

систематически занимаются игровым видом спорта, имеют достаточно высокую активность, производится определенный стереотип режима дня, повышается уверенность в поведении, наблюдается развитие «престижных установок» и высокий жизненный тонус. Они в большей степени коммуникабельны, выражают готовность к сотрудничеству и меньше боятся критики, потому что наблюдается более высокий уровень нервно-эмоциональной стойкости и выдержка, среди них больше настойчивых и решительных людей, умеющих увлечь за собой коллектив.

Выводы. Оптимизация учебного процесса по «Физическому воспитанию» в ВУЗы должна проходить с целью повышения физического развития студентов до уровня, что позволяет им овладеть нормативными требованиями учебной программы. Физическому воспитанию студентов уделяется большое внимание, но остается целый ряд вопросов, требующих дальнейшей разработки, к этим вопросам относятся необходимость усовершенствования учебных спортивных специализаций для студентов нефизкультурного вуза и подбора способствующих видов спорта не только физическому развитию, но и развитию социализации личности. Такими видами спорта можно считать игровые виды.

Решение этой задачи лежит в активизации учебного процесса путем проведения занятий по игровым видам спорта как наиболее прогрессивной формы совершенствования воспитания студента.

Нельзя оставить без внимания, что на спортивно-ориентированных занятиях создаётся благоприятный эмоциональный климат, способствующий повышению мотивации к занятиям. Таким образом, можно решить проблему посещаемости студентами занятий по физической культуре.

Список источников

1. Бальсевич, В.К. Физическая подготовка в системе воспитания культуры здорового образа жизни человека (методологический, экологический и организационный аспекты) / В.К. Бальсевич // Теория и практика физической культуры. - 1990. - №1. – С. 22-26
2. Барчукова, Г.В. Настольный теннис в вузе: учебное пособие для студентов нефизкультурных вузов / Г.В. Барчукова, А.Н. Мизин. - М.: СпортАкадемПресс, 2002. - 132 с.
3. Бахарева, С.Ю. Опыт использования подвижных игр в совершенствовании скоростных способностей студентов-баскетболистов 1 курса / С.Ю. Бахарева, Л.М. Дурова, Н.С. Кузнецова, Е.Ю. Ковыршина // Современные проблемы науки и образования. - 2019. - №1. – С. 125.
4. Зотин, В.В. Мониторинг физического развития учащихся образовательных учреждений / В.В. Зотин, А.А. Мельничук, Н.В. Арнст // Экология. Здоровье. Спорт: сб. тр. IV междунар. науч. практ. конф. - Чита, 2012. - С.132-135.

ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕПОДАВАНИЯ И ИЗУЧЕНИЕ СПОРТИВНЫХ ИГР С ПОМОЩЬЮ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

Обухова К. А., Пальвинский Е.Ю., Стальмах А.В., Ткачёнок А.С.
*Витебский государственный университет имени П.М. Машерова, Витебск,
Республика Беларусь*

Аннотация. В данной статье рассматривается потенциал использования современных информационных технологий в преподавании и обучении спортивным играм в образовательных учреждениях. Авторы проанализировали ряд современных технологий, которые могут быть внедрены в молодежную физическую культуру и спорт, и выявили их

потенциал для революционного изменения учебного процесса. В ходе исследования были поставлены цели и задачи, проведен социальный опрос, проанализированы существующие исследования. Авторы пришли к выводу, что использование молодежью современных технологий в физкультуре и спорте имеет множество преимуществ, включая вовлечение в занятия, лучшее отслеживание прогресса и здоровья, а также развитие инноваций в области физической культуры. Однако подчеркивается необходимость баланса между использованием современных технологий и традиционных методов в физической активности.

Ключевые слова: спортивные игры, современные технологии, информационно-коммуникационные технологии, фитнес-трекеры, мобильные программы.

TECHNOLOGY OF TEACHING AND STUDYING SPORTS GAMES USING INFORMATION TECHNOLOGY IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Obukhova K. A., Palvinsky E.Y., Stalmakh A.V., Tkachenok A.S.

Vitebsk State University named after P. M. Masherov, Vitebsk, Republic of Belarus

Annotation. *This article examines the potential of using modern information technologies in teaching and learning sports games in educational institutions. The authors analyzed a number of modern technologies that can be introduced into youth physical culture and sports, and identified their potential for revolutionary changes in the educational process. During the study, goals and objectives were set, a social survey was conducted, and existing research was analyzed. The authors concluded that young people's use of technology in physical education and sports has many benefits, including engagement in activities, better tracking of progress and health, and development of innovation in physical education. However, the need for a balance between the use of modern technologies and traditional methods in physical activity is emphasized.*

Keywords: *sports games, modern technologies, information and communication technologies, fitness trackers, mobile programs.*

Введение. Технология преподавания и изучения спортивных игр в учебных заведениях является важной составляющей физического воспитания и спорта в образовательной среде. Она включает в себя различные методы и приемы, которые позволяют эффективно организовать учебный процесс и достичь поставленных целей.

Однако на наш взгляд процесс преподавания физической культуры можно сделать более эффективным и интересным для подростков, если начать использовать современные IT технологии.

Так как сегодня современные технологии приобретают все большее значение во всех сферах жизни, в том числе в физкультуре и спорте. Молодежь, как одна из активных и динамичных частей общества, особенно заинтересована в использовании современных технологий для достижения высоких спортивных результатов и поддержания активного образа жизни. [1, С. 61-65]

Целью данного исследования является всесторонний анализ ряда современных технологий, которые могут быть интегрированы в физическое воспитание и спорт молодежи. Изучив преимущества и проблемы, связанные с этими технологиями, можно получить представление об их потенциале для революционного изменения того, как молодые люди участвуют в физической активности.

Для достижения этой цели были поставлены следующие задачи: 1) рассмотреть концепцию современных технологий и их значение для физической культуры и спорта; 2) определить основные виды современных технологий, используемых в молодежной физической культуре и спорте; 3) проанализировать эффективность

использования современных технологий для достижения спортивных результатов и повышения физической активности молодежи.

Материалы и методы. Для решения поставленных задач было проведено тестирование на выборке молодых людей в возрасте от 14 до 21 года с целью понять, как современное поколение использует информационные технологии. В рамках данного исследования так же использованы различные исследования, статистические данные и анализ существующих научных источников и публикаций по тем

В наши дни происходят стремительные изменения во всех сферах человеческой жизни. Прогресс неизбежен. Важную роль в этих изменениях играет развитие научно-технического прогресса, глобальная информатизация всего мирового сообщества, особенно в передовых странах.

Информационные технологии — это совокупность устройств, средств и методов, позволяющих управлять информацией вне мозга человека. Современные специалисты, включая тех, кто работает в области физической культуры и спорта, должны уметь эффективно использовать информационные технологии. Улучшение качества образования в области физкультуры требует использования современных информационных технологий, но разработка и внедрение соответствующих программ остаются сложными задачами. Это связано с быстрым развитием технологий и необходимостью адаптации образовательной системы к изменяющимся условиям.

Результаты исследования. Для достижения поставленных целей мы провели социальный опрос, в котором были заданы вопросы, для дальнейшего изучения отношения людей к отходу от традиционных форм обучения, направленных в первую очередь на накопление конкретных знаний, умений и навыков, к использованию информационных технологий в преподавании и изучении спортивных игр в учебных заведениях.

Социальный опрос «Использование современных технологий в физической культуре и спорте молодёжью» был создан с помощью GoogleForms. В исследовании приняли участие студенты Витебского государственного университета имени П.М. Машерова и учащиеся средних школ города Витебска.

Возраст опрошенных людей составил от 14 лет до 21 года. Всего опрос прошло 57 человек, во время которого подростки отвечали на вопросы: занимаетесь ли Вы физической культурой; пользуетесь ли Вы приложениями для тренировок; могут ли заменить современные технологии работу с тренером или преподавателем; полезны ли информационные технологии в спорте или на занятиях физической культурой. Ответы на вопросы внесены в таблицу.

Итог: только 3,51% не занимаются физической культурой. 22,80% занимаются физическими нагрузками с использованием информационных технологий. 71,92% считают, что в любых тренировках спортивные приложения полезны, но они не заменят специалиста. На самый главный вопрос про использование современных технологий в спорте 61,40% ответили положительно.

Исходя из мнения большинства опрошенных, мы пришли к такому заключению: современное общество готово принять современные технологии в образовательной среде. Многие подростки самостоятельно используют мобильные приложения в своих тренировках, так почему бы не внедрять их на занятиях?

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) стали частью современной культуры. Программы, доступные на мобильных устройствах и не только, можно использовать для поддержки учебного процесса, вовлечения учеников и повышения эффективности обучения, в том числе физического воспитания ИКТ.

Вот некоторые из них, к тому же они являются самыми бюджетным из возможных предметов внедрения [2, С. 6-8]:

– **Фитнес-трекеры.** Они могут фиксировать пройденное расстояние и другие виды физической активности. Фитнес-трекеры помогают ставить цели в тренировках и отслеживать их выполнение. Информация о частоте сердечных сокращений детей на уроках физкультуры хранится в облаке, и учителя могут использовать эти данные для корректировки планов занятий.

– **Мониторы сердечного ритма.** Отдельное устройство или часть фитнес-трекера или смарт-часов. Мониторы сердечного ритма помогают оценить физическую выносливость ребенка.

– **Смартфоны.** Могут выступать в роли фитнес-трекеров, а специальные приложения помогут им планировать тренировки; на YouTube они могут самостоятельно узнать о тренировках и упражнениях.

– **Игры.** Игровые приставки и игры с дополненной реальностью (AR) также можно использовать в классе: игры имитирует спортивный матч перед экраном, при этом дети сами знакомятся со спортивными играми, их правилами. Тем самым можно развить у учащихся интерес к спортивным играм.

Заключение. В заключение следует отметить, что использование современных технологий в физической культуре и спорте среди молодежи имеет множество преимуществ.

Во-первых, это может сделать занятия спортом более интересными. Использование таких технологий, как виртуальная и дополненная реальность, сделает занятие увлекательным. Во-вторых, современные технологии позволяют лучше отслеживать и контролировать успехи молодых людей в спорте, состояние здоровья, тем самым помогут избежать чрезвычайных ситуаций во время занятия. В-третьих, использование современных технологий способствует развитию инноваций в сфере физической культуры и спорта.

Однако не стоит забывать, что использование современных технологий не должно полностью вытеснять традиционные занятия физкультурой и спортом. Необходимо соблюдать баланс между использованием технологий и непосредственным участием в физической активности.

В целом, использование современных технологий в физической культуре и спорте среди молодежи имеет большой потенциал для повышения эффективности тренировок, увеличения интереса к спорту и развития новых инноваций в этой области. Так как не всегда учитель может уделить достаточное внимание каждому ученику, а использование современных технологий на занятиях станут виртуальными помощниками для преподавателей.

Список источников

1. Лобанова, М.А. Актуальность использования мобильных приложений для занятий физической культурой / М. А. Лобанова. — Текст: непосредственный // Исследования молодых ученых: материалы XXXI Междунар. науч. конф. (г. Казань, январь 2022 г.). — Казань: Молодой ученый, 2022. — С. 61-65. — URL: <https://moluch.ru/conf/stud/archive/416/16954/> (дата обращения: 23.12.2023).
2. Петров, П.К. Информатизация физкультурного образования: опыт и проблемы // Теория и практика физической культуры. 2017. № 1. С. 6-8. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=28370428> (дата обращения: 15.01.2024).