

Згурская П.Б.

*Научный руководитель: преподаватель, А.А. Тимошина*

*Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение*

*Владимирской области «Муромский педагогический колледж»*

*602267, г. Муром, Владимирская область, ул. Карла Маркса, д. 24*

*E-mail: zgurskaya.polina@bk.ru*

### **Использование VR – технологий на уроках физической культуры в начальной школе**

В настоящее время произошли глобальные изменения в системе образования начальной школы: пересмотрены прежние ценностные приоритеты, целевые установки и педагогические средства. Современная начальная школа ориентирована на формирование у обучающихся широкого научного кругозора, общекультурных интересов, утверждение в сознании приоритетов общечеловеческих ценностей. Начальная школа является важнейшим этапом образования каждого человека. От того, насколько грамотно организован процесс обучения и воспитания на этом уровне, зависит успешность каждого ученика в дальнейшем.[1]

Современный урок физической культуры требует создание таких условий, которые соответствуют социальному заказу общества. Инновационные подходы учителей к организации уроков физической культуры в рамках ФГОС, отбор учебного содержания по предмету «Физическая культура», проектирование новых видов учебной деятельности детей младшего школьного возраста, планирование и подбор учебных ситуаций, методов, организационных форм, разработка учебных задач для планируемой учебной деятельности, использование современных технологий в том числе VR – технологий делают уроки насыщенными, интересными, активными, позитивными. [2]

Виртуальное расширение реальности, позволяет лучше воспринимать и понимать окружающую действительность. Дети младшего школьного возраста погружаются в заданную событийную среду. Использование виртуальных очков делает учебный процесс существенно более интересным в области физической культуры.

VR – технологии мы использовали при развитии прыгучести у младших школьников. В своем исследовании мы провели тестирование по выявлению уровня развития прыгучести у младших школьников. Для тестирования использовали выполнение трех заданий: прыжки на скакалке, многоскоки и прыжок в длину с места.

Результаты исследования показали, что 38% детей имеют низкий уровень развития прыгучести, т.к. много допускали ошибок в технике выполнения двигательных действий. При выполнении прыжков на скакалке дети закидывали руки на плечи перед прыжком, сгибали ноги во время прыжка, сильно наклонялись вперед теряя равновесие. Многоскоки выполнялись при слабом отталкивании вперед, а заднюю ногу сгибалась. Выполнение прыжка в длину с места не получалось выполнить из-за заступа, сильного наклона туловища вперед и падения назад при приземлении.[4]

Мы смогли заинтересовать ребят выполнять прыжковые упражнения правильно. При обучении прыжкам в 3D-графике ученики детализировано рассматривали выполнение прыжков. В виртуальной реальности дети получали визуальные подсказки по обучению, такие как выделение отдельных частей тела цветом в зеркале. Так же ученикам система указывала на ошибки. Например, некоторые ошибки, допущенные во время двигательных упражнений, такие как слишком большой наклон туловища при выполнении прыжка в длину с места. Изображение увеличивалось, чтобы привлечь внимание к ошибке.

Учащиеся также видели демонстрацию упражнения: дополнительная полупрозрачная фигура накладывалась на аватар ученика в зеркале и выполняла упражнение вместе с ребенком. Затем ребенок мог просто следить за движениями, выполненными этой фигурой, что позволяло ему узнать правильную последовательность движений.

В результате анализа полученных результатов мы увидели положительную динамику в развитии прыгучести у младших школьников. Результаты улучшились на 19 %.

Вид от первого лица и ощущение своего присутствия в нарисованном мире вызывал у детей положительные эмоции и у них возникало потом желание выполнить двигательные действия лучше и правильно.

Формат виртуальной реальности позволил нам модернизировать урок физической культуры в начальной школе, вовлечь учеников в учебный процесс, наглядно иллюстрировать и закрепить материал на развитие прыгучести у младших школьников.

Пятиминутное погружение детей в виртуальную реальность помогало визуализировать вещи, которые обычно невозможно увидеть реально.

Традиционный метод обучения через учителя физической культуры заменяется приобретением знаний и навыков путем взаимодействия младших школьников с информационной средой. Виртуальная реальность на уроках физической культуры может не только сэкономить учебное время, но и дать прямые и реальные результаты.

Применение VR-технологий на уроках физической культуры показало, что ученики научились повышать свои способности к самообучению и инновациям.

### **Литература**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. - М.: Просвещение, 2010. – 31 с. - (Стандарты второго поколения)

2. Лях В.И. Физическая культура. Примерные рабочие программы. Предметная линия учебников В.И. Ляха. 1 - 4 классы: учеб. пособие для общеобразоват. организаций. - 8-е изд. - М.: Просвещение, 2021. – 64 с.

3. Лях В. И. Физическая культура: 1- 4 классы: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Лях. - 9-е изд. - М.: Просвещение, 2021. – 190 с.

4. Лях В.И. Физическая культура. Методические рекомендации. 1 - 4 классы: учеб. пособие для общеобразоват. организаций / В.И. Лях. - 4-е изд. - М.: Просвещение, 2021. - 175 с.