

благоприятное влияние оказывают регулярные занятия физкультурно-спортивной деятельностью, направленность которых, при одинаковом уровне педагогического руководства, отмечается высоким уровнем межличностного взаимодействия (спортивные игры).

2. Различные виды спорта в разной степени способствуют формированию социально значимых качеств личности. Достижение наибольшего положительного эффекта по развитию и совершенствованию социально значимых качеств отмечается за счет более широкого применения спортивных игр, характеризующихся высоким уровнем межличностного взаимодействия студентов.

Следовательно, можно заключить, что в процессе выполнения коллективных физических упражнений имеются широкие возможности для межличностного взаимодействия и общения студентов. Это свидетельствует о мощном потенциале психолого-педагогического воздействия на студентов Академии в процессе занятий физической подготовкой.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лобанов Ю.Я. Методика тренировки студентов с низким уровнем физической подготовленности / Ю.Я. Лобанов, В.Н. Коваленко, О.В. Миронова, О.Н. Устинова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2018. – № 2 (156). – С. 126–130.
2. Лобанов Ю.Я. Характер проявления физических качеств в зависимости от типологических особенностей конституции студентов / Ю.Я. Лобанов, В.Н. Коваленко, О.В. Миронова, А.В. Токарева // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2018. – № 2 (156). – С. 122–126.
3. Манаков В.Ю. Социализация – типы социализации / В.Ю. Манаков // Современные научные исследования и инновации. – 2021. – № 1 (117). – С. 18.
4. Пономарев Н.И. Социальные функции физической культуры и спорта. – Москва : Физкультура и спорт, 1974. – 309 с.

REFERENCES

1. Lobanov, Yu.Ya., Kovalenko, V.N., Mironova, O.V. and Ustinova, O.N. (2018), “Training methodology for students with a low level of physical fitness”, *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, No. 2 (156), pp.126–130.
2. Lobanov, Yu.Ya., Kovalenko, V.N., Mironova, O.V. and Tokareva, A.V. (2018), “The nature of the manifestation of physical qualities depending on the typological features of the constitution of students”, *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, No. 2 (156), pp. 122–126.
3. Manakov, V.Yu. (2021), “Socialization – types of socialization”, *Modern scientific research and innovation*, No. 1 (117), pp. 18.
4. Ponomarev, N.I. (1974), “Social functions of physical culture and sports”, *Physical culture and sport*, Moscow.

Контактная информация: www1962@mail.ru

Статья поступила в редакцию 22.04.2023

УДК 796.011.1

ОСОБЕННОСТИ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПРОГРАММ ПО МНОГОБОРЬЮ ГТО И ФИДЖИТАЛ СПОРТУ В РАМКАХ ФЕСТИВАЛЯ СПОРТА

Виталий Викторович Бобков, кандидат педагогических наук, доцент, Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, Москва, **Федеральный научный центр физической культуры и спорта**, Москва; **Ольга Павловна Кокоулина**, кандидат педагогических наук, доцент, Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, Москва; **Ольга Александровна Хорошева**, старший преподаватель, **Юлия Андреевна Меццержакова**, ассистент, **Владимир Викторович Борданов**, старший преподаватель, **МИРЭА – Российский технологический университет**, Москва

Аннотация

В статье рассматриваются особенности объединения программ по многоборью ГТО и фиджитал спорту в рамках Фестиваля Спорта. Авторами предпринята попытка объединить в программе Фестиваля Спорта выполнение тестов комплекса «Готов к труду и обороне» и функционально-цифрового многоборья фиджитал спорт. В этой связи было сделано предположение, что сочетание различных видов многоборья ГТО и фиджитал-спорта в программе одного спортивного мероприятия положительным образом скажется как на общем количестве участников, атмосфере мероприятия, так и на его спортивных результатах.

Ключевые слова: фиджитал спорт, фестиваль ГТО, киберспорт, «Игры будущего», многоборье ГТО, Игры ГТО, массовый спорт, функционально-цифровое многоборье.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.06.p42-47

FEATURES OF COMBINING PROGRAMS IN ALL-AROUND TRP AND DIGITAL SPORTS WITHIN THE FRAMEWORK OF THE SPORTS FESTIVAL

Vitaly Viktorovich Bobkov, candidate of pedagogical sciences, docent, Plekhanov Russian University of Economics, Moscow; Federal Scientific Center of Physical Culture and Sports, Moscow; Olga Pavlovna Kokoulina, candidate of pedagogical sciences, docent, Plekhanov Russian University of Economics, Moscow; Olga Aleksandrovna Khorosheva, senior teacher, Yulia Andreevna Meshcheryakova, assistant, Vladimir Viktorovich Bordanov, senior teacher, MIREA – Russian Technological University, Moscow

Abstract

The article discusses the features of combining programs in the all-around TRP and digital sports within the framework of the Sports Festival. The authors made an attempt to combine in the program of the Sports Festival the performance of tests of the complex "Ready for work and defense" and the functional digital all-around digital sport. In this regard, it was assumed that the combination of different types of all-around TRP and digital sports in the program of one sporting event will have a positive impact on both the total number of participants, the atmosphere of the event, and its sporting results.

Keywords: Physical sport, GTO festival, esports, "Games of the Future", GTO all-around, GTO games, mass sports, functional digital all-around.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность настоящего исследования обусловлена программой государственной политики в сфере физической культуры и спорта (ФКиС) «ПРИОРИТЕТ-2030», затрагивающей вопросы повышения привлекательности Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ВФСК ГТО). Согласно стратегии развития ФК и С на период до 2030 года (программа «Приоритет – 2030») ВФСК ГТО отводится все более возрастающая роль в повышении уровня двигательной активности и физической подготовленности населения страны.

В 2023 году создана Федерация многоборья ГТО России, которая является организаторов ИГР ГТО, набирающих большую популярность среди студентов, любителей спорта и профессиональных атлетов [1,3].

Фиджитал (physical – (физический) и digital – (цифровой) как уникальный технологический инструмент, сочетающий в себе цифровое и физическое пространство. Фиджитал уже внедрен и активно применяется в таких сферах человеческой деятельности как медицина, производство питания, коммуникации, строительство, производство одежды и мебели, строительство, коммуникации и спорт [5, 6].

Фиджитал-спорт представляет собой относительно новый вид спорта (Всероссийская федерация фиджитал-спорта основана в 2022 году). Данный вид спорта относится к функционально-цифровому многоборью, сутью которого является то, что участники состязаний проводят командные или индивидуальные соревнования, как в виртуальном, так и в реальном пространстве, победитель определяется по сумме очков, набранных за два этапа

турнира (рисунок 1).

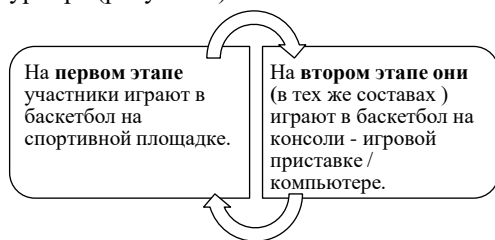


Рисунок 1 – Схема проведения фиджитал соревнований в игровых видах спорта

По тому же принципу строятся соревнования и в других игровых видах спорта (футбол, хоккей).

Опрос и анкетирование первокурсников показывает, что порядка 55% имеют опыт выполнения тестов ГТО. При этом 25% имеют золотой знак отличия за V-ю ступень. Однако более 50% не планируют в дальнейшем выполнение нормативов ГТО в следующей возрастной группе (за VI ступень), при этом более 45% из них уже

имели опыт участия в кибертурнирах (Dota, CS:GO, FIFA, NHL и др. симуляторах) и хотели бы продолжить заниматься киберспортом в вузе.

В этой связи нами было сделано предположение, что сочетание различных видов многоборья ГТО и фиджитал-спорта в программе одного спортивного мероприятия положительным образом скажется как на общем количестве участников, атмосфере мероприятия, так и на его спортивных результатах.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Для увеличения общего студентов-значкистов ГТО был разработан специальный элективный курс по подготовке к выполнению испытаний ВФСК ГТО. На вторую половину весеннего семестра был запланировано проведение многодневного Фестиваля Спорта, программа которого включала в себя соревнования по многоборью ГТО (легкоатлетическую эстафету, игры ГТО), обучающие мастер-классы и мини-турниры по фиджитал спорту (футбол, баскетбол, танцы, страйкбол). В общей сложности в эксперименте приняли участие 347 студентов 1–3 курса мужского и женского пола (198 юношей и 149 девушек). Фестиваль Спорта проводился в течение трех дней, каждый день соревнований включал в себя отдельный блок тестов многоборья ГТО и один-два вида фиджитал спорта. Участнику соревнований для выполнения нормативов на золотой знак отличия и получения специального приза Фестиваля необходимо было выполнить программу каждого дня соревнований и, кроме того, попасть в финальную часть состязаний по одному из представленных в программе видов фиджитал спорта.

Тесты ГТО и разновидности фиджитал турниров были разделены на группы и проводились в течение трех дней:

- первый день. Зальные тесты ГТО выполнялись в спортивном зале. Фиджитал турнир по футболу/баскетболу на спортивной площадке на улице;
- второй день. Беговые тесты ГТО выполнялись на стадионе. Фиджитал турнир по Just dance в спортивном зале;
- третий день. Прикладные тесты ГТО выполнялись в бассейне и тире. Фиджитал турнир по (CS: Go/ Vr-страйкболу) в спортивном зале (таблица 1).

Таблица 1 – Распределение программы ГТО и Фиджитал-спорта по дням соревнований

Программа Фиджитал-спорта ГТО по дням соревнований		
Первый день	Второй день	Третий день
1. Подтягивания муж./жен. 2. Отжимания от пола. 3. Тест на гибкость. 4. Тест на силу мышц пресса. 5. Прыжок с места. 6. Челнок. Фиджитал турнир по футболу/баскетболу	1. Бег 30/60/2 км/3 км. Фиджитал турнир по Just dance	1. Плавание 50 м. 2. Стрельба из электронного оружия (10 м). Фиджитал турнир по (CS:Go/ Vr-страйкболу)
Примечание: жирным шрифтом обозначены обязательные тесты, виды программы фиджитал-спорт		

Индивидуально участник может заявиться только на выполнение нормативов ВФСК ГТО. Команды могут участвовать в обеих программах: турнире по фиджитал и по ГТО.

В том случае, если команды сыграли вничью в фиджитал турнире, то определяющим в выявлении победителя станет результат каждого участника в выполнении тестов комплекса ГТО.

Проведение в третий день соревнований по Vr-стрейкболу и прикладному испытанию «стрельба из электронного оружия» позволило соединить в рамках одного турнира виртуальную фиджитал стрельбу с реальной стрельбой комплекса ГТО.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Проведение в смежном формате двух, на первый взгляд, несопоставимых спортивных программ подтвердило свою эффективность, которая выразилась прежде всего в большом количестве участников спортивного мероприятия, чем годами ранее, когда в программе было только многоборье ГТО.

Совершенно очевидно то, что расширение программы спортивного мероприятия именно за счет добавления различных видов фиджитал спорта привлекло внимание большого количества команд-участников.

Более 2000 результатов (среднее количество выполненных тестов ГТО каждым участником равно 6, видов Фиджитал 2-3) были получены по итогам проведенных соревнований, при этом в первый день в фиджитал сыграли 110 человек, во второй уже 225, а в третий более 300 участников, что составляет практически 100% всех участников. (таблица 2).

Таблица 2 – Результат выполнения тестов ГТО и участия в фиджитал турнирах

Тесты ГТО / турниры по фиджитал		Количество выполнивших		
		Золото	Серебро	Бронза
1-й день	1. Челн. бег 3x10.	37	49	21
	2. Прыжок с места.	28	36	89
	3. Подтяг. – высок. перек.	22	92	54
	4. Отжимания от пола.	70	39	23
	5. Подтяг. – низ. перек	59	42	47
	6. Наклон стоя на скамье.	74	129	101
	7. Подъем туловища.	57	64	83
Фиджитал турнир по футболу/баскетболу		110		
2-й день	8. Бег 30 м.	42	54	76
	9. Бег 60 м.	94	74	65
	10. Бег 2 км.	22	41	32
	11. Бег 3 км.	36	41	38
	Фиджитал турнир по (CS: Go / Vr-стрейкболу)		225	
3-й день	12. Плавание – 50 м.	22	31	40
	13. Стрельба.	28	35	41
	Фиджитал турнир по Just dance		303	

Результаты обработки протоколов тестирования свидетельствуют о том, что самыми трудными тестами ГТО являются:

- гибкость – только 12% юношей смогли выполнить его на золото;
- прикладное испытание – «стрельба» у девушек, большая часть из которых жалуется на наличие миопии и отсутствие очков.

Стрельба из электронного оружия оказалась самым популярным тестом ГТО по той причине, что было связано с турниром по CS: Go / Vr-стрейкболу);

Самым любимым видом фиджитал у юношей было отмечено «CS: GO», а у девушек «Just dance».

Количественные показатели выполненных тестов участниками различных соревнований в вусе за последние 4 года представлены на рисунке 2.

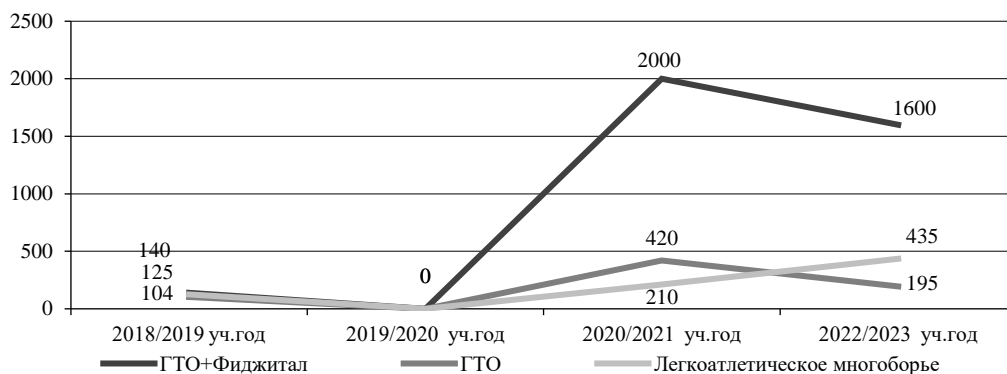


Рисунок 2 – Количественные показатели, выполненных тестов участниками различных соревнований в вузе, за последние 4 года (заменить на столбик. Чистяков)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализируя протоколы проведения трехдневного Фестиваля Спорта, который включал в себя программу по многоборью ГТО и фиджитал спорту мы пришли к следующему заключению:

1. Синергия, включающая фиджитал-спорт и многоборье ГТО, позволяет объединить в едином спортивно-цифровом пространстве и тех, кто предпочитает традиционные формы двигательной активности (например, пришел на турнир за золотым знаком ГТО) и, вместе с теми, кого более привлекают компьютерные игры и освоение цифрового пространства виртуальной реальности.

2. Объединив спортсменов и киберспортсменов в формате одного турнира, мы значительно оптимизируем трудозатраты и финансовые расходы, которые были бы почти в полтора-два раза больше, чем, если бы мы проводили эти соревнования раздельно друг от друга.

3. Несмотря на то, что многие специалисты по физической культуре крайне скептически относятся к киберспорту и всему, что связано с использованием компьютера в контексте спортивной деятельности, необходимо признать тот факт, что участие студентов в функционально-цифровом многоборье, объединяющим выполнение тестов ГТО и участие в турнирах по фиджитал спорту, существенно обогащает их новым опытом. Этот опыт крайне необходим будущим специалистам, учитывая все более возрастающий гибридный характер профессиональной деятельности.

4. Процесс слияния виртуальных видов спорта с физическими упражнениями стремительно продолжается, и в скором времени будет восприниматься не как дополнение одного другим, а как неотъемлемая часть одного целого.

ЛИТЕРАТУРА

1. Использование метода «круговой тренировки» при подготовке обучающихся к выполнению нормативов Комплекса ГТО / В.В. Бобков, Л.Г. Рыжкова, М.А. Кузьмин, А.П. Стрижак // Теория и практика физической культуры. – 2020. – № 6. – С. 39–42.

2. Факторы, препятствующие подготовке и выполнению нормативов ВФСК ГТО студентами вузов / Л.Г. Рыжкова, В.В. Бобков, М.А. Кузьмин, Т.В. Игнатенко // Теория и практика физической культуры. – 2019. – № 5. – С. 39–42.

3. Особенности проведения фестивалей ГТО в высших учебных заведениях для преподавателей кафедр физического воспитания и спорта / Р.В. Сафронов, В.В. Бобков, Л.Г. Рыжкова, И.В. Лазарев // Теория и практика физической культуры. – 2023. – № 2. – С. 80–82.

4. Скаржинская Е.Н. Организационно-технические аспекты проведения студенческих игр в формате «Игр будущего» / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселов // Теория и практика физической культуры. – 2022. – № 8. – С. 56–57.

5. Берн Э. Игры, в которые играют люди / пер. с англ. А.И. Фета. – Нючепинг, Швеция, 2016. – 164 с.
6. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вып. 3 – С. 54–72.

REFERENCES

1. Bobkov, V.V., Ryzhkova, L.G., Kuzmin, M.A. and Strizhak, A.P. (2020), "The use of the "circular training" method in preparing students to meet the standards of the TRP Complex", *Theory and Practice of Physical Culture*, No. 6, pp. 39–42.
2. Ryzhkova, L.G., Bobkov, V.V., Kuzmin, M.A. and Ignatenko, T.V. (2019), "Factors hindering the preparation and implementation of the standards of the VFSK TRP by university students", *Theory and Practice of Physical Culture*, No. 5, pp. 39–42.
3. Safronov, R.V., Bobkov, V.V., Ryzhkova, L.G. and Lazarev, I.V. (2023), "Features of holding TRP festivals in higher educational institutions for teachers of physical education and sports departments", *Theory and Practice of Physical Culture*, No. 2, pp. 80–82.
4. Skarzhinskaya, E.N. and Novoselov, M.A. (2022), "Organizational and technical aspects of holding student games in the format of "Games of the future"", *Theory and Practice of Physical Culture*, No. 8, pp. 56–57.
5. Bern, E. (2016), *Games that people play*, Nykoping, Sweden.
6. Galkin, D.V. (2007), "Computer games as a phenomenon of modern culture: the experience of interdisciplinary research", *Humanities Informatics*, Issue 3, pp. 54–72.

Контактная информация: a_bolotin@inbox.ru

Статья поступила в редакцию 23.04.2023

УДК 796.011:794.1

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ШАХМАТИСТОВ К СОРЕВНОВАНИЯМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ

*Александр Эдуардович Болотин, доктор педагогических наук, профессор, Павел Никитович Мартынов, соискатель, Санкт-Петербургский политехнический университет
Петра Великого, Санкт-Петербург*

Аннотация

В статье рассматриваются психолого-педагогические условия, необходимые для подготовки шахматистов к соревнованиям с использованием индивидуальных заданий. Этими условиями являются: применение индивидуальных заданий для формирования навыков эффективной игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле, с учетом уровня подготовленности шахматистов; отражение основных моментов тактики и стратегии шахматной игры в индивидуальных заданиях; включение в индивидуальные задания этюдов, направленных на повышение уровня концентрации внимания у шахматистов. Значимыми условиями являются: совершенствование способности быстро принимать правильные решения в ходе игры; формирование умений играть в состоянии цейтнота (дефицита времени); развитие навыков у шахматистов успешного участия в блиц-турнирах.

Ключевые слова: шахматисты, психолого-педагогические условия, соревнования по шахматам, дифференцированная подготовка, использование индивидуальных заданий.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.06.p47-51

PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL CONDITIONS NECESSARY FOR THE INITIAL PREPARATION OF CHESS PLAYERS FOR COMPETITIONS USING INDIVIDUAL TASKS

Alexander Eduardovich Bolotin, doctor of pedagogical sciences, professor, Pavel Nikitovich Martynov, applicant, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University