

Філенко Людмила Василівна
Пащенко Наталія Олександрівна

Харківська державна академія фізичної культури

КОМП'ЮТЕРНА ПРОГРАМА МОДЕЛЮВАННЯ ТАКТИЧНИХ КОМБІНАЦІЙ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ЮНИХ БАСКЕТБОЛІСТІВ

Анотація. У дослідженні представлено алгоритм використання комп'ютерної програми для моделювання тактичних комбінацій нападу та захисту у баскетболі. Розробка призначена для застосування у початково-тренувальному процесі юних баскетболістів.

Ключові слова: баскетбол, програма, спортсмен, моделювання, тактика.

Abstract. Filenko L., Pashenko N. Computer program of simulation of tactical combinations in preparation of young basketball players. The research presents an algorithm for using a computer program for modeling tactical combinations of attack and defense in basketball. The development is intended for use in the start-training process of young basketball players.

Key words: basketball, program, sportsmen, simulation, tactics.

Вступ. Баскетбол є одним із популярних видів спорту та широко впроваджується в системі спортивної підготовки дітей та молоді в нашій країні. Сучасна дитина, на думку Козіної Ж.Л. та інших авторів, володіє великими можливостями з інформаційної обробки та доступу до сучасних інформаційних технологій підготовки в баскетболі [3].

Філенко Л.В. та Несен О.О. вказують, що online технології, спортивні бібліотеки, бази даних, мультимедійні навчальні системи допомагають юному спортсмену опанувати основними теоретичними поняттями гри в баскетбол [5,6]. Але важливим чинником підготовки, як це детально представлено у роботах провідних спортивних науковців[3,4] залишаються практичні тренувальні заняття.

Рівень теоретичної підготовки до заняттям баскетболом має великий вплив на можливості опанування технічними елементами, розучування тактичних комбінацій, розвитку спортивного мислення. На думку Яхонтова Є.Р.: «Чим більше знає та розуміє спортсмен, тим кращий рівень гри він демонструє» [7].

В дослідженнях Ажиппо О.Ю. та Дорофєєвої Т.І. вказується, що сучасні інформаційно-комунікаційні технології дозволяють організувати самостійну навчальну діяльність, використовуючи дидактичні методи [1]. Аудіовізуальні технології включають сукупність класичних методів: словесних, наочних і практичних. Вони легко впроваджуються в

навчально-тренувальному процесі, мають високий ступінь наочності, демонструють динамічні процеси.

Мета дослідження: описати методику застосування комп'ютерної програми для вивчення комбінацій захисту та нападу.

Методи дослідження: теоретичний аналіз та узагальнення літературних джерел; методи інформаційного моделювання; анкетування; методи математичної статистики.

Результати дослідження та їх обговорення. За останні роки дуже стрімко і масштабно розвивається сфера комп'ютерних технологій. Якщо раніше електронно-лічильні машини використовувалися тільки в деяких випадках, в наш час вони вже є невід'ємною частиною побуту прогресивної частини людства. Сьогодні інформаційні технології широко використовуються в спорті.

Для того щоб управляти процесом тактичної підготовки баскетболістів перед початком матчу, у перерві, під час методичних занять або при розборі гри тренер зможе наочно показати тактичні схеми, рух гравців по полю та під час стандартних ситуацій. Комп'ютерною програмою тактичної підготовки баскетболістів можуть користуватися не лише тренери команд, але й викладачі кафедри баскетболу Харківської державної академії фізичної культури для практичних занять спеціалізації баскетбол і для загального курсу. Для роботи з програмою тренеру і викладачеві досить мати комп'ютер, з операційною системою Windows. Спілкування з користувачем реалізовано за допомогою графічного інтерфейсу користувача.

Комп'ютерна програма тактичної підготовки баскетболістів розроблена у середовищі програмування Delphi 6. Дану програму можна використовувати як в домашніх умовах, так і в навчально-тренувальному процесі, під час змагань.

Схеми спортсмен та тренер можуть переглянути на комп'ютері, надрукувати за допомогою принтера, експортувати у файли різних форматів. Програма зберігає загальну базу даних всіх результатів.

Первинне вікно – це вікно, з якого користувач і комп'ютер починають роботу. *Головне вікно* комп'ютерної програми з тактичної підготовки баскетболістів містить команди.

На рисункові 1. показано вікно редактора тем, яке містить 3 закладки: «Игра», «Справка», «Выход». Закладка «Игра» містить в собі спосіб показати тактики нападу та захисту баскетболістів. Програма може працювати у двох режимах: тренера та користувача.



Рис. 1. Головне вікно програми

Режим 1 – режим тренера – створення масиву координат, для розстановки гравців на полі, відповідно до обраної комбінації. Для цього натискаємо праву кнопку миші і входимо в контекстне меню. Вибираємо пункт - <ДОЗАПИСЬ>.

Режим 2 – режим користувача – перегляд комбінацій у нападі і захисту. Для цього натискаємо кнопку <ПУСК>. Після натискання кнопки «пуск» перед користувачем з'являється баскетбольне поле з центральним колом, 3х-секундною зоною, 3х-очковою лінією, кільця, дві команди по 5 гравців. На екрані з'явиться нульова-початкова розстановка гравців.

На рисункові 2 показано початкову розстановку гравців. 8 гравців стоять по за зоною центрального кола, двоє стоять в ньому що б після вкидання м'яча оволодіти ним. Щоб розпочати треба натиснути на кнопку «Вбрасывание».

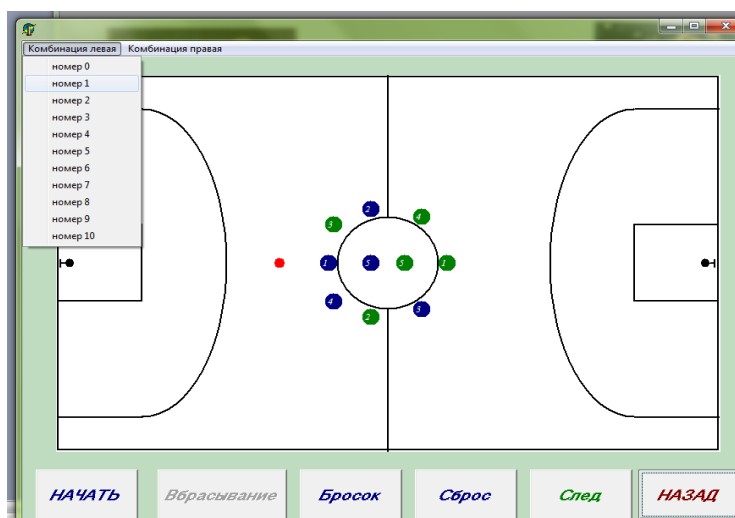


Рис. 2. Початкова розстановка гравців перед вкиданням

Після натискання на кнопку «Вбрасывание», бачимо що м'яч перейшов на ліву сторону площадки. Після цього команда буде нападати и друга команда захищатись. Щоб розпочати комбінацію треба у верхньому лівому куту натиснути на «Комбинация левая» та «Комбинация правая» і вибрати будь яку комбінацію. Після того як обрали комбінацію треба нажати на кнопку «Начать».

Висновки. У дослідженні представлений детальний алгоритм використання комп'ютерної програми моделювання тактичних комбінацій у навчально-тренувальному процесі юних баскетболістів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ажиппо О.Ю., Дорофєєва Т.І. Використовування комп'ютерних технологій в системі педагогічного контролю у спорті. Теорія та методика фізичного виховання, 2007, 11, 3-6.
2. Коваль М.В. Сапсай С.О., Пащенко Н.О. Рівень розвитку швидкісної витривалості баскетболістів 15-16 років. Проблемы и перспективы развития спортивных игр и единоборств в высших учебных заведениях: сборник статей, 2015, 2, 159-161.
3. Козина Ж.Л., Пугунец А. Применение современных информационных технологий для активизации образного восприятия занимающимися элементами техники и тактики в спортивных играх. Теорія та методика фізичного виховання, 2014, 2, 46-52.
4. Помещикова І.П., Ефімов О.А., Суліма А.Е. Ефективність індивідуальних тактичних дій баскетболістів на етапі спеціалізованої базової підготовки. Проблемы и перспективы развития спортивных игр и единоборств в высших учебных заведениях, 2014, 149-155.
5. Філенко Л.В. Алгоритмічні основи побудови навчально-тренувального процесу студентів-спортсменів із використанням інформаційних технологій. Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура, 2017, 27-28, 318-323.
6. Філенко Л.В., Несен О.О. Інформатизація підготовки студентів-гандболістів засобами мультимедійної комп'ютерної програми «Гандбол». Спортивні ігри, 2018, 1(7), 54-61.
7. Яхонтов Е.Р. Баскетбол: учебное пособие. СПб., Олимп, 2008, 134.