

ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ТА ТРЕНУВАННІ СПОРТСМЕНІВ

*Безніс П.С., ст. викладач
Харківський національний автомобільно-дорожній університет*

VR у тренувальному процесі відкриває революційні можливості для спортсменів усіх рівнів. Професійні атлети використовують віртуальну реальність як потужний інструмент для вдосконалення своєї майстерності, що виходить далеко за рамки традиційних методів підготовки. Застосування віртуальної реальності в спорті дозволяє поліпшити тренувальний процес, створити умови для імітації реальних змагань і аналізувати рухи спортсменів. Це дає можливість поліпшити техніку і тактику, що в кінцевому підсумку може підвищити спортивні досягнення.

Крім того, віртуальна реальність може бути використана для створення захоплюючих тренувань і розважальних заходів для вболівальників. Таким чином, вона сприяє приверненню уваги до спортивних подій і може стати новим інструментом маркетингу для спортивних клубів і організацій.

Одне з ключових переваг VR в спорті – можливість детального відтворення ігрових ситуацій. Спортсмени можуть багаторазово відпрацьовувати тактичні схеми, аналізувати різні сценарії розвитку гри і вдосконалювати командну взаємодію у віртуальному середовищі. Такий підхід особливо ефективний у командних видах спорту, де розуміння тактики і злагодженість дій відіграють вирішальну роль.

Реальність сучасного спорту така, що швидкість прийняття рішень часто визначає результат змагань. VR-технології дозволяють створювати спеціалізовані програми для тренування реакції і когнітивних навичок.

Спортсмени занурюються у віртуальне середовище, де можуть відпрацьовувати конкретні ігрові моменти з різною швидкістю та інтенсивністю.

Особливу цінність представляє можливість моделювання специфічних умов змагань. Наприклад, тенісисти можуть тренуватися проти віртуальних копій своїх майбутніх суперників, вивчаючи їх стиль гри і особливості техніки. Гірськолижники використовують VR для знайомства з новими трасами, а гонщики – для вивчення незнайомих треків.

У процесі реабілітації після травм віртуальна реальність стає незамінним помічником. Спортсмени можуть починати відновлення в безпечному віртуальному середовищі, поступово збільшуючи навантаження під контролем фахівців. Це значно прискорює процес повернення в спорт і знижує ризик повторних травм.

Фітнес-індустрія також активно впроваджує VR-технології. З'являється все більше додатків для домашніх тренувань, що пропонують захоплюючі програми з боксу, йоги та кардіотренувань. Віртуальні тренери та інтерактивні програми роблять заняття спортом більш захоплюючими та мотивуючими, а можливість займатися у віртуальних групах створює ефект присутності в реальному фітнес-клубі.

Одним з найяскравіших прикладів використання віртуальної реальності в спорті є тренування боксерів. За допомогою VR боксери можуть імітувати бої з різними суперниками, а також вивчати їх тактику і стиль. Це дозволяє їм підготуватися до реальних поєдинків і поліпшити свої навички без ризику отримати травму. Такий метод тренувань також дозволяє спортсменам краще зрозуміти свої сильні і слабкі сторони, що в кінцевому підсумку призводить до поліпшення їх результатів.

Віртуальна реальність також активно застосовується у футболі. За її допомогою гравці можуть тренувати свої навички, покращувати

координацію і реакцію. Крім того, віртуальна реальність використовується для аналізу ігор і розробки тактики. Використання VR у футболі дозволяє тренерам і гравцям отримати повну картину того, що відбувається на полі, і поліпшити свою гру.

Ще одним прикладом застосування віртуальної реальності в спорті є її використання в тренуваннях гольфістів. З її допомогою спортсмени можуть навчатися техніці ударів, покращувати своє відчуття відстані і вивчати поле.

На закінчення можна сказати, що використання віртуальної реальності в спорті є актуальною тенденцією, яка значно покращує тренувальні процеси, допомагає вдосконалити навички спортсменів і робить спортивні змагання більш захоплюючими для глядачів. Це відкриває нові горизонти для розвитку спорту і робить його більш доступним і привабливим для всіх учасників.

Основні проблеми застосування віртуальної реальності в спорті:

1. Недолік реалістичності

Однією з основних проблем застосування віртуальної реальності в спорті є недолік реалістичності. Віртуальне середовище може не зовсім точно передавати відчуття і дії, що створює проблеми при використанні його в тренувальних цілях або для створення аналогів реальних змагань.

2. Фізичні обмеження

Ще однією проблемою є фізичні обмеження віртуальної реальності. Наприклад, необхідність носити спеціальне обладнання або обмеження в русі можуть створювати незручності для спортсменів, тренерів або глядачів.

3. Безпека і здоров'я

Важливою проблемою застосування віртуальної реальності в спорті є питання безпеки і впливу на здоров'я. Некоректне використання технології

або тривалий вплив на організм спортсмена може призвести до негативних наслідків, таких як втома, запаморочення або інші фізичні проблеми.

Література :

1. Ярмоленко М. А. Особливості використання технології віртуальної реальності у підготовці спортсменів. *Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт) : зб. наук. праць / За ред. О. В. Тимошенка. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2022. Вип. 3К (147). С. 476-480.*
2. Попадюх Ю. А. Сучасні комп'ютеризовані комплекси та системи у технологіях фізичної реабілітації : навч. посіб. К. : Центр учбової літератури, 2017. 300 с.
3. Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому процесі. *Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил. 2018. № 2. С. 207–212.*

УДК 004.8:378:657

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ОБЛІКУ ТА ОПОДАТКУВАННЯ: ПРОБЛЕМИ ТА ВИКЛИКИ

*Ковальова Т.В. к.е.н., доцент
Харківський національний автомобільно-дорожній університет*

Сучасна система вищої освіти перебуває в процесі глибокої трансформації, зумовленої цифровізацією та розвитком технологій