

ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ

Доповідач: Бахмач М.В., студент гр. ІТ-21

*Науковий керівник: Сірик А.Є., ст. викладач кафедри фізичного
виховання і спорту*

Одна з тенденцій розвитку сучасного суспільства - його інформатизація. В даний час ми є свідками бурхливого вторгнення інформаційних технологій в усі сфери життя і діяльності людини. На думку авторитетних експертів, в найближчому майбутньому дана тенденція стане ще більш вираженою, а трудова діяльність переважної більшості працездатного населення так чи інакше буде пов'язана з інформаційними технологіями (ІТ) і процесами по обробці інформації.

Встановлено що використання інформаційних технологій в освіті сприяє: 1) вдосконаленню стратегії відбору змісту освітніх програм, методів і організаційних форм навчання відповідно до завдань розвитку особистості в умовах інформаційного суспільства, 2) розширенню видів навчальної діяльності за умови реалізації сучасних технологій (комп'ютеризовані курси навчання, інформаційно-довідкові та експертні системи, мультимедійні технології, "віртуальна реальність"), 3) переходу від авторитарного, ілюстративно-пояснювального навчання до проблемного, творчого, що передбачає оволодіння учнями вміннями самостійно здобувати нові знання, використовуючи технології інформаційної взаємодії з імітаційними моделями об'єктів, процесів і явищ.

Однак, незважаючи на високий потенціал сучасних інформаційних технологій, вони не знайшли ще широкого застосування в системі вищої фізкультурної освіти.

Об'єктом дослідження є процес використання в фізкультурній освіті інформаційно-комп'ютерних засобів і технологій для підвищення ефективності навчального процесу.

Мета дослідження: узагальнити дані спеціальної літератури в галузі використання інформаційних технологій у процесі фізичного виховання і визначити перспективи використання комп'ютерних мультимедійних технологій у навчанні руховим діям.

Комп'ютерні програми (КП) можна класифікувати за змістовою спрямованості, особливостей використання, способу представлення матеріалу (рис.1).

Комп'ютерні
програми



Рис.1. Класифікація комп'ютерних програм (КП).

В основу класифікації КП по спрямованості покладено основне призначення даної КП, що міститься в самій назві: навчальні - для навчання; контролюючі - для контролю; інформаційні - для отримання інформації. Такий поділ, звичайно, грубий, так як практично кожна навчальна програма контролює і в якійсь мірі є інформаційною. Аналогічні приклади можна навести і по інших програмах, хоча є програми, що працюють автономно - лише по одному типу. Для впорядкування КП пропонуємо відносити їх до того чи іншого типу по головній задачі, розв'язуваної даною програмою.

Прикладом впровадження інформаційних технологій в процес фізичного вдосконалення студентської молоді може слугувати *комп'ютерна програма «Athlete»*, призначена для автоматизації ведення записів і подальшого аналізу тренувальних програм. Вбудований щоденник дозволяє реєструвати і зберігати антропометричні (розміри, вага) і мультимедійні дані (фото, відео та ін.), а найголовніше - тренувальні програми і розклад атлета. Програма інтуїтивно зрозуміла, зручна у використанні, володіє рядом сервісних функцій, можливостями подальшого аналізу. Програма «Athlete» може стати корисним і незамінним інструментом для тих, хто займається фізичним вдосконаленням, для любителів і професіоналів спорту.

Програма «Athlete» постійно вдосконалюється і розвивається, володіє функціоналом пошуку (в Internet) і встановленням власних оновлень. Всі користувачі програми отримують підтримку, а також можливість висловити побажання щодо вдосконалення функціонала програми, підключенню до програми додаткових звітних форм і

модулів. Програма дозволяє вибрати бажаний особисто для спортсмена комплекс фізичних вправ різного характеру.

Висновки:

Отже, використання інформаційних технологій в процесі фізичного виховання є зручним інструментом для покращення теоритичної та практичної підготовки студентів. Адже вони надають можливість створювати свій індивідуальний план фізичних вправ і при цьому отримувати вказівки викладача у віртуальному середовищі. Комп'ютерні програми можуть служити не тільки для розваг та пустого проведення часу, але й для покращення свого фізичного здоров'я. Забезпечить перехід від авторитарного, ілюстративно-пояснювального навчання до проблемного, творчого, що передбачає оволодіння студентами вмінням самостійно здобувати нові знання, використовуючи технології інформаційної взаємодії з імітаційними моделями об'єктів, процесів і явищ.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Богданов В.М., Пономарьов В.С., Соловов А.В. Використання сучасних інформаційних технологій в теоретичній і методико-практичній підготовки студентів з фізичного виховання / Матер. всерос. науч.-практ. конф. СПб., 2000.
2. Тимошенко В.В. та ін. Основні напрямки застосування обчислювальної техніки у фізичній культурі і спорті // Теор. і практ. фіз. культ. 1993, № 1.

Науково-теоретична конференція викладачів, аспірантів, співробітників та студентів кафедри фізичного виховання і спорту : тези доповідей, м. Суми, 25 квітня 2013 р. / Відп. за вип. А.Є. Шепелєв. - Суми : СумДУ, 2013. - С. 41-44.