ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПІДГОТОВЦІ ЮНИХ СПОРТСМЕНІВ, ЯКІ СПЕЦІАЛІЗУЮТЬСЯ ЗІ СПОРТИВНИХ ІГОР

Максименко І.Г.
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка

Анотація. У статті охарактеризовано сучасний стан проблеми використання інформаційних технологій в підготовці юних спортсменів, які спеціалізуються зі спортивних ігор. Представлено перспективи застосування мультимедійних програм на першому, другому та третьому етапах багаторічної підготовки. Надано характеристику розробленому електронному мультимедійному посібнику „Основи відбору, навчання та тренування футболістів". Встановлено, що застосування таких комп'ютерних програм сприяє більш якісному оволодінню технікою гри, розвиває тактичне мислення та підвищує рівень теоретичної підготовленості спортсменів віком 6 – 17 років.

Ключові слова: технології, мультимедіа, спортсмени, підготовка, проблема, перспективи, процес, ефективність, гравці.

Аннотация. Максименко И.Г. Перспективы использования информационных технологий в подготовке юных спортсменов, специализирующихся по спортивным играм. В статье охарактеризовано современное состояние проблемы использования информационных технологий в подготовке юных спортсменов, специализирующихся по спортивным играм. Представлены перспективы использования мультимедийных программ на первом, втором и третьем этапах многолетней подготовки. Дана характеристика разработанному электронному мультимедийному учебнику „Основы отбора, обучения и тренировки футболистов". Установлено, что применение таких компьютерных программ оказывает содействие более качественному овладению техникой игры, развивает тактическое мышление и повышает уровень теоретической подготовленности спортсменов возрастом 6 – 17 лет.

Ключевые слова: технологии, мультимедиа, спортсмены, подготовка, проблема, перспективы, процесс, эффективность, игроки.

Annotation. Maksimenko I. G. Information technologies in young team players' training. The article considers the problem of effective IT methods in young team players' training. The perspectives of multimedia programs using at the first, second and third stages of long-term training are presented. The electronic multimedia textbook 'The foundations of football players' selection, instruction and training' is characterized in the article. It is established, that application of such computer programs assists better mastering by technical equipment of game, develops tactical thinking and raises a level of theoretical readiness of sportsmen age 6 - 17 years.

Key words: technologies, multimedia, team players, training, problem, perspectives, process, effectiveness, and players.

© Максименко І.Г., 2009

Вступ.

Загальновідомо, що використання інформаційних технологій у будь-якому виді спорту робить тренувальний процес більш якісним [2-9]. Не є виключенням і сучасні спортивні ігри.

Аналіз останніх досліджень і публікацій [1-10] свідчить про те, що в сучасних ігрових видах спорту оптимізації потребує процес підготовки спортсменів на етапах початкового, попереднього базового та спеціалізованого базового тренування. Один зі шляхів такої оптимізації – застосування новітніх інформаційних технологій. Особливо актуальною є розробка та обґрунтування власних підходів, пов'язаних із такими технологіями, на основі аналізу особливостей підготовки у циклічних дисциплінах та узагальнення передового досвіду тренування зарубіжних спортсменів [2, 7-9].

Роботу виконано у відповідності із темою 2.2.3 „Удосконалення підготовленості спортсменів різної кваліфікації в групах видів спорту" Зведеного плану НДР Мінсім'ямолодьспорту України у сфері фізичної культури і спорту на 2006-2010 роки.

Мета, завдання роботи, матеріал і методи.

Вищевказане обумовило *мету дослідження* – на прикладі розробленого мультимедійного посібника „Основи відбору, навчання та тренування футболістів" охарактеризувати сучасний стан проблеми використання інформаційних технологій в підготовці юних спортсменів, які спеціалізуються зі спортивних ігор.

Результати дослідження.

Встановлено, що на сучасному етапі розвитку інформаційних технологій можна виділити два підходи, пов'язані із застосуванням цих технологій на практиці [2, 3, 8]. Перший передбачає використання різних комп'ютерних систем та програм з метою підвищення якості навчання спортсменів техніці обраного виду спорту, розвитку тактичної майстерності та придбання теоретичних знань. Цей підхід дозволяє реалізовувати на практиці один із головних методів навчання – метод наочного сприйняття. Так, за допомогою спеціальних програм у початківців формуються уявлення про якісне виконання будь-якої вправи; моделюються ситуації, які необхідно вирішувати найбільш раціональним способом; подаються теоретичний матеріал і спеціальні тестові завдання, використання яких дозволяє оцінити рівень засвоєння цього матеріалу. Другий підхід забезпечує визначення реакції організму спортсмена на різні навантаження на основі використання різноманітних приладів та програм. Особливий інтерес представляє реєстрація характеристик компонентів внутрішньої сторони навантаження, аналіз яких дозволяє оперативно

керувати тренувальним процесом та здійснювати реалізацію на практиці індивідуального підходу до побудови занять зі спортсменами будь-якого віку та кваліфікації. Таким чином, ці прилади та програми забезпечують формування зворотного зв'язку між тренером та спортсменом, а їх використання може значно підвищити якість процесу підготовки [1, 4, 5, 10]. Спираючись на аналіз даних літературних джерел та матеріалів власних досліджень, установили, що в Україні різноманітні прилади, які дозволяють фіксувати реакцію організму спортсменів на навантаження, застосовують у циклічних видах спорту, переважно починаючи з III етапу багаторічної підготовки. Для навчання техніці та озброєння теоретичними знаннями у цих видах досить рідко використовують спеціальні комп'ютерні програми. За кордоном інформаційні технології набули більш широкого розповсюдження [1, 4, 6, 8]. Так, показники реакції організму на різноманітні навантаження, отримані на основі використання спеціальних приладів, застосовують з метою корекції тренувального процесу як дорослих, так і юних спортсменів у таких дисциплінах, як плавання, легка атлетика, велоспорт, хокей, баскетбол та футбол [2, 7, 10]. Існують за кордоном і спеціальні програми, які сприяють більш ефективному засвоєнню техніки й тактики гри. За даними досліджень, найбільшого розповсюдження набули такі програми у Італії, Франції, Англії, Голландії та Германії, де з успіхом використовуються у дитячих футбольних школах, прикріплених до провідних футбольних клубів: „Інтер", „ПСЖ", „Челсі", „Аякс", „Баварія" та ін. Аналіз відомостей про такі програми дозволяє стверджувати, що розраховані вони на вік дітей, які знаходяться на 1 – 4 роках навчання у футбольній школі (I етап багаторічної підготовки), а одним із недоліків цих програм є відсутність у них розділів, що дозволили б озброювати дітей і юнаків ще й теоретичними знаннями. Аналогічні програми, спрямовані на більш якісне засвоєння початківцями технічних й тактичних елементів, розроблено за кордоном і фахівцями з хокею (США, Канада) та баскетболу (США, Іспанія).

Аналіз даних власних досліджень і матеріалів літературних джерел дозволяє стверджувати, що у вітчизняних спортивних іграх проблему використання інформаційних технологій розроблено недостатньо ефективно. Недостатня розробленість цієї проблеми відображається у наступних положеннях:

1. На етапах початкової та попередньої базової підготовки для навчання техніці й тактиці гри практично не застосовують мультимедійні комп'ютерні програми. Більшість із розроблених комп'ютерних програм є неефективними. У той же час, загальновідомо, що якісна побудова занять на етапах початкової та попередньої базової підготовки дозволяє формувати потужну „базу" для поступового зростання майстерності юних спортсменів на наступних етапах багаторічного тренування; а одним із провідних завдань цих етапів є опанування технікою й тактикою гри [7, 8, 10]. А як було встановлено, у сучасних спортивних іграх технічна підготовка 6 – 12-річних гравців характеризується виконанням досить великих обсягів монотонних вправ із м'ячем; при цьому процес навчання техніці гри зводиться до демонстрації вправ тренером або більш дорослими спортсменами; а процес навчання тактичним елементам – до роз'яснень „на пальцях".

2. Традиційна підготовка гравців на I – III етапах багаторічного тренування характеризується відсутністю застосування спеціальних комп'ютерних програм, ознайомлення з якими забезпечувало б спортсменів теоретичними знаннями (сприяло б озброєнню спортсменів теоретичними знаннями).

3. Використання приладів, що дозволяють оцінювати реакцію організму юних і дорослих спортсменів на навантаження, починається, переважно, з III етапу багаторічного тренування та носить фрагментарний і формальний характер: показники, отримані за допомогою таких приладів, не застосовуються з метою корекції тренувального процесу. Так, наприклад, ступінь сприйняття отриманої спортсменом на занятті інформації оцінюється тренером лише візуально – без будь-яких приладів. Усе це свідчить про неефективність традиційної системи підготовки у сучасних спортивних іграх і диктує необхідність розробки та впровадження нових підходів із застосування інформаційних технологій, використання яких значно підвищить якість тренувального процесу. Слід зазначити, що достатньо актуальною є проблема застосування інформаційних технологій у футболі. Викладене вище спонукало до проведення серії експериментальних досліджень з наступною метою: на прикладі футболу розробити мультимедійну комп'ютерну програму та обґрунтувати ефективні схеми її використання на етапах початкової, попередньої базової та спеціалізованої базової підготовки. Згідно з метою дослідження, на базі Луганського національного університету імені Тараса Шевченка було розроблено комп'ютерну навчальну програму „Основи відбору, навчання та тренування футболістів", яка отримала відповідний гриф Міністерства освіти і науки України. Автор програми – І. Г. Максименко. Ця програма призначена для футболістів різного віку та кваліфікації, студентів ВНЗ, тренерів й складається з двох частин: теоретичної та тестової. Особливістю створеної програми є те, що у теоретичній частині поряд із текстом містяться мультимедійні малюнки. Під час перегляду цих малюнків фігурки футболістів „оживають" і починають виконувати ту чи іншу вправу. Теоретична частина містить наступні глави: „Спортивна орієнтація та відбір дітей для занять футболом", „Основи навчання техніці гри у футбол", „Основи навчання тактиці гри у футбол", „Керування тренувальним процесом футболістів". У главі 1 „Спортивна орієнтація та відбір дітей для занять футболом" на основі аналізу матеріалів досліджень провідних вітчизняних та зарубіжних фахівців [1,

2, 8-10] охарактеризовано особливості відбору дітей для занять футболом. Глава 2 „Основи навчання техніці гри у футбол” розробленої комп’ютерної програми відображує загальноприйняту класифікацію та характеристики прийомів техніки гри, а також особливості навчання цим прийомам. Так, характеристика кожного прийому починається з детальної схеми (алгоритму) його виконання, після чого йде мультимедійний малюнок; далі подаються вправи, які слід застосовувати під час навчання; після цього представлено типові помилки, що виникають у процесі опанування цим прийомом. У главі 3 представлено класифікацію всіх тактичних прийомів та технологію навчання цим прийомам. У главі 4 на основі експериментальних досліджень автора та узагальнення матеріалів літературних джерел надано рекомендації з планування тренувального процесу та контролю різних сторін підготовленості юних та кваліфікованих спортсменів. Відмінною рисою нашої програми також є й те, що після ознайомлення з теоретичною частиною та участі у серії тренувальних занять спортсмен має можливість перевірити рівень знань за допомогою спеціальних тестів. Так, до кожної з теоретичних глав розроблено тестові завдання. Спортсмен під час розв’язання цих завдань повинен, по черзі відповідаючи на всі запитання, обирати один із трьох запропонованих варіантів відповідей. Після завершення тестування програма самостійно підраховує суму балів і виставляє оцінку за 5-тибальною шкалою (як за рівень знань з кожної глави, так і загальну оцінку), а також будує графік оцінювання відповідей.

В процесі експериментальних досліджень було обґрунтовано ефективні схеми використання розробленої програми на етапах початкової, попередньої базової та спеціалізованої базової підготовки. Встановлено, що застосування таких комп’ютерних програм сприяє більш якісному оволодінню технікою гри, розвиває тактичне мислення та підвищує рівень теоретичної підготовленості спортсменів віком 6 – 17 років.

Висновки:

1. Аналіз даних власних досліджень і матеріалів літературних джерел дозволяє стверджувати, що у вітчизняних спортивних іграх проблему використання інформаційних технологій розроблено недостатньо ефективно. Так, на етапах початкової та попередньої базової підготовки для навчання техніці й тактиці гри практично не застосовують мультимедійні комп’ютерні програми. Більшість із розроблених комп’ютерних програм є неефективними. Використання приладів, що дозволяють оцінювати реакцію організму юних і дорослих спортсменів на навантаження, починається, переважно, з III етапу багаторічного тренування та носить фрагментарний і формальний характер: показники, отримані за допомогою таких приладів, не застосовуються з метою корекції тренувального процесу. Так, наприклад, ступінь сприйняття отриманої спортсменом на занятті інформації оцінюється тренером лише візуально – без будь-яких приладів.

2. Розроблено комп’ютерну навчальну програму „Основи відбору, навчання та тренування футболістів” (автор – І. Г. Максименко). За результатами педагогічних експериментів обґрунтовано ефективність використання цієї програми в тренувальному процесі футболістів на етапах початкової, попередньої базової та спеціалізованої базової підготовки. Встановлено, що застосування таких комп’ютерних програм сприяє більш якісному оволодінню технікою гри, розвиває тактичне мислення та підвищує рівень теоретичної підготовленості спортсменів віком 6 – 17 років. Так, обґрунтовано оптимальну кількість часу, необхідного для ефективного використання в заняттях з 6 – 17-річними спортсменами комп’ютерних навчальних програм. Установлено, що застосовувати навчальні комп’ютерні програми необхідно на початку тренувань упродовж 15 хв. Такі заняття слід проводити не більше двох – трьох разів на тиждень, при цьому демонстрація програм повинна супроводжуватися поясненнями та коментарями тренерів. У заняттях із початківцями необхідно використовувати матеріал комп’ютерних програм, рекомендований програмою для ДЮСШ та пов’язаний із навчанням техніці гри, а також із оволодінням знаннями з курсу гігієни та з історії футболу.

Подальшими дослідженнями передбачається встановити шляхи оптимізації процесу навчання техніці гри футболістів на етапі початкової підготовки на основі використання мультимедійних комп’ютерних програм.

Література:

1. Годик М.А. Физическая подготовка футболистов. – М.: Терра-спорт, Олимпия Пресс, 2006. – 272 с.
2. Запорожанов В.А., Платонов В.Н. Управление тренировочным процессом высококвалифицированных спортсменов. – К.: Здоров’я, 1985. – 192 с.
3. Келлер В.С., Платонов В.М. Теоретико-методичні основи підготовки спортсменів. – Львів: Українська спортивна асоціація, 1993. – 270 с.
4. Костюкевич В.М. Управление тренировочным процессом футболистов в годичном цикле подготовки. – Винница: Планер, 2006. – 683 с.
5. Лисенчук Г. А. Управление подготовкой футболистов. – К.: Олимпийская литература, 2003. – 272 с.
6. Максименко И.Г. Основы отбора, обучения и тренировки футболистов. – Луганск: Знание, 2002. – 424 с.
7. Платонов В.М., Булатова М.М. Фізична підготовка спортсмена: Навч. посібник. – К.: Олімпійська література, 1995. – 320 с.
8. Платонов В.Н. Система подготовки спортсменов в олимпийском спорте. Общая теория и ее практические приложения. – К.: Олимпийская литература, 2004. – 808 с.
9. Севастьянов Ю.В., Подколзин Ю.А., Максименко И.Г. Теоретико-методические основы системы подготовки спортсменов в легкой атлетике и спортивных играх. – Луганск: Знание, 2002. – 496 с.
10. Platonov V.N. Actividad fisica. – Barselona: Editorial Paidotribo, 1992. – 314 p.

Надійшла до редакції 09.04.2009 р.
dgizfvs-nayka@mail.ru