ШЛЯХИ ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНО-ТРЕНУВАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ З ПЛАВАННЯ

Олександр СКАЛІЙ

Тернопільський державний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Одним із найпопулярніших та найцікавіших напрямків розвитку спортивної науки на сьогодні є питання інформаційного забезпечення галузі та використання у ній комп'ютерних технологій. В останні роки все більше науковців звертаються до цієї тематики, а стрімкий технологічний розвиток комп'ютерного забезпечення відкриває все нові шляхи вирішення поставлених питань. Без сумніву, в більшості випадків застосування комп'ютера в навчально-тренувальному процесі спрямовано лише на його оптимізацію [1, 2] та вдосконалення, а не на керування цим процесом. На нашу думку, найбільшого ефекту вони досягають в тих видах діяльності, що пов'язані із подоланням природного страху – плаванні, гімнастиці, фрістайлі тощо. Напрямків, за якими проводиться впровадження новітніх інформаційних технологій є багато. Тому, ***метою цієї статті*** є визначення шляхів використання комп'ютерних технологій у навчально-тренувальному процесі з плавання.

Елементарними формами використання інформаційних технологій виступають ***демонстрація*** ілюстрацій, анімаційних файлів та відео фрагментів. Це не що інше, як наочність, проте вона має суттєві переваги над традиційною. Перш за все, це можливість демонстрації великої кількості високоякісних зображень, які, при необхідності, можна збільшувати, виділяючи той чи інший елемент. Анімаційні файли та відеофрагменти, які, до речі, можна моделювати власноруч, створюють правильну уяву про ритм та співвідношення фаз рухів, цикл в цілому. Надзвичайно ефектними є фрагменти, відзняті з різних точок (з-під води, згори). Експериментально доведено [3], що використання такої наочності під час навчання плаванню значно пришвидшує цей процес та підвищує його якість.

Окрім цього, за наявності необхідного обладнання з'являється можливість аналізу техніки плавання самого учня чи спортсмена. Так, у практику тренування збірної команди Тернопільської області нами було введено обов'язкове щотижневе одержання кожним спортсменом карток самоаналізу, де покадрово зображалась індивідуальна техніка сприпливання контрольного відрізку та спортивний старт. Також роздруковувались кадри з типовими помилками спортсмена. Дослідження показали, що вже за 1,5 місяця їх техніка зазнала позитивних змін.

Інформативнішими за звичайну наочність виступають ***презентації***. Їх можна використовувати як в навчальному процесі школярів та студентів, так і під час проведення тренувань. Особливого ефекту вони досягають під час проведення лекційних занять, коли поєднання словесного опису того чи іншого елементу супроводжується його демонстрацією із можливістю сповільненого показу та дублюванням текстового матеріалу. Вже з наступного навчального року студенти факультету фізичного виховання Тернопільського державного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка будуть прослуховувати лекції з плавання саме в формі презентацій. Передбачається, що це вдвічі збільшить інформативність таких лекційних занять.

Наступним із шляхів впровадження інформаційних технологій у навчально-тренувальний процес є використання ***інтерактивних підручників*** та інтерактивних спеціалізованих курсів. Електронні видання – це книги та підручники які створюються в електронному вигляді та зберігаються на навчальному сервері або на носіях інформації. Вони містять у собі дидактичні, методичні та інформаційно-довідкові матеріали з навчальної дисципліни, а також програмне забезпечення, що дозволяє комплексно використовувати їх для самостійного одержання та контролю знань. Електронні видання навчального призначення, маючи усі властивості паперових видань, мають цілий ряд позитивних відмінностей та переваг. А саме: існує можливість використання комп'ютерної графіки, відеофрагментів та аудіосупроводу, а також повнотекстового пошуку та словника незнайомих термінів, зручна система навігації по підручнику. Це допомагає кращому засвоєнню матеріалу завдяки використанню різних видів пам'яті (зорової, слухової, асоціативної). Серед інших переваг – можливість посилання на будь-яке місце тексту, оперативне внесення змін та доповнень, зручність пересилання електронною поштою, компактність збереження у пам'яті комп'ютера або на диску, простий спосіб тиражування. На сьогодні нами вже розроблено електронні підручники з теорії і методики фізичного виховання школярів та плавання, які використовуються для підготовки студентів до занять.

Також одним із важливих шляхів використання новітніх інформаційних технологій є черпання ресурсів світової ***мережі Інтернет***. Сайти та веб-сторінки, присвячені питанням навчання та тренування у плаванні, насичені графікою, анімацією та відеоматеріалами. Деякі з них побудовані у формі занять чи конспектів, що відкриває можливість дистанційного навчання. Такі ресурси розроблені для різної аудиторії, що робить процес навчання гнучким, дозволяє його індивідуалізувати. Цікавою для нас вбачається можливість використання інтерактивного спілкування через Інтернет між науковцями чи між вчителем та учнем ***в реальному часі***, наприклад з метою отримання консультації під час самостійної підготовки, чи спостереження за ходом занять. В більшості країн Євросоюзу такі онлайн конференції широко розповсюджені, зокрема в Ганноверському університеті (Німеччина) викладачі мають відведені години для інтерактивного спілкування із студентами дистанційного навчання. Крім цього, всі лекційні та практичні заняття транслюються через Інтернет у прямому ефірі, і кожний зареєстрований студент може його відвідувати, будучи за сотні кілометрів від місця проведення. Нами вже створено умови для проведення таких ***онлайн конференцій*** університеті, зокрема з курсу плавання студенти щодня можуть отримати консультації в прямому ефірі через Інтернет, проте цей процес дещо сповільнений необхідністю доброго володіння комп'ютерною технікою студентами.

Найпопулярнішим та найефективнішим шляхом використання комп'ютерних технологій у навчально-тренувальному процесі до сьогодні залишаються спеціалізовані ***комп'ютерні програми***. Так, нами розроблена мультимедійна програма „Акватренер" для диференційованого навчання плаванню школярів. Вже сама робота з комп'ютерною технікою вимагає від учнів мобілізації розумових процесів: пам'яті, уваги, просторово-координаційних навичок тощо. Запропонований нами курс навчання насичений великою кількістю засобів демонстрації: малюнками, що зображують правильне виконання вправ, траєкторію рухів тіла та окремих його частин, загальні моделі рухової діяльності; відеоматеріалами, що мають як вузькопрофільний, так і загальнопізнавальний характер; звуковими прикладами, які активізують слуховий аналізатор і дають можливість учням розширити уяву про структуру та динаміку рухів.

Іншим прикладом використання програм є розроблена нами програма „Суддя" [4]. Основне завдання програми - максимально полегшити роботу суддівської колегії під час проведення змагань, постійне накопичення інформації у базі даних, а також можливість аналізу одержаних результатів. Комп'ютерна програма „Суддя" була апробована під час проведення відкритої першості Тернопільської області з плавання, в якій взяло участь близько 100 осіб. В результаті було виявлено, що застосування цієї програми підвищує організаційний та якісний рівень проведення змагань, пришвидшує їх інформативність, оптимізує роботу спортивних суддей. Окрім цього, створено умови для накопичення результатів змагань у базі даних та їх подальшого аналізу і порівняння.

Існує також велика кількість програм для проведення наукових *досліджень у плаванні. Зокрема у Вроцлавській академії фізичного виховання (Польща), використовують програму для визначення та обчислення показників м'язевої пам'яті спортсменів – плавців.*

Іншим цікавим прикладом застосування сучасних комп'ютерних технологій є використання програми, що дозволяє транслювати будь-які звукові файли спортсмену через спеціальні плавальні окуляри. Проводяться дослідження щодо впливу музики та ритму на характер та інтенсивність роботи спортсменів-плавців.

Проте найперспективнішим є напрямок зі створення мультимедійних програм, що могли б моделювати реальні заняття з фізичної культури, створювали б для студентів реальні ситуації, що потребують педагогічного та методичного вирішення. Таких програм в Україні ще не існує, проте за кордоном аналоги таких надсучасних мультимедійних програм вже є. Так, наприклад, в Данії для навчання студентів та учнів широко використовується програма „Перша долікарська допомога" для надання першої медичної допомоги під час різноманітних травм, наприклад, утопленнях. Програма містить великий навчальний курс та створює реальні ситуації та проблеми, що потребують негайного вирішення. Така програма враховує час реагування, правильність дій, варіює результат в залежності від обставин які склалися. За такою програмою учні та студенти складають екзамен, причому оцінювання здійснюється також лише комп'ютером. Така програма вимагає від учасника навчання швидким діям, що базуються на знаннях. Оператор перетворюється на учасника реальних трагічних подій від нього та його швидких дій залежить „життя інших людей". Програми такого типу створюють нову ланку у класифікації комп'ютерних програм і носять назву – "програми ситуаційного моделювання".

Висновок. Сучасні комп'ютерні технології мають широкий спектр застосування та велику гаму засобів, і основними шляхами їх використання у ході навчально-тренувального процесу з плавання є:

- використання ілюстративних, анімаційних та відеоматеріалів;
- застосування презентацій під час навчання;
- використання інтерактивних підручників та курсів;
- використання матеріалів мережі Інтернет;
- Web – конференції в реальному часі;
- використання спеціалізованих комп'ютерних програм, в т.ч. мультимедійних;
- застосування програм для наукових досліджень;
- програми ситуаційного моделювання.

Література

1. *Шандригось В.І. Використання комп'ютера у підготовці вчителя фізичної культури до уроку. Методичні рекомендації на допомогу вчителям фізичної культури. – Тернопіль: ТДПУ, 2002. – 92с.*
2. *Бубела О. Ю. Оптимізація процесу формування постави у дітей молодшого шкільного віку з використанням комп'ютерних технологій: Автореф. дис...канд.наук. з фіз. вих. і спорту – Л., 2002. –17 с.*
3. *Скалій О.В. Комп'ютерні технології диференціації процесу фізичного виховання школярів (на прикладі навчання плавання): Автореф. дис...канд.наук. з фіз. вих. і спорту – Л., 2002. –24 с.*
4. *Скалій О.В. Комп'ютерна програма оптимізації проведення спортивних змагань з плавання. Матеріали II всеукр. наук.-практ. конф. „Актуальні проблеми юнацького спорту". Херсон, 2003. – С. 76-77.*

WAYS OF USE OF COMPUTER TECHNOLOGIESTO LEARNING – TRAINING PROCESS FROM SWIMMING

Olexandr SKALIY

Ternopil State Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk

Annotation. In article effective receptions of use of computer technologies are considered training swimming.

The possibilities of computer technologies usage in the learning process of the students have been described.

СТАВЛЕННЯ СТУДЕНТІВ ДО ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ЗА ТРАДИЦІЙНОЮ ОРГАНІЗАЦІЄЮ НАВЧАННЯ

Олександра СМАКУЛА

Ізмаїльський гуманітарний університет

Фізична культура молоді на сучасному етапі суспільства, незважаючи на її значущість для вирішення багатьох особистих питань (оздоровлення, особистісного розвитку та ін.) залишається поки що не на високому рівні.

Студенти вищих педагогічних навчальних закладів досить формально ставляться до предмету і занять з фізичної культури.

В цьому винен певною мірою традиційний досвід викладення відповідного предмету ще в школі, який найчастіше організується за принципом "нормовідповідності", тобто виконання певних нормативів фізичних вправ. Наприклад, що у базовій навчальній програмі з фізичного виховання вищих закладів освіти закладено полімотиваційну основу навчання цього предмету, як було вже підкреслено