготовки к данному проекту мы опросили подростков, для чего им необходимы гаджеты, кроме общения (телефонные звонки и переписка):

- Смотрю интересный контент в соцсетях (преобладают мемы, юмористические ролики с животными, пранки, реже – обучающие видео);
- Играю в компьютерные игры.

Так родилась идея связать возможности гаджета с необходимостью изучения литературного произведения и заучивания исторических дат и событий.

Цель проекта – творческий подход к литературе и истории при использовании возможностей современных цифровых технологий.

Изучение литературы и истории само по себе интересное занятие, и очень жаль, что не все подростки это понимают. Мы нашли решение проблемы в совмещении приятного времяпрепровождения за компьютерной игрой и получения необходимых знаний исторической эпохи и литературного произведения. По нашему мнению, компьютерная игра «Капитанская дочка» успешно решает эту задачу.

Рассмотрим проектирование как вид деятельности.

Современный школьник сталкивается с понятиями *проект*, *проектная деятельность*, *проектирование* буквально с начальных классов. При этом не у каждого ученика есть четкое понимание этих терминов, иногда за проект выдается работа реферативного типа или поделка. Попробуем разобраться.

Особый вид деятельности человека, когда он мысленно может представить конечный результат, принято называть *проектированием*. Латинское слово «*projektus*» буквально переводится как «*выброшенный вперед*», «*выступающий*» и означает прообраз какого-либо дела. Человек может действовать импульсивно, может выполнять ритуальные или регулярно повторяющиеся действия, может совершать поступки и выполнять задачи – все это не является проектированием. А вот целенаправленная пошаговая деятельность, осуществляемая на основе прообраза (образа конечного результата), может считаться проектной в стратегическом смысле.

Проектировочная деятельность - пошаговое осуществление образа будущего, планирование от цели до конечного результата принципиально новой для обучающегося (или группы учащихся) деятельности, ограниченной по срокам и ресурсам.

Проект имеет прагматическую направленность на результат, который достигается при решении той или иной практической или теоретической проблемы. Участники проектировочной деятельности ищут решение проблемы, разрабатывая проект, результатом которого становится конкретный продукт, готовый к потреблению.

Проектирование по объекту воздействия можно классифицировать на:

- техническое (или инженерное) – проектирование продукта (вещь, техника и т.п.);
- социальное – создание моделей общественных явлений, новых форм общественной жизни;
- комплексное – проектирование продукта позволяет решить социальные задачи.

Алгоритм проектировочной деятельности по разработке и внедрению проекта определен следующими шагами:

1. *Выявление необходимости* разработки данного проекта; определение ожидаемого результата; формулирование цели проекта.

Любой проект решает какую-то проблему, то есть результат проекта должен улучшить жизнедеятельность в определенной части, с этой целью и разрабатывается проект. Например, в нашей работе создание компьютерной игры «Капитанская дочка» решает проблему запоминания фактов литературного произведения, исторических дат, лиц и событий.

2. *Постановка задач* по реализации цели проекта; определение идей, способов достижения цели и решения задач; определение необходимых работ для достижения цели.

Целеполагание один из самых значимых шагов проектирования. Пока участники проектировочной деятельности не сформулируют цель внедрения проекта, не определяют конкретные задачи, любая попытка решения проблемы будет спонтанной, инвестиции в реализацию проекта рискованными.

Нами определены задачи, которые поэтапно решаются в ходе разработки компьютерной игры «Капитанская дочка».

3. *Разработка концепции* проекта (совокупность основополагающих идей); прогнозирование результатов (ожидаемые положительные результаты, возможные риски, способы их компенсации).

В представленной работе мы ожидаем получить новую компьютерную игру «Капитанская дочка», в которой будут учтены образовательные интересы учащихся 7-9 классов. Данный проект не является рискованным, из возможных рисков работы можно обозначить такие: игра не заинтересует школьников, останется невостребованной; в игре могут быть технические или фактические недочеты или ошибки – данный риск преодолевается тщательной проработкой на всех этапах создания игры.

4. *Определение участников* проектировочной деятельности на этапе разработки и запуска проекта; формирование команды и распределение функций; определение сроков исполнения.

Руководителем нашего проекта является учитель литературы. Консультантами выступают учителя информатики и истории. Именно поэтому наш проект является межпредметным. Обучающийся на этом шаге проектирования включается в работу как полноправный и основной участник проекта.

5. *Структурное планирование*; установление контактов; самоорганизация субъекта проектирования.

Деятельность участника проекта регламентируется и самоорганизуется. При решении сложных проблем в проектную деятельность включаются дополнительные участники, которые заключают устный или письменный договор, который определяет права и обязанности сторон.

В нашем проекте работа проводится индивидуально при консультировании педагогами, о чем заключена устная договоренность.

6. *Разработка содержания*; организация выполнения работ; коммуникации и связи участников.

На данном шаге необходимо четкое планирование деятельности, выполнение объемов работ в установленные сроки.

Выполнение запланированного объема работ не потребует дополнительных ресурсов времени, коммуникации будут иметь продуктивный неконфликтный характер, если определено содержание проекта и сроки выполнения этапов работ.

7. *Апробация* и экспериментальная проверка результатов деятельности; оценка и подведение промежуточных итогов; сопоставление цели с достигнутыми результатами; социализация результатов проектировочной деятельности (защита проекта).

При положительном решении проблемы достигнутые результаты проекта – в нашем случае это компьютерная игра «Капитанская дочка» – используются в учебной деятельности, а также могут быть предъявлены вне образовательного учреждения. При успешном завершении проекта его результат становится востребованным.

8. *Поиск источников* дополнительного финансирования продолжения проектировочной деятельности.

Даже учебный (обучающий) проект требует ресурсов. Чем сложнее проектировочная деятельность, тем больше ресурсов она требует, поэтому поиск источников финансирования (инвестирования) – один из шагов проектировочной деятельности.

9. *Наращивание потенциала* (перепланирование); отбор технологий и их тиражирование; укрепление структуры проекта; расширение социального партнерства; обучение заинтересованных лиц и партнеров.

Получив достаточный опыт создания и реализации проекта, создатель (проектировщик или команда проектной деятельности) может транслировать свой опыт в формате мастер-классов заинтересованным лицам, обмениваться опытом и обсуждать проблемы.

В ходе нашего проектирования возможно наращивание потенциала проекта как через совершенствование игры «Капитанская дочка», так и через создание подобных компьютерных игр по другим литературным произведениям или историческим событиям.

Проектирование как представление о необходимых действиях по реализации творческого замысла можно выразить суммой программирования и планирования, где программирование – это создание программы, которая представляет набор необходимых мероприятий и действий по достижению задуманного, а планирование – это разработка плана достижения цели, детализирование проекта. Проектирование предполагает осознанное и самостоятельное принятие решения о деятельности и ответственности за совершенный выбор.

Современный подросток с удовольствием проводит время за просмотром легкого контента в социальных сетях или за компьютерными играми, а вот чтение литературных произведений и заучивание исторических фактов, дат, лиц вызывает затруднение и, нередко, просто нежелание.

Это серьезная проблема, которую понимают родители и учителя, но не всегда осознают сами подростки. Да, подросткам кажется, что можно обойтись без чтения (есть же краткое содержание), без исторических фактов (есть википедия), или мы выучим это как-нибудь потом, перед контрольной или экзаменом. На самом деле подростки готовы изучать, но хотелось бы современной подачи классической и исторической информации.

Вашему вниманию представлен опыт создания компьютерной игры «Капитанская дочка». Проект был разрабатывается в течение пяти месяцев,

конечным продуктом проекта является компьютерная игра, которая может быть усовершенствована после апробации в классе.

Общей темой нашего проекта стали предметы история и литература. Тема возникла не случайно, потому что появился интерес к замечательному произведению Александра Сергеевича Пушкина «Капитанская дочка». При чтении нами замечались такие детали, которые требовали исторического разбора, понимания событий и причин пугачевского бунта. В домашней библиотеке есть интерактивная книга от издательства «Лабиринт» (проект «Книга + эпоха») [5], где даются пояснения и приводятся исторические факты. При чтении этой удивительной книги родилась идея сделать интерактив в компьютерной версии.

Таким образом, тема «Капитанская дочка» была определена. Данная тема актуальна учащимся 7-9 классов, а также и одиннадцатиклассникам, так как данное произведение не только интересно школьникам, но и достаточно часто используется в качестве аргумента при написании сочинения на экзамене, это с одной стороны. А с другой стороны, эпоха Екатерины II и Емельяна Пугачева также вызывает интерес с исторической точки зрения, и знания событий 1772-1774 годов необходимы для успешной сдачи экзаменов.

Компьютерная игра «Капитанская дочка» состоит из нескольких квизов, схожих по своей форме.

Первоначально мы выбрали платформу для создания игры. Наш выбор был между двумя популярными игровыми платформами: Minecraft-goplays.ru и roblox.com.

Плюсы платформы Майнкрафт:

- ✓ Понятное программирование
- ✓ Пиксельное создание местности
- ✓ Свобода творчества

Минусы платформы Майнкрафт:

- ✓ Трудная установка
- ✓ Недоступность некоторых функций для создания своего контента

Плюсы Роблокса:

- ✓ Понятная инструкция
- ✓ Открытое создание игр
- ✓ Удобен в регистрации
- ✓ Классный портал для общения

Таким образом, оценив возможности популярных платформ для компьютерных игр, мы остановились на roblox.com.

Для начала создаем ник аккаунт, после этого во вкладке new выбираем карту, где будем создавать игру. После придумываем, что будем делать, и во вкладке toolbox на английском языке забиваем название того, что нам нужно вставить. После с помощью move skale и select передвигаем вставленный предмет.

На карте уже созданы природные явления и на них не тратим особого времени. После начинаем создавать персонажей, которых возможно сделать пока что так же, как и с домами, через toolbox. Однако лучше зайти в blender.org, поддерживаемый роблокс-студио. Там мы создаем 3D модели персонажей с помощью скульптинга, после расписываем фигуру и загружаем в роблокс студио.

Затем начинаем программировать движения в роблоксе студии либо через папку startercharacter, либо через toolbox.

На карте есть специальная точка, куда телепортируется игрок в начале игры. Разработчик в любой момент может зайти в игру и посмотреть, как выглядели со стороны персонажи. Игра еще сырая и иногда глючит, например, волосы появляются не на героине, а на собаке, или не открывающиеся двери, но игра в процессе разработки улучшается.

Игра в стиле история: игроки смогут читать диалоги от главных персонажей, за которые смогут повышать уровни и открывать новые местности, также в игре будет несколько миниигр для разнообразия и закрепления дат и фактического литературного и исторического материала.

После окончания разработки игра публикуется, для игры заполняется анкета, и зарегистрированные в роблоксе люди смогут заходить и играть.

Компьютерная игра «Капитанская дочка» включает в себя несколько уровней квизов. *Квиз* в переводе с английского означает «викторина» или «опрос». Квизы очень популярны на многих сайтах и при проведении игр в очных форматах.

В нашей игре около объекта возникают вопросы, на которые нужно дать верный ответ, или персонаж задает вопрос игроку. Вопросы, в зависимости от уровня, носят закрытый или открытый характер. При закрытом варианте всплывают возможные варианты ответов, игроку предстоит выбрать правильный. При открытом варианте игрок впечатывает верный ответ.

Содержание вопросов подбирается на основе материалов учебника литературы и истории, поэтому игра носит прагматично-учебный характер. Но мы не ограничились только учебниками, поэтому при прохождении игры игроку будет необходимо как знание текста, так и исторического события, при этом необходимо будет погрузиться в тему достаточно серьезно.

Следует отметить, что каждый вопрос и варианты ответов тщательно проверяются в источниках информации, чтобы не допустить ошибки.

Приведем пример вопросов:

Около домика в Царском селе на скамейке сидит дама и собачка.

Вопрос 1 уровня: Как зовут даму?

Варианты: Анна; Елизавета; Екатерина

Вопрос 2 уровня: Кем представилась дама?

Варианты: жена смотрителя; императрица; дама, бывающая при дворе

Вопрос 3 уровня: В честь чего открыт памятник на аллее?

Ответ: в честь недавних побед графа Петра Алексеевича Румянцева

В игре может быть ограничено время на ответ, это зависит от уровня.

Пока мы не продумали бонусы игроку, который получит максимум баллов в данной игре.

Игра «Капитанская дочка», на наш взгляд, будет интересна своим визуалом и анимацией, сложным и полезным квизом, возможностями для запоминания исторических и литературных фактов.

Для того, чтобы привить любовь к чтению, не стоит читать нотации и ограничивать доступ к интернету – это малоэффективные меры. Книги должны

стать частью жизни подростка, а историческое мировоззрение и любовь к истории – основой общего гуманитарного образования.

Компьютерная игра «Капитанская дочка» по форме является обучающей игрой, решает конкретные задачи, актуальные для учащихся 7-9 классов. Прохождение игры требует от игрока знаний литературных персонажей, сюжетной линии, знания исторических событий, лиц, дат. Погружение в игру позволит учащимся понять классическое произведение и историческую эпоху. Кроме того, игра «Капитанская дочка» может стать отличной площадкой для общения подростков.

Предложенный нами вариант игры в какой-то мере уникален, при этом мы отмечаем, что игра требует дальнейшей проработки визуала и усложнения квеста. Компьютерная игра «Капитанская дочка» может быть востребована учащимися во внеурочное время, а также в библиотеках, в работе летних оздоровительных площадок, детских развивающих и игровых центров. При доработке компьютерной игры выполненный нами проект может быть монетизирован, если игра будет выпущена и тиражирована.

Библиографический список:

1. Баранова, И.И. Проектирование для школьников / И.И. Баранова. Из-во АМК, 2020. 272 с.
2. Искорцева, А.В., Комлева М.Р. Литературный ивент-проект для здорового общения подростков / А.В. Искорцева, М.Р. Комлева. Текст: непосредственный // Валеопедагогические проблемы здоровьесформирования детей, подростков, молодежи, населения: сборник материалов. Екатеринбург: Из-во РГППУ. 2023. С. 78-86.
3. Пушкин, А.С. История Пугачевского бунта / А.С. Пушкин. Из-во АСТ, 2023. 288 с.
4. Пушкин, А.С. Капитанская дочка / Проект: Интерактивная книга плюс эпоха. Из-во Лабиринт, 2023. 132 с.
5. Ромашина, Ю.Е., Белянкова Е.И., Тетерин И.И. Проектная деятельность школьников: использование цифровых инструментов / Ю.Е. Ромашина, Е.И. Белянкова, И.И. Тетерин. Тула, 2022. 61 с.

УДК 796/799

Кибкало В.Н., Андрюхина Т.В.

Kibkalo V.N. Andryhina T.V.

Российский государственный

профессионально-педагогический университет,

г. Екатеринбург, Россия

Russia Russian state professional Pedagogical University,

Yekaterinburg, Russia

vera.fiz.ast93@mail.ru, sd-rgppu@mail.ru

***ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ
ШКОЛЬНИКОВ***

***PHYSICAL CULTURE AS A MEANS OF SOCIALIZATION FOR
SCHOOLCHILDREN***