

УДК 796.322.4

СТРУКТУРА И ХАРАКТЕРИСТИКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «ГОЛКИПЕР»

ПАРАХОВСКАЯ МАРИНА ВИКТОРОВНА

старший преподаватель

САКСЕН АЛЕСЯ СЕРГЕЕВНА

магистрант

ВГУ имени П.М. Машерова

Аннотация: Использование информационно-коммуникационных технологий в учебно-тренировочном процессе является актуальным вопросом на данный момент. В статье представлено описание и характеристика разработанной компьютерной программы для гандбольных вратарей. Данная программа поможет изучать вратарю направление бросков в определенные сектора ворот у команды соперника и согласно этому выбирать тактический план защиты ворот.

Ключевые слова: гандбол, вратарь, информационно-коммуникационные технологии, учебно-тренировочный процесс.

STRUCTURE AND CHARACTERISTICS OF THE COMPUTER PROGRAM "GOALKEEPER»

**Parakhovskaya Marina Viktorovna,
Saksen Alesya**

Abstract: The use of information and communication technologies in the training process is an urgent issue at the moment. The article presents a description and characteristics of the developed computer program for handball goalkeepers. This program will help the goalkeeper to study the direction of shots in certain sectors of the goal of the opposing team and according to this, choose a tactical plan for protecting the goal.

Key words: handball, goalkeeper, information and communication technologies, training process.

Игра вратаря в гандбольной команде является сложной и ответственной функцией, от которой зависит общекомандный результат. Вратари в гандболе в настоящее время применяют различные стили игры. Практически у каждого вратаря есть свой индивидуальный стиль игры. Ряд авторов [В.Н. Кудрицкий, Л.И. Вашкевич] приводят данные, что за одну игру гандбольному вратарю необходимо отразить 60–80 мощных и прицельных бросков с различных игровых позиций. Такой активный темп игры держит вратаря все время в напряжении и заставляет его быть внимательным, уметь хорошо ориентироваться в сложившейся игровой ситуации, быстро принимать правильное на данный момент решение [1,2].

Современный гандбол с высоким уровнем физической подготовленности полевых игроков предъявляет особые требования к подготовке высококвалифицированных вратарей. В учебно-тренировочном процессе с вратарями большое внимание отводится индивидуальной подготовке. Как правило, в подготовке вратарей обязательно включают упражнения на растягивание, гибкость и подвижность в суставах, силовые упражнения, упражнения на координационные способности. Особое внимание при тренировке вратарей рекомендуется отдавать выполнению специальных упражнений, направленных на отработку тактических приемов игры [3,4].

Для успешной игры вратаря необходимо изучение броскового арсенала команды соперника. Это проводится с целью выбора тактического плана игры вратаря, улучшения своей позиции при защите

ворот. Для сбора информации о бросковых предпочтениях игроков команды соперника нами была разработана компьютерная программа «Голкипер».

Цель работы – представить структуру и характеристику разработанной компьютерной программы «Голкипер».

Компьютерная программа «Голкипер» применяется для сбора информации по броскам в ворота в зависимости от сектора ворот, а именно в какую часть ворот какой игрок бросает. Данная информация позволит вратарю изучить направление и сектор броска игрока и тем самым выбрать тактическую схему защиты ворот.

Компьютерная программа «Голкипер» структурирована следующим образом:

1 – ввод данных об игре;

2 – пуск игры;

3 – вывод информации об игре.

В начале матча собирается информация о предстоящей игре. Сюда входит: название команды соперника, время и дата игры. Все это представляется в разделе компьютерной программы «Ввод данных об игре» (рис. 1).

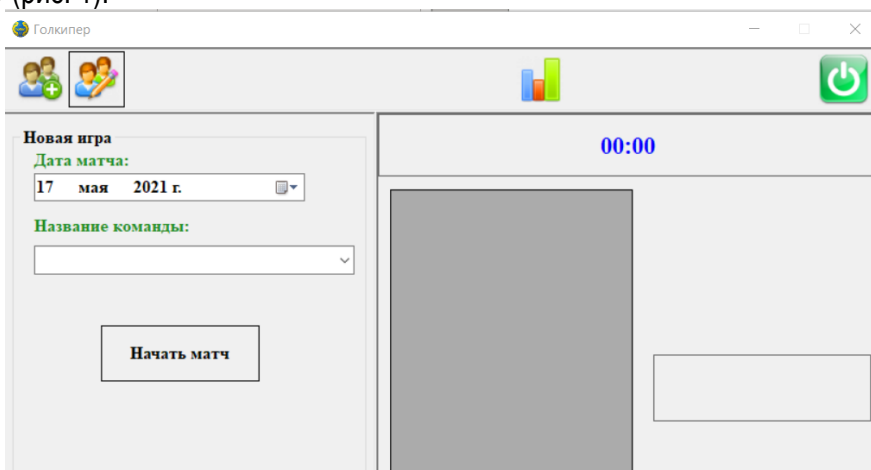


Рис. 1. Структура компьютерной программы «Голкипер» - ввод данных: дата игры, название команды

После ввода такой информации об игре как «дата игры» и «название команды», алгоритм программы предлагает ввести игроков команды – это игровой номер, фамилия, и имя игрока (рисунок 2)

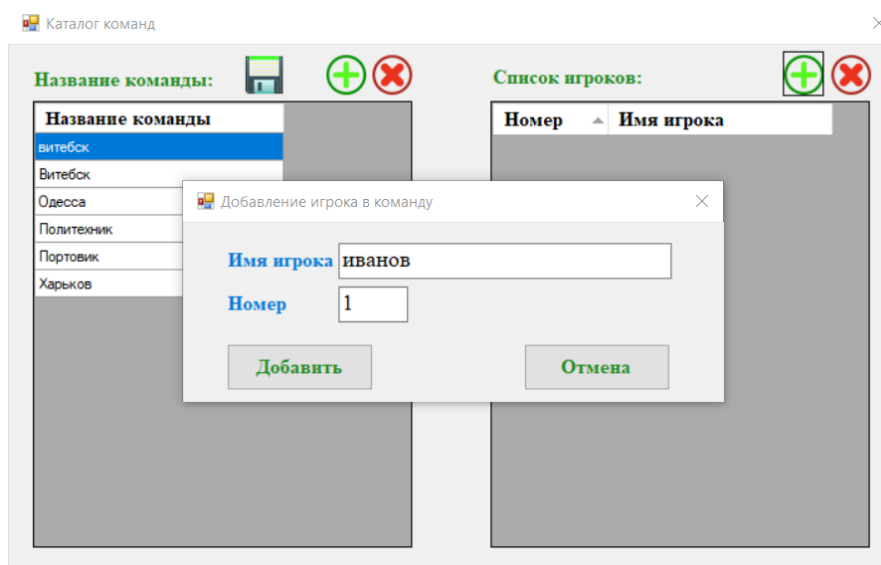


Рис. 2. Структура компьютерной программы «Голкипер» - ввод данных игроков команды

После того, как заполнена информационная часть матча запускается ход игры, где необходимо вносить результаты игровых действий команды соперника (рис. 3).

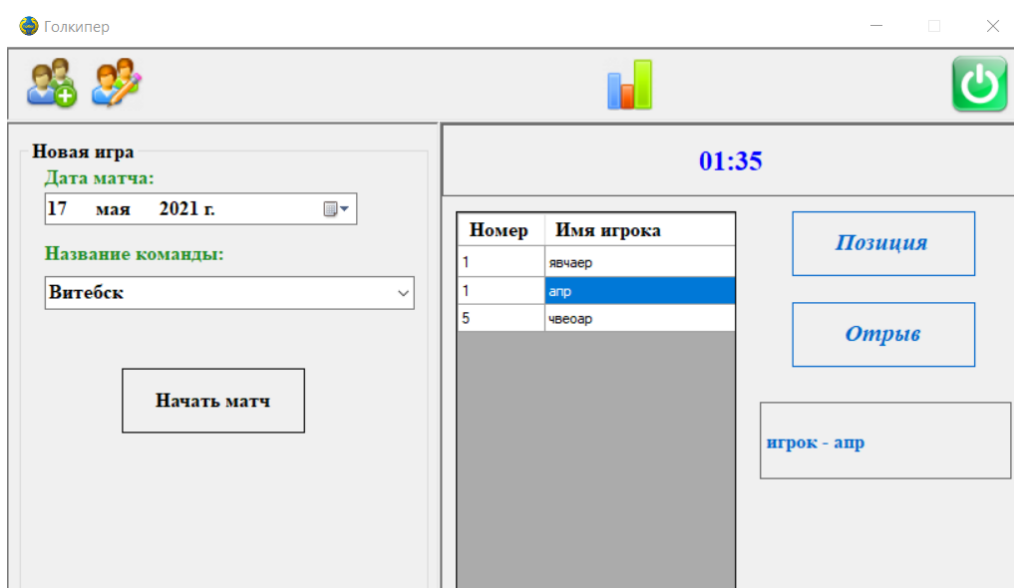


Рис. 3. Структура компьютерной программы «Голкипер» - пуск игры

На протяжении всей игры (60 минут) вносится информация по броскам игроков команды соперника. Данная информация вводится в программу в следующей последовательности:

- действие 1 – выбор номера игрока, который выполнил бросок мяча;
- действие 2 – выбор тактического положение игрока. Это может быть бросок с позиционного построение атаки или с отрыва;
- действие 3 – выбор зоны ворот, в которую был выполнен бросок игрока (рис. 3,4).

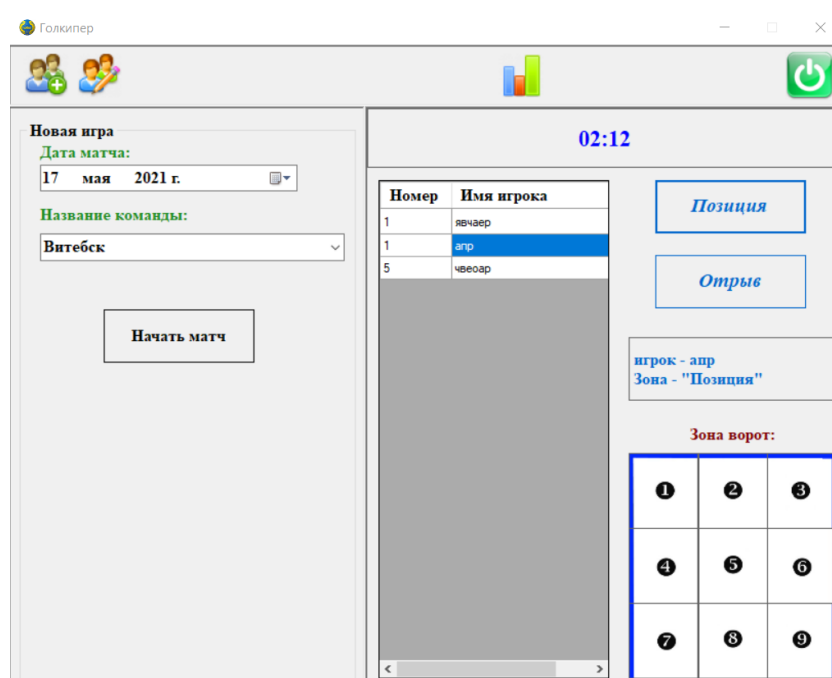


Рис. 4. Структура компьютерной программы «Голкипер» - пуск игры: выбор части ворот

После окончания игры в программе «Голкипер» можно посмотреть информацию о результатах в следующем виде:

- результаты всей команды за все игры;
- одного игрока за конкретную игру (рисунок 5);
- одного игрока за все сыгранные матчи.

Статистика бросков

Команда: Витебск

Игрок: явчаер

Игра за дату: 05.04.2021

Показать

33%	0%	0%
0%	33%	0%
0%	33%	0%

Рис. 5. Структура компьютерной программы «Голкипер» - вывод информации о результатах игры (по всей команде)

Как видно из рисунка 5, информация о бросках в определённый сектор ворот представлена в процентах. Из всех выполненных бросков командой соперником, основные зоны для броска в ворота были: верхний правый угол ворот, центр ворот и нижний центр ворот. Такие же данные можно видеть по какому-то конкретному игроку команды, тем самым определить его излюбленные сектора ворот, т.е. те сектора ворот, в которые он чаще всего выполняет броски мяча. Таким образом, используя данную информацию вратарь может изучить бросковые предпочтения каждого игрока команды соперника. Используя эти данные, вратарь сможет выбрать более верное и выгодное тактическое решение во время защиты ворот при игре с данным соперником.

Список литературы

1. Ратианидзе, А.П. Игра гандбольного вратаря. / А. Ратианидзе, В. Марищук. – М., Физкультура и спорт, 1980. – 104 с.
2. Кудрицкий, В.Н. Гандбольный вратарь: техника, тактика игры и методика обучения: методические рекомендации / В.Н. Кудрицкий, Л.И. Вашкевич. – Брест., Брестский государственный технический университет. – 2016. – 45 с.
3. Техника и тактика игры вратаря в гандболе: [учеб.-метод. пособие] / Л. М. Шибут, Т. А. Коломийчук, А. В. Щепанова, Е. А. Гончарова; [науч. ред. А. А. Полозов] ; М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал. федер. ун-т. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. — 90 с
4. Техника и тактика игры вратаря в гандболе: учеб.-метод. Пособие для тренеров и студентов-спортсменов / сост. С. В. Кот [и др.]. – Минск: БГУИР, 2007. – 74 с.

©М.В. Параховская, А.С. Саксен, 2021