

УДК 004.89

КИБЕРСПОРТ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ

Быков Н.Н.

кандидат педагогических наук

профессор кафедры ФВСиТ ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)»

n.bickoff@yandex.ru

Аннотация: В статье раскрываются возможности применения киберспорта как средства формирования и целенаправленного развития профессионально значимых способностей и качеств у студентов. Приводится характеристика отдельных групп компьютерных игр в аспекте развития определенных способностей и качеств.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерные игры, профессионально значимые психологические способности и качества.

E-SPORTS AS A MEANS OF IMPROVING THE EFFECTIVENESS OF PROFESSIONAL TRAINING OF STUDENTS

Bykov N.N.

Abstract: The article reveals the possibilities of using eSports as a means of forming and purposeful development of professionally significant abilities and qualities of students . The article describes the characteristics of individual groups of computer games in terms of the development of certain abilities and qualities.

Keywords: eSports, computer games, professionally significant psychological abilities and qualities .

Одним из перспективных направлений и путей развития современного профессионального образования, являются современные информационные и компьютерные технологии, которые обладают целым спектром уникальных

возможностей развития, обучения и воспитания, а именно: неограниченность студенческой аудитории; территориальная и финансовая доступность; возможность достижения максимальной наглядности представления информации, в том числе воздействуя практически на все органы чувств; возможность многократного воспроизведения студентом отдельных фрагментов или всего учебного занятия в целом [5].

Мы считаем, что одним из перспективнейших средств современных компьютерных технологий, обладающим мощным образовательным потенциалом, является киберспорт.

По мнению некоторых специалистов, киберспорт это соревнования, проходящие на базе и с использованием компьютерных игровых технологий в смоделированной среде [1].

Однако спорт это не только соревнования, но и система подготовки спортсменов к соревнованиям. Поэтому под киберспортом мы понимаем соревнования и систему подготовки к соревнованиям, проходящие на базе и с использованием компьютерных игровых технологий в смоделированной среде.

Результаты исследований показывают, что занятия киберспортом в подростковой и молодежной среде способствуют воспитанию инициативности, самоорганизации, толерантности и терпимости, а также социализации и адаптации в обществе [3,4].

Высокая доступность занятий киберспортом, не зависимо от: возраста, времени и места нахождения, физических недостатков, и других ограничений, присущих для занятий традиционными видами спорта, делают его особенно популярным и привлекательным для подростков.

В ряде развитых и развивающихся стран киберспорт является наиболее динамично развивающимся видом, и уже превосходит по численности зрительской аудитории большинство классических видов спорта [2,4].

В настоящее время проводятся два типа соревнований по киберспорту: оффлайн и онлайн. Соревнования – оффлайн, проходят как правило в одном

помещении, с подключенными в локальную сеть компьютерами, а соревнования – онлайн, проходят в сети интернет, не зависимо от места нахождения игроков, поэтому этот формат предоставляет больше возможностей для участия лиц с ограниченными возможностями. Как правило, соревнования в формате онлайн, транслируется при помощи стримсервисов, поэтому количество потенциальных зрителей не ограничено [2,4].

В аспекте прикладного использования киберспорта, как средства развития и совершенствования тех или иных интеллектуальных и психомоторных способностей студентов, целесообразно охарактеризовать его основные направления (дисциплины), или группы игр.

К первой группе игр, специалисты относят «Старкрафт» (Стратегии) разработку и продвижение которой на рынок осуществлялось южнокорейской компанией «Самсунг электроникс». Только на проведение одного среднего турнира по этой дисциплине спонсоры выделяют около 2 млн. долларов [2].

Участие в соревнованиях по «Старкрафт», требует от игрока быстроты простой и сложной реакции, способности к быстрому перераспределению внимания, способности быстро анализировать большой объем информации, и на этой основе быстро выбирать оптимальную стратегию игры.

Ко второй группе игр, «Головоломки» можно отнести Counter-Strike, разработанная для Microsoft Windows компанией Valve [2].

В этих играх игрокам необходимо решать непростые задачи, которые, требуют быстрого и точного выполнения действий в уме, сообразительности, то есть подготовка и участие в этой дисциплине способствует повышению скорости и качества мышления.

К третьей группе игр, Battle arena. именуемых мультиплеер онлайн батл арена (МОБА). Относятся многопользовательские командные соревнования, в которых каждым игроком выбирается один из объектов,

каждый из которых обладает определенным набором характеристик, и которыми игрок и управляет [2].

В процессе этих игр, помимо развития быстроты реакций, способности к концентрации и переключению внимания, быстроты обработки информации, формируются такие способности как умение работать в экстремальных ситуациях в команде.

К четвертой группе игр относятся игры – «Симуляторы», в которых игроки имитируют управление различными видами боевой или гражданской техники, а также имитация процесса спортивных игр с учетом правил соревнований [2]. Поэтому в процессе занятий этой группой компьютерных игр у игроков формируются навыки управления техническими объектами, навыки и умения необходимые для различной деятельности. Занятия этими играми являются также хорошим средством для развития быстроты простых и сложных моторных реакций, антиципации и др.

Таким образом, можно существенно повысить эффективность профессиональной подготовки студентов различного профиля с использованием различных дисциплин киберспорта, при этом в зависимости от специфики будущей профессиональной деятельности применением в учебно-воспитательном процессе тех или иных игр можно избирательно воздействовать на развитие и совершенствование тех или иных наиболее важных профессиональных качеств и способностей.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Баннов, К.Ю. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01 / Баннов Кирилл Юрьевич. – Челябинск: Челяб. гос. акад. культуры и искусства, 2007.
2. Киберспорт как вид спорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://team.empire.gg/news/1594/>. (дата обращения 28.05.2019).
3. Браславский, П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX-начала XXI веков: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01/ Браславский Павел Исаакович. – Екатеринбург, 2003. – 163 с.
4. Иванов, В.Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития // Педагогический опыт: теория, методика практика: материалы VII Междунар. науч.-

практ. конф. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс». – 2016. – № 2 (7). – С. 188–193.

5. Левченко Е.С. Новые направления цифровизации системы образования // Интеллектуальные ресурсы – региональному развитию. – 2019 – № 2 – С. 73-75.