

Športna vzgoja in računalnik: Programska oprema Cross manager V 1.0

Slavc Žust, računalnikar, OŠ Majde Vrhovnik, Ljubljana

V današnjem času nas informacijsko-komunikacijska tehnologija spremlja na vsakem koraku. Možnosti, ki jih ta tehnologija ponuja, je veliko. Vendar primanjkuje konkretnih rešitev, še posebej za tako zelo specifične predmete, kot je športna vzgoja. Tu se večji del znanj podaja praktično, zato je IKT težje uporabiti. Računalnik je sicer že dolga leta prisoten tudi v kabinetih učiteljev športne vzgoje v osnovnih in srednjih šolah. V glavnem ga športni pedagogi uporabljajo za pisanje in urejanje priprav na pouk ter za vodenje športno vzgojnih kartonov. Kot učni pripomoček ga pa skoraj ne srečamo. Torej, ideje in razmišljanja o tem, kako bi si športni pedagogi poenostavili delo in kako bi si pri svojem delu pomagali z računalniško programsko opremo, so, ljudi, ki bi te ideje in želje znali uresničiti, pa je malo.

Na vprašanje »Kje pa je sploh mogoče uporabiti IKT pri športni vzgoji«, je odgovor, da med učnim procesom pri ponavljanju in utrjevanju gibanj, ter pri izvajanju določenih športnih aktivnosti in tekmovanj. IKT že ima svoje mesto v našem izobraževalnem sistemu, v nekaterih šolah bolj v drugih manj, odvisno od materialne opremljenosti in od usposobljenosti učiteljev. Mnogo je govora o možnostih, ki jih ta tehnologija omogoča, vendar primanjkuje konkretnih rešitev, ki bi dejansko pokazale, kako doseči sodobnejši in kakovostnejši pouk in izvedbo najrazličnejših dejavnosti.

Športna vzgoja je zelo specifičen predmet, saj je večji del znanj podan praktično. Otroci se morajo ta znanja naučiti, jih osvojiti, IKT pa nam lahko pomaga, da bo učencem podajanje in utrjevanje snovi bolj zanimivo, ter da bodo imeli odgovore na vprašanja: Kako pa sem izvedel ta element? Katero mesto sem dosegel? Kakšen čas pa imam? – takoj pri roki.

V zadnjem času se računalnik uporablja v šolskih telovadnicah pri treningih različnih dejavnosti za spremljanje pravilnosti izvedenih gibov in akcij. Računalnik, digitalna

kamera in »Time Shift« programska oprema, ki zna posneto predvajati z določenim časovnim zamikom, so za korekcijo in preverjanje izvedenih gibov in akcij idealne zadeve.

Kaj pa tekmovanja, kjer se rezultati tekem beležijo s časom in jih je v enem šolskem letu izvedenih kar nekaj? Da o pripravah in ponavadi obsežnemu administrativnemu delu, ki taka tekmovanja obvezno spremlja, sploh ne govorimo. Profesionalne programske opreme je na tržišču za te namene kar nekaj in je pregrešno draga, hkrati zahteva tudi dodatno drago strojno opremo, s katero lahko zabeležimo začetek in konec neke tekmovalne sekvence.

Na OŠ Majde Vrhovnik v Ljubljani smo sodelovali pri nastajanju in preizkušanju programske opreme za izvedbo tekmovanj, kjer je končni vrstni red tekmovalcev časovno pogojen. Glavni namen pa je bil, da bi si poenostavili pripravo in izvedbo tekmovanja v krosu, kajti športni pedagogi so izrazili željo, da bi se obsežno administrativno delo, ki taka tekmovanja obvezno spremlja, poenostavilo.

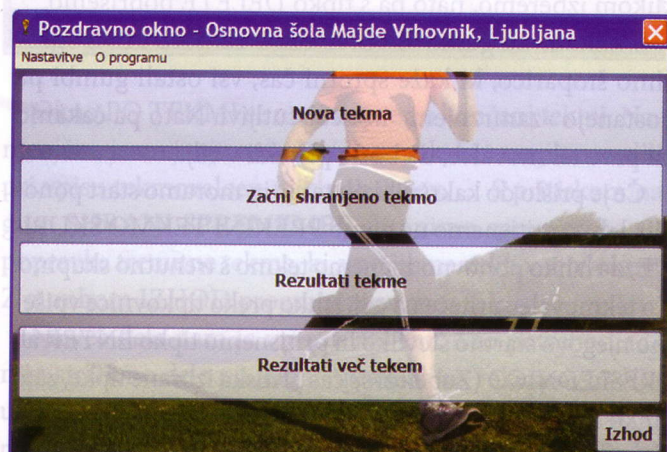
Pri podjetju Mikro Graf Art d.o.o. so prisluhnili našim željam in nastal je program CROSS MANAGER,

ki omogoča vsako tekmovanje, kjer je končni vrstni red tekmovalcev časovno pogojen, v celoti izvesti v treh fazah: Pred tekmo, Tekma, Po tekmi.

Namestimo ga na vsak današnji delujoč prenosnik, pa naj ima naloženo okolje Windows XP ali Windows Vista. Če želimo še bolj enostavno beležiti čase tekmovalcev, si v šolski knjižnici sposodimo čitalnik črtnih kod, ali pa si nabavimo svojega. Res je, da je potrebno čitalnik pred tekmo še posebej pripraviti, da ga bosta računalnik in program prepoznala – morda so ti posegi celo prezahtevni, ker zahtevajo nekaj programerskega znanja, vendar je mogoče pri istem podjetju ravno tak čitalnik črtnih kod tudi kupiti – seveda je v tem primeru čitalnik že pravilno umerjen in nastavljen za takojšnje delo s programom.

Program se zelo enostavno namesti in je po namestitvi takoj pripravljen za uporabo. Priloženi in naravnost iz programa dosegljivi pa so tudi inštrukcijski video priročniki, s katerimi se spoznamo s programom ter se v desetih minutah naučimo, kako se z njim najbolj enostavno dela. Priložen je tudi tiskan priročnik, kjer so vse te stvari pisno razložene.

Ko program poženemo, nas pričaka glavno okno z gumbi, s katerimi krmarimo čez celo tekmo.



Z gumbom NOVA TEKMA odpremo delovno okno PRIPRAVA TEKME, kjer izvedemo Prvo fazo dela (Pred tekmo), ki obsega vse potrebno za vnos tekmovalcev in pripravo tekmovalnih skupin.

V oknu PRIPRAVA TEKME lahko v posameznih rubrikah nastavimo vse lastnosti tekme, ki se bodo kasneje uporabile. Rubrika IME TEKME služi za ime, ki se bo kasneje pojavilo na poročilu, ki ga bomo natisnili na koncu.

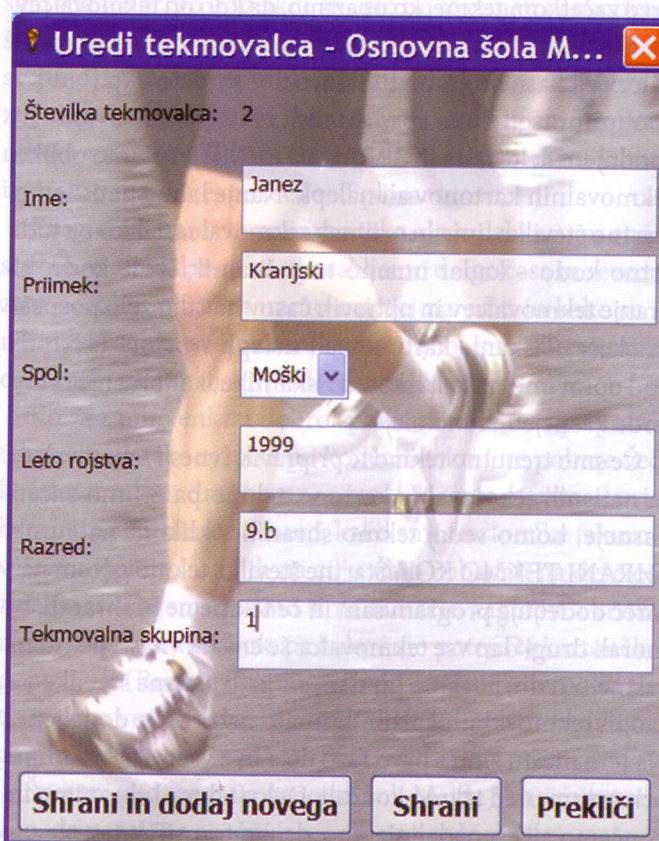
Rubrika ŠTEVILO SKUPIN pomeni le razporeditev trenutnih tekmovalcev na več skupin, kar uporabimo takrat, ko tekmovalci ne morejo štartati vsi naenkrat. Rezultati na koncu pa so upoštevani skupaj. Po posameznih skupinah razporedimo posamezne tekmovalce tudi v primeru tekem, ko štartajo vsi tekmovalci posamično, kot na primer



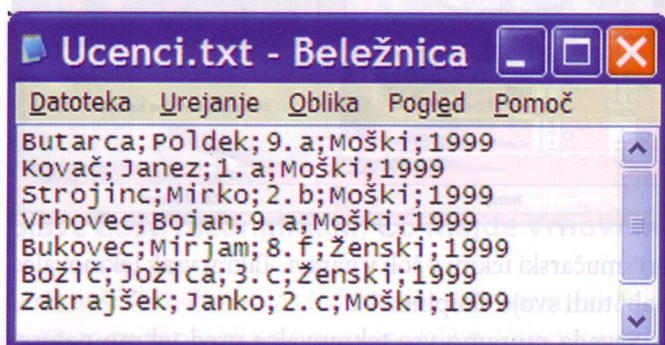
pri smučarski tekmi v šoli v naravi. Takrat vsak tekmovalec dobi tudi svojo skupino.

Seveda moramo vse tekmovalce pred tekmo najprej vnesti v seznam. To lahko naredimo na dva načina: vnese-mo jih posamično – ročno, ali pa iz neke datoteke, ki smo jo zgenerirali iz enega od programov za baze podatkov, ki jih na šolah že imamo.

Z gumbom DODAJ NOVEGA TEKMOVALCA odpremo novo vnosno okno, kjer lahko dodajamo posamično enega ali več tekmovalcev zaporedoma.



Z gumbom UVOZI TEKMOVALCE pa lahko uvozimo tekmovalce iz *.csv ali *.txt datoteke, kjer je vsak tekmovallec zapisan v eni vrstici in so njegove lastnosti ločene z znakom, ki je podan v polju ločilni znak. Tak tip datoteke lahko izvozimo iz programov Excel, Access, pa tudi iz drugih programov za urejanje baz podatkov, ki jih običajno na šolah že imamo, ali pa jo napišemo (uredimo) na roke v programu, kot je Beležnica. Da se bodo pravilno upoštevali naši šumniki, moramo uporabiti Windows kodiranje znakov ANSI ali UTF-8. Takole zgleda primerno urejena datoteka v beležnici:

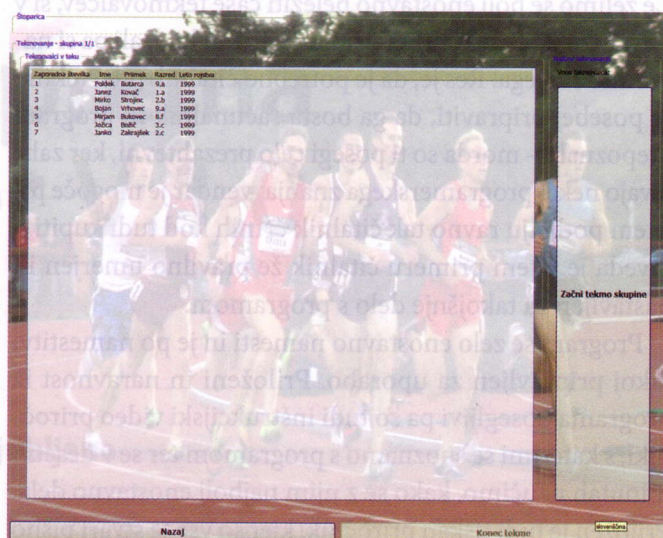


Že vnesene tekmovalce lahko urejamo kasneje tako, da dvakrat kliknemo nanj in tako odpremo okno, kjer lahko uredimo kako od njegovih lastnosti. Posameznega tekmovalca lahko tudi izbrišemo iz seznama tako, da enkrat kliknemo nanj, da ga izberemo, in nato na tipkovnici pritisnemo tipko DELETE. To običajno naredimo tik pred začetkom tekme, ko opazimo, da kdo od tekmovalcev manjka. Seveda lahko nek dokončno urejen spisek tekmovalcev za kasnejšo rabo tudi izvozimo v datoteko.

V pripravo tekme spadajo tudi tekmovalni kartoni. V spodnjem delu okna PRIPRAVA TEKME izberemo obliko tekmovalnih kartonov ali nalepk. Nanje lahko natisnemo startno številko, ime in priimek tekmovalca, lahko pa tudi črtno kodo – kadar imamo tudi čitalnik črtnih kod, ki branje tekmovalcev in njihovih časov na cilju zelo pospeši in olajša. Tiskanje kartonov ali nalepk v primeru črtnih kod opravimo na laserskem tiskalniku, kar braanje črtnih kod kasneje močno olajša.

Če smo trenutno tekmo le pripravili (vnesli tekmovalce) in natisnili tekmovalne kartone, tekmo pa želimo začeti kasneje, bomo sedaj tekmo shranili s klikom na gumb SHRANI TEKMO KOT. Štartne številke tekmovalcem namreč dodeljuje program sam in če tekme ne bi shranili, bi morali drugi dan vse tekmovalce še enkrat vnesti po istem vrstnem redu, kot smo jih danes – kajti štartne številke na svojih tekmovalnih kartonih imajo namreč že dodeljene. Na tem mestu smo s prvo fazo dela in z vsemi potrebnimi pripravam pred tekmo končali. Delo (tekmo) shranimo in končamo ali pa nadaljujemo z drugo fazo: Tekmo.

Če smo tekmo začeli naslednji dan, smo v začetnem oknu s klikom na gumb ZAČNI SHRANJENO TEKMO najprej vnesli včerajšnje podatke. Nato pa s klikom na gumb ZAČNI TEKMO odpremo naslednje okno, kjer bomo vodili vse postopke za izpeljavo tekme.



Najprej bomo preverili, če so vsi (včeraj) prijavljeni tekmovalci na štartu in če določenih ni, jih enostavno z enim klikom izberemo, nato pa s tipko DELETE pobrišemo.

S klikom na gumb ZAČNI TEKMO SKUPINE sprožimo štoparico, ki kaže sprotni čas, vsi ostali gumbi pa postanejo »zamrznjeni« in neobčutljivi. Nato pa čakamo na prve tekmovalce, da bodo pritekli v cilj.

Če je prišlo do kakršnihkoli težav in moramo start ponoviti, lahko pritisnemo na gumb PREKINI TEKMO SKUPINE, da lahko ponovno začnemo tekmo s trenutno skupino. Ko tekmovallec priteče na cilj, lahko preko tipkovnice vpišemo njegovo startno številko in pritisnemo tipko ENTER ali PRESLEDNICO (Zabeleži se čas pritiska izbrane tipke, zato lahko startno številko vpišemo že prej, če lahko razberemo in prepoznamo tekmovalca, ki teče proti cilju).



Če pa uporabljamo čitalnik črtnih kod, pa tekmovalcu na cilju enostavno s čitalcem preberemo njegovo črtno kodo in rezultat se samodejno vnese.

Če imamo več skupin in trenutna skupina ni zadnja, je desno spodaj gumb NASLEDNJA SKUPINA. Z njim začnemo tekmo naslednje skupine. Drugače se ta gumb zamenja z gumbom KONEC TEKME in ob pritisku shrani čase tekmovalcev trenutne tekme in nam odpre okno PO TEKMI. V obeh primerih gumba postaneta aktivna šele, ko vsi tekmovalci trenutne skupine prispejo na cilj in se jim zabeleži njihov čas.

Po tekmi - Osnovna šola Majde Vrhovnik, Ljubljana

Čas	Zaporedna številka	Startna skupina	Ime	Preimek	Spol	Razred	Leto rojstva
00:00:03.405	1	1	Poldek	Butarca	Moški	9.a	1999
00:00:06.527	2	1	Janez	Kovač	Moški	1.a	1999
00:00:07.924	3	1	Mirko	Strojinc	Moški	2.b	1999
00:00:09.167	4	1	Bojan	Vrhovec	Moški	9.a	1999
00:00:10.334	5	1	Mirjam	Bukovec	Ženski	8.f	1999
00:00:10.940	6	1	Joska	Božič	Ženski	3.c	1999
00:00:11.372	7	1	Janko	Zakrajšek	Moški	2.c	1999

Shrani spremembe Tiskanje rezultatov Izhod

Okno PO TEKMI se nam odpre po končani tekmi. Namenjeno je urejanju morebitnih napak, ki smo jih naredili pri vpisu tekmovalcev, njihovih časov, ... S pritiskom na gum SHRANI SPREMEMBE shranimo spremembe ali popravke trenutne tekme, ki smo jih naredili v tem oknu. Z gumbom IZHOD program zapremo.

Največ dela nam je v časih, ko smo vso potrebno administrativno delo po tekmi opravljali na roke, povzročilo urejanje rezultatov, pisanje končnih izidov, rezultatov po razredih, oddelkih, in seveda čisto na koncu – diplom. Sedaj pa program vse opravi v nekaj minutah. Gumb TISKANJE REZULTATOV nas pripelje v okno REZULTATI TEKME, kjer lahko natisnemo poročila/diplome trenutne tekme.

S klikom na gumb IZVOZI POROČILO TEKME bomo vse rezultate izvozili v pdf datoteko, ki jo lahko sedaj ali kasneje tudi natisnemo. Poročilo tekme je seznam tekmovalcev, urejen po času teka z izbranimi polji. Grupiranje pomeni, da se poročilo natisne ločeno za izbrano možnost (npr.: če izberemo Po spolu – da imamo ločeno poročilo za ženske in moške). Z gumbom IZVOZI DIPLOME izvozimo diplome za toliko zmagovitih mest, kolikor jih izberemo (navadno 3, imamo pa tudi možnost za izbiro vseh). CrossManager diploma je celotna diploma, že vgrajena v program. Če pa želimo podatke natisniti na kakšne drugačne, v knjigarnah kupljene diplome, izbere-

Tiskanje rezultatov - Osnovna šola Majde Vrhovnik, Ljubljana

Izvozi poročilo tekme

Izvozi diplome

Na začetek Izhod

mo možnost Poljubna diploma in za vsako vnosno polje z besedilom nastavimo oddaljenost od levega spodnjega roba ter jih nato izvozimo. Po želji lahko spremenimo besedilo, kraj, datum, podatke o mentorju. Če v besedilu uporabimo vrednost, ki smo jo navedli med dvema narekovajema »{0}«, se bo namesto tega izpisalo mesto, ki ga je dosegel tekmovalec, katerega ime je na diplomi. Te nastavitve se ob izhodu shranijo, da nam jih naslednjič ni treba ponovno nastavljati.

Omeniti moram še gumb REZULTATI VEČ TEKEM iz začetnega, pozdravnega okna. Z njim lahko združimo rezultate več tekem v eno in nato izpišemo skupno poročilo. To naredimo, kadar želimo rezultate urediti še po večjih skupinah, npr. po oddelkih ali celo po stopnjah (v osnovni šoli – izpisati rezultate za celo razredno ali predmetno stopnjo). V oknu najprej določimo koliko tekem bomo združevali, nato pa vse združene tekme shranimo pod novim imenom. Seveda tudi novi združeni tekmi lahko izpišemo rezultate, poročila, diplome.

Program je zares koncipiran tako, da je delo z njim enostavno. Tudi kadar ga ne uporabljamo dolgo časa in seveda zato pozabimo, kaj moramo najprej narediti in kako se z njim dela, lahko svoje znanje takoj obnovimo s ponovnim ogledom inštrukcijskih video vodnikov.

Ko se z njim enkrat dobro spoznamo, nam za pripravo tekme in za razne izpise po končani tekmi ne pobere več kot deset minut dragocenega časa. To pa je ogromen prihranek! Spomnimo se samo, kako smo kartončke tekmovalcev najprej pisali, jih na cilju nato nabadali na deščico z velikim žebljem, da smo si na ta način zagotovili vrstni red prihoda v ciljni lijak, pa kako smo potem te kartončke popisovali (Bog ne daj, da nam po nesreči niso padli na tla in smo vrstni red zato zamešali ...), pa pisali rezultate, pa diplome ...

Športni pedagogi na osnovni šoli Majde Vrhovnik pravijo, da nazaj, na »ročni pogon«, ne gredo več!