

КОМПЬЮТЕР НА ФУТБОЛЬНОМ ПОЛЕ

ОРГАНИЗАЦИЯ: Санкт-Петербургский государственный университет информационных технологий, механики и оптики

ПРОЕКТ: программирование и футбол для молодежи

ПРЕМИЯ: 2,5 млн рублей

Братья Царевы, Михаил и Федор, в будущем, возможно, станут известнее братьев Березуцких. И хоть в футбол они играют не профессионально, область их деятельности напрямую связана с этим видом спорта. Питерские программисты соединили в одном проекте самую популярную игру на планете и программирование. Как молодым инноваторам пришла в голову такая идея, как они собираются ее реализовывать, рассказал младший из братьев, Михаил.



КОМУ МЯЧ, КОМУ МЫШЬ

Наверное, как и многие родные братья, Миша и Федя в детстве увлекались разными вещами. Первый гонял мяч, второй увлекался конструкторами и техникой, и оба даже не думали, что их увлечения соединятся в проекте, который станет делом их, если не жизни, то молодости точно. Поступили братья в один вуз – университет информационных технологий, механики и оптики; Михаил продолжал заниматься футболом, а Федор «играл» с компьютерами и выигрывал олимпиады по спортивному программированию. Однажды их научный руководитель предложила им объединить футбол и программирование, к чему ребята отнеслись сначала, как к шутке, а, поразмыслив, поняли, что идея хорошая. И закрутилось.

В прошлом году молодые инноваторы победили в конкурсе «Молодые, дерзкие, перспективные», а в этом – уже в городском конкурсе на лучший инновационный проект. Чем же так привлекает специалистов идея Царевых?

ФУТБОЛ + ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«Весь наш проект можно разделить на три большие части», – объясняет Михаил.

Смысл первой заключается в обучении детей футбольным технико-тактическим действиям, сопровождая этот процесс специальным информационным пакетом. В него входят анкеты, дневник спортсмена, различные бланки, тесты про футбол. Как утверждает Михаил, заполнение этих форм способствует более детальному и внимательному обучению, вовлекая ребенка в процесс спортивного образования с двух сторон: футбольной и информационной. Создатели проекта утверждают, что тренировочные действия лучше запоминаются, если сопровождаются письменными методическими заданиями. В нем также участвуют родители и тренер, что обеспечивает обратную связь между всеми участниками процесса обучения. Тренер ведет свои записи, куда вносит данные каждого игрока и команды в целом, что позволяет ему оперировать показателями быстро и качественно.

Свой проект инноваторы проверили в футбольной школе на детях 1992 года рождения, для которых победа в чемпионате города по мини-футболу стала огромным достижением. Михаил говорит, что благодаря этой методике команда сплотилась, а каждый отдельно взятый игрок стал понимать свою роль и место в коллективе. Именно информационное сопровождение тренировок является инновацией, разработанной братьями. В основу же спортивной подготовки детей легла методика подготовки футболистов, разработанная профессиональным тренером Николаем Румянцевым.



– Играть надо по правилам независимо от того, где, с кем и когда, –

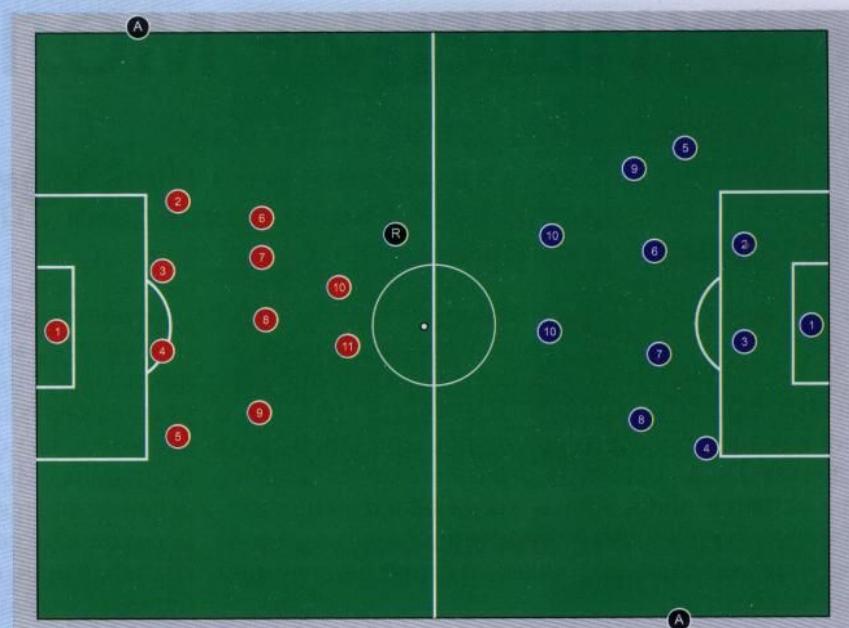
Михаил ЦАРЕВ

ПРОГРАММИРОВАНИЕ + ФУТБОЛ

Вторая часть проекта направлена на более взрослую категорию молодежи: от 9 класса и старше. И

здесь уже в футбол играть не учат, а учат программировать с помощью задач про футбол. «Молодым людям интереснее решать задачи на спортивные темы. Например, сортировать команды по нескольким показателям по итогам чемпионата, применив специальные формулы или алгоритмы», – говорит Михаил.

Федор Царев – участник и призер многих городских и международных олимпиад и конкурсов по спортивному программированию. Можно сказать, что это его часть проекта. Совместно с коллегами по вузу братья Царевы выпустили обучающий диск «Программируй с чемпионами», куда вошли задачи по информатике за последние несколько лет. «Этот диск был бы очень полезен школьникам и начинающим студентам для само-подготовки к олимпиадам и просто занятиям по информатике. Мы собрали огромное количество задач, поместили их в специальную программу, которая автома-



Макет футбольного поля

лиза. Футбол, несмотря на широкую популярность, обходится минимумом компьютерных технологий. Братья Царевы решили

помочь повышению уровня судейства в России. Тема судейства – сложная, щепетильная для нашего чемпионата, поэтому введение таких инструментов необходима мера для повышения качества игры, воспитания молодых футболистов и культуры болельщиков. Настало время применять компьютерные технологии для помощи судейства

футбольных матчей. Может это, наконец-то, спасет «людей в черном» от постоянных обвинений со стороны игроков и тренеров.

**60
тысяч
рублей**

Получили братья Царевы за второе место в номинации «Бизнес-идеи» конкурса «Молодые. Дерзкие. Перспективные» в 2008 году, представив проект «Школа информационных технологий и футбола» при гимназии №261.

тически проверяет ответы и, если неправильно, дает пояснения. Во многом – это уникальный продукт для российского рынка», – рассказывает Михаил. В дальнейшем инноваторы собираются выпустить еще несколько таких дисков с более сложными задачами.

Союз программирования и спорта выполняет сразу несколько функций. Во-первых, идет популяризация информатики и программирования за счет популярности темы «спорт». Во-вторых, помимо основных знаний и навыков программист приобретает сведения о спорте, что развивает его кругозор. То же можно сказать и про спортсменов, которые в ходе тренировок приобретают знания об информационных технологиях. Такой воспитательно-образовательный процесс развития ребенка и человека вообще положительно сказывается на мышлении и интеллекте.

IMPOSSIBLE IS NOTHING

Компьютерные технологии в спорте за последние десять-двацать лет принимаются все шире и шире. Сложно себе представить спортивное шоу без качественной съемки с разных точек, быстрой системы подсчета, ана-

лизом. Год назад они совместно с Коллегией футбольных арбитров России выпустили диск «Учебный комплекс по правилам игры в футбол» (третья часть). Он собрал в себя все правила, замечания, пометки, дополнения, знания, которыми необходимо владеть судье для профессионального обслуживания матчей. Также он содержит «Электронный макет футбольного поля», разработанный Юлией Чеботаревой. Этот макет полностью заменяет традиционный «магнитный» макет футбольного поля и используется на тактических занятиях.

«Конечно, он не научит вас судить, но вот, например, действующий футбольный арбитр Александр Гвардис сказал, что ему такой диск пригодится для повторения. Другим судьям, обслуживающим не профессиональные игры, это учебное пособие будет еще полезнее, – рассказывает Михаил.

Следующий диск соберет в себя все учебно-методические сведения о мини-футболе и его судействе. Еще один проект, разрабатываемый совместно с КФА – «Система оценки качества судейства». Данный проект будет способство-



Братья все-таки не смогли обойтись без девушки – Юлия ЧЕБОТАРЕВА