

культуры и спорта № 5 2016г. С 45-47.

3. Погодина О.А., Пименова А.Н. Культурологическая оценка физической активности Россиян./ О.А.Погодина, А.Н.Пименова //Теория и практика общественного развития в свете современного научного знания. Сборник материалов II международной научной конференции. 2018. С.302-305.

4. Митусова Е.Д. Индивидуализация уровня физической подготовленности учащихся младших классов. / Е.Д. Митусова, Г.В. Швец Текст непосредственный // В сб. : воспитательно-патриотическая и физкультурно-спортивная деятельность в вузах: решение актуальных проблем. материалы международной н.-пр. конф.. Тюмень, 2020. с. 208-212.

5. Митусова Е.Д.. Сохранение спортивной формы футболистов в течении соревновательного сезона. / Е.Д. Митусова, Т.Г. Климанова //Физическая культура: воспитание, образование, тренировка –2022. – №2. – С. 8-11.

УДК 373.3:796.012

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И ЗДОРОВЬЕ»

Д.Н. Попко, М.В. Хлопцева, В.А. Хлопцев
*Витебский государственный университет
имени П.М. Машерова, Беларусь*

Аннотация: в статье представлен теоретический анализ квест-технологий, которые можно применять в образовательном процессе по учебному предмету «Физическая культура и здоровье». Также дается перечень и описание веб сайтов для создания квест-технологий обучения.

Ключевые слова: *квест, образовательные технологии, физическая культура.*

Образование нередко берёт за основу элементы из других областей социальной жизни, используя идеи, структуру или приёмы, наполняя их педагогическим смыслом. Так в своё время появились такие формы проведения занятий, как дебаты, виртуальные путешествия, суды и пр. Квест пришёл в современную школу из досуговых практик, который является игрой, где задействованы одновременно и интеллект её участников, и воображение, и физические способности.

На современном этапе развития образования появляются новые технологии и формы взаимодействия учителя с обучающимися, в основе которых лежит активизация и включение обучающихся в образовательный процесс. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать твор-

ческие способности, формировать теоретические знания, которые будут использоваться не только в процессе обучения и в практической, а в дальнейшем, и в профессиональной деятельности.

Квест является такой формой взаимодействия учителя и обучающихся, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квесты могут охватывать отдельную проблему, учебную дисциплину, тему или быть межпредметными [1].

Как было сказано выше квест был взят из досуговых практик, которые изначально не наделялись самостоятельным статусом, выполняя рекреативную функцию и его ценность определялась в зависимости от того, способствует ли он эффективному труду или нет, даёт ли возможность восстановиться морально и физически до и после работы [3].

В современном мире в образовательном процессе педагоги стали использовать квесты не только с развлекательной целью, но и с образовательной. В следствии чего появились образовательные квесты. Изначально образовательные квесты были формой внеклассной работы со школьниками, но обратя внимание на заинтересованность учащихся, квесты были внедрены в уроки.

Образовательный квест – это технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры. При проведении квеста в образовательном учреждении акцент ставится на знаниях, умениях и навыках обучающегося, которые он приобрел в процессе обучения [2].

В образовательном процессе квест — специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам.

Образовательный квест, как интерактивная технология, позволяет решить следующие задачи: образовательную — вовлечение учеников в активный познавательный процесс, развивающую — развитие интереса к обучению, раскрытие своих способностей, воспитательную — воспитание командного духа и личной ответственности за конечный результат [3].

Для разработки квеста необходимо сначала определить цели и задачи игры. Затем можно придумать интересный сюжет и ролевые образы для участников. Маршрут игры может быть представлен на карте, и возможно потребуются создание декораций и подбор костюмов. Важно также выбрать соответствующие информационные ресурсы, которые участники будут использовать по мере прохождения игры. Основная задача квест-технологии заключается в том, чтобы участники, выполняя различные задания, смогли систематизировать и анализировать учебный материал. Квест позволяет применить полученные знания на практике, превращая их в опыт. Иногда квест

может предполагать соревнование между командами, что стимулирует участников к более быстрому и результативному прохождению.

В итоге, квест-технология является универсальным и эффективным инструментом обучения, позволяющим сочетать образовательные цели с элементами игры. Она помогает развивать навыки работы с информацией, анализа и применения знаний. Квесты могут быть адаптированы для разных предметов и возрастных групп, делая обучение более интересным и познавательным для учащихся.

Цель исследования: анализ возможностей и способов использования квест-технологий в теоретической подготовке школьников по предмету «Физическая культура и здоровье».

Методы и организация исследования: обзор научно-методической литературы, методы сравнение, анализа и синтеза, абстрагирование. Для изучения возможностей и способов использования квест-технологий по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» был проведен теоретический анализ научных, научно-методических, научно-практических статей, а также веб-ресурсов по созданию квест-технологий.

Результаты. Чтобы создать желаемый квест необходимо следовать определенным стадиям.

1. Стадия первая — введение в квест, в котором прописываются правила, описывается предполагаемый сюжет развития квеста и распределяются роли, ставится цель, даются рекомендации по прохождению заданий, порядок их выполнения.

2. Стадия вторая — ролевая деятельность: индивидуальная работа каждого участника в команде на общий результат внутри какой-либо роли по сюжету: участники выполняют задания в соответствии с выбранными ролями.

3. Стадия третья — создание итогового продукта по итогам ролевой деятельности (результат прохождения маршрута, который создается участниками).

4. Стадия четвёртая — рефлексия, целостное осмысление и обобщение полученного в квест-игре опыта деятельности.

5. Подведение итогов.

Обязательным условием успешности квеста должны стать чётко сформулированные на первой стадии цель и задачи, а также чётко проговорённые на последней стадии результаты по каждой из сформулированных ранее задач и в целом по конечной цели [3].

Существуют разновидности квестов: линейный, штурмовой, кольцевые. Самые простые в разработке являются линейные квесты, в которых задание выстраивается по цепочке, одно за другим, каждое последующее имеет логическую связь с предыдущим. Штурмовые квесты- на старте предлагается проблемная ситуация, из которой необходимо выявить проблему. Самостоятельно выбирается последовательность действий и пути решения задачи.

Кольцевые квесты - схожи с линейными, но замкнутым смысловым кольцом. Старт и финиш, соответственно, в одной точке [3].

Каждая разновидность хороша по-своему, выбор основывается на поставленных целях и задачах.

Для создания квестов в современном мире используются платформы и приложения. В работе с веб-квестами достаточно любого современного устройства с доступом в интернет. Задания можно выдавать в качестве домашнего задания, проходить на уроке или использовать квест-комнаты в зависимости от ваших потребностей. Важно отметить, что здесь нет никаких ограничений. Внедрение веб-квестов способствует увеличению интереса учеников к школьным дисциплинам. Учащиеся становятся более внимательными, заинтересованными, и эффективнее усваивают учебный материал. Веб-квесты предоставляют уникальную возможность сделать обучение более увлекательным и интерактивным, что может существенно повысить качество образовательного процесса.

Для создания веб квеста по учебному предмету «Физическая культура и здоровье» для изучения теоретической части предмета можно использовать Веб-платформу Joyteka (<https://joyteka.com/ru/quest-room>). На этой платформе можно создавать квест-комнаты, из которых обучающимся нужно выбраться из комнат посредством решения задач. Для создания квеста не требуется специальных умений, подойдет любой подходящий вам гаджет. Результаты учеников присылаются в личный кабинет. Данная платформа может применяться для дистанционного обучения.

Конструктор квестов Surprise Me (<https://surprizeme.ru/studio/>) обладает преимуществом в виде таймера для заданий, бонусными и штрафными баллами, а также статистикой участников. Особенностью данной платформы является то, что здесь имеется GPS задания для квестов в местах без связи. Эта особенность будет являться плюсом при изучении теоретической части спортивного ориентирования.

Единственная платформа из рассмотренных нами, которая предлагает межпредметную направленность — это либроквест (<https://libroquest.tilda.ws/page26210114.html>). На платформе можно создавать квесты с картинками, определениями, одним или несколькими вариантами ответов. Здесь имеются квесты не только образовательной направленности, но и методической, психологической и воспитательной. Данная платформа обладает банком Веб-квестов. На каждой платформе описана поэтапная разработка веб-квеста, учитель с легкостью создаст желаемый. Подключение обучающихся проходит по ссылке или же QR-коду. Учитель в режиме реального времени может отслеживать правильность прохождения квеста, помогать с помощью подсказок или же усложнять его прохождение.

Закключение. Образовательный квест — это одно из эффективных средств, способных пробудить интерес и мотивацию учащихся к обучению. В современных условиях все сложнее мотивировать детей и подростков к ак-

тивной познавательной деятельности, поэтому использование квестов становится важным инструментом, который может заменить традиционные методы обучения или дополнить их. Однако, важно понимать, что квесты следует использовать с учетом их игрового характера, и их цель - не просто проведение игры, а достижение определенных образовательных результатов. Планируя использование квестов в образовательном процессе, необходимо определить четкие цели и задачи, которые будут достигнуты с их помощью. Если мы уверены, что квест будет способствовать эффективному обучению и усвоению материала, то он может быть полезным и интересным инструментом для вовлечения учащихся в учебную деятельность.

Литература

1. Ардашева Н.В., Козева Е.Н., Шабунина Н.А. Квест в образовательном процессе // Образование. Карьера. Общество. 2019. №3 (62). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-v-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 30.01.2024).
2. Педченко А.Ф., Артемьева А.Н. Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие / НИТТиК СГУГиТ. – 2020. – 67 стр.
3. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. №1-2 (1466). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priyomy> (дата обращения: 30.01.2024).

УДК 004.891.2

РАЗРАБОТКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО ВЫБОРА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ В ОРГАНИЗАЦИИ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ВИДАМ СПОРТА

О.П. Пусная, Т.В. Зайцева, Н.А. Бабаскин

Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Россия

Аннотация: В данной статье рассматривается процесс разработки интеллектуальной системы, предназначенной для подбора оптимального программного обеспечения при проведении соревнований по интеллектуальным видам спорта. Основной акцент делается на создании эффективного механизма выбора программ, способствующего улучшению организации и проведению соревнований по интеллектуальным видам спорта.

Ключевые слова: интеллектуальная система, программное обеспече-