

П. К. Петров

Возможности и перспективы использования современных информационных технологий в системе подготовки специалистов по физической культуре и спорту

В статье рассматриваются структура и возможности мультимедийной обучающей программы по правилам судейства упражнений по спортивной гимнастике и двух типов мультимедийных контролирующих программ по спортивно-педагогическим дисциплинам, значение цифрового аудио и 3D-технологий в системе подготовки специалистов по физической культуре и спорту.

Процесс информатизации образования предполагает создание и использование в учебном процессе современных программно-педагогических средств, к которым можно отнести мультимедийные обучающие системы, мультимедийные контролирующие программы и тесты, базы данных образовательного назначения с включением аудио, фото и видео, Интернет-ресурсы образовательного назначения, мультимедийные лекции-презентации, цифровые видеофильмы и т. д. [1, 2].

Большую роль в информационном обеспечении учебного процесса играют видеоматериалы, позволяющие наиболее наглядно представлять информацию, связанную с динамическими процессами, например, при обучении различным двигательным действиям, проведении спортивно-массовых и культурных мероприятий, анализе биомеханических характеристик, тактических действий и т. п. Такие материалы могут как использоваться самостоятельно в виде отдельного тематического видеофильма, так и быть компонентами соответствующих программно-педагогических средств. Появление цифровых видеокамер и специальных программ обработки цифровой видеоинформации (Windows Movie Maker, Adobe Premiere, Pinnacle Studio, Ulead VideoStudio, Sony Vegas и др.), позволяющих производить захват, редактирование и вывод видеоинформации на различные носители (CD, DVD, видеопленку), значительно облегчило работу

по созданию дидактических материалов с включением видеоинформации.

В этом плане определенный интерес представляют созданные под руководством автора мультимедийные обучающие и контролирующие программы по спортивно-педагогическим дисциплинам. Так, например, структура создаваемых обучающих программ по правилам и судейству упражнений по спортивной гимнастике определяется их задачами:

- 1) представление в мультимедийном режиме основных разделов правил соревнований;
- 2) создание базы данных соревновательных ситуаций, комбинаций и гимнастических элементов;
- 3) моделирование компьютерных соревнований и их судейства;
- 4) контроль и самоконтроль знаний и умений по правилам соревнований и основам судейства;
- 5) определение компетентности судей на основе сравнения их оценок с данными экспертных оценок.

С учетом изложенного выше, созданные обучающие программы включают следующие блоки (рис. 1).

В блоке «**Правила соревнований**» в мультимедийном режиме представлены правила соревнований, включающие общие положения о соревнованиях, сведения о судейской коллегии, судейство обязательных и произвольных упражнений гимнастического много-