

и ребенком. Авторами была разработана программа тренировочных занятий, включающая упражнения для развития скоростных способностей детей и взрослых на секции по волейболу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Чернобровкин Д.В. Волейбол / Д.В. Чернобровкин, Е.В. Волкова // Наука-2020 – 2021. – № 4 (49). – С. 219–229.
2. Муравьев В.А. Гармония физического развития и здоровья детей и подростков : учебное пособие / В.А. Муравьев, Н.Н. Назарова. – Москва : Дрофа, . – 2009. – 125 с.
3. Бухарева Д.А. Волейбол и его влияние на здоровье человека/ Д.А. Бухарева, Е.И. Коробейникова / Наука-2020 – 2022. – №5(59). –>С.–5–9.
4. Рефлексивно-персонализированная модель формирования педагогической позиции наставника по развитию / Г.А. Игнатъева, А.В. Гришина, Э. К. Самерханова, О.В. Тулупова. – DOI 10.26795/2307-1281-2022-10-4-12. // Вестник Мининского университета. – 2022. – Т. 10, № 4.
5. Шустова, Л.П. Развитие компетентности учителей физической культуры в вопросах гендерного подхода в образовании / Л.П. Шустова, С.В. Данилов, Н.И. Кузнецова. – DOI 10.26795/2307-1281-2021-9-3-4. / Вестник Мининского университета. – 2021. – Т. 9, № 3(36).

REFERENCES

1. Chernobrovkin, D.V. and Volkova, E.V. (2021), “Volleyball”, Science-2020, No. 4 (49), pp. 219–229.
2. Muravyov, V.A. and Nazarova, N.N. (2009), Harmony of physical development and health of children and adolescents, Drofa, Moscow.
3. Bukhareva, D.A., and Korobeynikova, E.I. (2022), “Volleyball and its impact on human health”, Science-2020, No. (59), pp. 5–9.
4. Ignatiev, G.A., Grishin, A.V., Samerkhanov, E.K. and Tulupov, O.V. (2022), “Reflexive-personalized model of the formation of the pedagogical position of a development mentor”, Vestnik of Minin University, Vol. 10, No. 4, DOI 10.26795/2307-1281-2022-10-4-12.
5. Shustova, L.P. Danilov, S.V. and Kuznetsova, N.I. (2021), “Development of the competence of physical education teachers in matters of gender approach in education”, Vestnik of Minin University, Vol. 9, No. 3 (36), DOI 10.26795/2307-1281-2021-9-3-4.

Контактная информация: irkutskaaam@gmail.com

Статья поступила в редакцию 21.03.2023

УДК 796:004

ФИДЖИТАЛ-ИГРЫ КАК ИНТЕГРИРОВАНИЕ СПОРТА И КИБЕРСПОРТА ВНУТРИ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН

Иван Александрович Седов, старший преподаватель, Юлия Сергеевна Красильникова, старший преподаватель, Дарья Сергеевна Трусова, студент, Вера Владимировна Антонова, студент, Нижегородский государственный педагогический университет им. Козьмы Минина, Нижний Новгород

Аннотация

Киберспорт – это вид спортивной активности, в которой студенты формируют профессиональные компетенции, развивают и тренируют как умственные, так и физические навыки. В данной работе представлена анализ научно-методической литературы на тему развития информационно-коммуникационных технологий в современном мире, способствующих объединению двух совершенно разных видов деятельности и формированию новой фиджитал реальности, которая предполагает взаимодействие между физической культурой и искусственным интеллектом. Представлен опыт и перспективы организации спорта и киберспорта в условиях соревновательных дисциплин со студентами в педагогическом вузе.

Ключевые слова: Киберспорт, фиджитал-игры, соревновательные дисциплины, компьютерные игры, искусственный интеллект, виртуальный мир.

PHYGITAL GAMES AS INTEGRATION OF SPORTS AND CYBERSPORTS WITHIN COMPETITIVE DISCIPLINES

Ivan Alexandrovich Sedov, the senior teacher, Yulia Sergeevna Krasilnikova, the senior teacher, Daria Sergeevna Trusova, the student, Vera Vladimirovna Antonova, the student, Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University

Abstract

Esports is a type of sports activity in which students form professional competencies, develop and train both mental and physical skills. This paper presents an analysis of scientific and methodological literature on the development of information and communication technologies in the modern world, contributing to the unification of two completely different types of activities and the formation of a new digital reality, which involves the interaction between physical culture and artificial intelligence. The experience and prospects of organizing sports and e-sports in the conditions of competitive disciplines with students at a pedagogical university are presented.

Keywords: Cybersport, phygital games, competitive disciplines, computer games, artificial intelligence, virtual world.

ВВЕДЕНИЕ

Трудно представить современное общество без компьютерных технологий. В образовании, в медицину, практически повсюду внедряются логические вычисления. И спорт не исключение, хотя его считают консервативным. Например, в футболе новые машины могут посылать мяч точно в заданную точку с определенной скоростью. Кроме того, различные тренажеры в большинстве видов спорта могут имитировать работу спортивного инвентаря или характерное поведение спортсмена. В результате быстрого прогресса в компьютерных технологиях возникла новая форма спорта, называемая киберспортом, который стал очень популярным в наше время, в эпоху активного развития информационных коммуникаций, включая Интернет [1].

Появление команд, занимающихся портированием игр на различные платформы, привело к созданию первой профессиональной организации в 1997 году Анхелем Муньосом – «The Cyberathlete Professional League» (CPL). Этот год считается началом киберспорта как спортивной дисциплины, и с тех пор он продолжает привлекать миллионы игроков и зрителей со всего мира.

Еще один прорыв в мире киберспорта произошел в начале XXI века. Первый киберспортивный чемпионат World Cyber Games 2000 (WCG Challenge) проведен компанией «Samsung Electronics». Также, еще один из крупнейших турниров зародился в это же время – Electronic Sports World Convention (ESWC), ранее известный как Electronic Sports World Cup. Эти турниры являются крупнейшими и все еще проводятся, активно развиваясь с каждым годом. С повышением внимания на киберспорт, появился список определенных требований и правил к киберспортивным играм. Они не должны давать любые преимущества игрокам, а также содержать случайных факторов. Исход соревнований должны определять исключительно личные умения киберспортсменов и тактика ведения игры. В наши дни глобальные турниры в жанре MOBA проводятся по следующим играм: «Counter-Strike: Global Offensive» (CS:GO), «DOTA 2», «League of Legend» (LOL).

В России в настоящее время киберспорт считается отдельной спортивной дисциплиной, в соответствии с Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», который определяет спорт как социально-культурную сферу деятельности, направленную на подготовку человека к соревновательной деятельности с целью достижения спортивных результатов. Процедура включения киберспорта в реестр видов спорта завершилась только в 2017 году с регистрацией в Министерстве юстиции Российской Федерации Приказа Министерства спорта Российской Федерации «О признании и

включении компьютерного спорта во Всероссийский реестр» [2].

Так уже например 21 сентября в Казани начались «Фиджитал Игры» – международный турнир, сочетающий киберспортивные дисциплины со спортивными соревнованиями. В событии участвуют команды из России, Беларуси, Бразилии, Турции и Болгарии.

В рамках «Фиджитал Игр» проходят соревнования в четырех дисциплинах: фиджитал-футбол (матчи в FIFA плюс футзал), фиджитал-баскетбол (матчи в NBA плюс стритбол), Beat Saber и гонки дронов. С 5 по 11 февраля 2023 года Казань примет третьи Фиджитал Игры. Соревнования, которые совмещают традиционный спорт и киберспорт, пройдут на двух площадках – в «ИТ-Парке» и комплексе «Казань Экспо». В программу Игр войдут пять дисциплин. Привычные Dota 2, Mobile Legends: Bang Bang, CS:GO и Warface будут совмещены с соревнованиями по лазертагу, также запланирован спидран-турнир (ивент по скоростному прохождению игр)[3].

Таким образом, целью статьи является выявление возможной организации фиджитал-игр в условиях современного мира, на примере педагогического вуза.

МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследование проводилось с применением методов анализа научно-методической литературы и систематизации полученной информации. Одно из значений фиджитал – это инновационное технологическое средство, который помогает раскрыть новые возможности в информационном пространстве благодаря объединению физических и виртуальных объектов.

А в более обобщенном значении, фиджитал – это философия устройства нового мира, тот сущностный цивилизационный контент фантастического будущего, который предполагает тесную интеграцию виртуальной среды в реальную человеческую жизнь. Эта «дополненная реальность» и её понимание выходят за границы технических возможностей нашего времени [4, 5].

Анализируя вышеуказанные понятия, приведенные выше, становится, очевидно, что в основном, фиджитал рассчитан на молодежь, на их индивидуальное развитие в этой сфере. Однако киберспорт может заинтересовать человека в любом возрастном периоде, отличаться будет лишь внутреннее содержание дисциплины.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЯ

На основании определения потребностей людей разных возрастных и социальных групп населения в освоении искусственного интеллекта и совершенствовании себя в фиджитал-играх, киберспортивной деятельности, а также на основании того, что реализация этих потребностей является одной из основных задач специалиста не только в сфере информационных технологий, но и в сфере физической культуры и спорта. Нами были выявлены и описаны возможные организации фиджитал-игр в условиях современного мира.

В настоящее время обществом киберспорт воспринимается как нечто, предполагающее неактивный образ жизнедеятельности. Это происходит из-за отсутствия практики в этом виде спорта, а также недостатка информации о системах тренировок киберспортсменов. Небезызвестный факт, что спортсмены этого вида спорта в основном имеют сидячий образ жизни, но в их распорядок дня обязательно входят тренировки, направленные на базовое развитие физической подготовки, которое важно для дальнейшей профессиональной деятельности.

Ответом на этот вопрос может стать введение в физическую культуры ВУЗа различных турниров и соревнований, которые проходят в смешанном формате, который будет сочетать киберспортивные игры и реальные спортивные состязания, например, FIFA и футбол на поле, NHL и хоккейный матч. Представим, что первый тур команда студентов соревнуются в компьютерной игре FIFA (симулятор футбола), а во втором финальном туре команды продолжают играть уже на реальном футбольном поле. Таким образом, на

сегодняшний день искусственный интеллект будет входить в дисциплины ВУЗов, с целью не только выявить способных ребят, но и сформировать необходимые им компетенции для дальнейшей профессиональной деятельности.

Так, например, 17-18 февраля 2023 года в Нижегородском государственном педагогическом университете им. Козьмы Минина (далее Мининский) прошел первый турнир по киберспорту. Участниками соревнований стали более 80 киберспортсменов с факультета информационных технологий, факультета физической культуры и спорта, факультета управления и социально-технических сервисов, а также естественно-географического факультета. Турнир проходил по двум дисциплинам: Dota 2 и Counter strike. Прямая трансляция кибертурнира была организована в официальной группе Мининского университета Вконтакте. Для студентов эти соревнования стали отличной практикой в технических вопросах организации процесса, они попробовали себя и в роли комментаторов, приобрели новые компетенции такие как: ведение диалога «человек» – «техническая система», общение с помощью телекоммуникационных технологий, выработка навыка работы в команде, поиск и применение компромиссов, умение толерантно строить общение с представителями других взглядов. Победители турнира войдут в сборную Мининского университета по киберспорту и будут представлять вуз на региональном уровне. В перспективе планируется сначала организовать межфакультетский кибер-турнир в FIFA, а далее в составе этих команд принять участие в турнире по мини-футболу.

Примером положительного воздействия компьютерного спорта являются замеры реакции людей, которые активно занимаются и развиваются в сфере киберспорта. Она составляет 130 миллисекунд, что почти в два раза меньше по сравнению с реакцией обычного человека. Кроме того, определенные жанры видеоигр, такие как шутеры и стратегии, могут способствовать развитию других полезных навыков, таких как работа в команде, стратегическое мышление и способность быстро принимать верные решения.

ВЫВОДЫ

Фиджитал-игры объединили в себе физическую и цифровую составляющие, это уникальное событие из мира спорта, науки и технологий. Киберспортивные соревнования среди школьников и студентов сегодня очень популярны. Они улучшают стратегическое мышление, внимание, скорость реакции, помогают развивать мелкую моторику и зрительную память, а также воспитывает дисциплину, самоконтроль и усидчивость. Традиционный спорт, в свою очередь, повышает выносливость и силу, способствует формированию характера и лидерских качеств.

ЛИТЕРАТУРА

1. Паныч Р.Б. Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине среди молодежи / Р.Б. Паныч, С.. Петровский, Д. А. Огурцов // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2019. – Т. 4, № 1. – С. 36–41.
2. О физической культуре и спорте в Российской Федерации: Федеральный закон 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 27.12.2018) // Собрание законодательства Российской Федерации (СЗРФ). 2007. – № 50. – Ст. 6242.
3. О признании и включении во всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во всероссийский реестр видов спорта : приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 // КонсультантПлюс : [сайт]. – URL: <https://minjust.consultant.ru/documents/34990> (дата обращения: 19.03.2019).
4. Современные цифровые технологии в системе профессиональной подготовки специалистов для киберспорта / Г.А. Ковалева, Д.С. Янкевич, Н.Э. Чайковская, А.С. Талан. – DOI: 10.26795/2307-1281-2021-9-2-9. // Вестник Мининского университета. – 2021. – Т. 9, № 2 (35).
5. Глуздов Д.В. Философско-антропологические основания взаимодействия искусственного и естественного интеллекта / Д.В. Глуздов. – DOI: 10.26795/2307-1281-2022-10-4-15. // Вестник Мининского университета. – 2022. – Т. 10, № 4.

REFERENCES

1. Panych, R.B., Petrovsky S.S. and Ogurtsov D.A. (2019), "Formation of a positive attitude towards e-sports as a sports discipline among young people", *Pedagogy. Questions of theory and practice*, Vol. 4, No. 1, pp. 36–41.
2. State Duma of Russian Federation (2007), Federal Law No. 329-FZ of December 4, 2007, "On Physical Culture and Sports in the Russian Federation: (as amended on December 27, 2018)", *Collection of Legislation of the Russian Federation (SZRF)*, No. 50, Art. 6242.
3. Ministry of Sports of the Russian Federation (2017), "On the recognition and inclusion in the All-Russian Register of Sports of sports disciplines, sports and amendments to the All-Russian Register of Sports", *Order of the dated March 16, 2017 No. 183*, available at: <https://minjust.consultant.ru /documents/34990> (date of access: 03/19/2019).
4. Kovalev, G.A., Yankevich, D.S., Tchaikovskaya, N E. and Talan, A.S. (2021), "Modern digital technologies in the system of professional training of specialists for e-sports", *Vestnik of Minin University*, Vol. 9, No. 2 (35), DOI 10.26795/2307-1281-2021-9-2-9.
5. Gluzdov, D.V. (2022), "Philosophical and anthropological grounds for the interaction of artificial and natural intelligence", *Vestnik of Minin University*, Vol. 10, No. 4, DOI 10.26795/2307-1281-2022-10-4-15.

Контактная информация: dariyatrusowa@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 20.03.2023

УДК 796.011

ДЗЮДО КАК СРЕДСТВО ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Валентина Владимировна Семянникова, кандидат педагогических наук, Артём Александрович Шахов, кандидат педагогических наук, доцент, Елецкий государственный университет имени И.А. Бунина, Елец

Аннотация

В статье сделан анализ целей и задач применения дзюдо в физическом воспитании детей старшего дошкольного возраста. Установлены характерные черты в формировании движений в ходе физкультурных занятий, где проходит одновременно с физическим развитием детей. Эти процессы пребывают в непростом взаимодействии, стимулируют и дополняют друг друга. Последовательное накапливание двигательного опыта содействует расширению потенциала с целью хорошего воздействия на функции и формы организма старших детей дошкольников. Кроме того, целью исследования явилось экспериментальная проверка эффективности применения элементов дзюдо в системе физкультурно-оздоровительной работы с детьми 6-7 лет МБДОУ г. Ельца. Авторы провели сравнительный анализ указывают, что применение элементов дзюдо на физкультурных занятиях с детьми 6-7 лет будет способствовать повышению их физической подготовленности, что косвенно отразится на состоянии здоровья и их физическом развитии. Вместе с тем, с увеличением заболеваемости подрастающего поколения и снижением функциональной подготовленности создается потребность в новых физкультурно-оздоровительных технологиях в детских образовательных учреждениях. Интеграция в процесс физического воспитания дзюдо детей старшего дошкольного возраста, убедительно свидетельствует положительная динамика результатов физического развития детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: физическое развитие, физические упражнения, дзюдо, здоровье, формирование движений.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.03.p415-418

JUDO AS A MEANS OF PHYSICAL EDUCATION OF CHILDREN OF THE OLDER PRESCHOOL AGE

Valentina Vladimirovna Semyannikova, the candidate of pedagogical sciences, docent, Artem Aleksandrovich Shakhov, the candidate of pedagogical sciences, docent, Bunin Yelets State