***УДК 37.091.12:316.6***

***Е. Д. Митусова1, Е. А. Осипенко2***

*г. Коломна, Государственный социально-гуманитарный университет1,*

*г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины2*

**РАЗРАБОТКА И ВНЕДРЕНИЕ ВИДЕОУРОКОВ И ИНТЕРАКТИВНЫХ**

**СИТУАЦИЙ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ФАКУЛЬТЕТА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ**

В последние годы цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) стали неотъемлемой частью образовательного процесса. Видеоуроки и интерактивные ситуации занимают особое место среди ЦОР, так как они позволяют сделать обучение более наглядным, интерактивным и доступным. В условиях стремительного развития информационно-коммуникационных технологий и перехода к дистанционным формам обучения, разработка и внедрение качественных видеоуроков и интерактивных ситуаций становится особенно актуальной задачей. Эти формы ЦОР способствуют повышению мотивации и вовлеченности студентов, улучшению усвоения материала и развитию ключевых компетенций.

**Целью исследования** – разработка и внедрение видеоуроков и интерактивных ситуаций как эффективных форм цифровых образовательных ресурсов для повышения качества образовательного процесса.

**Задачи исследования** – 1. Изучить современные подходы и технологии разработки видеоуроков и интерактивных ситуаций.

2. Оценить их эффективность и применимость в различных образовательных контекстах.

3.Разработать методические рекомендации по созданию и внедрению видеоуроков и интерактивных ситуаций в образовательный процесс.

Для студентов факультета физической культуры видеоуроки и интерактивные ситуации могут стать мощными инструментами в образовательном процессе. Видеоуроки предоставляют возможность учиться в удобное для них время и в любом месте, что особенно полезно для тех, кто имеет плотный график тренировок или студентов заочной формы получения образования. Возможность повторного просмотра материала помогает студентам лучше усваивать информацию, так как они могут возвращаться к сложным темам и пересматривать их столько раз, сколько потребуется (таблица 1).

**Таблица 1 – Современные подходы и технологии разработки видеоуроков**

|  |  |
| --- | --- |
| **Современные подходы**  | **Описание** |
| Мультимедийные технологии | Использование видео, аудио, анимаций и графики для создания более увлекательных и информативных уроков. Примеры включают видеоскрайбинг и использование программного обеспечения, такого как Camtasia Studio. |
| Интерактивные платформы | Платформы, такие как Core, позволяют создавать интерактивные уроки, которые включают в себя элементы геймификации и обратной связи. |
| Личностно ориентированный подход | Адаптация содержания уроков под индивидуальные потребности и особенности учащихся, что повышает их вовлеченность и мотивацию. |

Видеоуроки по технике выполнения упражнений позволяют демонстрировать правильное выполнение различных физических упражнений с подробными объяснениями и комментариями. Это помогает студентам лучше понять и освоить техники, необходимые для их дисциплины. Например, преподаватель может записать видео, где он показывает правильное выполнение упражнений, объясняет ключевые моменты и ошибки, которых следует избегать. Использование замедленной съемки и анимации помогает детально рассмотреть движения и понять их правильное выполнение, что особенно полезно для сложных техник, которые трудно объяснить словами.

Включение в видеоуроки интерактивных заданий и тестов помогает удерживать внимание студентов и проверять их знания в реальном времени. Например, после просмотра видео студенты могут пройти тест, чтобы проверить, насколько хорошо они усвоили материал. Это также позволяет преподавателю оценить прогресс студентов и выявить темы, которые требуют дополнительного внимания.

Интерактивные методы, такие как ролевые игры, дискуссии и групповые проекты, стимулируют активное участие студентов в учебном процессе. Например, студенты могут разыгрывать спортивные ситуации, где один из них играет роль тренера, а другие – спортсменов. Это помогает развивать навыки командной работы и критического мышления, так как студенты учатся принимать решения в реальных условиях и работать вместе для достижения общей цели (таблица 2).

**Таблица 2 – Роль интерактивных технологий в образовательном процессе**

|  |  |
| --- | --- |
| **Эффективность и применимость интерактивных ситуаций** | **Описание** |
| Повышение качества учебного процесса | Интерактивные технологии способствуют активному участию студентов в учебном процессе, что улучшает усвоение материала и повышает мотивацию |
| Групповая работа и сотрудничество | Интерактивные методы, такие как дискуссии и совместные проекты, развивают навыки командной работы и критического мышления |
| Адаптация к различным образовательным контекстам | Интерактивные технологии могут быть эффективно использованы в различных образовательных средах, от начальной школы до высшего образования, а также в корпоративном обучении |

Интерактивные тренировки, проводимые онлайн с использованием интерактивных платформ, предоставляют возможность студентам выполнять упражнения под руководством преподавателя и получать обратную связь в реальном времени. Это способствует более эффективному обучению и позволяет корректировать ошибки на ранних этапах.

Интерактивные ситуации позволяют студентам применять теоретические знания на практике, что особенно важно для дисциплин методологического блока кафедры теории и методики физической культуры. Например, моделирование спортивных соревнований или тренерских ситуаций помогает студентам лучше понять и освоить материал. Они могут анализировать свои действия и действия своих коллег, получать обратную связь от преподавателя и улучшать свои навыки.

Интерактивные методы обучения повышают мотивацию студентов и делают учебный процесс более увлекательным. Использование игровых элементов и соревнований стимулирует интерес к предмету и способствует лучшему усвоению материала. Например, студенты могут участвовать в виртуальных соревнованиях, где они соревнуются друг с другом, выполняя различные физические упражнения. Это не только делает обучение более интересным, но и помогает студентам развивать спортивные навыки в игровой форме.

Виртуальные соревнования также играют важную роль в образовательном процессе. Организация таких соревнований позволяет студентам соревноваться друг с другом, выполняя задания и упражнения онлайн. Это не только развивает спортивные навыки, но и стимулирует интерес к предмету, делая обучение более увлекательным и мотивирующим.

Эти методы помогают сделать образовательный процесс более эффективным и интересным для студентов факультета физической культуры, способствуя их профессиональному и личностному развитию. Внедрение видеоуроков и интерактивных ситуаций позволяет не только улучшить качество обучения, но и адаптировать его под индивидуальные потребности каждого студента. Это особенно важно в условиях современного образования, где цифровые технологии играют ключевую роль.

Использование таких подходов также способствует развитию у студентов навыков самостоятельного обучения и самодисциплины. Они учатся планировать свое время, ставить цели и достигать их, что является важными качествами для будущих профессионалов в области физической культуры и спорта.

Кроме того, интерактивные методы обучения помогают студентам развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде. Это особенно важно для будущих тренеров и преподавателей, которые должны уметь эффективно взаимодействовать с различными группами людей и мотивировать их на достижение высоких результатов.

В целом, внедрение видеоуроков и интерактивных ситуаций в образовательный процесс факультета физической культуры открывает новые возможности для повышения качества обучения и подготовки высококвалифицированных специалистов. Эти методы позволяют сделать обучение более гибким, доступным и увлекательным, что способствует всестороннему развитию студентов и их успешной карьере в будущем.

Ниже представлен алгоритм действий для преподавателя университета по созданию и внедрению видеоуроков и интерактивных ситуаций в образовательный процесс.

***Алгоритм внедрения видеоуроков***

*1. Определение целей и задач.* Определите, какие темы и навыки должны быть охвачены в видеоуроке. Сформулируйте конкретные цели и задачи урока.

*2. Разработка сценария.* Напишите сценарий, включающий основные темы, ключевые моменты и последовательность подачи материала. Подготовьте визуальные и аудиоматериалы (презентации, графики, изображения).

 *3. Подготовка технического оснащения.* Выберите оборудование для записи (камера, микрофон). Установите программное обеспечение для записи и редактирования видео (например, Camtasia Studio или OBS Studio).

 *4. Запись видеоурока.* Записывайте видео в тихом и хорошо освещенном месте. Разделите видео на логические части для удобства восприятия.

 *5. Монтаж и редактирование.* Добавьте интерактивные элементы (вопросы, задания) для удержания внимания учащихся. Отредактируйте видео, чтобы убрать ненужные фрагменты и улучшить качество.

 *6. Публикация и распространение.* Загрузите видео на образовательные платформы или сайт университета. Обеспечьте доступ к видеоурокам для всех обучающихся.

 ***Алгоритм внедрения интерактивных ситуаций***

*1. Подготовка интерактивных материалов.* Разработайте сценарии интерактивных ситуаций, соответствующие учебным целям. Подготовьте необходимые материалы и оборудование (интерактивные доски, компьютеры, планшеты).

 *2. Организация интерактивных занятий.* Объясните обучающимся цели и правила интерактивных занятий. Подготовьте техническое оснащение для проведения занятий.

 *3. Проведение интерактивных занятий.* Начните занятие с вводной части, объяснив тему и цели. Используйте интерактивные методы (дискуссии, ролевые игры) для вовлечения обучающихся. Завершите занятие рефлексией, обсудив результаты и выводы.

*4. Оценка и анализ.* Проведите оценку эффективности интерактивных занятий с помощью опросов и тестов. Анализируйте результаты и вносите коррективы в методику проведения занятий.

Таким образом, внедрение видеоуроков и интерактивных ситуаций в образовательный процесс является перспективным направлением, способствующим повышению качества обучения и вовлеченности студентов. Рекомендации, представленные в данном исследовании, могут быть использованы преподавателями для разработки и реализации эффективных образовательных программ.