

Отже, важливо розуміти, що рухи є найдоступнішими і найефективнішими ліками в профілактиці хвороб. Під впливом лікувальної фізкультури активізується дихання, кровообіг, обмін речовин, покращується робота нервової, серцево-судинної, ендокринної систем, підвищується функція м'язової системи.

Необхідно цінувати своє здоров'я й правильно організовувати дозвілля, уживаючи його для зміцнення та покращення функціонального стану всього організму.

РОЛЬ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У АМАТОРСЬКОМУ І ПРОФЕСІЙНОМУ СПОРТІ

О. М. Годієнко, ст. викладач

М. В. Кулеш, студент

*Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»*

Перші комп'ютери з'явилися в середині двадцятого століття, і тоді ніхто не міг уявити, що наш світ буде тісно з ними пов'язаний. Адже вони значно розширили можливості людини в багатьох напрямках діяльності, бо з їх допомогою полегшилась та була автоматизована праця людини. Фізкультура і спорт не стали в цьому винятком.

Інтернет значно розширив можливості спеціалістів, що обмінюються своїми думками та накопичують професійний досвід. Суспільство може зробити експертне оцінювання якості навчально-методичних розробок та індивідуальних методів електронного опитування.

Для більш якісної практичної підготовки з фізичної культури як навчальної дисципліни потрібно якісне електронне навчально-методичне забезпечення. Освоєння різних комп'ютерних програм в галузі фізичної культури передбачає застосування технологій мультимедіа у вирішенні навчальних завдань за допомогою доступної для візуалізації інформації. Комп'ютерні засоби, що вживаються в даний час, можуть бути орієнтовані на аудиторну форму навчання.

В спорті особливо важлива правильна техніка, і саме над цим працюють спортсмени, підвищуючи якість технічної підготовки. Розробка систем для посилення цього боку підготовки спортсменів ведеться в напрямку створення програмно-апаратних комплексів, що дозволяють автоматизувати введення інформації в комп'ютер, її обробку та обчислення необхідних біомеханічних параметрів. Це дає можливість підвищити ефективність навчання руховим діям і контролювати функціональні показники організму спортсмена.

Узагалі для підготовки спортсменів було розроблено чимало програм та комплексів:

- комп'ютеризовані тренажерно-діагностичні стенди для забезпечення комплексного контролю спеціальної підготовленості спортсменів;
- комп'ютеризовані комплекси для збору й аналізу інформації про фізичну та технічну підготовленість спортсменів;
- експертні автоматизовані системи для контролю й управління тренувальним процесом.

На початковій стадії впровадження автоматизованих систем в планування тренувального процесу йшло шляхом створення систем управління базами даних (СУБД), що дозволяло зберігати інформацію й здійснювати пошук адекватних засобів тренування.

У даний час оптимізація планування підготовленості спортсмена йде шляхом створення експертних систем та програм, близьких до них за змістом. Експертні системи – це складні програмні комплекси, що інтегрують знання фахівців в конкретних предметних областях і тиражують цей досвід для консультації менш кваліфікованих користувачів. На думку розробників експертних систем, цей тип прикладних програмних продуктів найбільше відповідає рішенню завдань такого типу.

На сьогодні неможливо уявити собі організацію великих спортивних змагань без застосування інформаційних технологій. Бази даних, створені в процесі проведення змагань, забезпечують роботу інформаційних терміналів, журналістів і коментаторів в режимі on-line. Також формується інформаційно-довідкова система, візуалізуються інформаційні об'єкти для створення телепрограм.

Таким чином, інформаційні технології відіграють важливу роль в сфері фізичної культури і спорту, де від якості використаної інформації залежить не тільки результат, але здоров'я спортсменів.

Представники ЗМІ мають потребу в отриманні максимально повної, достовірної інформації про учасників змагань, підсумкової інформації про результати вже через секунди після закінчення змагання, що є цікавим для багатьох глядачів та вболівальників.