

МЕТОДИКА СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЗАНЯТИЙ В СПОРТИВНЫХ СЕКЦИЯХ СПОРТКЛУБА ПОСРЕДСТВОМ КИБЕРСПОРТА

В исследовании показана разработка авторской методики совершенствования занятий в спортивных секциях спортклуба посредством киберспорта и результаты ее внедрения в образовательно-воспитательный процесс колледжа.

Ключевые слова: киберспорт, студенты, спортивные секции.

Киберспорт - один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований. Киберспорт стал массовым движением, объединяющим многие миллионы людей, независимо от их национальности, возраста и гражданства, и очевидно, что с каждым годом его ряды будут только множиться по мере дальнейшего роста парка персональных компьютеров. Так или иначе, в настоящее время предпринимаются меры по включению компьютерного спорта в программу Олимпийских игр. Единственная проблема заключается в том, что мощность современных игровых компьютеров постоянно возрастает, и компьютерные игры вслед за этим видоизменяются, появляются новые хиты на игровом рынке, которые постепенно вытесняют старые игры [1, 3, 7].

Цель исследования - изучение особенности киберспорта и разработка методики его влияния на занятия в спортивных секциях.

Объект исследования - процесс занятий в спортивных секциях.

Предметом исследования является использование особенностей киберспорта как способа влияния на занятия в спортивных секциях.

Индустрия киберспорта во всем мире развивается очень быстрыми темпами, принося с собой все возрастающее финансирование. Бюджеты крупнейших соревнований составляют несколько миллионов долларов. Но профессиональных менеджеров этой сферы в России практически нет [2, 6].

Педагогический эксперимент по использованию особенностей киберспорта был проведен на студентах Омутнинского колледжа педагогики, экономики и права. Но для начала нужно было определить, какие же компьютерные игры нам подойдут для получения максимального результата в выявлении влияния киберспорта на занятия в спортивных секциях по футболу и баскетболу. Конечно же, всем понятно, что это будут игры, полностью имитирующие футбол и баскетбол, переходя из реальной ситуации в виртуальную. Но игр про футбол и баскетбол огромное количество.

Самые распространенные из игр о футболе - это FIFA, ProEvolution-Soccer. Что касается баскетбола - это NBA2K и Intemationaffiasketball. Из

этих игр мы выбрали для нашего эксперимента игру FIFA (футбол) и NBA2K (баскетбол).



Рис. 1. Окно игры FIFA (футбол)



Рис. 2. Окно игры NBA2K (баскетбол)

Для педагогического эксперимента были выбраны 4 группы студентов. Все выбранные студенты посещают секции в Омутнинском колледже педагогики, экономики и права. В контрольную группу вошли 11 студентов, которые посещают секцию волейбола, и 8 студентов, посещающих секцию по легкой атлетике. В экспериментальную группу вошли 14 студентов, посещающих секцию футбола, и 10 человек - секцию баскетбола. Целью педагогического эксперимента было выявление влияния киберспорта на занятия в спортивных секциях. В рамках данного педагогического эксперимента был проведен мониторинг посещаемости студентов спортивных секций с начала учебного 2014-2015 года. Проверялись знания правил игры в баскетбол и футбол у экспериментальной и контрольной групп на начальном этапе проведения педагогического эксперимента. Знания проверялись на основе кон-

трольных вопросов. Данный контроль велся на протяжении первого учебного полугодия [4, 5, 8].

Во втором учебном полугодии экспериментальная и контрольная группы помимо посещений спортивных секции в рамках педагогического эксперимента стали играть в компьютерные игры, которые мы выбрали. Каждый месяц мы проводили соревнования по этим компьютерным играм среди студентов колледжа. От каждой группы выбирался лучший игрок, которого студенты уже самостоятельно выбирали в процессе еженедельных турниров внутри групп. Участники киберсоревнований делилась на пары, и играли по принципу «каждый с каждым». Как в FIFA, так и в NBA могли играть друг против друга только 2 человека. В конце турнира подводились итоги и вручались грамоты. На киберсоревнования могли прийти все желающие, чтобы поддержать своих друзей. Мы также вели мониторинг посещаемости на протяжении всего второго полугодия. И на конечном этапе был проведен аналогичный контроль знаний на основе тестовых вопросов.

В результате проведенного педагогического эксперимента у студентов Омутнинского колледжа было выявлено:

1. Улучшение мотивационной сферы, в особенности занятий спортом, а именно у студентов экспериментальной группы - мотивация на занятия футболом и баскетболом.
2. Улучшился эмоциональный фон учащихся как контрольной, так и экспериментальной групп.
3. Совершенствование знаний в области футбола и баскетбола, в особенности у студентов экспериментальной группы.
4. Стабильность в посещении спортивных секций как у контрольной, так и у экспериментальной групп.
5. Выявление индивидуальных особенностей отдельных студентов в совершенствовании игры в футбол и баскетбол как на секциях, так и в киберпространстве.

Данный педагогический эксперимент показывает, что если разумно подойти к вопросу киберсоциализации общества, в частности, образовательного процесса, то можно выявить массу положительных моментов. Киберспорт как способ влияния на занятия в спортивных секциях тому доказательство. Занятия футболом и баскетболом в спортивных секциях и игра в компьютерные игры аналогичной направленности дополняют друг друга, заставляя студентов еще раз задуматься о своем досуге, в частности о занятиях спортом.

Список литературы

1. **Ипатов И. В., Наговицын Р. С. Модернизация занятий физической культурой в не физкультурном вузе для успешного формирования мотивационно-ценностного отношения студентов к физкультурно-спортивной деятельности // Вестник Казанского технологического университета. 2011. № 24. - С. 289-295.**

2. Ипатов И. В., Наговицын Р. С. Развитие интеллектуальных игр в Казанском национальном исследовательском технологическом университете // Вестник Казанского технологического университета. 2011. № 24. - С. 123-128.
3. Ипатов И. В., Наговицын Р. С. Формирование инновационной физкультурно-оздоровительной компетентности будущих специалистов // Вестник Казанского технологического университета. 2012. № 20. - С. 227-229.
4. Наговицын Р. С. Модели обучения физической культуре в вузе // AlmaMater. 2011. № 6. - С. 140-143.
5. Наговицын Р. С. Мониторинг формирования физической культуры студента в вузе // Стандарты и мониторинг в образовании. 2014. № 3. - С. 10-16.
6. Наговицын Р. С. Мотивация студентов к занятиям физической культурой в вузе // Фундаментальные исследования. 2011. № 8(II). - С. 293-298.
7. Наговицын Р. С. Формирование физической культуры личности студента в педагогическом пространстве гуманитарного вуза// AlmaMater. 2014. № 10. - С. 68-70.
8. Наговицын Р. С. Формирование физической культуры студентов в образовательном пространстве гуманитарного вуза (на основе мобильного обучения): дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.08. - М., 2014. - 444 с.