

## **1. Наименование разработки**

Мобильное обучающее приложение «Teach Basketball Tactics».

## **2. Руководитель разработки (организация, должность, ученая степень, ученое звание, контактные данные)**

Прохожий Сергей Александрович, ВГУ имени П.М. Машерова, доцент кафедры информатики и информационного программирования, кандидат физико-математических наук; Борщ Денис Сергеевич, старший преподаватель кафедры теории методики физической культуры и спортивной медицины; Кардель Валерий Валентинович, студент; Жуковский Руслан Альфредович, студент.

тел.: +375(212)260026, e-mail: nis@vsu.by

## **3. Краткое описание разработки (назначение, основные конструктивные, технологические и технико-эксплуатационные характеристики)**

Обучающее мобильное приложение «Teach Basketball Tactics» разработано на базе операционной системы Android, предназначено для развития тактического мышления юных баскетболистов.

Приложение предполагает пошаговое прохождение обучающего материала путем решения тактических задач. Обучение проходит в три этапа, каждому из которых соответствует свой уровень сложности. Программа выполнена в виде игры, в которой размещены различные тактические взаимодействия на баскетбольной площадке, концовку которых должен завершить сам занимающийся.

На экране телефона отображается баскетбольная площадка с расположением игроков на ней. По нажатию на кнопку «play» перед учеником будет проиграна тактическая комбинация до определенного момента. Концовку комбинации должен выполнить сам ученик, сенсорно перемещая игроков на площадке и выполняя различные технические действия при помощи специальных кнопок. На выполнение задания дается несколько попыток. В конце задания программа показывает, правильно ли выполнена тактическая комбинация. Если ученик закончил комбинацию неправильно, у него еще будет три попытки для этого. Если и после трех попыток он не сможет выполнить задание, программа сама покажет правильный ответ и проиграет комбинацию на экране, после чего ученик должен еще раз попытаться выполнить это задание. После правильного выполнения задания ученик переходит к следующему. Задания делятся на три уровня сложности, в каждом из которых по 10 задач: 5 – на тактику нападения и 5 – на тактику защиты. Перейти на следующий уровень сложности можно, лишь выполнив предыдущий.

## **4. Технические преимущества, научно-технический уровень по отношению к лучшим отечественным и зарубежным аналогам**

Похожий принцип программированного обучения при развитии тактического мышления в баскетболе применяли С.В. Малиновский (обучающие диагностические алгоритмы), В.Н. Анненков (кинокольцовка с разучиваемыми игровыми ситуациями), С.В. Колотильщикова (метод моделирования пространственных условий выполнения игровых действий и времени предъявления игровых ситуаций) и др. Однако эти разработки не имея применения в практике остались в зачаточном состоянии, а их программные комплексы давно устарели. Предлагаемое приложение сочетает основы программированного обучения и новых технологий, в результате чего сформирован высокотехнологичный, современный продукт в виде развивающей игры на мобильных устройствах.

## **5. Ожидаемый результат применения. Перспективные рынки**

Приложение оптимизирует работу тренера в учебно-тренировочном процессе, систематизирует и обобщает знания, которые необходимо освоить юному баскетболисту (8-14 лет), облегчает процесс усвоения учебного материала, повышает интерес к занятиям, развивает тактическое мышление.

Разработка может быть использована в тренировочном процессе по баскетболу при тактической подготовке баскетболистов. Предназначено для мобильных устройств на базе ОС Android. В перспективе возможно размещение приложения в AppStore или Play Market на платной либо бесплатной основе.

## **6. Текущая стадия развития (не более 500 знаков)**

Разработана и апробирована методика программированного развития тактического

мышления юных баскетболистов, специальные тактические задачи с незаконченным алгоритмом действий. Мобильное приложение реализовано на платформе Adobe AIR (Action Script 3.0) с использованием IDE Adobe Flash Builder. Степень реализации составляет порядка 75%.

#### 7. Сведения о правовой охране объектов интеллектуальной собственности

Продукт защищен в соответствии с законодательством Республики Беларусь об авторском праве.

#### 8. Практический опыт реализации аналогичных проектов (не более 1000 знаков)\*

Аналогичный проект был экспериментально опробован на баскетбольной команде «ЦМОКИ-МИНСК» в виде специальной тетради по тактической подготовке баскетболистов.

#### 9. Иллюстрации (фото, схемы, диаграммы)\*

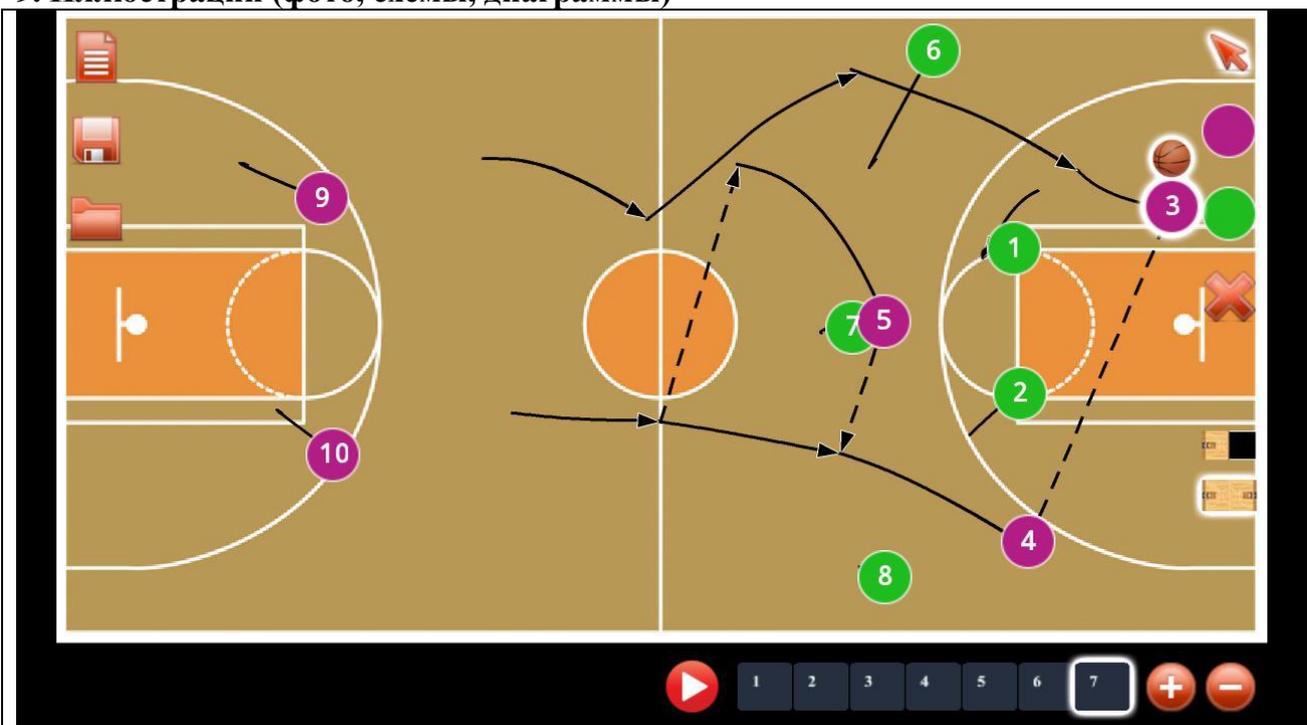


Рисунок 1 – Рабочая область мобильного приложения «Teach Basketball Tactics»

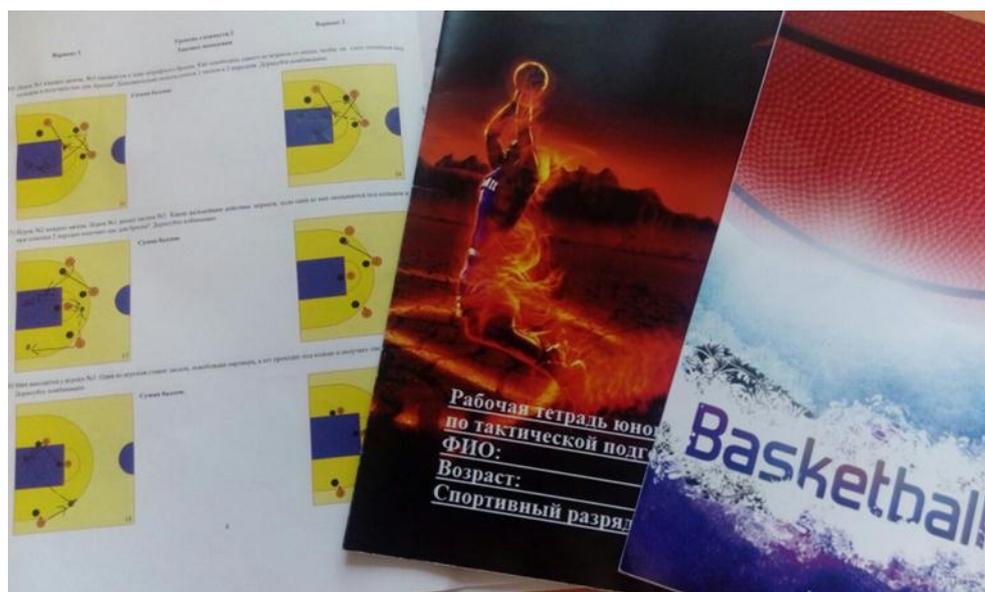


Рисунок 2 – Рабочая тетрадь по тактической подготовке юного баскетболиста

#### 10. Предполагаемый объем вложений со стороны партнера\*

Объем и условия финансирования по договору с заказчиком.

#### 11. Ориентировочный срок окупаемости (лет)\*

—

#### 12. Форма представления: указать (натурный образец, макет, планшет, плакат,

электронная презентация, листовки, книги, брошюры и т.д.)

Мобильное приложение, электронная презентация.

**13. Потенциальные потребители и/или заинтересованные в разработке (в Республике Беларусь, за рубежом)**

Учреждения образования, специализированные учебно-спортивные учреждения.

\* – поля, не обязательные для заполнения.