

поверхню. У Ріо пристрої використовувались під час змагань з плавання вільним стилем на 800 метрів і 1500 метрів. Крім того, для того, щоб забезпечити безпеку спортсменів і глядачів, організатори Олімпіади в Ріо витратили 8 млн доларів за контрактом з компанією Logos Technologies для забезпечення спостереження з повітря. Logos спочатку розробила свою технологію для Департаменту оборони США, в Ріо їх перше масштабне цивільне застосування складної системи візуалізації Simera. Логос встановив чотири 40-фунтових кулі, прив'язаних до землі, кожна з прикріпленими тринадцятьма камерами високого дозволу. Всі камери в поєднанні один з одним і здатні захоплювати три фотографії навколишнього простору в секунду, кожна куля охоплює площу близько 55 квадратних миль (142 квадратних кілометра), згідно з інформацією Sport Techie.

Таким чином, Олімпійські ігри служать поштовхом для інновацій – приймаючі міста змагаються між собою за створення нової інфраструктури, інтернет-мережі намагаються надати все більше захоплюючих переживань під час перегляду.

Література

1. Summer Olympics 2016. [Електроний ресурс] – https://ru.wikipedia.org/wiki_2016 (дата перегляду 1.09.2017р)

«ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ» В ТРЕНУВАННЯХ БРИТАНЦІВ

Подгорна В. В., Кліщук А.

Університет Ушинського, м. Одеса, Україна

Анотація. В роботі розглянуто можливість використання методу візуалізації з позиції сучасних інноваційних технологій на прикладі тренування британських атлетів.

Ключові слова: спорт, інноваційні технології, метод візуалізації, тренувальний процес.

Вступ. У спорті вищих досягнень немає дрібниць. Набуття спортивної майстерності вимагає величезних фізичних і психологічних витрат, і відповідно до цього необхідно постійно удосконалювати тренувальний процес, впроваджувати та використовувати нові інноваційні методи з метою покращення спортивних результатів.

Метою роботи стало розгляд та характеристика методу візуалізації з позиції сучасних інновацій.

Інноваційний метод візуалізації був використаний в тренувальному процесі британських атлетів. Цей метод дозволив спортсменам моделювати місця й обстановку майбутніх найважливіших змагань. Британці почали працювати в цьому напрямку дев'ять років тому, в рамках державної програми розвитку спорту та підготовки до ігор в Лондоні 2012. Фахівці з аерокосмічної компанії та військові фахівці з оборони і безпеки (BAE Systems) створили обладнання та програмне забезпечення, яке допомагало британським атлетам моделювати в 3D і 360° місця і обстановку майбутніх змагань. Сучасні цифрові технології дозволили створити та інтегрувати в обладнання 3D відео, що дозволяло атлетам зануритися в атмосферу майбутніх змагань і передбачати складності майбутніх трас. Спочатку це були ігри в Лондоні 2012, тепер це гри в Ріо 2016. Устаткування створювалося спеціально для літніх видів спорту (вітрильний спорт, веслувальний спорт, триатлон), але тренерський склад збірної Юританії бачить потенціал і для зимових видів спорту (бобслей, скелетон, гірськолижний спорт і інші).

Проект VR-Vantage – це остання версія технологічної співпраці між BAE Systems і британськими федераціями спорту. 3D технології змоделювали всі місця змагань в Ріо і були адаптовані для Олімпійців і Паралімпійців. Основною ідеєю даної інновації є допомога британським атлетам адаптуватися до нових трас і умов, щоб під час реальних змагань вони відчували себе як вдома і не виникало додаткового стресу від незнайомої обстановки, а це дає додаткову перевагу британським атлетам.

VR-Vantage адаптує останні технологічні напрацювання в сучасний спорт і може дуже швидко перенастроюватися і впроваджуватися в тренувальний графік спортсменів. З'являються можливості використання даних пристроїв і в інших видах спорту, не тільки літніх. Додаткові переваги, отримані спортсменами при використанні даної технології, приведуть їх до успіху в своїх видах спорту.

Висновок. Спортивна наука все більше перетворюється в самостійну наукову дисципліну, до якої залучаються фахівці з різних спеціальностей. Для моніторингу та аналізу дій спортсмена використовуються найостанніші досягнення наукової думки – від

мікроелектроніки до молекулярної біології. Безпосереднім результатом наукового прогресу є зміни спортивної техніки і досягнення вищих результатів, які ще вчора здавалися немислимыми.

Література

1. Засоби інноваційних технологій [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://uk.wikipedia.org/wiki>.

ФУНКЦІ І КОМПЕТЕНЦІЇ ТЬЮТОРА В ПРОЦЕСІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В ВИЩИХ ФІЗКУЛЬТУРНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Чухланцева Н. В.

Запорізький національний технічний університет, Україна

Анотація. В статті проаналізовано функції і компетенції тьютора, визначено, що система електронного навчання студентів фізкультурного профілю вимагає більшої компетенції, ніж система традиційної освіти.

Актуальність. Ідея безперервності освіти в останнє десятиріччя знаходить своє практичне втілення у всіх сферах освіти, в тому числі і професійній освіті фахівців фізичної культури і спорту. На сучасному етапі вищої фізкультурної освіти в умовах створення європейського простору одним із головних є підвищення якості підготовки кваліфікованих педагогів фізичного виховання з високим рівнем фахових знань, професіоналізму і конкурентоспроможності. Однією з ефективних форм професійної освіти, спрямованої на задоволення освітніх потреб молоді, є відкрита дистанційна освіта, а доступність користування інтернет сприяє розвитку онлайн-курсів.

В умовах всебічної модернізації освіти надзвичайно актуалізується проблема його кадрового забезпечення. Сформована до теперішнього часу система відтворення педагогічних кадрів об'єктивно вимагає перегляду і уточнення її змісту, структури, організації, принципів взаємозв'язку з освітньою практикою і інноваційними процесами в освіті, вважає А. В. Сущенко [1]. На етапі впровадження дистанційного навчання в ВНЗ фізкультурного профілю необхідно приділити особливу увагу організації процесу навчання, ефективність якого залежить від специфічних компетенцій тьютора.