ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СПОРТІ

Технология (от др.-греч. τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — «слово», «мысль», «смысл», «понятие») — совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; в широком смысле — применение научного знания для решения практических задач. Технология включает в себя способы работы, её режим, последовательность действий.

Впровадження інформаційних технологій у фізичне виховання є вимогою часу. Останнім часом було опубліковано багато праць, але дуже деякі автори стосувалися у своїх публікаціях можливостей використання інформаційних технологій у сфері фізичної культури, спорту олімпійському русі. Аналізуючи опубліковані матеріали, можна умовно підрозділити їх застосування втричі галузі:

- інформаційне забезпечення спортивних заходів, їх висвітлення, презентація і рекламна діяльність;

- допомогу у зростанні спортивного майстерності, проведенні І що важливіше, в суддівстві спортивних заходів;

- олімпійське освіту як засіб донести ідеї олімпійського руху до покоління.

Мета нашої роботи - теоретичне обгрунтування основних та напрямів і можливостей використання інформаційних технологій у олімпійському русі.

Об'єкт дослідження - олімпійське рух.

Предмет дослідження - напрямку використання інформаційних технологій у олімпійському русі.

Аналізуючи перше напрям, можна сказати, що історія олімпійського руху як всесвітнього культурно-спортивного події відбиває стан і еволюцію інформаційних технологій. З свого відродження 1894 р. Міжнародний Олімпійський комітет (МОК) почав пошук ефективним засобом всесвітнього поширення ідеалів і принципів олимпизма, і навіть відомостей про сучасних Олімпійських іграх. На початку століття - це були тільки книжки, газет і

журналів, потім у 20-ті роки. до них додалося радіо, з 1936 р. - телебачення, а початку 90-х рр., під час впровадження нових інформаційних технологій, у цей процес включилася глобальна комп'ютерна мережу Інтернет [1-4]. Безперечно, традиційні засоби масової інформації поки тримають першість, оскільки є потужним засобом, яку можна використовувати для агітації і потужної пропаганди гуманістичних ідей принципів олимпизма.

Другим важливим напрямом є допомогу інформаційних технологій у підвищенні спортивного майстерності, проведенні І що щонайменше важливо, у можливому у майбутньому суддівстві змагань.

Людині, не знайомому з гуманістичної сутністю олимпизма, закладеної П'єром де Кубертен, може бути, що поступово Олімпійські гри перетворюються на найпотужнішу індустрію видовищ та інфраструктура розваг, завдаючи непоправної шкоди розвитку олімпійського руху, порушуючи його принципи і руйнуючи саму олімпійську ідею. Попри те що що видовищність спорту - один із найбільш яскравих і привабливих його цінностей, залежність оцінки спортивного результату у деяких видах спорту від суб'єктивної думки суддів і глядачів призводить до конфлікту і моральної деградації у тих видах спорту.

Нині на передові позиції виходять комп'ютерні технології, яким поставлено завдання зі створення ефективних систем програмно - методичного, наукового, інформаційного ресурсного забезпечення ідей олімпізму і освіти населення. Вже сьогодні існують системи активного моніторингу рухової роботи і біомеханічних характеристик рухів людини, засновані на застосуванні засобів комп'ютерного видеоанализа і моделювання "еталонною" кожному за конкретної людини техніки виконання рухів [2, 4]. Вони застосовуються тренерами підготовкою спортсменів-професіоналів і відборі талановитої молоді. Усе це свідчить, що у найближчому майбутньому можливо застосування автоматичних експертних систем в суддівської і тренерської діяльності підвищення її ефективності і неупередженості. Слід зазначити, що ці системи будуть

комплексними, тобто. куди входять всього спектра новітніх технічних розробок на тензометрии, видеоанализе і электро-физиологическом устаткуванні.

Третя гілка - просвітницька, відбиває спосіб донесення ідеї олімпійського руху до покоління. Бо у рамках традиційного фізичного виховання справитися з даної завданням надзвичайно складно, йдеться про створення нових теоретичних і технологічних підходів перетворення прикладного використання коштів фізичної культури та спорту висвітленню культурних основ спортивної діяльності.

Сьогодні процес підвищення інтересу до спорту і включення дітей й молоді в фізкультурно-спортивну діяльність можна забезпечити створенням on-line уроків переможців різних змагань на новому технічному рівні. Як засвідчили дослідження, інтерес до спортивним сайтах нині різко зріс. Тому сьогодні на передові позиції виходять інтернет-технології, що дозволяє створення ефективних систем програмно-методичного, ресурсного забезпечення освіти населення. Не залишається залишиться осторонь і олімпійське рух.

У 1996 р., на Іграх XXVI Олімпіади у Атланті (США), світло побачив перший офіційний сайт, набравши у період рекордну кількість відвідувань (майже 190 мільйонів) і тепер однією з великих ресурсів у світі у період. А через 2 року сайт зимових Олімпійських ігор Нагано після реєстрації 634 млн відвідувань (і рекордної цифри 110 414 відвідань на хвилину) було названо "найпопулярнішим подією історії Інтернету", яке розробник (IBM) ввійшов до книги рекордів Гінеса як світової рекордсмен Інтернет-трафіка.

Стрімко зростає кількість спеціалізованих спортивних мережевих ресурсів. Відпрацьовуються прийоми і технології реалізації проектів з нового інформаційний простір. На сайтах МОК, оргкомітетів ІГОР, олімпійського комітету Росії, більшості національних олімпійських комітетів присутні розділи з історії олимпизма і олімпійському освіті. Це засвідчує тому, що олімпійське рух намагається з найбільшим ефектом використовувати новий

спосіб до такої роботи і що сьогодні воно органічно вписується у всесвітнє інформаційне простір.

Можна зробити такі **висновки:**

1. Впровадження телекомунікаційних технологій у сферу олімпійського руху на найближчим часом можуть призвести до інтеграції інформаційного забезпечення у єдиний ресурс. У цьому цей процес ні замінити собою традиційні джерела інформації, і МОК вже прийняв відповідні рішення на цьому напрямі (постанову по розмежування прав на телевізійні і мультимедійні трансляції Олімпійських ігор).

2. Існуючий рівень розвитку програмно-апаратних засобів цілком дозволяє розпочати у майбутньому практику електронного суддівства з допомогою інформаційних технологій. У основу то, можливо покладено відео-аналіз траєкторії переміщення біомеханічного профілю спортсмена з визначенням її відповідності розрахункової "еталонною" техніці.

3. Мережні інформаційні технології є цінним засобом олімпійського освіти покоління.