

НОВЫЕ ИННОВАЦИИ В РАЗВИТИИ МАССОВОГО СПОРТА ВО ВНЕКЛАССНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ.

Латипова Нигора Исаковна

isakovna85@gmail.com

ФФУзГУФКС старший преподаватель кафедры

“Теория и методика спортивного многоборья”

NEW INNOVATIONS IN THE DEVELOPMENT OF MASS SPORTS IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES.

Latipova Nigora Isakovna

isakovna85@gmail.com

Ferghana branch of the Uzbek State University of Physical Culture and Sports,

senior lecturer of the Department

“Theory and methodology of all-around sports”.

Аннотация. В данной статье рассматриваются современные инновации, применяемые в развитии массового спорта во внеклассных мероприятиях. В нем рассказывается о том, как такие технологии, как цифровые технологии, мобильные приложения, виртуальная и дополненная реальность (VR и AR), искусственный интеллект и спортивная робототехника, киберспорт и геймификация, играют важную роль в развитии спорта. Эти инновации играют важную роль в том, чтобы сделать внеклассные спортивные мероприятия увлекательными и интерактивными, а детей-спортсменами. В статье анализируется эффективность инновационных подходов, а также их влияние на физкультуру и здоровый образ жизни.

Annotation. This article examines modern innovations applied in the development of mass sports in extracurricular activities. It talks about how technologies such as digital technology, mobile applications, virtual and augmented reality (VR and AR), artificial intelligence and sports robotics, esports and gamification play an important role in the development of sports. These innovations play an important role in making extracurricular sports activities fun and interactive, and for children to be athletic. The article analyzes the effectiveness of innovative approaches, as well as their impact on physical education and a healthy lifestyle.

Ключевые слова: массовый спорт, цифровые технологии, виртуальная реальность, искусственный интеллект, спортивная робототехника, киберспорт, геймификация, внеклассные мероприятия, здоровый образ жизни, инновации.

Keywords: mass sports, digital technologies, virtual reality, artificial intelligence, sports robotics, esports, gamification, extracurricular activities, healthy lifestyle, innovation.

Введение. Сегодня развитие массового спорта, особенно среди молодежи, стало важной частью общественного здоровья и социальной сплоченности. Новые инновации в развитии массового спорта во внеклассных мероприятиях. Пропаганда и развитие массового спорта посредством внеклассных мероприятий в последние годы претерпели значительные изменения. Эти инновации направлены на то, чтобы сделать спорт более инклюзивным, доступным и увлекательным для людей всех возрастов, способствуя формированию культуры

физической активности и хорошего самочувствия. Спорт-это не только средство укрепления здоровья, но и среда, которая формирует социальные отношения и создает прочные социальные связи. Внедрение современных инноваций с целью развития массового спорта во внеклассных мероприятиях значительно улучшает этот процесс. Ниже мы поговорим об основных инновациях, применяемых в этой области и мы рассмотрим ключевые тенденции и достижения, которые определяют будущее массового спорта в образовательных и общественных учреждениях.

Массовый спорт играет важную роль в формировании здорового образа жизни у подрастающего поколения. Сегодня, в эпоху цифровизации и стремительного технологического прогресса, внедрение инновационных подходов в сферу физической культуры и спорта становится ключевым фактором для вовлечения молодёжи. Внеклассные мероприятия в этом контексте представляют собой уникальную площадку для реализации современных идей и подходов. Развитие массового спорта принимает новые обороты благодаря инновационным подходам, что особенно значимо во внеклассных мероприятиях. Это область деятельности стала особенно важной в условиях мирового тренда на здоровый образ жизни и активное участие населения в спортивных мероприятиях. В настоящее время во внешкольных программах приоритетное внимание уделяется мероприятиям, ориентированным на различные группы, включая людей с ограниченными возможностями, с разным уровнем подготовки и разными возрастными группами. Оборудование для адаптивных видов спорта, специализированная подготовка тренеров и информационные кампании гарантируют, что никто не останется в стороне. Объединенные виды спорта, объединяющие людей с ограниченными возможностями и без них, набирают популярность в школах и сообществах. Эти программы способствуют командной работе, взаимопониманию и социальной сплоченности. Уделение особого внимания здоровью и благополучию еще одним заметным нововведением является переход от спортивных состязаний к занятиям, ориентированным на здоровье. Внеклассные программы теперь включают занятия фитнесом, йогой и упражнениями на осознанность наряду с традиционными видами спорта. Эти мероприятия направлены на комплексное улучшение самочувствия, удовлетворение потребностей как в физическом, так и в психическом здоровье. Кроме того, педагоги и тренеры подчеркивают важность регулярной физической активности как привычки на всю жизнь, связывая занятия спортом с повышением успеваемости, снижением стресса и улучшением общего состояния здоровья. Партнерство с общественностью Сотрудничество между школами, местными органами власти, спортивными организациями и частными предприятиями укрепило инфраструктуру массового спорта. Эти партнерства обеспечивают финансирование, помещения и экспертизу, что делает спортивные программы более устойчивыми и результативными. Например, государственно-частное партнерство привело к строительству многофункциональных спортивных комплексов и организации массовых мероприятий, таких как марафоны и турниры, способствующих укреплению чувства единства и сопричастности. Настраиваемые и нетрадиционные виды спорта чтобы привлечь больше участников, во внеклассных мероприятиях все чаще используются нетрадиционные и настраиваемые виды спорта.

Инновационные подходы:

1. Использование цифровых технологий. Цифровые платформы и мобильные приложения для организации и мониторинга спортивных мероприятий стали неотъемлемой

частью массового спорта. Онлайн-соревнования, планирование тренировок и сбор статистики позволяют усилить вовлечённость участников.

2. Интерактивные методы обучения. Игровые форматы и активные тренинги с использованием виртуальной реальности или доступа к образовательным платформам способствуют привлечению детей и молодежи к занятиям спортом.

3. Коллаборация с социальными сетями. Рекламные кампании, флешмобы и онлайн-челленджи в социальных сетях делают спорт модным и доступным для широких масс.

4. Внедрение универсальных спортивных объектов. Трансформируемые площадки, рассчитанные на различные виды активности, делают спорт доступным в любых условиях.

Интеграция междисциплинарных подходов. Современные технологии произвели революцию в организации и практике массового спорта. Такие инструменты, как фитнес-приложения, носимые устройства и виртуальные платформы, позволяют участникам отслеживать свои результаты, ставить цели и соревноваться со сверстниками. Сочетание спорта с искусством, наукой или экологией. Например, мероприятия, направленные на уборку территории, могут включать элементы физической активности, такие как бег или спортивные игры. Образовательные программы, сочетающие физическую активность с лекциями о здоровом питании и анатомии человека.

Цифровые технологии и мобильные приложения. В последние годы наблюдается популяризация цифровых технологий в спортивной деятельности. Благодаря мобильным приложениям и онлайн-платформам стало проще вовлекать широкую публику во внеклассные спортивные мероприятия. Специальные спортивные приложения позволяют учащимся отслеживать свои результаты, составлять план тренировок и поддерживать постоянную мотивацию. Например, соревнования по бегу, езде на велосипеде или плаванию среди учащихся могут быть организованы с помощью мобильных приложений. Пользователи будут отслеживать свои результаты в режиме реального времени и смогут виртуально участвовать в различных соревнованиях. Такие технологии помогают сделать внеклассные спортивные мероприятия более увлекательными и интерактивными. Приложения и платформы для мониторинга физической активности, такие как шагомеры и фитнес-трекеры, стимулируют интерес к спорту, превращая занятия в игру. Онлайн-челленджи и виртуальные соревнования позволяют объединять участников независимо от их географического положения. Интерактивные тренировки с использованием дополненной и виртуальной реальности делают занятия более увлекательными.

Виртуальная и дополненная реальность. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR) используются для создания захватывающих тренировок, преодолевая географические барьеры и позволяя участникам участвовать в мероприятиях, которые могут быть недоступны на местном уровне. (VR и AR) Технологии виртуальной и дополненной реальности вносят новые изменения в спортивные тренировки. Благодаря технологиям AR и VR дети могут полностью погрузиться в спортивные игры и получить еще больше удовольствия. Например, с помощью технологии VR можно играть в футбол или заниматься баскетболом с помощью специальных симуляторов. С другой стороны, технология AR служит для улучшения навыков учащихся, напрямую отображая правила игры или инструкции по тренировкам на реальной спортивной арене. Эти технологии не только развивают навыки спортсменов, но и делают игровой процесс более увлекательным для учащихся.

Спортивная робототехника и искусственный интеллект. Искусственный интеллект (ИИ) и робототехника помогают сделать внеклассные спортивные мероприятия эффективными и индивидуализированными. С помощью ИИ дети могут автоматически оценивать свою физическую форму и постоянно оптимизировать тренировочный процесс. Например, обучающие приложения с искусственным интеллектом могут оценивать физические возможности учащихся и составлять индивидуальный план обучения. Кроме того, робототехнические технологии создали спортивных роботов, которые позволяют учащимся воспроизводить техники и движения. Например, можно тренироваться с игроками-роботами или изучать определенные технические приемы. Это очень помогает учащимся преодолевать трудности и оттачивать свои навыки.

Киберспорт и гибридные виды спорта. Среди молодежи очень популярен киберспорт (e-sports). Этот вид спорта проводится с использованием современных технологий и основан на компьютерных играх. Благодаря включению киберспорта во внеклассные мероприятия возможности заниматься различными видами спорта расширяются. Гибридные виды спорта – это виды спорта, которые сочетают в себе традиционную физическую активность с цифровыми технологиями, чтобы вызвать интерес у детей и способствовать развитию новых навыков. Например, гибридные спортивные соревнования сочетают в себе цифровую и физическую составляющие, позволяя учащимся повысить физическую активность, а не только компьютерные технологии.

Геймификация и социальные конкурсы. Геймификация – это организация спортивных занятий в игровой форме. Этот метод особенно эффективен для мотивации младших школьников. Школы и клубы все чаще внедряют эти технологии для геймификации спорта, что делает его более привлекательным для молодого поколения. С помощью специальных мобильных приложений и платформ учащиеся получают возможность зарабатывать очки, выигрывать награды и соревноваться со своими друзьями во время занятий спортом. Это, в свою очередь, повышает интерес к спорту и поощряет активное участие детей. Кроме того, популяризация конкурсов через социальные сети и онлайн-платформы становится все более распространенной. Внеклассные спортивные мероприятия освещаются онлайн, и вся команда и родители также участвуют в них. Такой подход может сделать спорт более увлекательным и интересным для детей. Создание игровых сценариев и квестов с элементами физической активности помогает вовлекать учащихся, превращая спортивные мероприятия в увлекательные приключения. Награды, баллы и виртуальные достижения мотивируют участников к регулярным тренировкам.

Роль внеклассных мероприятий в развитии массового спорта. Внеклассные мероприятия предоставляют уникальную возможность привлечь к спорту детей и подростков, которые не участвуют в профессиональных секциях. Массовые забеги, школьные турниры, дни здоровья и спортивные фестивали объединяют учащихся, развивают чувство команды и учат взаимопомощи. Кроме того, внеклассная работа даёт свободу для экспериментов с новыми форматами мероприятий. Это позволяет внедрять нестандартные подходы, такие как:

Ночные спортивные мероприятия — например, ночной велопробег или квест.

Инклюзивные программы — занятия, адаптированные для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Эко-спорт — мероприятия, совмещающие физическую активность с экологическими акциями, например, плоггинг (сочетание пробежки и сбора мусора). Экологичность стала

ключевым направлением в разработке спортивных программ. Школы и организации внедряют экологичные методы, такие как использование переработанных материалов для изготовления оборудования, организация мероприятий с минимальным воздействием на окружающую среду и популяризация активного отдыха на природе. Эти инициативы не только сокращают выбросы углекислого газа, но и прививают участникам чувство ответственности и бережного отношения к окружающей среде. Инновации в развитии массового спорта посредством внеклассных мероприятий преобразуют ландшафт физического воспитания и отдыха. Используя технологии, способствуя инклюзивности и делая упор на комплексное оздоровление, эти программы создают более динамичную и доступную среду для занятий спортом. Поскольку эти тенденции продолжают развиваться, они обещают сделать общество более активным, здоровым и сплоченным.

Преимущества инноваций в массовом спорте. Инновационные подходы делают спорт доступнее и привлекательнее для широких масс. Среди ключевых преимуществ можно выделить:

- Повышение уровня мотивации у детей и подростков.
- Развитие навыков командной работы и лидерских качеств.
- Укрепление здоровья и снижение уровня гиподинамии.
- Формирование культуры здорового образа жизни.

Инновации в развитии внеклассной спортивной деятельности обеспечивают выход физического воспитания на новый уровень. Такие виды спорта, как паркур, фризби и киберспорт, находят отклик у современной молодежи, предлагая альтернативы традиционным видам спорта. Более того, модульные программы позволяют участникам выбирать занятия в соответствии с их интересами и расписанием, обеспечивая большую вовлеченность и удержание. Новые методы, такие как цифровые технологии, виртуальная реальность, робототехника и искусственный интеллект, а также киберспорт, открывают новые возможности для массового спорта. Эти технологии привлекают молодых людей к спорту и способствуют их физическому и умственному развитию. В то же время эти инновации заложат прочную основу для дальнейшего развития массового спорта в будущем.

Вывод. Инновации в развитии массового спорта во внеклассных мероприятиях открывают новые горизонты для вовлечения молодежи в физическую активность. Использование технологий, геймификация и междисциплинарный подход помогают создавать интересные и полезные форматы мероприятий. Эти инициативы не только способствуют укреплению здоровья, но и формируют у подрастающего поколения устойчивый интерес к активному образу жизни. Для успешного развития массового спорта важно учитывать мнение участников и адаптировать мероприятия под их потребности. Активное вовлечение школ, семей и спонсоров делает мероприятия яркими и полезными для всех участников.

Использованная литература:

1. Сантос, Х. И Круз, А. (2019). Роль спорта и цифровых технологий в физической активности. Журнал физического образования и спорта.
2. Isakovna, L. N. (2023, January). Extracurricular activities in students in grades 5 and 9 develop social initiative through events. In E Conference Zone (pp. 1-14).
3. НИ Латипова. (2023). Проблемы теоретической подготовки по физической культуре учащихся 8-9 классов общеобразовательных школ., Science and innovation 2 (Special Issue 4), 111-116

THE MULTIDISCIPLINARY JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

VOLUME-5, ISSUE-2

4. Миллер, Дж. (2020). Virtual reality in Physical Education: The Future of Sports Training. Международный журнал спортивной науки и технологий.
5. Latipova N. I. (2024) 5-9-SINF O 'QUVCHILARIDA SINFDAN TASHQARI MASHG 'ULOT ORQALI IJTIMOY TASHABBUSKORLIK JARAYONINING NAZARIY ASOSLARI //Экономика и социум. – №. 6-2 (121). – С. 393-397.
6. Смит, Р. И Ли, К. (2021). Gamification in school Sports: мотивация молодых атлетов. Educational Technology Research & Development.
7. Кумар, П. И Чжан, В. (2022). Художественный интеллект в спорте: трансформационная физическая тренировка. Journal of Artificial intelligence in Education.
8. LN Isakovna (2023) TALABALARDA IJTIMOY TASHABBUSKORLIKNI RIVOJLANTIRISHDA PEDAGOGIK HAMKORLIKNING O 'ZIGA XOS XUSUSIYATLARI. Science and innovation, Special Issue 12, 242-246 bet.
9. N Latipova (2024). Badiiy gimnastika mashg 'ulotlari va musobaqalarga psixologik tayyorlash muammolari va yechimlar. Conference on Digital Innovation:" Modern Problems ..., p
10. N Latipova, G Karimova Badiiy gimnastika sportning tarbiyaviy, ma'naviy-axloqiy ahamiyati. Conference on Digital Innovation:" Modern Problems p
11. Томпсон, Д. (2018). E-sports and its impact on Traditional Physical Activities in Schools. Журнал школьного здоровья и образования.
12. Уилсон, Г. И Роджерс, П. (2020). Физическое образование в дополненной реальности: улучшение обучения и взаимодействия. Журнал Спортивных Технологий.