

6. Привлечение детей раннего возраста (с 4–5 лет) к занятиям физической культурой и спортом для гармоничного развития личности.

Список использованных источников

1. Антипов, В. А., Разумахина, Е. Г. Реализация функций физической культуры и спорта в государственной молодежной политике // Теория и практика физической культуры. – 2008. – №. 3. – С. 12–12.
2. Ryskin, P., Kocheryan, M., Davydova, E. Self-identification features of professional athletes in modern Russia // Journal of Physical Education and Sport. – 2019. – Т. 19. – №. 2. – С. 1118–1125.
3. Вашляева, И. В., Фагина, С. С., Шуралева, Н. Н. Особенности мотивации достижения успехов начинающих спортсменов. В сборнике: Молодежная политика: история, теория, практика. Сборник научно-методических материалов III Межвузовской научно-практической конференции. – 2019. – С. 200–204.
4. Коваленко, Л. В., Дидковский, А. П., Татарченко, Л. И. Особенности развития студенческого молодежного спорта в современных условиях // Проблемы научной мысли. – 2016. – Т. 12. – №. 8. – С. 36–40.

УДК 378.02:37.016

ВЗАИМОСВЯЗЬ ФИДЖИТАЛ-ТЕХНОЛОГИЙ, ЯЗЫКОВОГО ИНСТРУМЕНТАРИЯ И ФИТНЕСА: СОВРЕМЕННЫЕ ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Огиевич А. А., студ., Концевой М. П., ст. преп.

*Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина,
г. Брест, Республика Беларусь*

Реферат. В данной статье рассматривается роль языкового инструментария в фитнесе с использованием ролевых игр и фиджитал-технологий. Исследуется комплексный подход к физической культуре, который объединяет спортивные, оздоровительные, образовательные и коммуникативные инновационные технологии. Также обращается внимание на важность взаимодействия языка и физической активности в контексте ролевых игр, а также предлагают инновационные подходы, такие как применение технологий машинного обучения и анализа данных для улучшения коммуникации и создания персонализированного языкового инструментария.

Ключевые слова: фитнес, языковой инструментарий, ролевые игры, фиджитал-технологии, коммуникация, спортивные практики.

Современный фитнес – это комплексный подход к физической культуре, который объединяет спортивные, оздоровительные, образовательные и коммуникативные инновационные технологии [4, с. 247]. Такая интеграция фитнеса является важной составляющей формирования общей профессиональной культуры современной личности и системы гуманитарного образования. Это открывает новые перспективы для рассмотрения фитнес-практик в качестве специфических ролевых игр.

В исследованиях различных социальных практик, которые осуществляются через ролевое поведение участников, методологической основой является «теория ролей». Согласно этой теории, взаимодействие человека с окружающей средой осуществляется через принятие и выполнение определенного набора социальных ролей. Например, в семье человек принимает роль сына или дочери, а в тренажерном зале – роль тренера. Принятие ролей опосредует различные социальные активности личности, включая ее речевое и невербальное поведение [3].

В контексте фитнеса, применение языкового инструментария является ключевым. Он включает в себя не только вербальные инструкции и команды от тренера, но также использование специальной терминологии, эмоционального интонационирования речи, мотивационных фраз, диалогов с участниками и других элементов. В образовательном контексте также целесообразно использование иностранного языка, который является

мощным инструментом для межкультурного обмена и взаимодействия [1, с. 209].

В контексте усиления межкультурной коммуникации и развития отношений между различными культурами в спортивной сфере, становится все более важным формирование специальных языковых и коммуникативных навыков. Фитнес является эффективным инструментом для развития такого межкультурного сотрудничества. Различия в физиологии, возрасте, этнической и языковой принадлежности не мешают установлению связей между людьми на основе общих интересов и взаимного уважения. В результате, атмосфера фитнес-практик способствует не только достижению спортивных результатов, но и способствует неформальному общению и повышает потенциал для сотрудничества между разными культурами.

Что такое *phygital*? Это понятие, как и сам термин, пока не имеет широкого применения. Формула этого нового явления выглядит так: *Physics + Digital = Phygital*. Речь идет о сращении двух реальностей – физической и виртуальной, что приводит к возникновению нового смысла «*phygital*-технологии». В большинстве своем *phygital*-технологии уже вокруг нас: цифровые киоски, цифровые офисы, голосовые помощники и др.).

Таким образом, фиджитал-технологии проникают во все сферы нашей жизни, включая фитнес-индустрию. Их интеграция создает новые возможности для развития и повышения эффективности фитнес-практик.

Однако, использование фиджитал-технологий в сфере фитнеса также представляет вызовы, с которыми необходимо справиться. Взаимодействие фитнеса и фиджитал-технологий требует использования языкового инструментария для эффективной коммуникации между тренерами и участниками тренировок.

В фитнесе, рассматривая его как ролевую игру, что является прямым примером внедрения фиджитал-технологий, может быть использован разнообразный языковой инструментарий, который помогает создать атмосферу и вовлеченность участников:

1. Речи-мотиваторы тренера: тренеры используют мотивационные речи, чтобы вдохновить и мотивировать участников перед, вовремя и после тренировок. Эти речи включают психологические и мотивационные приемы, такие как побуждение к преодолению себя, уверенность в своих возможностях, похвалы за достижения.

2. Ролевые задания и квесты: участники могут быть представлены с ролевыми заданиями и квестами, где они должны решать различные задачи и выполнить разнообразные упражнения. Тренер или другие участники игры предоставляют инструкции и задания на языке ролевых персонажей, участники игры должны использовать свою языковую способность для понимания и выполнения этих заданий.

3. Взаимодействие персонажей: участники игры могут взаимодействовать друг с другом в ролях персонажей. Они общаются на языке этих персонажей, используя их манеру речи, акценты и выражения. Это создает атмосферу вовлеченности и помогает участникам чувствовать себя частью вымышленного мира.

Примером сегодняшнего времени являются «Игры будущего», которые проходят в Казани с 21 февраля по 3 марта 2024 года. Это международный мультиспортивный турнир в концепции фиджитал. Спортивное шоу нового формата, которое объединяет соревнования в физическом и цифровом измерениях. Соревнуются не только любители, но и профессиональные спортсмены и клубы со всей планеты.

В рамках педагогического использования ролевых игр в фитнес-практиках разработана и успешно применена игра под названием «Фантастическое приключение». Данная игра позволяет участникам воплотиться в роли спасателей галактики, используя фантастическую тематику для повышения мотивации и вовлеченности. Тренер играет роль командира космического корабля и использует языковые методы для общения с участниками на языке героев фантастических фильмов, предоставляя задания и вызовы.

Также, использование ролевой игры «Фантастическое приключение» показало свою эффективность в борьбе с таким явлением, как токсичность в коммуникативной среде фитнес-практик. В современной психологии, токсичными людьми называют тех, кто наносит вред окружающим путем эмоциональной манипуляции, что может оказывать негативное воздействие на психику человека [2]. «Фантастическое приключение» помогает защитить участников от таких токсичных взаимодействий, создавая нейтральную коммуникативную среду в игре. Рекомендации, такие как выбор нейтральной линии в общении, избегание споров и принятие игровой интерпретации, помогают участникам эффективно взаимодействовать и минимизировать воздействие токсичности.

Применение ролевых игр и языкового инструментария в фитнесе продолжает

развиваться, и в будущем мы можем ожидать более глубокой интеграции технологий. С развитием виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), возможности использования языкового инструментария в ролевых играх будут значительно расширены, позволяя создавать более реалистичные и захватывающие игровые сценарии. Благодаря перспективным технологическим разработкам, персонализация игрового опыта станет возможной, позволяя индивидуализировать языковой инструментарий в соответствии с потребностями и предпочтениями участников, что поможет создать более привлекательные и эффективные тренировки.

Кроме того, использование фиджитал-технологий в фитнесе может предоставить участникам дополнительные возможности для самостоятельного обучения и мониторинга своего физического состояния. Мобильные приложения, онлайн-платформы и носимые устройства позволяют тренироваться в любое время и в любом месте, получать персонализированные рекомендации и отслеживать свой прогресс.

Для улучшения результативности тренировок с применением языкового инструментария, возможно использование следующих инновационных подходов:

– Применение технологий машинного обучения и искусственного интеллекта для анализа и динамической адаптации языковых методов в реальном времени с учетом реакций и физиологических данных участников.

– Интеграция биометрического оборудования, включая носимые устройства, для сбора данных о физической активности и состоянии организма, которые могут быть использованы для создания персонализированного языкового инструментария.

Языковой инструментарий играет значительную роль в формировании уникальных фитнес-продуктов, обладающих своими особенностями и привлекательностью. Оригинальные языковые сценарии и методы общения позволяют создавать уникальную концепцию фитнес-продукта, способную привлечь и удержать клиентов. Персонализация тренеров и ролевых персонажей с использованием языкового инструментария создает особую вовлеченность участников, как физическую, так и эмоциональную, делая фитнес-продукт более захватывающим, эффективным и эффективным. Языковые инструменты также могут быть использованы для обратной связи, мотивации и стимулирования достижения целей, делая фитнес-продукт не только полезным для физического развития, но и способствуя развитию самодисциплины, уверенности и мотивации участников.

Таким образом, перспективы развития языкового инструментария в ролевых играх в фитнесе включают внедрение новых технологий, более глубокую персонализацию опыта и использование инновационных подходов. Развитие этих методов и подходов способно создать уникальные фитнес-продукты и повысить эффективность тренировок, предоставляя участникам захватывающий и мотивирующий опыт.

Список использованных источников

1. Аббаева, Г. И. Роль английского языка в фитнесе / Г. И. Аббаева, А. Н. Гарипова // Проблемы и инновации спортивного менеджмента, рекреации и спортивно-оздоровительного туризма : Сборник мат. IV Всероссийской науч.-практ. конференции, Казань, 07–08 июня 2018 года – Казань : Поволжская государственная академия физической культуры, спорта и туризма, 2018. – С. 209–210.
2. Огиевич, А. А. Токсичность игрового комьюнити // Речевой этикет и культура общения : сб. материалов студен. науч.-практ. конф., Брест, 24 февр. 2021 г. – Брест : БрГУ, 2021. – С. 47–48.
3. Перевозкина, Ю. М. Проблема концептуализации социализации в ролевых теориях / Ю. М. Перевозкина // Ярославский психологический вестник. – 2020. – № 1(46). – С. 17–27.
4. Татарова, С. Ю. Общекультурные компетенции, в области фитнеса используемые в студенческой среде / М. Ю. Татарова и др. [Электронный ресурс] Ученые записки университета Лесгафта. 2020. №12 (190). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obschekulturnye-kompetentsii-v-oblasti-fitnesa-ispolzuemye-v-studencheskoy-srede> (дата обращения: 31.01.2024).