

**М. В. Пороховская, В. А. Талай**

Витебский государственный университет имени П. М. Машерова

## **ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «HANDBALLTRAINING» В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ СТУДЕНТОВ**

В настоящее время на всех этапах подготовки высококвалифицированных специалистов все более широко начинают использоваться информационные технологии.

Преподавание дисциплины «Спортивные и подвижные игры и методика преподавания» в учреждении высшего образования по специальности «Физическая культура» направлено на ориентацию студентов на эффективное использование достигнутого уровня теоретической, методической и практической подготовленности в их дальнейшей профессиональной деятельности, систематизацию знаний студентов, приобретенных в ходе изучения дисциплины.

Система знаний, получаемых студентами в ходе изучения дисциплины, занимает центральное место в формировании профессионального мировоззрения и компетентности современного специалиста в области физической культуры и спорта. Технологии обучения в рамках дисциплины «Спортивные и подвижные игры и методика преподавания» основаны на использовании современных педагогических концепций как фактора повышения эффективности преподавания. Исходя из требований компетентностного подхода в преподавании дисциплины наиболее

эффективными являются: игровые технологии, технологии проблемного, проблемно-деятельностного обучения, а также применение информационно – коммуникационных технологий. В качестве активных методов обучения используются анализ реальных ситуаций и решение профессиональных ситуационных задач. Использование комплекса технологий, активных методов и форм обучения обеспечивает оптимальное сочетание лично – и практикоориентированных подходов [2, с. 3].

Цель данной работы – раскрыть возможность применения информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе в учреждении высшего образования на примере дисциплины «Спортивные и подвижные игры и методика преподавания».

Согласно типовой программе по дисциплине «Спортивные и подвижные игры и методика преподавания» в рамках данного курса изучаются следующие виды спорта: баскетбол, волейбол, футбол, гандбол. Разработанная нами компьютерная программа «HandballTraning» применяется при изучении раздела «Гандбол». Данная программа направлена на анализ технико-тактических действий квалифицированных гандболистов в соревновательных условиях. Кроме этого, с помощью компьютерной программы «HandballTraning» можно подобрать физические упражнения для учебно-тренировочного процесса в гандболе.

С помощью данной программы студентами изучаются следующие аспекты учебно-тренировочного процесса по гандболу:

- специальная физическая подготовка в гандболе (рисунок 1);
- структуру соревновательной деятельности гандболиста при ведении хронометража игрового матча (рисунок 2);
- проводить комплексный анализ матча по гандболу (рисунок 3);

The screenshot shows a software interface with a yellow background. At the top, there are buttons for 'Добавить нового игрока' (Add new player), 'Изменить игрока' (Change player), and 'Показать всех' (Show all). Below these is a search bar labeled 'ФИО' with a 'Найти' (Find) button and a 'Сравнить' (Compare) button. The main part of the interface is a table with the following data:

Ф.И.О	Бег 30м, сек	Прыжок с места, м	Семь/Три прыжка, м	Челночный бег, сек	Тест Купера, м	количество баллов	Результат
Иванов	4.2	2.54	17.9	23.6	2740	234	очень слабый
Петров	4.25	2.55	18	23.5	2750	240	слабый
Сидоров	4.05	2.95	22	21.5	3150	280	супер отличный
Панков	4.2	2.65	19	23.6	2740	242	слабый

At the bottom of the interface, there is a 'Печать' (Print) button.

Рисунок 1 – Структура раздела «Специальная физическая подготовка» компьютерной программы «HandballTraning»

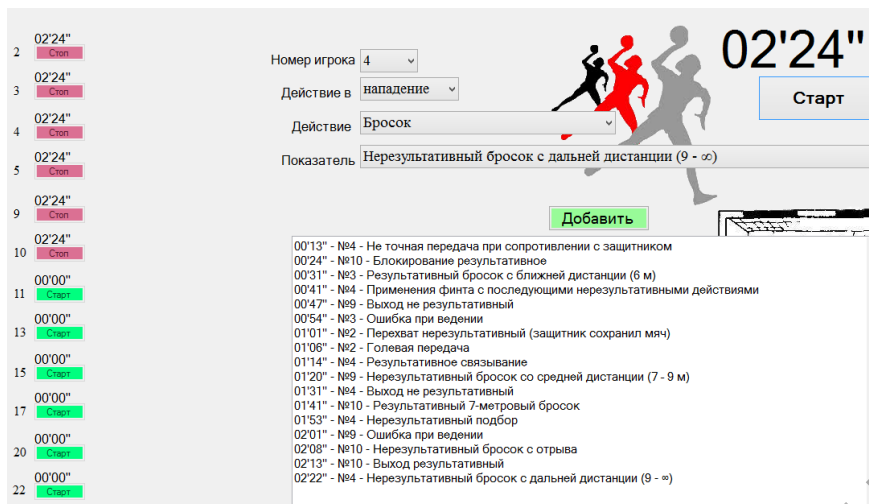


Рисунок 2 – Вид раздела «Хронометраж игры» компьютерной программы «HandballTraining»

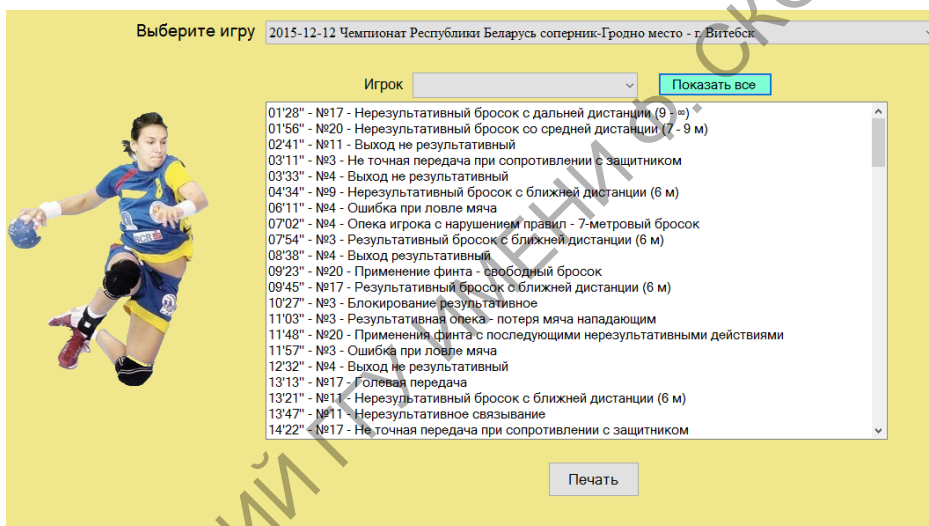


Рисунок 3 – Вид раздела «Хронометраж игры» компьютерной программы «Handball Training» после окончания матча (выбор всех игроков)

- анализировать игру команды в динамике, т. е. на протяжении нескольких игр или игрового сезона, с помощью полученного в программе командного индекса (рисунок 4);

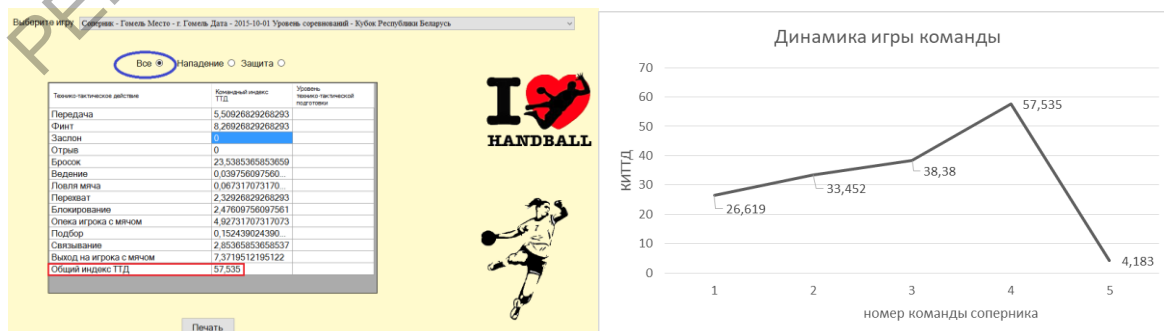


Рисунок 4 – Динамика игры команды по результатам командного индекса технико-тактических действий

- анализировать игру каждого игрока команды в динамике, с помощью полученного в программе индекса технико-тактических действий спортсмена (рисунок 5);

№ игрока	Ф.И.О	Передача	Финт	Заслон	Отрыв	Бросок	Ведение	Повля мяча	Перехват	Блокировка	Опека игрока с мячом	Подбор	Связывание	Выход на игрока с мячом	Общий
20	Михалькович	5837,402	8274,189	0	0	11895,134	0	0	768,079	0	3083,729	548,628	0	2238,402	32645,563
17	Гуняева	4137,171	0	0	0	8491,657	0	0	795,61	932	4438,593	0	306,878	750,146	19852,055
11	Адаменко	0	0	0	0	2513,935	0	58,297	0	0	454,122	0	285,146	348,512	3660,012
4	Агалакова	0	0	0	0	1540,3	0	375,437	0	0	767,422	0	306,878	1704,878	4695,916
3	Бардян	3602,988	1850,572	0	0	4241,009	0	107,505	0	798,5	1928,085	0	262,921	1635,951	14427,532
9	Мурщенко	0	236,341	0	0	1037,29	0	17,166	0	60,702	0	0	83,963	363,841	1799,805
2	Рустикова	0	0	0	0	372,64	186,893	0	0	0	0	0	468,189	315,311	1343,034
8	Блышко	0	0	0	0	44,905	0	0	0	0	0	0	0	0	44,905

Рисунок 5 – раздел «Индекс технико-тактических действий спортсмена» компьютерной программы «HandballTraining»

- подбирать физические упражнения для учебно-тренировочного процесса в гандболе (рисунок 6);

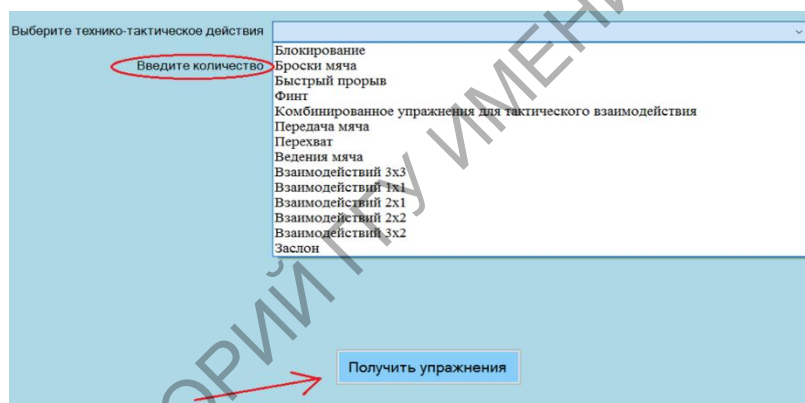


Рисунок 6 – Раздел компьютерной программы «HandballTraining» «Упражнения для тренировки»

Применение информационно – коммуникационных средств в учебном процессе в учреждениях высшего образования является актуальным требованием в современном мире, одним из путей повышения качества подготовки студентов. Разработанная нами компьютерная программа «HandballTraining» позволяет разнообразить учебные занятия, а также сформировать у студентов следующие навыки и умения: применять информационно – коммуникационные технологии в своей будущей профессиональной деятельности, анализировать соревновательную деятельность в гандболе, подбирать физические упражнения согласно уровню подготовленности гандболиста.