В заключительной части рекомендуется медленный бег (3-8 мин.), который переходит в ходьбу (2-6 мин.) и релаксационные упражнения в сочетании с глубоким дыханием, которое позволяет постепенно снизить тренировочную нагрузку и привести организм в относительно спокойное состояние.

Жизнь человека зависит от состояния здоровья и объема использования психологического потенциала организма. Многостороннее развитие физических способностей людей с помощью физической тренировки дает возможность сосредоточить все внутренние ресурсы организма на достижении поставленной цели, а также повышает выносливость, укрепляет здоровье. Физическая культура и спорт – являются средствами создания гармонично развитой личности. Они помогают сконцентрировать все внутренние ресурсы организма на достижении цели, повысить работоспособность, разрешить выполнение всех запланированных дел в течение короткого дня, развить потребность в здоровом образе жизни.

Таким образом, эффект физической активности организма связан прежде всего с увеличением аэробной способности тела, общей выносливости и физической работоспособности. Кроме того, регулярные физические упражнения могут значительно замедлить развитие возрастных инволюционных изменений в физиологических функциях.

Поэтому очевидно, что рационально применяемые и правильно дозированные физические упражнения являются важным фактором оздоровления студента. Следует еще раз подчеркнуть, что положительный эффект физической активности не вызывает сомнений, если упражнение правильно дозируется. Специфика обучения должна определяться состоянием здоровья и характером заболевания.

1. Завьялов А.И., Миндиашвили Д.Г. Физическое воспитание студенческой молодежи: учебное пособие, Красноярск: «КГПУ», 1996, 128 с.
2. Теория и методика физического воспитания и спорта: учеб.пособие для студентов вузов. – 3-е изд., стер. – М.: Академия, 2004. – 480 с.
3. Кононенко А.В., Дорофеева Е.Н., Беспалова Н.В. Политика Российской федерации в области спорта: новые ориентиры//Государственное и муниципальное управление. Учёные записки СКАГС. Ростов-на-Дону, 2014. - №4. С. 184-189.
4. Физическая культура студента: учебник / под ред. . – М.: Гардарики, 2001. – 448 с.
5. Хисматулин Р. Р. Физическая культура для студентов с ослабленным здоровьем / Молодежь и наука: сборник материалов IX Всероссийской научно-технической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых с международным участием, посвященной 385-летию со дня основания г. Красноярска [Электронный ресурс]. — Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2013. URL: <http://conf.sfu-kras.ru>

Белоглазова У.В.

Электронные образовательные ресурсы как средство развития познавательного интереса школьников в дополнительном образовании музыкальной направленности

*Московский педагогический государственный университет
(Россия, Москва)*

doi:10.18411/lj-11-2018-04

idsp: ljjournal-11-2018-04

Аннотация

В статье анализируется сущность понятия «электронный образовательный ресурс», раскрывается его специфика в контексте развития познавательного интереса школьников в дополнительном образовании музыкальной направленности.

Ключевые слова: дополнительное образование музыкальной направленности, электронный образовательный ресурс, познавательный интерес, геймификация, дистанционный курс.

Личность современного школьника формируется в информационном обществе, и он уже не мыслит свою жизнь без гаджетов и социального интернета, компьютерных игр. Неслучайно большинство обучающихся ориентировано на интерактивный характер учебного информационного взаимодействия и коллективные формы работы с учебной информацией в среде сетевой коммуникации. В то же время в дополнительном образовании музыкальной направленности преобладающими остаются классические, традиционные формы и способы подачи учебного материала.

Музыкальное образование – достаточно специфическая сфера, в которой в процессе обучения мастерству используются очные формы взаимодействия субъектов образовательного процесса. Однако вопросы теории и истории музыкального искусства, которые, как правило, не вызывают у обучающихся особого интереса, на наш взгляд, можно преподавать с использованием информационных и коммуникационных технологий. Так, применение электронного образовательного ресурса в учебном процессе на данный момент является наиболее разработанным направлением информатизации образования.

Использование электронных образовательных ресурсов способствует повышению мотивации обучения школьников в системе дополнительного образования, а также активизирует их познавательную деятельность, способствует увеличению информационной емкости учебных занятий и позволяет достигнуть больших результатов обучения.

Одним из эффективных способов существенно повысить мотивацию к обучению может стать геймификация, которая способна скучное занятие превратить в увлекательное действо и захватить, удержать внимание ученика.

Под геймификацией в работе мы понимаем применение игрового мышления и техник в образовании с целью повышения мотивации к обучению и проектирования эффективного учебного процесса.

Геймифицированные системы могут создаваться для различной целевой аудитории: от самых маленьких до людей пожилого возраста. Использование приемов геймификации в обучении детей способствует формированию важнейших метапредметных и личностных результатов обучения в игровой ненавязчивой форме, а также развитию познавательных интересов обучающихся.

На основе теории геймифицированных систем К. Вербаха и Д. Хантера для обеспечения развития познавательного интереса нами был спроектирован электронный образовательный ресурс для дополнительного образования детей музыкальной направленности – дистанционный курс «Тема фольклора в творческом содружестве «Могучая кучка»».

Проектирование геймифицированной обучающей системы состоит из следующих шагов:

1. *Определение целей образовательного события.*
2. *Описание участников образовательного события.*
3. *Описание желаемого поведения участников образовательного события.*
4. *Разработка циклов активности образовательного события.*
5. *Внесение в систему чувства удовольствия (fun).*
6. *Использование адекватных инструментов для каждой задачи [1].*

Анджей Маржевски сформулировал 4 типа внутренней мотивации, применяемых в геймифицированных системах:

- 1) единение, взаимосвязи с другими игроками, чувство сопричастности;
- 2) креативность, свобода, выбор, ответственность;
- 3) изучение, саморазвитие;
- 4) альтруизм, «высший смысл» [3].

Опираясь на данную классификацию, нами были определены основные принципы разрабатываемого курса: добровольность участия, постоянная обратная связь, возможность взаимопомощи, организация рефлексии и др.

С целью организации цикла продвижения вперед электронный образовательный ресурс был построен на основе нарратива. Под нарративом вслед за Е.В. Прасоловой мы понимаем «занимательную историю, которая имеет свой конфликт, сюжет и систему персонажей» [2, с.253].

Для развития познавательного интереса был разработан электронный образовательный ресурс, а именно дистанционный курс «Тема фольклора в творческом содружестве «Могучая кучка»» в системе дистанционного обучения Moodle Московского педагогического государственного университета

Целью реализации дистанционного курса «Тема фольклора в творческом содружестве Могучая кучка» является знакомство школьников с национальными тенденциями содружества «Могучей кучке» в классической музыке, а также совершенствование имеющихся знаний, которые позволяют развить познавательный интерес, используя данный электронный образовательный ресурс.

Внедрение и апробация дистанционного курса проходили в три этапа:

На первом этапе разрабатывался дистанционный курс «Тема фольклора в творческом содружестве «Могучая кучка»»

В процессе освоения разработанного курса школьник формирует следующие компетенции:

1. Знание о национальных тенденциях классической музыки второй половины XIX века.
2. Восприятие музыки и умение выразить свое отношение к ней.
3. Понимание содержания, имитационно-образного смысла произведений содружества «могучей кучки».

Вторым этапом стал набор обучающихся на дистанционный курс. Для рекламы был сделан лендинг курса и размещен на многих площадках интернета, а именно: в социальных сетях ВКонтакте, Инстаграмм, Одноклассники, Facebook.

Программа курса рассчитана на 18 часов. Для участия в дистанционном курсе приглашались ученики 6-8 классов.

На заключительном этапе осуществлялась диагностика, цель которой - выявить динамику развития познавательного интереса для проверки гипотезы исследования.

Перед началом курса участникам было предложено пройти анкетирование, по результатам которого были определены уровни познавательного интереса каждого зарегистрировавшегося школьника.

Результаты показали, что высокий интерес проявляется только у трех школьников (25%), которые замотивированы на обучение, стремятся к хорошим результатам и изучают дополнительную литературу. У половины зарегистрировавшихся на курс – 6 человек (50%) особого интереса к изучению темы фольклора в творческом содружестве «Могучей кучки» и, в общем, в музыкальном направлении нет. Остальные трое школьников (25%) имеют средний интерес к данной теме.

Участникам дистанционного курса предлагалось совершить увлекательное путешествие в страну музыки и искусства под названием «Домисолька».

Специально разработанный блок введения в курс содержал в себе такие компоненты, как объявления, знакомство участников, а также подробный график

выполнения заданий на весь период обучения, к которому у каждого участника курса был неограниченный доступ.

Программа курса разделена на четыре модуля, каждый из которых раскрывает определенную тему. В каждом разделе есть вводная история о том, что предстоит сделать ребятам, чтобы помочь сказочным героям.

В первом разделе речь идет о знакомстве с героями и особенностях развития русской культуры XIX века. Здесь необходимо познакомиться с лекцией, а также пройти тест и ответить на вопросы.

Второй раздел курса включал в себя различные типы заданий, где школьникам необходимо было ознакомиться с теоретическими материалами и выполнить практические творческие задания. Все они были нацелены на развитие познавательного интереса: это и знакомство с жителями страны – прохождение лекций, и интерактивный тренажер на сопоставление композиторов и их фотографий, и творческое групповое задание, где каждый участник курса должен был собрать интересные факты и представить их в различном виде.

Рисунок 1. Интерактивный тренажер

Третий раздел был направлен на изучение народных традиций в произведениях композиторов «Могучей кучки». Задания были связаны с изучением и прослушиванием произведений, развитием образного мышления.

В конце прохождения курса слушателям предстояло пройти итоговую аттестацию: к услышанному музыкальному образу подобрать средства воплощения его, описать и изобразить услышанное. Такие задания не только приучают школьников к мыслительной деятельности, но и способствуют развитию познавательного интереса.

На основе анализа результатов проводимого эксперимента по каждому разделу курса были составлены диаграммы, наглядно показывающие успешность прохождения обучения.

Первый промежуточный результат показал, что только 70 % обучающихся, зарегистрированных на курс, начали обучение и успешно справились с тестированием после первого раздела. 30%, напротив, даже не заходили в систему дистанционного обучения.

Рисунок 2. Результаты изучения первого раздела.

Результаты после прохождения второго раздела курса показали, что использование в курсе элементов геймификации и творческих заданий позволяют повысить познавательный интерес школьников. Задания второго раздела удалось выполнить семи участникам курса, что составляет 60% от зарегистрировавшихся на курс школьников:

Рисунок 3. Результаты изучения второго раздела.

Анализируя результаты третьего раздела, мы пришли к выводу, что не все школьники справились с творческим заданием после прохождения лекций. Связано это с тем, что в задании необходимо ответить на вопросы по услышанному произведению и прописать, какие музыкальные инструменты ими были услышаны. Предполагаем, что не всем известно звучание того или иного музыкального инструмента, и для того, чтобы выполнить данное задание, необходимо было актуализировать имеющиеся знания или уделить этому вопросу больше внимания. Данные, представленные на рисунке, отражают результат прохождения третьего раздела:

Рисунок 4. Результаты изучения третьего раздела.

С итоговым заданием справились пять участников. Но, несмотря на то, что не все справились с итоговой аттестацией, восемь участников получили сертификат о прохождении курса, так как набрали достаточное количество «ключей», что свидетельствует об удовлетворительном уровне освоения материала. В итоге курс «Тема фольклора в творческом содружестве «Могучая кучка»» освоили и получили сертификаты 60% участников, а полностью завершили 40% слушателей.

Следует заметить, что статистика онлайн-обучения свидетельствует о том, что при дистанционном обучении процент завершивших обучение в онлайн-курсе составляет от 10% до 30%. Таким образом, можно сделать выводы о том, что процент слушателей, завершивших экспериментальный курс, достаточно высок.

После завершения курса участником снова было предложено анкетирование на определение уровня познавательного интереса. Результаты показали, что при повторном тестировании познавательный интерес развился у пяти школьников (40%), что на 15% больше начальных показателей. Уменьшилось количество показателей низкого уровня интереса с шести до четырех человек (30%). У данных учащихся особого интереса к изучению темы фольклора в творческом содружестве «Могучей кучки» и, в общем, в музыкальном направлении не было, и они так и не завершили обучение на дистанционном курсе. У оставшихся троих школьников (25%) проявился средний интерес к данной теме. Они участвовали в курсе, выполняли творческие задания, но им не удалось пройти итоговую аттестацию.

Проанализировав результаты тестирования, мы пришли к выводу о необходимости дальнейшего совершенствования **организационно-педагогических условий** дистанционного обучения, а именно:

- 1) следует увеличить продолжительность курса и его трудоемкость;
- 2) в инструкциях и заданиях необходимо усовершенствовать способы акцентуации информации путем выделения текста полужирным начертанием, добавления пояснений и подробных указаний к выполнению заданий;
- 3) необходимо адаптировать слушателей к дистанционному обучению и ввиду этого по возможности сочетать занятия в виртуальной образовательной среде с очными занятиями.

Использование электронных образовательных ресурсов с целью поддержания познавательной инициативы ребенка ведет к развитию его познавательного интереса. Наиболее адекватными для развития всех компонентов познавательного интереса являются занятия с применением геймифицированных систем, что стимулирует обучающихся к поиску новых способов действия.

Подводя итоги апробации электронного образовательного ресурса, можно сделать вывод, что использование электронного образовательного ресурса в дополнительном образовании музыкальной направленности способствует развитию познавательного интереса школьников.

1. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – Москва: «Манн, Иванов и Фербер», 2015. – 224 с.
2. Прасолова Е. В. К вопросу о нарративности мультимедийной истории как нового жанра интернет-СМИ // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2015. – №11-2. – С.253-256.
3. Сайт А. Маржевски. – URL: <http://www.gamified.uk/> (дата обращения: 03.02.2017).

Блажевич Л.Е., Смирнова О.Е., Ивашова Т.М.
Актуальные направления профилактической работы в средней
общеобразовательной школе

ФГБОУ ВО Петрозаводский государственный университет
(Россия, Петрозаводск)

doi:10.18411/lj-11-2018-05

idsp: ljjournal-11-2018-05

Аннотация

Современная средняя общеобразовательная школа должна включать в свою деятельность несколько профилактических траекторий, реализация которых невозможна без активного взаимодействия всех участников образовательного процесса. К профилактическим траекториям деятельности следует отнести следующие позиции: профилактика отрицательного влияния биологических опасностей, профилактика социально опасных явлений, профилактика травматизма и защита от техногенных