

11. Яичников, И.К. Инжиниринг в коррекции физического развития студенческой молодёжи / И.К. Яичников, В.П. Сущенко // Теория и практика физической культуры. – 2014. – № 7. – С. 30–32.

12. Яичников, И.К. Приоритеты рекреационного стиля жизни современного студента / И.К. Яичников, А.А. Ефимов, И.Л. Бондарчук // Теория и практика физической культуры. – 2015. – № 2. – С. 18–21.

УДК 796.011.3

## **ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИЙ В ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА**

Шимоволос Т.К.

*Гродненский государственный университет им. Я. Купалы, Гродно, Беларусь*

Информатизация общества – это глобальный социальный процесс, особенность которого состоит в том, что доминирующим видом деятельности в сфере общественного производства является сбор, накопление, продуцирование, обработка, хранение, передача и использование информации, осуществляемые на основе современных средств микропроцессорной и вычислительной техники, а также на базе разнообразных средств информационного обмена.

Процессы, происходящие в связи с информатизацией общества, способствуют не только ускорению научно-технического прогресса, интеллектуализации всех видов человеческой деятельности, но и созданию качественно новой информационной среды социума, обеспечивающей развитие творческого потенциала индивида.

Одним из приоритетных направлений процесса информатизации современного общества является информатизация образования – процесс обеспечения сферы образования методологией и практикой разработки и оптимального использования современных или, как их принято называть, новых информационных технологий, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей обучения, воспитания.

Использование различных инновационных технологий достаточно подробно описаны в научных исследованиях и в учебных изданиях [1–3].

Формирование инновационной компетентности будущих учителей физической культуры на факультете физической культуры осуществляется посредством использования в учебном процессе по спортивно-педагогическим дисциплинам электронных учебно-методических пособий (ЭУМП).

Компьютерная визуализация и инструменты для управления предметной информацией представляют участникам образовательного процесса новые возможности для взаимодействия по достижению поставленных целей обучения [4].

Представить современный мир без различных гаджетов: компьютеров, мобильных телефонов, планшетов и прочих «продвинутых» штук сложно. Подготовка специалистов физической культуры и спорта в профессиональном становлении должна основываться на достижения современной науки в области информатизации.

Анализ информации по данной проблеме убедительно показывает, что будущее, применительно к сфере образования за SMART-технологиями. Использование различных гаджетов (смартфонов, планшетов и иных аналогичных устройств) в профессиональной подготовке учителей физической культуры и здоровья, тренеров-преподавателей по видам спорта – актуальная проблема сегодняшнего дня.

Гаджет (англ. *gadget, приспособление, прибор*) – устройство, предназначенное для облегчения и усовершенствования жизни человека. Гаджеты широко распространены в самых разных сферах: фитнес-трекеры, смарт-браслеты, спортивные девайсы, в том числе «умная» одежда, «умные» вилки, тренажеры, а также многое другое.

Гаджеты используются повсеместно, в современном мире широко применяются во всех областях и хотелось бы, чтобы доступные (по цене и сложности) применялись в физическом воспитании и спорте подрастающего поколения. Примеры использования гаджетов в большом спорте немало:

- «Умные» вилки – оберегают от переедания за счет встроенного в них индикатора,

- «Интеллектуальная» бутылочка для воды – рассчитывает потребляемое количество воды в организме, а также проконтролирует ее запас за день.

- Скакалка – считывающая и запоминающая количество прыжков.

- Спортивные электронные браслеты – позволяют пользоваться функциями таймера и будильника. Основная функция – составление подобной метрики для пользователя, в которой указаны длина пробежки, пульс, количество шагов и потраченных калорий и даже фазы сна. Любое движение, даже неподвижное сидение расходует энергию. Увеличение количества движений увеличивает расход калорий, все эти данные записываются и автоматически сохраняются в браслете. Ориентируясь на получение сведения, можно регулировать и свой рацион питания.

- Напольные весы – измеряющие индекс массы тела. Гаджет помимо изменения индекса массы тела способен также контролировать процент жира в организме. Полученные данные возможно загрузить на смартфон, для которого уже создано уникальное приложение. Графики наглядно обрисуют картинку изменений массы тела в динамике.

- Гаджеты для безопасности во время занятий спортом. Гаджеты в велосипедном спорте. Перемещение в ночное время суток на велосипеде нельзя назвать безопасным. Мало того, что можно просто не заметить какие-то преграды, так и самого велосипедиста тоже могут не заметить. Поэтому единственное, что может обеспечить безопасность велосипедиста, это постоянно оставаться видимым для других участников дорожного движения.

Разработана лазерная система, которая создает заметные виртуальные полосы движения вокруг велосипедиста.

– Тренажеры – оснащённые программным таймером, автоматически контролирующим приложенную силу, а также ЖК-монитором со светодиодной подсветкой. Аппарат «запоминает» все действия и всегда может показать индивидуальные «силовые» рекорды, а также график, по которому человек занимался в последнее время.

Применение тренажеров с обратной связью позволяют спортсмену получать информацию о качестве выполнения упражнений. Если он выполнил упражнение плохо, то может узнать, в чем его ошибки. В зависимости от скорости получения этой информации тренажеры с обратной связью подразделяются на тренажеры без срочной информации и со срочной информацией о количественных и качественных характеристиках упражнения.

В условиях работы на тренажерах резко активизируется процесс самоконтроля, т.е. сознательной оценки конечного и промежуточного результатов собственной деятельности с последующим ее регулированием для достижения наилучшего эффекта.

Гаджеты предназначены для облегчения и усовершенствования жизни человека оправдывают свое предназначение. Широкое применение гаджетов облегчает проведение контроля физических нагрузок, определение эффективности занятий, позволяет быстрыми темпами обучить занимающихся двигательным действиям, достигать положительных результатов. Однако это перспектива для творческих людей, способных проектировать и внедрять новое программное обеспечение для смартфонов, планшетов и иных аналогичных устройств, доступных в сфере образования.

1. Балханова, Е.А. Инновационные педагогические технологии в процессе профессиональной подготовки студентов-бакалавров социальной работы / Е.А. Балханова // Инновационные педагогические технологии: материалы III междунар. науч. конф., г. Казань, октябрь 2015 г. – Казань: Бук, 2015. – С. 158–160.

2. Башмакова, А.И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем / А.И. Башмакова, И.А. Башмакова. – М.: Информационно-издательский дом «Филинь», 2003. – 616 с.

3. Куликов, В.М. Разработка современных информационных технологий управления кафедрой физического воспитания / В.М. Куликов // Здоровье студенческой молодежи: достижения теории и практики физической культуры на современном этапе: тезисы докл. V междунар. науч.-практ. конф., Минск 21–22 декабря 2006 г., Белорусский государственный педагогический университет им. М.Танка. – Минск: БГПУ, 2006. – С. 45.

4. Храмов, В.В. Теория и практика информатизации физического воспитания: монография / В.В. Храмов. – Гродно: ГрГУ, 2014. – 250 с.