

готовленности выпускников школ // Актуальные проблемы физической культуры, спорта, туризма и рекреации : материалы VI Всероссийской с международным участием научно-практической конференции студентов и аспирантов / под ред. А. Н. Захаровой, А. В. Кабачковой. – Якутск, 2018. – С. 59–60. 3. Савко, Э. И. Здоровьесберегающие педагогические технологии в физическом воспитании учреждений образования / Э. И. Савко, С. В. Хожемпо // Актуальные проблемы физической культуры и спорта школьников и учащейся молодежи : сборник научных статей / Брестский государственный университет им. А. С. Пушкина, Управление Спорта и туризма Брестского Облисполкома ; ред. А. А. Зданевич. – Брест : БрГУ, 2017. – С. 100–105. 4. Савко, Э. И. Здоровье студентов и организация физического воспитания в высшем учреждении образования / Э. И. Савко, Е. И. Меркулова // XIII Международная научно-практическая конференция «Физическая культура, спорт и здоровье студенческой молодежи в современных условиях: проблемы и перспективы развития», посвященная 70-летию кафедры ФВиС ТулГУ, 26 ноября 2018 г. – Тула : ТулГУ, 2018. – С. 257–265. 5. Савко, Э. И. Современные педагогические технологии в физическом воспитании / Э. И. Савко // XIII Международная научно-практическая конференция «Физическая культура, спорт и здоровье студенческой молодежи в современных условиях: проблемы и перспективы развития», посвященная 70-летию кафедры ФВиС ТулГУ, 26 ноября 2018 г. – Тула : ТулГУ, 2018. – С. 466–476.

УДК 796-057.87:004.9

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИТ–ТЕХНОЛОГИЙ В ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ УЧРЕЖДЕНИЙ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Казимиров Е.П.

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия
ветеринарной медицины», г. Витебск, Республика Беларусь

В настоящее время происходит стремительное развитие научно-технического прогресса, формирование информационного общества. Информационные технологии становятся неотъемлемой частью жизнедеятельности человека и социума, что влечет за собой необходимость повышения качества образовательного процесса.

Многие исследователи считают, что цели, содержание и технологии в нынешней системе образования не всегда могут обеспечивать полноценную и своевременную подготовку человека к грядущему информационному будущему. Эта проблема касается и специалистов в сфере физической культуры и спорта. Информатизация физкультурно-спортивной деятельности выступает как закономерное следствие информатизации общества. В то же время применение информационных технологий в образовательных программах дисциплины «Физическая культура» недостаточно освещено в специальной литературе и не находит должного применения в практике физкультурно-спортивной деятельности студентов учреждений высшего образования [1, 2, 3]. Исходя из этого, исследуя указанную проблему методом анализа научно-методической литературы и методом опроса (беседы, n = 58 специалистов в области ИТ–технологий), а также на основании собственного опыта работы в данной сфере мы составили краткий обзор возможностей использования ИТ–технологий в физкультурно-спортивной деятельности студентов учреждений высшего образования.

Как показывает практика, значительная часть студенческой молодежи, обладая высоким интеллектом, не способна поддерживать свое психофизическое состояние и

работоспособность на оптимальном уровне, поскольку не обладает для этого соответствующими знаниями и умениями.

Образовательные модули учебной дисциплины «Физическая культура», помимо учебно-тренировочного процесса, включают в себя теоретический и методический разделы, в которых раскрывается социальная значимость физической культуры и ее роль в развитии личности, обеспечивается овладение методами и способами физкультурно-спортивной деятельности для достижения учебных, профессиональных и жизненных целей личности [4].

Однако в нынешней практике образовательных программ необходимость повышения теоретического и методического уровня знаний уступает необходимости обучения двигательным действиям и повышения уровня физической подготовленности студентов, поскольку у большинства молодых людей низкая двигательная активность, многие из них получают физическую нагрузку только на учебных занятиях.

Таким образом, обучение двигательным действиям и улучшение физических показателей вступают в некоторое противоречие с необходимостью повышения теоретического и методического уровня [5, 6].

Информационные технологии разрешают указанное противоречие, с их помощью студенты могут организовывать самостоятельную работу и самообразование. Использование в образовательном процессе современных информационных технологий позволяет значительно эффективнее осуществлять сбор, обработку и передачу информации, качественно изменить содержание, методы и организационные формы обучения, подготовки высококвалифицированных спортсменов, проведения физкультурно-оздоровительной работы с населением.

В сфере физической культуры и спорта информационные технологии используются в следующих видах деятельности:

- делопроизводство педагога, тренера, исследователя;
- обслуживание спортивных соревнований;
- научно-методическое обеспечение спортивной тренировки;
- научно-методическое обеспечение физического воспитания студентов: методы оценки психофизических параметров человека, реализация дифференцированного подхода на основе использования информационных технологий;
- научно-исследовательская, организационная и управленческая деятельность [4, 6, 7].

В учреждениях высшего образования (на факультетах) физкультурно-спортивного профиля применяются следующие информационные технологии:

- дистанционное обучение;
- компьютерные обучающие программы;
- базы знаний и базы данных;
- экспертные системы с элементами искусственного интеллекта;
- имитационное моделирование явлений и процессов (разработаны модели повышения уровня физической, технической подготовленности, состояния здоровья студентов в зависимости от применяемых физических нагрузок, на основе которых создаются модельные базы данных);
- компьютеризированный контроль знаний, физических состояний;
- диагностические комплексы оценки и мониторинга состояния спортсменов.

Решая задачи информатизации учебно-тренировочного процесса, следует четко определить следующее:

- с какой целью и где использовать возможности информационных технологий;
- какие средства информационных технологий помогут решить поставленные задачи в учебно-тренировочном процессе;
- как создавать педагогические средства и использовать их в деятельности тренеров и педагогов по физической культуре;

- как вести поиск, обработку, хранение, передачу и представление учебной и научно-методической информации в области физической культуры и спорта средствами современных информационных технологий [8].

Основные направления использования информационных технологий в физической культуре и спорте прежде всего связаны:

- с подготовкой будущих специалистов и развитием их личности в условиях информационного общества;

- с интенсивностью уровня воспитательного, учебного и тренировочного процессов;

- с социальной потребностью в специалистах в сфере физической культуры и спорта, обусловленной информатизацией сферы физической культуры.

В сфере физической культуры и спорта информационные технологии применяются:

- в качестве средства обучения, совершенствующего процесс преподавания и повышающего его эффективность. Использование современных компьютеров в целях предоставления знаний, создания учебных, тренировочных и соревновательных ситуаций, осуществление контроля над усвоением информации;

- в качестве управления учебно-воспитательным процессом в учебных заведениях, спортивных организациях, средства информационно-методического обеспечения;

- в качестве средства автоматизации процессов коррекции и контроля тренировочной и воспитательной деятельности и компьютерного тестирования умственного, функционального и психофизического состояний студентов;

- в качестве средства организации интеллектуального досуга, развивающих игр;

- в качестве средства автоматизации процессов обработки результатов соревнований и научных исследований;

- при организации мониторинга физического состояния и здоровья различных контингентов занимающихся;

- в издательской, предпринимательской и рекламной деятельности в сфере физической культуры и спорта [5].

В нашем обзоре возможностей использования IT-технологий в физкультурно-спортивной деятельности студентов учреждений высшего образования мы в краткой форме попытались представить, каким образом целесообразно активизировать процессы информатизации в области физической культуры и спорта, а также указать на актуальные направления научно-методических и практических IT-разработок с последующим внедрением их в практику формирования физической культуры личности будущего специалиста.

Литература 1. Трайнев, В. А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании. Информационное общество. Информационно-образовательная среда. Электронная педагогика. Блочно-модульное построение информационных технологий / В. А. Трайнев. – М. : Дашков и К, 2013. – 320 с. 2. Максимов, Н. В. Современные информационные технологии : учебное пособие / Н. В. Максимов, Т. Л. Партыка, И. И. Попов. – М. : Форум, 2013. – 512 с. 3. Виноградов, П. А. Спорт в мире информации / П. А. Виноградов, В. А. Савин // Теория и практика физической культуры. – 1997. – № 11. – С. 59–62. 4. Зайцева, Т. И. Информационные технологии в образовании / Т. И. Зайцева, О. Ю. Смирнова. – М. : Просвещение, 2000. – 68 с. 5. Волков, В. Ю. Компьютерные технологии в образовательном процессе по физической культуре / В. Ю. Волков // Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – СПб., 2000. – 323 с. 6. Тимошенко, В. В. Основные направления применения вычислительной техники в физической культуре и спорте / В. В. Тимошенко // Теория и практика физической культуры. – 1993. – № 1. – С. 13–

18. 7. Виноградов, П. А. Новый этап в развитии физкультурно-оздоровительной и спортивной работы среди учащейся молодежи / П. А. Виноградов, В. П. Моченов // Теория и практика физической культуры. – 1998. – № 7. – С. 24–26, 39–40. 8. Богданов, В. М. Использование современных информационных технологий в теоретической и методико-практической подготовке студентов по физическому воспитанию / В. М. Богданов, В. С. Пономарев, А. В. Соловов // Теория и практика физической культуры. – 2001. – № 8. – С. 55–59.

УДК 1(075.8)

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И СПОРТ

Климентьева И.А.

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия ветеринарной медицины», г. Витебск, Республика Беларусь

Современный мир трудно представить без использования компьютерных, информационных технологий и сети Интернет. Интернет прочно вошел во все сферы человеческого существования. В экономике, культуре, политике, образовании, здравоохранении, сфере маркетинга, игровой индустрии и даже религии активно используются цифровые компьютерные технологии для реализации основных потребностей человека. В связи с внедрением информационно-коммуникативных технологий в широкое социальное пространство в философии социологи стали применять такое понятие, как «виртуальная реальность» (VR). Взаимодействие виртуальной реальности и социальной реальности носит многогранный характер. С одной стороны, использование новых технологий способствует решению многих проблем, возникающих в обществе. С другой стороны, появляются новые проблемы, связанные с функционированием виртуальной реальности и ее воздействием на социальную реальность. Следует отметить, что человек, как правило, создает виртуальные миры для того, чтобы сделать свою жизнь и жизнь других более эмоционально насыщенной, интересной, осмысленной. Нередко причинами погружения в виртуальную реальность являются стрессы, одиночество, эмоциональные перегрузки. Однако нередко чрезмерное увлечение виртуальными взаимодействиями негативно сказывается как на психическом, так и на физическом здоровье человека. Отказаться от использования интернет-технологий и современных гаджетов человек уже не может. Следовательно, необходимо больше уделять внимания пропаганде здорового образа жизни, активно призывать молодежь заниматься физкультурой и спортом. В этом вопросе, в первую очередь, должны быть задействованы организации сфер здравоохранения и образования. Учитывая, что молодежь является наиболее активным пользователем Интернета, можно внедрять и применять VR-технологии непосредственно в спорте. В 2012 г. в Великобритании виртуальную реальность начинают использовать для подготовки спортсменов к Олимпийским играм 2016 года. С помощью VR-технологий можно изменить систему подготовки спортсменов, сделать ее более эффективной. Используя необходимое оборудование, в виртуальной реальности имитируется место и обстановка соревнований. Спортсмен имеет возможность в рамках виртуальной реальности потренироваться и адаптироваться к будущим условиям. Если первоначально VR-технологии использовали в одиночных видах спорта, то в последнее время VR-программы разрабатываются и внедряются в тренировочный процесс в командных видах спорта. Особенно активно такие программы разрабатываются американскими компаниями. Виртуальная реальность