

Кіберспорт та освітній процес

Микита Фещенко

студент кафедри комп'ютерних наук,
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: FeshchenkoMI@krok.edu.ua

Лідія Ігнатова

старший викладач кафедри комп'ютерних наук,
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: IhnatovaLB@krok.edu.ua

Кіберспорт дедалі все більше набуває популярності в усьому світі [1]. Цей вид діяльності привертає увагу не лише підлітків, а й дорослих. Дякуючи доступності відеоігор та технологій, багато людей проводять чимало часу за улюбленими відеоіграми. Однак багато батьків і педагогів дещо вагаються, чи варто впроваджувати кіберспорт в освітній процес. Їх турбує вплив таких розваг на академічну успішність та загальний розвиток дитини. Втім, стає очевидно, що відмовлятися від цього виду діяльності - не вихід. Тож як поєднати кіберспорт та освіту?

Почнемо з визначення поняття кіберспорт. Отже, «електронний» спорт - це змагання, яке може бути індивідуальним чи командним, в основі якого лежить відеогра зі своїм ігроладом¹ і в рамках якої намагаються виявити найсильнішого [2,3]. Популярними серед цього виду спорту є такі дисципліни: Fortnite, Counter-Strike², DOTA 2, FIFA³, League of Legends, Warcraft тощо [3].

В Україні кіберспорт вже визнаний офіційним видом спорту з 07 вересня 2020 року, завдяки злагоженій роботі Міністерства молоді та спорту України, Федерації кіберспорту України, Міжнародної Федерації кіберспорту (IESF) та інших регіональних представництв[4].

Розглянемо впровадження «цифрового» спорту в навчання з двох точок зору, а саме у вигляді гуртка та як навчальна дисципліна.

Тож перейдемо до організації позашкільної освіти здобувачів. Основними цілями для усіх учасників гуртка мають бути прагнення стати чемпіоном, виграти великий турнір, побудувати кар'єру кібератлета. Яка користь вбачається[5,6]:

1. Покращення логічного, стратегічного та аналітичного мислення.
2. Поліпшення зорово-моторної координації.
3. Вдосконалення здатності шукати та приймати оптимальні рішення.
4. Збільшення обсягів пам'яті.
5. Визначення своїх цінностей та пріоритетів, формування цілі та планів їх досягнення.

6. Виховання самодисципліни.

1. Ігролад - термін, яким називають особливості взаємодії людини з відеоігрою. Ці особливості створюються за допомогою правил, завдань та способів їх розв'язування, які пропонує гра[9].

2. Counter-Strike(скорочено CS) – маєть на увазі серія ігор розроблених та випущених американською компанією Valve, таких як CS: 1.6, CS: Source, CS: Global Offensive.

3. FIFA - маєть на увазі серія футбольних симуляторів випущених компанією «Electronic Arts» під франшизою «EA Sports» в яких був доступний змагальний режим.

7. Розвиток соціальних навичок: комунікація, робота в команді.

Акцентуємо увагу на наступні аспекти здобуття професійного рівня в цій професії[5]:

1. Систематичні тренування, вивчення теорії та закріплення на практиці.

2. Концентрація зусиль на 1 дисципліні(відеогрі).

3. Намір прославитись саме у цій дисципліні.

4. Не сприймати дисципліну як інтерактивну розвагу, а ставитись як до роботи, що приносить прибуток.

Перенесемось до формування освітньої дисципліни. Тут вже мова йде не про гру на арені, де вболівальники аплодують тобі стоячи за перемогу. Таку дисципліну слід розглядати різнобічно. У командах, що вийшли на міжнародний рівень є попит на менеджерів, тренерів, фізіотерапевтів, психологів, скаутів, маркетологів, дизайнерів, юристів. А щоб мати відношення до кіберспорту і мати з цього заробіток достатньо бути коментатором, ведучим чи стрімером. Інший рівень це бути розробником чи власником відеоігор, на основі яких будуть проводитись змагання. До чого ми ведемо. В кожній з перерахованих сфер людської діяльності є сенс бути включеними в «силабус» дисципліни. Слідкуйте за думкою, взяти трохи з менеджменту в напрямку керування людським ресурсом, звернути увагу на пару тем з юриспруденції, які стосуються інтернету та заключення контрактів, включити програмування та дизайн для розібрання чи навпаки створення відеоігор, виділити час на психологічний аналіз гравців і отримуємо навіть більше – цілісну освітню програму.

Як окремих компонент виділяємо необхідність знати англійську мову. За підрахунками з приблизно 7,8 мільярдів жителів планети 1,35 мільярда розмовляють англійською. Однак більшість з них не є носіями англійської мови. Близько 360 мільйонів людей розмовляють англійською як рідною мовою [7]. Знання найпоширенішою іноземної мови для гравця і команд є важливим з таких причин:

1. Участь в турнірах де багато глядачів з різних куточків світу.

2. Розуміти питання інтер'вюера і не соромитись за свої відповіді.

3. Переходити в інші команди, що мають в складі гравців різних національностей.

Тепер визначимо труднощі пов'язані з «симбіозом» кіберспорту та навчання. Головний компонент у такій нестиківці це батьки, а точніше банальне нерозуміння суті «цифрового» спорту та чим він суттєво відрізняється від звичайних іграшок. На додачу, сюди лягає і часто озвучуванні теми[8]:

1. Негативний вплив на академічну успішність здобувача.

2. Розвиток ігрової залежності та погіршення психічного стану здоров'я.

3. Поява хвороб пов'язаних із сидячим способом життя та недостатньою руховою активністю.

Усе перелічене вище є проблемними ситуаціями, які приховують в собі єдину, ключову проблему – витрата надмірного часу на відеоігру. Врегулювати ці проблеми і ситуації, що викликані “перевитратою” часу на відеоігру, допоможуть

спроби зрозуміти дітей та кіберспорт, намагання приділити час та допомогти з розвитком у цій сфері.

Впровадження електронного спорту в освітній процес має свої переваги та недоліки. Для батьків та педагогів важливо знайти баланс між грою та навчанням, забезпечити контроль за часом, витраченим на гру, та забезпечити фізичну активність та здоровий спосіб життя учнів. Програми електронного спорту можуть бути корисними для розвитку соціально-комунікативні навичок, а також відкривати двері до майбутніх кар'єрних можливостей. З правильним підходом та контролем, електронний спорт може стати цінним інструментом для розвитку учнів та підготовки їх до сучасного світу.

Список використаних джерел

1. Давно не розвага: чому в Україні так стрімко розвивається кіберспорт і як він стає спортом #1 // Телеграф. URL: <https://telegraf.com.ua/ukr/sport-cat/2021-09-01/5682011-davno-ne-balovstvo-pochemu-v-ukraine-tak-stremitelno-razvivaetsya-kibersport-i-kak-on-stanovitsya-sportom-1> (дата звернення 05.12.2023).
2. Що таке кіберспорт і чому не варто забороняти дитині грати в комп'ютерні ігри? // BIT.UA – Медіа про життя і технології в ньому. URL: https://bit.ua/blog_columns/shho-take-kibersport/ (дата звернення 04.12.2023).
3. Робота у кіберспорті: з чого почати та до чого готуватися. // Ворк Україна. URL: <https://www.work.ua/articles/jobseeker/2706/> (дата звернення 06.12.2023).
4. Кіберспорт - офіційний вид спорту в Україні. // Національний університет фізичного виховання і спорту України. URL: <https://uni-sport.edu.ua/content/kibersport-oficiynyy-vyd-sportu-v-ukrayini> (дата звернення 04.12.2023).
5. Дитина захоплюється кіберспортом? // Кіберспортивна академія "Чемпіон" URL: <https://thechampion.gg/ua/parents> (дата звернення 06.12.2023).
6. Що таке кіберспорт і як виглядає світ віртуальних спортсменів? // GymBeam Blog. URL: <https://gymbeam.ua/blog/uk/scho-take-kibersport-i-yak-vuhlyadaye-svit/> (дата звернення 05.12.2023).
7. How Many People Speak English, And Where Is It Spoken? // Babbel Magazine. URL: <https://www.babbel.com/en/magazine/how-many-people-speak-english-and-where-is-it-spoken> (дата звернення 05.12.2023).
8. Це вам не іграшки! 5 міфів батьків про кіберспорт, які не мають нічого спільного з реальністю // Інформаційний портал MY.UA. URL: <https://my.ua/articles/article/2021-02-25-eto-vam-ne-igrushki-5-mifov-roditelei-o-kibersporte-kotorye-ne-imeyut-nichogo-obshchego-s> (дата звернення 05.12.2023).
9. Ігровий процес // Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Ігровий_процес (дата звернення 06.12.2023).