

Рянцева Таисия Александровна,
Магистрант, ВГАС,

Научный руководитель:

Пауков Андрей Андреевич,
к.п.н, доцент кафедры ТиМЦВС, ФГБОУ ВО ВГАС

РАЗВИТИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТЕ

Аннотация: Статья посвящается исследованию цифровизации в сфере физической культуре и спорте. Рассмотрены исследования в области цифровизации индустрии спорта, выявлены основные технологии будущего в области физической культуры и спорта, над уровнем цифровизации.

Ключевые слова: физкультурно-спортивное образование, цифровые технологии, цифровые компетенции, физическая культура, спортивная подготовка, дополнительное образование, киберспорт, спорт как норма жизни

В условиях современного информационного общества, когда происходят массовые сетевые коммуникации и глобализация, развитие цифровых технологий, используемых во всех сферах человеческой деятельности, таких как экономика, производство, медицина, спорт, образование и т.д., станет важным направлением национальной политики.

Таким образом, цифровая трансформация системы образования предусматривает развитие информационной инфраструктуры и совершенствование системы образования, подготовку соответствующих кадров, владеющих современными информационными и цифровыми технологиями при решении профессиональных задач, характеризуется комплексным внедрением в сферу образования цифровых технологий, выступающих в качестве новых источников и новых способов получения информации, педагогического инструментария, позволяющего достичь определенных результатов в процессе подготовки будущих специалистов по физической культуре и спорту. Развитие цифровизации во всех сферах общества и экономики – это быстрый и динамичный процесс. Ученые и эксперты в области физической культуры и спорта уделяют значительное внимание применению новейших методов в физической и спортивной подготовке, включая интеграцию инновационных технологий в различные образовательные программы.

Главными задачами высшего образования в целом и физкультурного образования в частности в условиях цифровой трансформации становятся задача «научить учиться», быть готовым к стремительным переменам, происходящим в информационном обществе, задача построения эффективного взаимодействия с работодателями для определения перспективных направлений подготовки будущих специалистов, изменения в самой структуре знаний и умений, для чего требуется переход от школы знаний к школе умений, способностей, компетенций, необходимых для решения профессиональных задач в постоянно изменяющихся социально-экономических условиях. Потребность современного общества в компетентных специалистах в таких условиях профессиональной деятельности порождает возникновение новых требований к их подготовке. Сегодня все регионы, вузы и школы, имеющие компьютерные классы, интерактивные доски и другое мультимедийное оборудование, имеют возможность использовать цифровые технологии и инструменты в образовательных целях. В системе образования разработано и успешно используется большое количество электронных образовательных ресурсов, интерактивных сред, коллекций видео, аудио ресурсов, платформ-агрегаторов, автоматизированных информационных систем и т.д.



В статье представлены результаты анализа использования компьютерных игр на занятиях по физическому воспитанию (киберспортивных тренажеров, основанных на игровой двигательной активности детей). Анализируется использование информационно-сервисной платформы федеральной и региональной цифровой образовательной среды при реализации различных образовательных программ в сфере физической культуры и спорта [2,5].

Представлены результаты мониторинга цифровых технологий в области физического воспитания и спортивного воспитания, а также методические разработки и педагогическая значимость данных технологий. В ходе анализа научных работ и консультаций с экспертами на научных конференциях обсуждались вопросы, связанные с созданием педагогических продуктов на основе цифровых технологий для широких образовательных программ в области физического воспитания [1,3].

В связи с этим мы проанализируем различное понимание цифровой трансформации физического воспитания. Если вопрос касается только самого процесса обучения, то в узком смысле его можно понимать как пересмотр целей содержания, средств, методов и организационных форм для достижения каждым учащимся образовательных результатов путем персонализации обучения на основе создания и использования потенциала цифровых образовательных технологий.

В связи с этим проанализируем другое понимание цифровой трансформации физкультурного образования. Если вопрос касается только самого процесса обучения, то в узком смысле под цифровой трансформацией можно понимать пересмотр цели содержания, средств, методов и организационных форм для достижения каждым обучающимся образовательных результатов за счет персонализации обучения на основе создания и использования растущего потенциала цифровых образовательных технологий [6,4].

Кроме того, сегодня для организации учебного процесса активно используются ЭБС (электронные библиотечные системы), социальные сети, различные приложения для организации видеоконференций. Рассмотрим возможности некоторых из них в подготовке будущих специалистов по физической культуре и спорту.

1. Цифровые мультимедийные презентации. Их роль в организации учебного процесса сегодня неопределима. Во-первых, они используются в предоставлении учебного материала на лекциях, когда в презентацию включаются различные видеофрагменты, связанные с техникой обучения двигательным действиям, тактическим действиям, с методикой обучения, методикой проведения урока и т.д. Во-вторых, сегодня ни одна предзащита и защита выпускных квалификационных работ не обходится без их применения. В-третьих, студенты готовят и защищают свои проекты посредством презентаций. В-четвертых, с помощью программы PowerPoint можно создавать и активно использовать различные тесты для оценки знаний по различным спортивно-педагогическим дисциплинам.

2. Цифровая мультимедийная программа для оценки успешности обучения. Важной задачей процесса обучения в контексте его цифровой трансформации является создание и использование автоматизированных инструментов для мониторинга, измерения и оценки качества образования. На основании контрольных данных преподаватель получает информацию о результатах своей работы (обратная связь) и при необходимости может внести коррективы, а за ученика это несет его ответственность.

Использовать современные программные и технические решения в ходе занятий физической культурой, в системах дополнительного образования, спортивной подготовки. Доказана возможность использования цифровых технологий с юными спортсменами, и проводится анализ разработанной цифровой технологии и ее использования с пожилыми людьми различными группами исследователей.



Список литературы:

1. Ахмадеева Л.Р., Галяутдинова С.И., Киреева А.И., Уразбахтина Ю.О., Блинова А.Б., Харисова Э.М., Ахмадеева Э.Н. Методы и средства для реабилитации при нарушениях опоры и равновесия в условиях импортозамещения // Вестник новых медицинских технологий. Электронное издание. – 2018. – № 2. – с. 10-16. – doi: 10.24411/2075-4094-2018-15988.
2. Курашвили В.А., Генералов А.В. Планирование тренировочного процесса на основе интеллектуальных технологий // Теория и практика физической культуры. – 2017. – № 2. – с. 9-10.
3. Курашвили В.А. Системы анализа результатов тренировочного процесса // Вестник спортивных инноваций. – 2015. – № 50. – с. 5-15.
4. Словарь по экономике. Блокчейн: определение, блоки транзакций и применение вне сферы криптовалют. HR-portal [Электронный ресурс]. URL: <https://hr-portal.ru/varticle/blokcheyn-opredelenie-bloki-tranzakciy-i-primenenie-vne-sfery-kriptovalyut>.
5. Фудин Н.А., Чернышев С.В., Классина С.Я. Медико-биологические технологии при подготовке спортсменов высшей квалификации (краткий обзор литературы) // Вестник новых медицинских технологий. – 2016. – № 2. – с. 206-213. – doi: 10.12737/20450.
6. Леонтьева И.А., Ребрина Ф.Г. Применение дистанционных электронных учебных курсов в образовательном процессе высшей школы // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2018. – № 3. – с. 114-124. – doi: 10.25588/CSPU.2018.12.

