

(211), pp. 488–492.

6. Kachenkova, E.S., Grishan, M.A., Zavalishina, S.Yu., and Zbrueva, Yu.V. (2022), “Functional capabilities of the respiratory system in young athletes”, *Theory and practice of physical culture*, No. 12, pp. 39–41.

7. Karpov, V.Yu., Medvedev, I.N., Dorontsev, A.V. and Kashenkov, Yu.B. (2022), “Respiratory system functional features at tennis players”, *Uchenye zapiski universiteta im. P.F. Lesgafta*, No. 10 (212), pp. 183–187.

8. Makhov, A.S., Zavalishina, S.Yu., Ospishchev, V.P. and Khodeev, D.A. (2023), “Influence of regular running on the level of general physical fitness of young men”, *Theory and practice of physical culture*, No. 5, pp. 39–41.

9. Vorobieva, N.V., Zavalishina, S.Yu., Krasnorutsky, S.V. and Shirokikh, S.F. (2023), “Correction of functional parameters of astenized young karatists”, *Theory and practice of physical culture*, No. 5, pp. 92.

10. Medvedev, I.N., Karpov, V.Yu., Antonov, A.A. and Kirillova, N.V. (2021), “Heart functional capabilities at practicing students footballers”, *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, No. 6 (196), pp. 192–196.

11. Kozlyatnikov, O.A., Volobuev, A.L., Zavalishina, S.Yu., and Sheveleva, S.Yu. (2022), “General physical training for youth engaged in armsport”, *Uchenye zapiski universiteta im. P.F. Lesgafta*, No.11 (213), pp. 257–263.

12. Puchkova, N.G., Zavalishina, S.Yu., Nikishin, I.V., and Tagirova, N.D. (2023), “Assessment of young men physical preparedness which regularly training in volleyball classes”, *Uchenye zapiski universiteta im. P.F. Lesgafta*, No. 1 (215), pp. 410–415.

Контактная информация: vu2014@mail.ru

Статья поступила в редакцию 27.11.2023

УДК 796+004.946:378

КИБЕРСПОРТ В УНИВЕРСИТЕТСКОЙ СРЕДЕ

Жанна Ивановна Киселева, старший преподаватель, Максим Рамильевич Валетов, кандидат педагогических наук, доцент, Оренбургский государственный университет, Оренбург

Аннотация

Статья «Киберспорт в университетской среде» раскрывает понятие «киберспорт» и его продвижение в образовательных программах высшей школы. Популярность киберспорта в студенческой среде позволяет совершенствовать умения не только в игровых ситуациях, но и способствует развитию профессиональных навыков, необходимых в перспективе роста будущих специалистов. Киберспорт – это игра, в которой нужно думать стратегически и быстро принимать решения в условиях конкуренции. Соревновательный процесс способствует развитию навыков планирования, организации и управления временем. В процессе исследования были выявлены положительные и отрицательные стороны киберспорта, которые необходимо учитывать при занятиях.

Ключевые слова: киберспорт, спорт, соревнования, компьютерные игры, университет, факультатив, образование, профессия.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.11.p193-197

ESPORTS IN THE UNIVERSITY ENVIRONMENT

Zhanna Ivanovna Kiseleva, senior teacher, Maxim Ramilevich Valetov, candidate of pedagogical sciences, docent, Orenburg State University

Abstract

The article «E-Sports in a University Environment» reveals the concept of “e-Sports” and its promotion in educational programs of higher education. The popularity of e-sports among students makes it possible to improve skills not only in gaming situations, but also contributes to the development of

professional skills necessary for the future growth of future specialists. Esports is a game where you need to think strategically and make quick decisions in a competitive environment. The competitive process promotes the development of planning, organization and time management skills. During the research process, positive and negative aspects of eSports were identified that must be taken into account when practicing.

Keywords: esports, sports, competition, computer games, university, education, profession.

ВВЕДЕНИЕ

С распространением Интернета и активным внедрением его в быт современного человека быстрыми темпами по всему миру стала развиваться игровая индустрия, предлагая пользователям новоизобретённый способ проведения свободного, а с недавних пор и рабочего времени [5].

Киберспорт в университетской среде становится все более популярным как форма спортивной активности студентов. Во многих университетах создаются клубы киберспорта, где студенты могут собираться и играть вместе в различные игры. Это позволяет участникам сформировать команды, улучшить навыки игры, развить стратегическое мышление, а также социализироваться и общаться с единомышленниками.

Целью исследования является определение возможности внедрения секций киберспорта в образовательную программу.

Методологическую основу исследования составляют: нахождение понятия «киберспорт», поиск плюсов и минусов киберспорта в качестве факультативной программы и перечень профессий, связанных с киберспортом. Методы исследования: поиск, анализ, синтез, обобщение. Ключевыми словами и фразами при поиске были следующие: киберспорт, спорт, соревнование, компьютерные игры, университет, факультатив, образование, профессия.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Киберспорт – это молодое, но стремительно развивающееся социальное явление, которое, согласно имеющемуся в литературе определению, представляет собой соревновательную деятельность, специальную практику подготовки к соревнованиям на основе компьютерных видеоигр, где игра – это среда взаимодействия объектов управления, обеспечивающая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [3].

В настоящее время существует мнение, что киберспорт – это развлекательная индустрия наравне с кино и музыкой. Однако его границы простираются намного глубже развлечений [1].

Многие университеты уже включили киберспорт в свои программы, предлагая студентам возможность заниматься любимым делом и при этом получать образование.

Факультатив по киберспорту в университете может быть полезен для студентов, которые увлекаются компьютерными играми и хотят развивать свои навыки в этой области. Также это может быть хорошим способом для студентов, которые хотят получить дополнительный опыт в организации и управлении командой.

Киберспорт – это не только конкурентное игровое занятие, но и целая индустрия. Студенты, занимающиеся киберспортом, могут развивать многие навыки, которые могут быть полезны в их карьере и жизни.

1. Командная работа: Киберспорт включает в себя работу в команде, а это означает, что каждый игрок должен научиться работать в группе, выполнять свою роль и помогать другим членам команды в достижении общей цели.

2. Стратегическое мышление: Киберспорт – это игра, в которой нужно думать стратегически и быстро принимать решения в условиях высокого давления. Этот тип мышления может помочь студентам развивать навыки планирования, организации и управления временем, которые будут полезны в работе и в личной жизни.

3. Контроль над эмоциями: Киберспорт требует от игроков сохранять спокойствие в условиях стресса и давления. Такой контроль над эмоциями может помочь студентам

управлять своим эмоциональным состоянием в других сферах жизни, таких как личные отношения или работа.

4. Креативность: Киберспорт может способствовать развитию креативности и инновационного мышления, так как игроки должны искать нетрадиционные способы достижения цели и постоянно искать новые решения.

5. Основы менеджмента: Участие в киберспорте может помочь студентам научиться управлять своими ресурсами (временем, энергией и т. д.) и управлять бюджетом своей команды.

В целом, киберспорт может помочь студентам развивать широкий спектр навыков, которые будут полезны как в академической среде, так и в будущей карьере.

Факультатив по киберспорту может быть полезен для университета, так как это может привлечь больше студентов и улучшить имидж университета. Это также может быть хорошим способом для университета установить связи с профессиональными киберспортсменами и организациями.

Киберспорт – это новое явление в мире спорта, которое начинает набирать свою популярность. Основанная не так давно Международная федерация спортивного киберспорта (2008) организует турниры и чемпионаты по различным соревновательным дисциплинам киберспорта [2].

Горячий интерес к сфере киберспорта и разработки компьютерных игр возник неспроста. Причина необычных преобразований в образовательной системе достаточно очевидная: сфера создания компьютерных игр крайне перспективна, прибыльна и развивается с молниеносной скоростью [6].

Существует множество профессий, связанных с киберспортом:

- веб-разработчик – умение быстро управлять мышью и клавиатурой поможет ускорить процесс создания сайтов и приложений;
- аналитик – понимание игровой механики и стратегий, что может быть полезно в анализе данных и создании бизнес-стратегий;
- графический дизайнер – киберспортивные команды имеют сильный фокус на брендинге и дизайне, поэтому могут использовать свои навыки и вне игровой сферы, создавая качественные логотипы, афиши и проморолики,
- менеджер проектов – игры требуют от команды сильного лидерства и координации, что может положительно повлиять на работу в неигровом контексте;
- технический писатель – умение быстро печатать и ориентироваться в компьютерах, что способствует качественному подходу в написании технических документов и руководств;
- маркетолог – создание контента и понимание специфики киберспортивной аудитории, может использовать свой опыт в различных отраслях;
- социальный медиа-менеджер – использование социальной сети для продвижения и взаимодействия с поклонниками, тем самым может использовать свой опыт для работы в различных отраслях;
- программист – игры используют ряд различных технологий, таких как Unity, Unreal, JavaScript и др., поэтому программист, имеющий опыт создания игр, может использовать свои навыки в различных областях.

Некоторые университеты выделили стипендии для студентов, которые занимаются киберспортом на уровне колледжата или университетского чемпионата. Это помогает студентам более серьезно относиться к киберспорту и развиваться в этой области на более высоком уровне.

Университеты могут организовывать турниры по киберспорту, что будет способствовать укреплению связей между университетами и созданию сильной интерактивной спортивной культуры.

Киберспорт, как вариант факультатива в университете, имеет свои преимущества:

- 1) киберспорт способствует развитию навыков командной работы и общения;
- 2) участие в киберспорте помогает улучшить концентрацию, реакцию и способность принимать решения на ходу;
- 3) киберспорт может предоставить возможности для трудоустройства в растущей киберспортивной индустрии;
- 4) киберспорт предлагает интересный и захватывающий способ провести свободное время, особенно для любителей компьютерных игр.

Киберспорт имеет и свои недостатки: может отвлекать студентов от учебы и затруднять процесс обучения; длительное время, проводимое за компьютером в киберспорте, может негативно сказываться на здоровье; требует значительных финансовых затрат на оборудование; игроки могут стать слишком одержимыми игрой и необходимо помнить о важности сбалансированности между обучением, игрой и другими аспектами жизни.

Киберспорт может быть интересным и полезным факультативом в университете, но должен быть достаточно сбалансирован и не затруднять процесс обучения студентов.

ВЫВОД

Киберспорт на университетском уровне становится все более популярным по мере того, как все больше университетов начинают признавать ценность соревновательных игр. Во многих университетах сейчас есть официальные киберспортивные программы или клубы, которые позволяют студентам соревноваться с другими школами и даже получать стипендии.

В целом, киберспорт на университетском уровне предоставляет студентам уникальную возможность продемонстрировать свои навыки соревновательной игры, пообщаться с другими игроками и подготовиться к карьере в быстро растущей индустрии киберспорта.

Таким образом, киберспорт в университетской среде может стать важной формой спортивной активности и развития для студентов, а также способствовать созданию сильного сообщества и культуры в университетах.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гончаренко Д.И. Сущности содержание понятий киберспорт и «компьютерный спорт» / Д.И. Гончаренко., А.П. Бровкин // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. Поволжский гос. университет физической культуры, спорта и туризма., Казань. – 2022. – №2 (17). – С. 84–92.
2. Жукова А. За гранью реальности / А. Жукова // Наша молодежь. – 2014. – №20. – С. 54–55.
3. Миронов И.С. Киберспорт в студенческой среде: проблемы и перспективы развития / И.С. Миронов, М.А. Правдов, Г.Н. Митрофанова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2019. – № 1 (167). – С. 208–212.
4. Миронов И.С. Киберспорт реальность и перспективы / И.С. Миронов, М.А. Правдов // Шуйская сессия студентов, аспирантов, молодых ученых : материалы XI Международной научной конференции. – Шуя, 2018. – С. 121–123.
5. Панкина В.В. Киберспорт как феномен XXI века / В.В. Панкина, Р.Т. Хадиева // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. – 2016. – Т. 1, № 3. – С. 34–38.
6. Сиволов Д.Л. Киберспорт. Есть ли ему место в университете / Д.Л. Сиволов, Е.В. Зайцева // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий : VIII Международная научно-практическая конференция. – Екатеринбург : Изд-во Уральского университета, 2022. – Т 1. – С. 316–320.

REFERENCES

1. Goncharenko, D.I. and Brovkin, A.P. (2022), "The essence and content of the concepts of cybersport and "computer sports"", *Pedagogical-psychological and medical-biological problems of physical culture and sports*, Volga State University of Physical Culture, Sports and Tourism, Kazan, No. 2(17), pp.

84–92.

2. Zhukova, A. (2014), “Beyond reality”, *Our youth*, No. 20, pp. 54–55.
3. Mironov, I.S., Pravdov, M.A. and Mitrofanova, G.N. (2019), “Cybersport in the student environment: problems and prospects for development”, *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, No. 1 (167), pp. 208–212.
4. Mironov, I.S. and Pravdov, M.A. (2018), “Cybersport reality and prospect”, *Shuya Session of Students, Postgraduate Students*, materials of the XI International Scientific Conference, Shuya, pp. 121–123.
5. Pankina, V.V. and Khadieva, R.T. (2016), “Cybersport as a phenomenon of the XXI century”, *Physical culture. Sport. Tourism. Motor recreation*, Vol. 1, No. 3, pp. 34–38.
6. Sivovolov, D.L. and Zaitseva, E.V. (2022), “Cybersport. Is there a place for him at the university”, *Strategies for the Development of Social Communities, Institutions and Territories*, VIII International Scientific and Practical Conference, Ural University Publishing House: Ekaterinburg, Vol. 1. pp. 316–320.

Контактная информация: zhanna.kiss@inbox.ru

Статья поступила в редакцию 15.11.2023

УДК 37.037.2

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОЦЕССЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ К СОРЕВНОВАНИЯМ С УЧЕТОМ НОРМИРОВАНИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ

Александр Анатольевич Ковалёв, кандидат технических наук, старший научный сотрудник, Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Борис Юрьевич Комиссаров, кандидат педагогических наук, методист, Владислав Викторович Садовников, методист, Максим Борисович Владимиров, методист, Калининградское региональное отделение общественно-государственного объединения «Всероссийское физкультурно-спортивное общество «Динамо», Калининград, Александр Николаевич Ларин, заместитель начальника кафедры, Пермский военный институт войск национальной гвардии Российской Федерации, Пермь

Аннотация

Статья рассматривает актуальную проблему психологической подготовки студентов к соревнованиям с учётом нормирования физической нагрузки. Психологическая подготовка студентов должна не ограничиваться мотивацией и эмоциональными состояниями, в ней должен быть комплекс психологических особенностей, который отражает их в целом состояние. Важно отметить, что педагогическое действие в процессе подготовки к психологической работе включает комплексный анализ качеств, которые составляют психологическую подготовку. Совершенствование тренера и его психологического образования необходимы для правильного интегрирования результатов исследований психологов, правильного применения результатов на практике и извлечения ценности для ежедневного труда.

Ключевые слова: нормирование, двигательная активность, дозирование, спорт высших достижений, психологическая подготовка, педагогическая деятельность, тренер, студент.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2023.11.p197-200

PEDAGOGICAL ACTIVITY IN THE PROCESS OF PSYCHOLOGICAL PREPARATION OF STUDENTS TO COMPETITIONS TAKING INTO ACCOUNT RATIONING OF PHYSICAL ACTIVITY

Alexander Anatolyevich Kovalev, candidate of technical sciences, senior researcher, Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Boris Yurievich Komissarov, candidate of pedagogical sciences, methodologist, Vladislav Viktorovich Sadovnikov, methodologist, Maxim Borisovich Vladimirov, methodologist, Kaliningrad Regional branch of the public-state association "All-Russian Physical Culture and Sports Society "Dynamo", Kaliningrad, Alexander