

УДК 796.01

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ГАЛУЗІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ

*Безніс П. С. ст. викладач**Харківський національний автомобільно-дорожній університет*

Фахівець повинен бути готовим не тільки грамотно використовувати нові технології, але й створювати свої оригінальні розробки. Все це потребує безперервної освіти, спрямованої на розвиток творчого мислення у процесі діяльності протягом всього життя. Тому потреба у здоровому, сильному й витривалому організмі зростає. Зі стрімким розвитком цивілізації роль фізичної культури в житті суспільства істотно зростає [1]. Частина нашого населення, маючи високий освітній рівень, не зможе правильно розпорядитися своїм психофізичним потенціалом, щоб за допомогою фізичних вправ підтримувати оптимальну працездатність і здоров'я організму в цілому. Одна з основних причин — недостатній рівень відповідних знань, методичних умінь та пропаганди серед населення з боку держави. Саморозвиток у галузі фізичного виховання має дуже низький рівень. Виходячи з цього, підготовка спеціалістів з фізичної культури і спорту має велику значимість [2].

В період пандемії і по цей день, на жаль, молодь проводить дуже багато часу за комп'ютером. І на цей день ми отримуємо перспективний розвиток дистанційного навчання, бо безпека найголовніше.

Суттєве завдання поліпшення всієї справи освіти молоді, її суспільного, трудового, морального, естетичного, фізичного виховання у відповідності з потребами суспільства і перспективною метою розвитку науково-технічного прогресу диктує необхідність підвищення якості освіти і виховання майбутніх громадян суспільства. При цьому необхідно забезпечити якомога більш високий рівень викладання кожного предмету і місце оволодіння основами науки, вдосконалити форми, методи і засоби навчання. В зв'язку з цим велика увага приділяється питанням використання сучасних інформаційних технологій навчання, в основі яких є використання комп'ютера та комп'ютерної техніки. До основних проблем застосування персональних комп'ютерів та комп'ютерної техніки в навчальному процесі відносять:

1. Визначення функції різних організаційних форм, методів і засобів навчання в досягненні освітніх, виховних і розвиваючих цілей.
2. Створення таких режимів занять, які забезпечать економне використання навчального часу.
3. Встановлення міжпредметних зв'язків.
4. Визначення методичних основ розробки навчально-методичної документації.

Перераховані проблеми є загальними і впливають із сутності навчально-виховної діяльності [3].

Дистанційна форма навчання у професійній підготовці фахівців з фізичного виховання та спорту ґрунтується на поступовому і послідовному включенні елементів дистанційного навчання у процес підготовки фахівця, створенні комп'ютерного навчального середовища у дистанційному режимі з урахуванням вимог, які ставляться до якості підготовки фахівця найближчим зовнішнім середовищем, соціальним замовленням, науково-технічним прогресом.

Використання комп'ютерних технологій і цифрових засобів інформації у сучасному спортивному суддівстві або оцінюванні це наступний крок у розвитку змагань. Відсутність суб'єктивності, випадкова помилка при виявленні результату найважливіший критерій, який завдяки використанню відеоповторів, цифрових технологій, електронних табло та ін.

Подальші дослідження треба проводити аналізуючи кожен вид спорту, щоб прибрати людський фактор і впровадити незалежне комп'ютерне оцінювання спірних ситуацій.

Література:

1. Сущенко Л. П. Теоретико-методологічні засади професійної підготовки майбутніх фахівців фізичного виховання та спорту у вищих навчальних закладах: автореф. дис. на соискание учёной степени доктора пед. наук: 13.00.04. Київ, 2004. 40 с.
2. Ахметов Р. Ф. Сучасні тенденції використання інформаційних технологій у технічній підготовці спортсменів. Вісник Черніг. держ. пед. ун-ту. 2011. № 86. С. 15–18.
3. Сущенко А. В. Інформаційно-комунікаційні технології і засоби навчання в професійній підготовці майбутніх фахівців фізичного виховання і спорту. Вісник Запорізького національного університету. Сер. Фізичне виховання та спорт. 2012. № 1(7). С. 104–111.