

Мешкова Софья Сергеевна

бакалавр, студентка

Костенко Елена Геннадьевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет

физической культуры, спорта и туризма»

г. Краснодар, Краснодарский край

ЦИФРОВИЗАЦИЯ В ОБЛАСТИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ГИМНАСТИКИ

***Аннотация:** современный мир ориентирован на цифровизацию экономики, том числе и в области спортивной индустрии. В исследовании подтверждается гипотеза о необходимости применения информационных технологий в художественной гимнастике: в образовательных процессах, в сохранении информации об истории и развития этого вида спорта, в судейских технологиях. Анализируются возможности применения современных мультимедийных средств в дистанционном обучении и тренировках.*

***Ключевые слова:** художественная гимнастика, информационные технологии, мультимедиа, дистанционное обучение, компьютерные технологии, цифровизация.*

Современный мир живет в условиях повсеместного внедрения и интенсивного использования информационных технологий. Они присутствуют и занимают лидирующие позиции практически во всех сферах образования, науки, культуры, экономики. В том числе и в сфере физической культуры и спорта.

Современные информационные технологии обладают рядом свойств, которые обуславливают их разноплановое использование. Среди них:

- обработка информации по заданным программам или алгоритмам;
- возможность аккумуляции, систематизации и хранения практически неограниченного объема информации, например, в виде баз данных;
- как следствие предыдущего пункта анализ имеющихся достижений, формирование массивов информации об истории гимнастики и достижений в этом спортивном направлении;

- возможность передачи информационных данных в любую точку мира;
- интерактивность как обеспечение масштабного коммуникативного процесса и др.

Необходимо отметить, что современный мир подстраивается под такие требования времени, как глобализация и цифровизация экономики. А жизнь в условиях пандемии в свою очередь невозможна без обязательного использования информационных технологий. Спорт как неотъемлемая и важная часть современного мира, естественно не стоит в стороне от этих преобразований. Рассмотрим, как используются информационные технологии в этой сфере на примере художественной гимнастики.

Мы проанализировали различные источники и пришли к выводу, многообразное использование информационных технологий в художественной гимнастике находит отражение в работах теоретиков и практиков этого вида спорта [1; 2; 3; 7]. Информационные технологии предлагается задействовать следующим образом:

Одно из свойств информационных технологий – способность сбора и систематизации данных, хранение больших объемов, данных на различных электронных носителях и в облачных хранилищах позволяет формировать базы данных, например, об истории художественной гимнастики, достижениях, проследить как совершенствовалась и усложнялась эта спортивная дисциплина с течением времени [3]. Также такой способ хранения и использования информации позволяет собрать портфолио гимнастки, создать мультимедийной продукт, который позволит оценить возможности и перспективы выступающих спортсменов.

Самый распространенный способ использования информационно-коммуникационных технологий – это подготовка музыкального сопровождения для выступления. Используются специальные программы, которые позволяют: сократить музыкальное произведение до нужной длительности, возможно вырезать или поменять местами фрагменты произведения. Необходимо отметить, что при подготовке музыки для выступлений могут возникнуть следующие проблемы: навыками скачивать из сети Интернет, обрабатывать музыку обладают далеко не

все специалисты, приходится прибегать к помощи профессионалов. Также могут возникнуть проблемы нарушения авторских прав, так как не все знают, как правильно использовать музыкальные произведения, не нарушая специальное законодательство. Считаем целесообразным ввести спецкурсы для специалистов-тренеров гимнастики, которые помогут им сформировать следующие профессиональные компетенции: грамотно подбирать музыкальное сопровождение, самостоятельно обрабатывать музыкальные фрагменты, не нарушать авторские права.

Специфическое свойство информационных технологий – мультимедийность – «взаимодействие визуальных и аудио эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, которые объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении» [5] делают их необходимой частью современных образовательных процессов. Это обусловлено тем, что один из важнейших компонентов дидактики – наглядность можно эффективно реализовать с помощью средств мультимедиа. И это очень актуально на тренировочных занятиях художественной гимнастикой. Специалисты отмечают, что «видеоматериалы позволяют наиболее наглядно представлять информацию, связанную с динамическими процессами, например, при обучении различным двигательным действиям, анализе биомеханических характеристик, тактических действий и др.» и предлагают решать следующие дидактические задачи: «представление в мультимедийном режиме основных фаз движения; моделирование эффективной техники спортсмена с учетом его биомеханических параметров; контроль и самоконтроль технической подготовленности спортсменок» [1].

Использование мультимедиа в обучении художественной гимнастике совершенствуется вместе с развитием возможностей информационных технологий.

Условия пандемии поставили специалистов всех сфер деятельности перед необходимостью использовать дистанционные технологии в различных процессах. Информационно-коммуникационные технологии сыграли в оптимизации

диктантов положительную роль. Прежде всего, конечно, это касается образовательной сферы [2]. Записав свое выступление на видео с помощью смартфона или видеокамеры, юная гимнастка может переслать его по электронной почте или в сообщении (например, WhatsApp) преподавателю. Он в свою очередь может оценить навыки спортсменки, сделать замечания. В данном случае информационные технологии обеспечивают коммуникативную функцию, поддерживают связь педагог-ученик. А использование платформы Zoom позволяет еще больше социализировать процесс обучения. В чате Zoom-конференции участники процесса могут пообщаться не только с преподавателем, но и друг с другом, оценить и сравнить выступления. Тренер в этом режиме может не только продемонстрировать наглядный материал в виде демонстрации видеофрагментов или слайд-презентации, но и обратить внимание обучающихся на какие-то важные сведения.

Специалисты по цифровизации образовательных процессов предлагают внедрение специализированных социальных сетей. Социальная сеть – социальная структура, состоящая из группы узлов, которыми являются социальные объекты (люди или организации), и связей между ними (социальных взаимоотношений). Все известно, например, социальная сеть «Одноклассники», изначально объединяющая, как следует из названия людей, которые учатся или учились в одном классе. Авторы концепции предлагают создать единую модель школы художественной гимнастики [7], облачное хранилище, объединяющее юных спортсменок-гимнасток, тренеров, родителей. Такая модель упраздняет сложности администрирования, например, те, кто заполняет специальную документацию о спортсменах, в такой программе делает это по определенному шаблону, что оптимизирует его деятельность. Родители спортсменов могут узнать о предстоящих соревнованиях, прочитать профессиональное досье тренеров и т. д. Объединение таких отдельных (на базе одной школы) «социальных сетей» в глобальную систему, охватывающую все школы художественной гимнастики в стране, что облегчает и помогает решить ряд задач уже на региональных и федеральных уровнях.

Специалисты художественной гимнастики, теории и практики считают оптимальным использование информационных технологий в процессе судейства в соревнованиях по художественной гимнастике. Развитие информационных технологий на современном этапе достигло такого уровня, что их использование позволяет получить о выступающих спортсменах полную и достоверную информацию в кратчайшие сроки, достаточно просто отследить и зафиксировать малейшие недочеты выступления при помощи мультимедийной аппаратуры, что делает судейский процесс более прозрачным и честным, помогает решить спорные вопросы (падение снаряда, ошибка спортсменки и др.). Также анализ использования информационных технологий в процессе оценивания выступлений гимнасток показал «что время, затраченное на подсчет оценок (сбавок) вручную намного больше, чем при судействе на планшетах. Погрешность при подсчете на планшетах, по сравнению с подсчетом вручную равна нулю [6]. Это еще один из показателей эффективности использования информационных технологий в художественной гимнастике.

Использование информационных технологий в развитии и пропаганде физической культуры и спорта в целом и художественной гимнастики в частности – имеет большие перспективы. Художественная гимнастика – один из популярнейших видов спорта, развивающийся, имеющий потенциал и огромное количество поклонников во всем мире. Поэтому он должен следовать тенденциям культуры, экономики и образования не только в нашей стране, но и в более глобальном смысле. И внедрение информационных технологий в сферу художественной гимнастики – актуальность и залог дальнейшего развития этого вида спорта.

На этом пути существует ряд проблем. Так, по мнению специалистов, не все российские спортивные школы и вузы могут позволить себе современное информационное оборудование, и не у всех обучающихся есть компьютер с выходом в сеть Интернет [2]. Эта проблема, остается актуальной не только в области физкультуры и художественной гимнастики. Но её необходимо решать в кратчайшие сроки. Также специалисты отмечают, что несмотря на то, что использование

информационных и технологий, и средств мультимедиа на занятиях художественной гимнастикой необходимо, но они должны «грамотно и обосновано интегрироваться в учебный процесс» [4], чтобы обеспечить новые возможности образования, самообразования и всестороннего развития личности всем участникам процесса, как преподавателю, так и студенту. А для этого должны формироваться и новые возможности обучения, и новые образовательные стандарты, учитывающие все изменения и инновации [2].

В нашем исследовании мы рассмотрели некоторые варианты использования информационных технологий и внедрения цифровизации в области художественной гимнастики. Наметили ряд проблем, связанных с их внедрением и использованием, и попытались представить пути их решения.

Список литературы

1. Вафоев Б.Р. Использование мультимедийных технологий в тренировочном процессе в сложнокоординационных видах спорта / Б.Р. Вафоев, А.Ю. Частоедова, М.Ш. Яхшиева // Молодой ученый. – 2018. – №38 (224). – С. 182–183. URL: <https://moluch.ru/archive/224/52711/> / (дата обращения: 15.12.2021).

2. Костенко Е.Г. Феномен индивидуального познавательного стиля в современном образовании / Е.Г. Костенко // Человек. Культура. Образование. – 2011. – №2. – С. 187–189.

3. Костенко Е.Г., Амбарцумян Н.А., Толстых О.С. Обработка результатов моделирования творческих способностей девочек средствами гимнастики / Е.Г. Костенко, Н.А. Амбарцумян, О.С. Толстых // Актуальные вопросы педагогики и психологии. – Чебоксары. – 2021. – С. 96–105.

4. Мануковская Л.Б. Информационно-образовательная среда в учебном процессе по физической культуре педагогического вуза / Л.Б. Мануковская, Л.Н. Акулова // Инновационные технологии в спорте и физическом воспитании подрастающего поколения: материалы VII межрег. науч.-практ. конф. с международ. участием; ПИФКиС МГПУ. – М., 2017. – С.29–30.

5. Мультимедиа. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/274779> / (дата обращения: 16.12.2021)

6. Семенова Д.О. Информационные технологии в судействе соревнований по художественной гимнастике с 2016 года / Д.О. Семенова // Студент – исследователь: материалы Всероссийского конкурса студенческих научно-исследовательских работ. – Поволжская государственная академия физической культуры, спорта и туризма (Казань): 2017. – С. 239–243.

7. New information technologies as the basis for improving the quality of higher professional education / T.Y. Gulyaeva, E.G. Kostenko, E.V. Mirzoeva, E.I. Sharova, O.S Tolstykh // Universidad y Sociedad. – 2020. – Т. 12. – №6. – С. 220–225.