

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ТРЕНИРОВОЧНОМ ПРОЦЕССЕ НА ЗАНЯТИЯХ ВОЛЕЙБОЛОМ

(Автор: старший инструктор-методист ТОГБОУ ДО «ОДЮСШ»
А.О. Миненкова)

Проблема повышения качества образования напрямую зависит от использования возможностей информационной среды. Информационные технологии представляют собой методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации. Эта составляющая имеет крайне важное практическое значение. Она выполняет социальный заказ общества на подготовку обучающихся к жизни в информационном обществе.

В настоящее время значительную роль в учреждениях дополнительного образования физкультурно-спортивной направленности играет использование средств информационных технологий, которые позволяют найти положительные решения в профессионально-мотивационной сфере образовательного процесса. Использование информационно-коммуникационных технологий (далее - ИКТ) является необходимостью по внедрению новых современных педагогических технологий в тренировочный процесс. [1].

Тренировочный процесс с использованием ИКТ по сравнению с обычным занятием повышает познавательную активность и мотивацию усвоения знаний за счет разнообразия форм работы, включения игрового момента, объективность и своевременность результатов.

При подготовке к тренировочному занятию с использованием ИКТ тренер-преподаватель должен проанализировать электронные и информационные ресурсы, отобрать необходимый материал по теме занятия, структурировать и оформить его на электронных носителях, соблюдать основные дидактические принципы: систематичности, последовательности, доступности, дифференцированного подхода и др.

Интерактивность применения ИКТ на тренировочных занятиях может добавить динамику в процесс обучения. При этом компьютер не заменяет тренера-преподавателя, а только дополняет его.

Компьютер может использоваться на всех этапах процесса обучения: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, умений и навыков в выполнении технических и тактических приемов игры волейбол.

Компьютер – это инструмент, с помощью которого обучение может стать более интересным и простым, а полученные знания – более глубокими. Этот метод обучения весьма привлекателен и для педагогов, помогает им лучше оценить способности и знания обучающегося, понять его, побуждает искать новые, нетрадиционные формы и методы обучения.

Функцию компьютера, как наглядного пособия, используют при обучении различным техническим и тактическим приемам. Например, нападающий удар в волейболе состоит четырех фаз: 1. Разбег. 2. Прыжок. 3. Удар по мячу. 4. Приземление. [2]. Сначала все четыре фазы рассматриваются на мониторе по отдельности. Далее идет опробование каждой фазы на практике, после чего рассматривается весь нападающий удар в целом, и осуществляется переход к практическим упражнениям. Когда атакующее действие начинает получаться, вновь обращаются к видеоматериалу. Рассматриваются соревновательные моменты с игр, где были выполнены наиболее эффективные атакующие действия, выявляются удобные положения, с которых начинается разбег в конкретных игровых ситуациях. Визуализация технических элементов игры при помощи ИКТ, как в нападении и защиты, которую демонстрируют лучшие игроки планеты отлично дополняют работу тренера и открывают большие возможности для самостоятельной подготовки. После дается задание выполнить «нападающий удар с собственного подброса мяча». Особое внимание уделяется тому, чтобы воспитанники старались проводить больше атак. Когда техническое действие изучено и начинает получаться, выполнение

нападающего удара каждым обучающимся снимается на видео, просматривается и выявляются ошибки.

Значимость выстраивания тренировочного занятия подобным образом состоит в том, что у обучающихся формируется устойчивое представление о правильном выполнении наиболее трудного двигательного действия, позволяет в кратчайшие сроки приобрести навыки его качественного исполнения, повышает продуктивность обучения игре в волейбол.

Как средство диагностики и контроля ИКТ используется на этапе закрепления изучаемого материала. Так при закреплении технического выполнения упражнения в группе базового уровня сложности могут использоваться тестовые задания. Группа делится на две команды. На мониторе показывается техническое действие. Если команда называет его правильное название, то получает 1 балл, если и правильно осуществляет его демонстрацию, то получает еще 1 балл. Побеждает та команда, которая наберет большее количество баллов. Оперативность оценки тестов и заданий помогает тренеру-преподавателю создать эффективную обратную связь и способствует повышению мотивации и активизации учебной деятельности обучающихся.

Создание электронного банка данных на обучающихся помогает в подборе индивидуальных заданий, в развитие тех или иных физических качеств. Таблица физического развития, общей и специальной физической подготовки составляется на каждую учебную группу. Тестирование проводится 3 - 4 раза в год.

Огромный потенциал ИКТ имеют при построении индивидуального образовательного маршрута обучающегося. С помощью электронной почты или социальных сетей тренер-преподаватель и воспитанник смогут отслеживать и фиксировать персональный путь подготовки, от питания до физического прогресса.

По мимо этого, в настоящий момент подготовка конкурентоспособных спортсменов в волейболе предполагает достаточно обширную информационную поддержку тренировочного и соревновательного процесса. Тренеру-преподавателю, идущему в ногу со временем, для достижения наивысших результатов важно практиковать научно-аргументированные методы тренировок, знать и применять последние технические достижения, иметь моментальный, обладающий высоким качеством анализ результатов, тестовых показателей и статистических данных. Современные методики и передовые технологии всегда стоят на службе достижения наивысших результатов и выдающихся успехов в спорте. Они позволяют определить методы тренировок, направленные на достижение лидерства в кратчайшие сроки, подобрать наиболее рациональные варианты для изучения техники, тактики игры в волейбол, обрабатывать данные о физическом и физиологическом развитии обучающегося, производить быстрый статистический анализ всех данных в совокупности, хранить большой объем информации.

Преимущества использования ИКТ на тренировочных занятиях для участников образовательного процесса:

позволяет тренеру-преподавателю переложить часть своей работы на компьютер, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным, интенсивным.

Изменение технологии объяснения способствует тренеру-преподавателю комментировать информацию, появляющуюся на экране, по необходимости сопровождая ее дополнительными объяснениями и примерами.

Применение на занятиях компьютерных тестов позволяет тренеру-преподавателю за короткое время получать объективную картину уровня усвоения изучаемого материала у всех обучающихся и своевременно его скорректировать. При этом есть возможность выбора уровня трудности задания для конкретного спортсмена.

Вовлекает учащихся в учебный процесс, способствует раскрытию их способностей и активизации умственной деятельности.

Развивает потребности к самостоятельному овладению техническими действиями, тактическими знаниями и умениями.

Обучающая программа дает возможность спортсменам наглядно представить результат своих действий, определить этап в решении задачи, на котором сделана ошибка, и исправить ее.

Содействует приобретению теоретических и практических умений и навыков в здоровьесберегающих технологиях.

Серьезно и сознательно подходить к укреплению своего здоровья.

Подводя итоги, можно сказать, что внедрение ИКТ в образовательный процесс, современными учреждениями дополнительного образования физкультурно-спортивной направленности, способствуют развитию как профессионально-ориентированной деятельности тренера-преподавателя, так всестороннему развитию обучающихся.

Список литературы

1. Воронов И.А. Информационные технологии в физической культуре и спорте. Электронный учебник. СПб ГУФК имени П.Ф. Лесгафта, 2005
2. Железняк Ю. Д., Слупский Л. Н., Волейбол в школе: Пособие для учителя.—М.: Просвещение, 1989.- 128 с.