

Научно-исследовательский
центр «Иннова»

РАЗВИТИЕ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Сборник научных трудов по материалам
II Международной научно-практической конференции,
25 июня 2023 года, г.-к. Анапа



Анапа
2023

УДК 00(082) + 001.18 + 001.89

ББК 94.3 + 72.4: 72.5

P17

Научный редактор:
Скорикова Екатерина Николаевна

Редакционная коллегия:

Бондаренко С.В. к.э.н., профессор (Краснодар), **Дегтярев Г.В.** д.т.н., профессор (Краснодар), **Хилько Н.А.** д.э.н., доцент (Анапа), **Ожерельева Н.Р.** к.э.н., доцент (Анапа), **Сайда С.К.** к.т.н., доцент (Анапа), **Климов С.В.** к.п.н., доцент (Пермь), **Михайлов В.И.** к.ю.н., доцент (Москва).

P17 Развитие современного образования: теория и практика. Сборник научных трудов по материалам II Международной научно-практической конференции (г.-к. Анапа, 25 июня 2023 г.). – Анапа: Изд-во «НИЦ ЭСП» в ЮФО, 2023. - 24 с.

ISBN 978-5-95356-198-3

В настоящем издании представлены материалы II Международной научно-практической конференции «Развитие современного образования: теория и практика», состоявшейся 25 июня 2023 года в г.-к. Анапа. Материалы конференции посвящены актуальным проблемам науки и практики, и применению результатов научных исследований. Рассматриваются теоретические и методологические вопросы в экономике.

Издание предназначено для научных работников, преподавателей, аспирантов, всех, кто интересуется достижениями современной науки.

За содержание и достоверность статей, а также за соблюдение законов об интеллектуальной собственности ответственность несут авторы. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов статей. При использовании и заимствовании материалов ссылка на издание обязательна.

Информация об опубликованных статьях размещена на платформе научной электронной библиотеки (eLIBRARY.ru). Договор № 2341-12/2017К от 27.12.2017 г.

Электронная версия сборника находится в свободном доступе на сайте:
www.innova-science.ru.

УДК 00(082) + 001.18 + 001.89
ББК 94.3 + 72.4: 72.5

ISBN 978-5-95356-198-3

© Коллектив авторов, 2023.
© Изд-во «НИЦ ЭСП» в ЮФО
(подразделение НИЦ «Иннова»), 2023.

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕРЕСКАЗА ФАБУЛЬНЫХ ТЕКСТОВ ПО
ДОМАШНЕМУ ЧТЕНИЮ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВОПРОСОВ ПО
ИХ СОДЕРЖАНИЮ

Дрозд Анна Игоревна..... 4

НЕКОТОРЫЕ ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ МОТИВАЦИИ
УЧЕНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ

Максимова Ольга Анатольевна 9

РАЗРАБОТКА ДЕТСКОЙ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ

Новак Яна Дмитриевна

Чуйко Ольга Игоревна..... 14

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ФИЗИЧЕСКОГО

ВОСПИТАНИЯ

МАСТЕР КЛАССЫ В СПОРТИВНОМ ОРИЕНТИРОВАНИИ

Ермолаева Варвара Александровна 19

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 372.881.111.22

ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕРЕСКАЗА ФАБУЛЬНЫХ ТЕКСТОВ ПО ДОМАШНЕМУ ЧТЕНИЮ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВОПРОСОВ ПО ИХ СОДЕРЖАНИЮ

Дрозд Анна Игоревна

бакалавр

Научный руководитель: Максимова Ольга Анатольевна,

к.п.н., доцент кафедры ВИЯиМОИЯ

ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет

имени А. Г. и Н. Г. Столетовых»,

город Владимир

***Аннотация.** В статье был рассмотрен вопрос обучения пересказу фабульных текстов по домашнему чтению на английском языке при помощи вопросно-ответных упражнений, приведена оптимальная схема работы и описаны результаты проведенного экспериментального обучения.*

The article considers the issue of teaching the retelling of plot texts for home reading in English using questions about their content, the optimal scheme of work is given, and the results of experimental training are described in it.

Ключевые слова: домашнее чтение, пересказ, монолог

Keywords: home reading, retelling, monologue

Домашнее чтение является одним из основных рычагов развития умений устной речи. Обсуждение любого проблемного вопроса в рамках прочитанного текста невозможно без организации его пересказа. Как показывает практика, в большинстве случаев учителя используют только один путь – ответы на вопросы, но такой путь без должной его организации является абсолютно неэффективным, так как вопросы скорее расчлняют пересказ текста.

Уроки домашнего чтения являются уникальным и вдохновляющим занятием, внедренным в учебный процесс. Уроки домашнего чтения — это инструмент для изучения литературы, а «праздник», который побуждает обучающихся к дальнейшему изучению языка и литературы [2, с. 23]. Под домашним чтением мы понимаем «обязательное для всех учащихся, дополнительное по отношению к учебнику, постоянное и обильное чтение с целью извлечения содержательной информации». Домашнее чтение играет важную роль в процессе обучения иностранным языкам. Оно помогает учащимся получать информацию из текстов на иностранном языке и приобщаться к чтению как к реальной речевой деятельности [4, с. 29]. Но это не единственное назначение домашнего чтения. Домашнее чтение также позволяет ученикам развивать навыки понимания текста, работы со словарем и грамматическими структурами. Чтение на иностранном языке помогает улучшить навыки говорения, обогатить свой словарный запас и повысить уровень понимания речи. Кроме того, домашнее чтение может помочь ученикам развить логику и аналитическое мышление [5, с. 55].

Пересказ по домашнему чтению — это не только задание для проверки понимания текста учеником, но и возможность привить интерес к чтению и литературе в целом и развить навыки монологической речи [1, с. 47]. Согласно определению Г. В. Роговой, монолог — это форма связного устного высказывания, изложение мыслей одним лицом. Такое высказывание может включать в себя большое количество логически связанных предложений, объединенных общей структурой или темой [3, с. 31].

Так как тема обучения пересказу на английском языке является актуальной в реалиях современного школьного образования, было проведено экспериментальное обучение, в котором приняли участие учащиеся 9 класса.

Для проведения экспериментального обучения была разработана следующая методика работы: текст выбранного для пересказа произведения дается учащимся на дом или читается на уроке вместе с учителем. Для того, чтобы подготовить учащихся к работе, учитель должен заранее предупредить, что после того, как текст будет прочитан, учащимся будут заданы вопросы по его

содержанию и в конце занятия несколько человек должны будут этот текст пересказать. Перед началом урока для того, чтобы в дальнейшем перейти к вопросно-ответным упражнениям, учитель записывает на доске ключевые фразы ответов на них. Фразы должны быть закрыты (например, листком бумаги), чтобы не было отвлекающего фактора, и открываться по мере того, как учащиеся отвечают на вопросы. Каждый ответ, записанный на доске, содержит в себе слово или краткую фразу, чтобы пересказ строился на основе так называемых «key words» и «key phrases».

Для проведения экспериментального обучения была выделена экспериментальная и контрольная группа учащихся.

В экспериментальной группе обучение проходило в 3 этапа:

- 1) Начальный этап (доэкспериментальный);
- 2) Средний этап (непосредственно этап экспериментального обучения);
- 3) Заключительный этап (проверочный или постэкспериментальный).

В контрольной группе обучение проходило в 2 этапа:

- 1) Начальный этап;
- 2) Заключительный этап.

На начальном этапе в экспериментальной и контрольной группах учащимся для прочтения был предложен текст «A Good Lesson». Занятие строилось на основе принятой учителями методики, т.е. работа с вопросами была устной. После прочтения текста и ответа на вопросы учащиеся однозначно заявили, что они не смогут пересказать текст. По мере ответов на вопросы и во время пересказа участники обеих групп допускали большое количество ошибок при постановке артикля, в выборе времен при использовании косвенной речи и т.п. Результаты были неудовлетворительными, в среднем 8 грамматических и 2 лексические ошибки на один пересказ, также присутствовали ошибки в логике повествования. Пересказ текста учащимся дался с большим трудом, один из участников контрольной группы смог сказать только 3 предложения.

Средний этап или этап практики присутствовал только в экспериментальной группе для того, чтобы после проведения экспериментального обучения

понять, результативна ли разработанная методика, и насколько за период практики у экспериментальной группы улучшилось качество пересказа по сравнению с контрольной. Для данного этапа было выбрано и адаптировано произведение Уолтера Мэкина «The Flight of the Doves», исходя из возрастных особенностей и уровня знаний участников экспериментального обучения. На данном этапе удалось провести три занятия по разработанной методике. Во время этих занятий заметно уменьшилось количество ошибок (среднее количество грамматических ошибок на последнем занятии этого этапа равнялось 3, а лексических – 1), появилась самокоррекция, повысился уровень качества пересказа, а также благодаря данному этапу удалось выявить основные ошибки учащихся, проанализировать их и провести работу по их устранению.

Для заключительного этапа был выбран текст «The Interesting Most Boring Man in the World». На данном этапе занятие с экспериментальной группой, так же, как и на этапе практики, строилось на основе разработанной методики, с контрольной – на основе принятой учителями методики. В экспериментальной группе были получены следующие результаты: в среднем 2 грамматических и 1 лексическая ошибка, в контрольной группе – 8 грамматических и 2 лексические ошибки.

Исходя из полученных результатов (гораздо меньшее количество ошибок и наиболее информативный пересказ у участников экспериментальной группы) можно сделать вывод, что экспериментальная группа показала более высокие результаты благодаря правильно организованной работе над вопросно-ответными упражнениями, а также практике, во время которой были отработаны основные механизмы подготовки к пересказу текста, выявлены основные ошибки учащихся в процессе пересказа, и проведена работа по их устранению.

Проведенное экспериментальное обучение подтвердило предположение о том, что правильно организованная работа над вопросно-ответными упражнениями, как один из способов подготовки к пересказу, способствует более глубокому анализу и пониманию текста, а также повышает вероятность грамотного составления пересказа.

По результатам проведенного экспериментального обучения можно сделать следующие выводы: пересказ фабульного текста по домашнему чтению с использованием вопросно-ответных упражнений может быть эффективным, если работа с этими вопросами ведется согласно разработанной методике. Подготовка к пересказу прочитанного текста построенная на основе вопросов и ключевых фраз ответов, на них (которые записаны на доске) помогает учащимся структурировать полученную информацию. Пересказ фабульных текстов по домашнему чтению с использованием вопросов по их содержанию является эффективным методом развития навыков чтения, анализа и говорения учеников. Данная методика помогает учащимся допускать меньшее количество лексических, грамматических и логических ошибок в отличие от принятой учителями методики, благодаря неоднократному воспроизведению и проговариванию ответов на поставленные вопросы. Пересказ фабульных текстов требует от ученика не только умения изложить основную идею произведения, но и выделить ключевые сюжетные моменты, главных персонажей и их характеристики. Это помогает более полно и глубоко проанализировать содержание произведения, попутно развивая логическое мышление.

Список литературы

1. Бобровская Г. В. Активизация словаря младших школьников / Начальная школа. - 2010. №4. - С. 47–52.
2. Калистра И. Д. Чтение с предварительно снятыми трудностями понимания / Вопросы обучению устной речи и чтению на иностранном языке. - 2003. №4. - С. 23–28.
3. Рогова Г. В., Рабинович Ф. М., Сахарова. Т. Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. - М.: Просвещение, 2006. - 287 с.
4. Фадеев В. М. Домашнее чтение в старших классах, его организация и приёмы контроля / Иностранные языки в школе. - 1979. № 6. - С. 29–30.
5. Чернявская Л. А. Роль коммуникативных задач и учёт ситуаций обучения при обучении чтению / Иностранные языки в школе. - 1986. №1. - С. 55–58.

УДК 372.881.111.22

НЕКОТОРЫЕ ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ МОТИВАЦИИ УЧЕНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ

Максимова Ольга Анатольевна

к.п.н., доцент

Владимирский государственный университет имени
Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых,
город Владимир

***Аннотация.** В статье рассматриваются некоторые проблемы изучения и формирования мотивации у школьников, способы повышения объективности и требования к ее изучению и формированию.*

The article deals with some problems of studying and forming motivation among schoolchildren, ways to increase objectivity and requirements for its study and formation.

***Ключевые слова:** мотивация, формирование мотивации, объективность, зона ближайшего развития*

***Keywords:** motivation, formation of motivation, objectivity, zone of proximal development*

Мотивация! Опять мотивация! Сколько сказано, сколько написано, сколько проведено дискуссий, сколько высказано мнений по самым мельчайшим проблемам в области мотивации в обучении. И тем не менее... Никто не подвергнет сомнению утверждение, что большая доля успеха в изучении иностранных языков обусловлена высокой мотивацией. Новый язык, новое мышление (хотя изучающие этот новый язык в большинстве случаев этого и не понимают). А затем... Как показывают исследования и как неопровержимо подтверждает практика, примерно через полгода после начала изучения иностранного языка

мотивация идет на убыль. Причин множество. Но ясно одно: любой мало-мальски умный и ответственный учитель сразу это заметит и забьет тревогу. Как это предотвратить, как поднять мотивацию, может быть хотя бы сделать так, чтобы она не снижалась? Простого ответа нет, тем более нет панацеи от всех тех бед, которые вытекают из Болонской системы, которая совершенно неприемлема для нашего российского менталитета и всей системы советского образования.

На лекциях и на практических занятиях я часто задаю студентам вопрос: «Что на ваш взгляд сильнее и более значимо – сила воли или сила мотива?» Студенты часто отвечают: «Конечно, сила воли!». Если человек бросает курить (который курил лет 40 или 50), то мы все говорим: «Какая же у него сила воли», забывая о том, что эту силу воли «воспитал» определенный мотив.

Замечательный пример. В сериале по книге Джеймса Клейвела «Сёгун» рулевой голландского корабля Джон Блэкторн, оказавшись по воле случая в средневековой Японии во времена гражданской войны, был вынужден встать перед выбором: либо выучить за несколько месяцев японский язык, либо «подписать смертный приговор» всем жителям деревни, в которой проживал. И как выдумаете, он выучил японский? Да! И что это – сила воли или сила мотива? Конечно, сила мотива!

Формирование мотивации неверно понимать как «перекладывание» учителем в голову ученика готовых, извне задаваемых мотивов и целей учения. На самом деле формирование мотивов учения – это создание в школе условий для появления внутренних побуждений (мотивов, целей, эмоций) к учению, осознание их учеником и дальнейшего саморазвития им своей мотивационной сферы. Учитель при этом стимулирует развитие системы психологически продуманных приемов, изучает и формирует мотивацию ученика. Учитель может и сам посредством длительного наблюдения за учеником в реальных жизненных условиях, анализа повторяющихся суждений и поступков ученика делать достаточно достоверные выводы, намечать и корректировать пути формирования мотивации.

Изучение и формирование мотивации учения должны иметь, с одной стороны объективный характер, а с другой стороны осуществляться в гуманной,

уважительной к личности ученика форме.

Объективность изучения и формирование мотивации учащегося достигается тем, что при этом учителю надо исходить не из оценок и субъективных мнений, а из фактов. Факты же надо уметь получить с помощью специальных психологических методов и методических приемов. Объективность изучения возрастает при соблюдении учителем ряда условий:

- длительное изучение, в том числе наблюдение учителя за повторяющимися поступками и различными проявлениями мотивации учащимися;

- индивидуальный формирующий эксперимент в виде дополнительного занятия с учеником при той или иной степени дозированной помощи при решении задач. Общий ход такого занятия состоит в предъявлении задания повышенной сложности, затем обучение ученика с помощью подсказов и предъявлении аналогичного задания для того, чтобы выявить обучающий эффект занятия;

- одним из вариантов формирующего индивидуального эксперимента является постановка школьников в ситуации реального нравственного выбора. Такие ситуации либо создаются учителем специально, либо учитель умело использует ситуации такого рода, возникающие в реальной жизни;

- индивидуальный формирующий эксперимент обычно проходит в форме диалога в русле сотрудничества учителя и учеников. Вариантом такого диалогического сотрудничества является опрос учащихся, в ходе которого учитель выступает, как диагност, то есть он не ограничивается утверждениями о наличии или отсутствии знаний у учащихся, а вместе с учеником стремится выяснить причины незнания. Для этого он задает вопросы о том, каким способом ученик решал задачу, какие этапы работы были для него труднее и т.д. Диагностические возможности опроса составляют один из резервов психологического изучения учителем ученика, в том числе его мотивации;

- каждый из названных выше методов изучения лучше облачить в привычные для учащихся формы, которые регулярно проводятся на уроках. Это может быть либо письменная проверка, либо устная опрос, либо дополнительное индивидуальное занятие;

– полученные с помощью разных методических приемов данные учитель должен сопоставить с жизненными реалиями учащихся.

После того как с помощью различных методов будут получены определенные факты, учитель должен их правильно трактовать и интерпретировать. Для этого при оценке отдельных проявлений мотивации надо иметь некоторые точки отсчета. В основном они опираются на основные особенности ученика. Иными словами, оценивая мотивацию конкретного учащегося учителю недостаточно сделать вывод о том, что интерес к обучению у кого-то очень слабый, учиться он не хочет, а надо сказать, что именно в мотивации отсутствует, какие именно ее уровни не развиты и т.д.

– при изучении и формировании мотивации ученика важно видеть не его застывшие психологически особенности (то есть то, что уже достигнуто учеником), а самое главное – процесс становления мотивации, зону ее ближайшего развития. Поэтому учителю важно выявлять не только успешность выполнения задания, но и затруднения ученика в нем; не только фиксировать результат решения, но и способы его получения; определить не только уровни, но и переходы от одного к другому.

– учитель планирует процесс формирования мотивации на основе результатов психологического изучения ученика с учетом перечисленных выше требований.

Как было сказано выше, другая важная сторона изучения и формирования мотивации заключается в гуманных отношениях между учителем и учеником. При этом желательно ориентироваться на следующие требования:

– учителю необходимо подходить к психологическому изучению и формированию учащихся с оптимистической гипотезой. Это утверждение включает в себя определение оптимальных зон, в которых ребенок, несмотря на внешние небольшие успехи, проявляет больший интерес; достигает больших результатов, чем в других сферах. Такой же оптимистический подход предусматривается и при прогнозе. Например, неправильно при прогнозировании исходить только из полученного уровня, надо строить прогноз на основе анализа с зоной

ближайшего развития, обучаемости школьников [1]. При этом прогноз должен осуществляться в двух вариантах: при условии, что с ребенком своевременно будет проведена необходимая работа, а также при условии, что с ним такой работы проводиться не будет;

– желательно стремиться увидеть разные принципы и сочетаемости наличия или отсутствия положительной мотивации, неповторимы для каждого ребенка (умение или неумение учиться, умение или неумение поставить и т.д.). Так за внешним проявлением нежелания ученика учиться могут скрываться мотивы личного характера, отсутствие больших требований к себе, отсутствие критичности.

Список литературы

1. Выготский, Л.С. Педология подростка в трех томах. МГУ, 1930.
2. Матюхина, М. В. Изучение и формирование мотивации учения у младших школьников. 1983.
3. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. 1988.

УДК 004

РАЗРАБОТКА ДЕТСКОЙ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ**Новак Яна Дмитриевна**

магистрант

Чуйко Ольга Игоревна

кандидат технических наук, доцент

ФГБОУ ВО «Хабаровский государственный университет экономики и права»,

г. Хабаровск

***Аннотация.** В статье описан процесс проектирования и разработки детской обучающей компьютерной игры для автоматизации обучения буквам дошкольников*

The article describes the process of designing and developing a children's educational computer game for automating letter learning for preschoolers.

***Ключевые слова:** обучающая игра, буквы, дети, разработка игр, процесс обучения*

***Keywords:** educational game, letters, children, game development, learning process*

Почти с первых моментов своего возникновения игра выступает как форма обучения, как школа воспроизводства реальных ситуаций на практике с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков, развития способностей. В этом вопросе могут помочь информационные и коммуникативные технологии.

Современные дети отдают предпочтение компьютерным играм и играм на смартфонах. Многие видят в этом проблему мирового масштаба, но современные педагоги видят в этом возможность решить проблему невовлеченности детей в процесс обучения и повышения эффективности изучения дисциплин.

Например, Бондаренко С. Ю. в своей научной статье «Компьютерные игры в обучении русскому языку младших школьников» [1] предложила концепцию, описание и требования игры для изучения русского языка. Автор статьи считает, что такая игра вызовет у детей повышение интереса к обучению, а также много положительных эмоций, что может позитивно сказаться на их успеваемости.

Существующие компьютерные программы, или так называемые компьютерные игры, позволяют помочь детям развить память, внимание, узнать что-то новое об окружающем мире, познакомить с буквами и многое другое.

В ходе игровой деятельности дошкольника, с использованием компьютерных средств у него развивается: теоретическое мышление, воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и другие, которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;

- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;

- компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Для того, чтобы начать работать с кодом игры, нужно определиться с ее сюжетом, действующими лицами, звуковыми эффектами и различными другими графическими составляющими, такими как дизайн кнопок, иконок и так далее.

Первый этап – создание сценария, по которому можно отследить сколько действующих лиц в игре, а соответственно сколько спрайтов персонажей и фонов. Так же исходя из сценария придуманы мини-игры и порядок, в котором они будут появляться в игре.

После сценария можно приступить к дизайну главных действующих лиц и фонов игры. Дизайн персонажа для детской игры должен контрастным и ярким. Это очень важно, потому что дети воспринимают цвета и формы. В противном

случае ребёнку будет сложно сфокусировать на нем свой взгляд, так как детям еще пока сложно сосредотачиваться на чем-то одном. Так же дети должны узнавать в героях себя. Например, если персонаж соответствует возрасту ребенка. Для создания персонажей, фонов и элементов интерфейса использована программа «Paint Tool SAI». «Paint Tool SAI» – это графический редактор, предназначенный для цифрового рисования в среде Microsoft Windows.

Следующий этап – это саунд-дизайну. Некоторые звуки скачаны с бесплатных стоков. Озвучка записана через программу Audacity.

Для создания игры использован бесплатный кроссплатформенный движок для реализации повествования при помощи цифровых технологий Ren'Py [2]. Он позволяет легко объединить слова, изображения и звуки для создания визуальных новелл, симуляторов жизни и графических квестов с диалоговой системой. Открывается лаунчер, который поделен на несколько частей: список проектов, файлы выбранного проекта, действия с проектом.

Сначала ведется разработка скелета основной игры – вставка сценария игры, последовательность появления персонажей, их реплик и смена фонов. Далее идет определение изображений персонажей через команду image.

Внешний вид игры представлен на рисунке 1.

После этого создается код сценария. Команда «label start» – это флаг начала игры, начало сценария, указание на смену сцен, спрайтов и реплики персонажей. Сначала должна отобразиться сцена. Через команду «scene» и имя картинка с фоном, которая нужна. Через команду «show» будет показываться картинка нужного нам персонажа. После команды «show» ставится имя картинка, которые были объявлены ранее и после пишется положение: слева, справа или центр. Главный герой игры всегда будет отображаться слева. На следующей строчке стоят команды «with» и «dissolve». Это обозначение эффекта появления картинки. Что бы сменить сцену, нужно спрятать спрайты персонажей через команду «hide». Далее снова ставятся команды «scene» и «show».

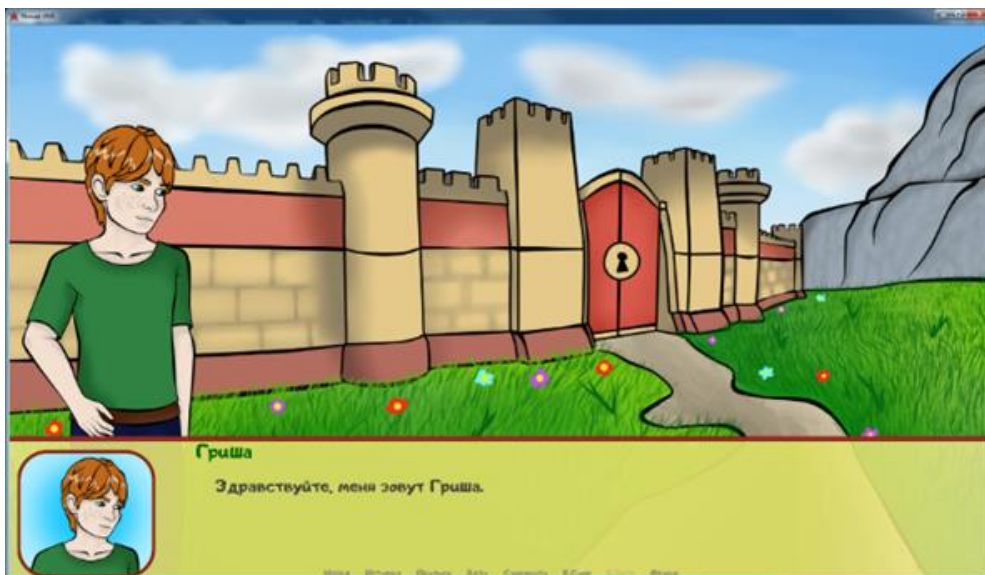


Рисунок 1 – Отображение в проекте игры

По всей игре будут раскиданы интерактивные элементы, которые будут подсвечиваться при наведении на них курсором, и они будут кликабельные. Выполнено это будет в виде кнопки. Открывается экран с фоном. Пока экран с «modal = True» открыт, игрок не может взаимодействовать с другими элементами под экраном. Далее прописан размер в пикселях и кнопки. Ставим координаты левого угла кнопки, потом размер кнопки в пикселях. Далее добавляем статичное изображение кнопки, потом активное, затем идет команда «focus_mask=True» — это параметр, отвечающий за то, что активной частью кнопки будут только ее видимые пиксели. Далее идет подсказка «tooltip» с форматированием текста. «action» — это действие кнопки. «\$ tooltip = GetTooltip()» — активация и настройка функции всплывающих подсказок.

Одна из мини игр (рис. 2) будет основана на системе перетаскивания. В данной системе используются два класса: классы Drag и DragGroup. Класс Drag — это объект или объекты, которые можно перетаскивать по экрану, либо объект или объекты, на которые можно перетащить другие объекты. Класс DragGroup — это объекты определенных групп Drags.

Так же движок Ren'Py поддерживает интеграцию кода Python. С помощью Python были разработаны два вида мини-игр — поиск элементов и пары карточек.



Рисунок 2 – Мини-игра на перетаскивание

В результате работы разработана детская компьютерная игра, направленная на изучение букв для дошкольников.

Список литературы

1. Бондаренко С. Ю. Компьютерные игры в обучении русскому языку младших школьников / Актуальные научные исследования в современном мире. – Ишим: РИЦ ТюмГУ ИПИ им. П. П. Ершова, 2020. – № 6–7 (62). – С. 54–56.
2. Ren'Py's documentation URL: <https://www.renpy.org/doc/html/> (дата обращения: 20.03.2023)
3. Смотрицкая О. Будни аниматоров: как придумывают персонажей для мультфильмов URL: <https://letidor.ru/otdyh/budni-animatorov-kak-pridumyvayut-personazhei-dlya-multfilmov.htm> (дата обращения: 20.03.2023)

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

УДК 796

МАСТЕР КЛАССЫ В СПОРТИВНОМ ОРИЕНТИРОВАНИИ

Ермолаева Варвара Александровна

студент

Научный руководитель: Возисова Мария Александровна,

к.п.н., доцент кафедры Туризма, менеджмента и оздоровительных технологий

ФГБОУ ВО «Чайковская государственная академия

физической культуры и спорта»,

город Чайковский

Аннотация. В статье рассматриваются особенности мастер-классов с элементами ориентирования, которые возможно применять для организации и проведения самопрезентации спортсмена – ориентировщика.

The article discusses the possibilities of master classes with orienteering elements that can be used to organize and conduct self-presentation of an orienteer.

Ключевые слова: мастер-класс, ориентирование

Keywords: master class, orienteering

Спортсмен - ориентировщик во время соревнований должен не только быстро передвигаться по дистанции, но и одновременно решать ряд задач: читать карту, производить ее сличение с местностью, выбирать оптимальные пути на контрольные пункты. Мозг решает сразу несколько задач: анализирует карту, отмечает характерные особенности местности. Составляет представление о том, как эта местность будет выглядеть в реальности: какова плотность леса и дальность видимости, какие ориентиры будут хорошо видны, а какие сложно заметить, насколько тяжело бежать по данной местности [1,3].

Цель исследования: разработка мастер – классов для организации и

проведения самопрезентации спортсмена – ориентировщика.

Задачи:

1) Изучить теоретические аспекты самопрезентации спортсмена – ориентировщика.

2) Выявить возможности мастер-классов как фактор развития самопрезентации спортсмена – ориентировщика.

3) Разработать и апробировать мастер-классы как средство самопрезентации спортсмена – ориентировщика.

Для решения поставленных задач применялись следующие методы:

Анализ научно-методической литературы и документальных источников проводился для раскрытия возможностей самопрезентации в спортивном ориентировании через организацию и проведения серии мероприятий для занимающихся в формате мастер – классов (Диалог на равных «Я в ориентировании», тест «мой Квест», индивидуальные занятия, «Повышай Интеллект в Ориентировании» и тренировка с чемпионом). Изучался опыт самопрезентации спортсменов и спортивных организаций в различных видах спорта.

Метод анкетирования позволил выявить мнение тренеров и педагогов о проведенных мастер-классах, а также выявить недостатки и получить рекомендации.

Проектный метод применялся для разработки мастер – классов. В рамках исследования было разработано 5 мастер – классов (Диалог на равных «Я в ориентировании», тест «Мой квест», индивидуальные занятия, настольная игра «Повышай Интеллект в Ориентировании» и «Тренировка с чемпионом» в формате прохождения дистанции, ее разбора и «Спортивный лабиринт»).

Исследование проводилось с сентября 2022 года по июнь 2023 года. На подготовительном этапе был проведен выбор направления исследования, определение методологических составляющих исследования, структуры работы, составление календарного плана поэтапного выполнения работы. Обоснование актуальности проблемы исследования, определение основных рабочих понятий, центральных теоретических положений. Подбор и обоснование методов, сбор,

анализ, обобщение теоретического материала по теме исследования. На основном этапе проводилась разработка и содержание мероприятий с элементами применения практических навыков в ориентировании (Диалог на равных «Я в ориентировании», тест «мой Квест», индивидуальные занятия, настольная игра «Повышай Интеллект в Ориентировании» и «Тренировка с чемпионом» в формате прохождения дистанции, ее разбора и «Спортивный лабиринт»). На заключительном этапе работы проводился анализ полученных данных в процессе реализации, обобщение и интерпретация результатов. Проведение апробации содержания мероприятий с элементами применения практических навыков в ориентировании в образовательных учреждениях города Чайковский и Пермь.

Мастер-класс – это эффективная форма передачи знаний и умений, обмена опытом обучения и воспитания, центральным звеном которой является демонстрация оригинальных методов освоения определенного содержания при активной роли всех участников занятия [2].

Была рассмотрена модель проведения мастер – класса. Этапы работы мастер-класса включают подготовительно-организационный этап, который в своем содержании содержит приветствие, вступительное слово с комментарием темы мастер-класса (формулировка проблемы, причин ее появления); постановка цели и задач (обучающих, развивающих и воспитательных); характеристика педагогической технологии и методики (методик) ее применения. Основная часть содержит пояснение плана действий, включающего поэтапную реализацию темы. Методическое обоснование и демонстрация приемов, методик, используемых в процессе мастер – класса. Демонстрация и комментарии автором мастер-класса своих «особенностей» (приемов). Деятельность участников заключается в том, что они задают вопросы, вступают в диалог с автором мастер-класса, выполняют задания в соответствии с обозначенной задачей. Заключительный этап - рефлексия включает заключительное слово автора мастер-класса, обмен мнениями, анализ и подведение итогов.

В рамках исследования нами была структурирована информация по организации и применению мастер-классов, выбранные и разработанные нами

мастер-классы представлены в таблице 1.

Таблица 1 - Мероприятия с элементами применения практических навыков в ориентировании

№	Название мастер-класса	Краткая характеристика	Особенности проведения
1	Диалог на равных «Я в ориентировании»	Знакомство с занимающимися. Определение базовых знаний ориентирования.	Наличие заранее подготовленного текста, возможность задать вопросы анонимно.
2	Тест «мой Квест»	Тестирование занимающихся на выявление слабых сторон в знании спортивного ориентирования.	Заготовленные вопросы к тесту.
3	Индивидуальные занятия	Личная встреча с занимающимися на разбор проблемных моментов во время прохождения дистанции при работе с картой.	Индивидуальный подход к каждому занимающемуся.
4	«Повышай Интеллект в Ориентировании»	Настольная игра по спортивному ориентированию.	Участствует от 2 до 6 человек 4 команды.
5	«Тренировка с чемпионом»	Разбор ключевых моментов в ориентировании по ходу дистанции.	Спланировать и поставить дистанцию на местности.

Цель диалога на равных «Я в ориентировании» наглядно показать и рассказать занимающимся на личном примере, какие дает возможности спорт, раскрыть особенности спортивной подготовки в ориентировании.

Спортивное ориентирование на фоне положительных эмоций и постоянно меняющейся внешней обстановки требует от занимающихся определенных знаний топографии, техники и тактики. Занимающимся был предложен, разработанный нами тест «мой Квест».

Настольная игра «Повышай Интеллект в Ориентировании», которая поможет развитию умения устанавливать доверительные отношения внутри команды, создавать настрой на общение и конструктивную деятельность.

Цель игры – совершенствование приобретённых навыков спортивного ориентирования через игровую деятельность.

Индивидуальное занятие, которое представляло собой встречу с занимающимися на разбор проблемных моментов во время прохождения дистанции при работе с картой.

«Тренировка с чемпионом» в формате ориент – шоу «Спортивный

лабиринт, совместное прохождение дистанции и последующий разбор ошибок.

Проведенное анкетирование среди тренеров и педагогов подтвердило нашу гипотезу о том, что самопрезентация спортсменов может быть эффективной при условии применения мастер – классов с элементами активных и интерактивных форм.

Педагоги отмечают повышение заинтересованности и мотивации к занятиям после проведенных встреч, появились желающие к выстраиванию долгосрочных планов в спорте.

Были выявлены возможности мастер – классов как фактора развития самопрезентации. Наиболее продуктивными по мнению авторов считается мастер – классы с имитацией соревновательной деятельности избранного вида спорта, мастер – классы по разбору ошибок и нестандартных ситуаций в избранном виде спорта, проведение физкультурно – массового мероприятия или его части. Особое внимание должно уделяться эмоциональному наполнению мастер – классов.

Список литературы

1. Вяткин Л. А. Туризм и спортивное ориентирование: уч. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений/ Л. А. Вяткин, Е. В. Сидорчук. – 4-е издание. - М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 208 с.

2. Ерофеева М.А. Мастер-класс как эффективная форма распространения личного опыта специалиста социальной сферы / Социальная педагогика. —: Издательский дом «Народное образование». — 2018.— №4.— С. 73–78.

3. Суханова М. Г. Спортивное ориентирование как одно из средств воспитания физических и интеллектуальных способностей студентов: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2004. 24 с.

**«РАЗВИТИЕ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ:
ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА»**

II Международная научно-практическая конференция

Научное издание

Издательство ООО «НИЦ ЭСП» в ЮФО
(Подразделение НИЦ «Иннова»)
353445, Россия, Краснодарский край, г.-к. Анапа,
ул. Весенняя, 8, офис 1
Тел.: 8-800-201-62-45; 8 (861) 333-44-82