

Научная статья

УДК 796:378

DOI: 10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.022

ВНЕДРЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КИБЕРСПОРТ» В КОНТЕКСТЕ КАФЕДРЫ «ФИЗИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ»

Артём Дмитриевич Кривоногов¹, Олег Владимирович Илюшин²

^{1,2} *Казанский государственный энергетический университет, Казань, Россия*

¹ *Казанский государственный институт культуры, г. Казань, Россия*

¹ *artem-krivonogov@bk.ru*

Аннотация. В статье обсуждается влияние участия студентов в киберспорте на их общую академическую успеваемость и мотивацию к учебе. Участие в киберспортивных занятиях может стимулировать студентов к лучшим результатам в учебе, так как они учатся работать в команде, развивают стратегическое мышление и управление временем. Это может привести к улучшению дисциплины и организации в их повседневной учебной деятельности. Также важно отметить, что участие в киберспорте может способствовать развитию лидерских качеств у студентов, таких как умение принимать ответственные решения, мотивировать и вдохновлять других участников команды. Эти навыки могут быть важными не только в сфере киберспорта, но и во многих других областях жизни и профессиональной деятельности. Таким образом, организация секционных занятий по киберспорту со студентами высших учебных заведений может иметь значительные позитивные эффекты и стоит рассматривать как важную часть образовательного процесса.

Ключевые слова: киберспорт, спортивные занятия, успеваемость, секция, студенты.

Для цитирования: *Кривоногов А.Д., Илюшин О.В.* Внедрение в образовательный процесс высших учебных заведений дисциплины «Киберспорт» в контексте кафедры «Физическое воспитание» // Экономика и управление: проблемы, решения. 2024. № 6. Т. 8. С. 154–158; <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.022>

Original article

Development of educational programs

INTRODUCTION OF THE DISCIPLINE «ESPORTS» INTO THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS IN THE CONTEXT OF THE DEPARTMENT OF PHYSICAL EDUCATION

Artem D. Krivonogov¹, Oleg V. Ilyushin²

^{1,2} *Kazan State Power Engineering University, Kazan, Russia*

¹ *Kazan State Institute of Culture, Kazan, Russia*

¹ *artem-krivonogov@bk.ru*

Abstract. *The article discusses the impact of students' participation in esports on their overall academic performance and motivation to study. Participation in esports classes can encourage students to achieve better academic results, as they learn to work in a team, develop strategic thinking and time management. This can lead to improved discipline and organization in their daily learning activities. It is also important to note that participation in esports can contribute to the development of leadership skills among students, such as the ability to make responsible decisions, motivate and inspire other team members. These skills can be important not only in the field of esports, but also in many other areas of life and professional activity. Thus, the organization of sectional esports classes with students of higher educational institutions can have significant positive effects and should be considered as an important part of the educational process.*

Keywords: *esports, sports activities, academic performance, section, students.*

For citation: Krivonogov A. D., Ilyushin O. V. Introduction of the discipline «Esports» into the educational process of higher educational institutions in the context of the department of physical education. *Ekonomika i upravlenie: problemy, resheniya*. 2024. Vol. 8. No. 6. P. 154-158; <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.022>

Введение. В последние годы турниры по видеоиграм привлекают все больше зрителей и участников, а призовые фонды достигают миллионов долларов [2]. Многие молодые люди видят в киберспорту не только увлекательное хобби, но и возможность заработать деньги и стать профессиональным игроком. Киберспортсмены имеют своих фанатов, как и спортсмены в традиционных видах спорта, и часто становятся звездами со своими фан-базами и спонсорами. Большой вклад в развитие киберспорта вносят крупные компании и организаторы турниров, которые предоставляют площадку для соревнований, рекламу и спонсорскую поддержку. Это помогает привлечь внимание кибер спорта к широкой аудитории и делает его все более прибыльной и интересной отраслью. [1]. Интерес к киберспорту среди студентов растет с каждым годом. Многие студенты относятся к этой форме спорта с большим увлечением и интересом, так как видят в ней не только возможность развлечься и провести время с пользой, но и раскрыть свой потенциал, соревноваться с другими игроками, объединяться в команды и демонстрировать свои игровые навыки [4]. Кроме того, киберспорт представляет собой современный и динамично развивающийся вид спорта, который активно обсуждается в обществе и имеет широкое признание. Все это делает киберспорт привлекательным и интересным для многих студентов, которые видят в нем не только хобби, но и потенциальную возможность для достижения успеха и признания [8].

Цели данной статьи: цель статьи заключается в том, чтобы рассмотреть потенциал и важность развития данного направления спортивной дея-

тельности среди студенческой аудитории, а также выявить практические аспекты организации и проведения подобных занятий.

Задачи:

1. Исследовать актуальность и популярность киберспорта среди студентов высших учебных заведений.

2. Рассмотреть преимущества организации секционных занятий по киберспорту для студентов.

3. Изучить психологические и социальные аспекты участия студентов в секционных занятиях по киберспорту.

4. Провести опросы и собрать статистические данные о восприятии внедрения киберспорта в учебную программу.

Материалы и методы исследования. Интерес студентов к участию в киберспортивных соревнованиях свидетельствует о популярности данной области и возможности развивать этот вид деятельности среди участников высшего образования [6]. Для того чтобы организовать и провести успешные киберспортивные соревнования для студентов высших учебных заведений, необходимо учесть следующие шаги:

1. Определение формата соревнований: Выбрать популярные игры в киберспорте, которые могут привлечь интерес студентов [7]. Определиться с форматом соревнований (индивидуальные, командные, онлайн, офлайн) и правилами проведения.

2. Реклама и привлечение участников: Разработать информационные материалы о соревнованиях, создать посты в социальных сетях, разместить объявления в учебных заведениях для привлечения студентов. Поддерживать активную

коммуникацию с участниками и ответы на их вопросы [5].

3. Подготовка инфраструктуры: Обеспечить необходимое оборудование для проведения соревнований, создать игровые серверы, распределить группы и расписание матчей.

4. Награды и поощрения: Подготовить призы для победителей соревнований, а также поощрения для участников, чтобы мотивировать их на активное участие.

5. Организация процесса проведения соревнований: Обеспечить соблюдение правил и порядка во время соревнований, контролировать ход мероприятия, обеспечить техническую поддержку и решение возможных проблем [10].

С учетом интереса студентов к участию в киберспортивных соревнованиях, организация качественных мероприятий в данной области может стать популярной и ценной частью их студенческой жизни [3].

Было проведено исследование путем анкетирования студентов факультета «ИЦТЭ» (Институт цифровых технологий и экономики) Казанского государственного энергетического университета по следующим вопросам:

1. Какие виды киберспорта пользуются наибольшей популярностью среди студентов? (рис. 1)

2. Играли ли вы в киберспортивные игры? (рис. 2)

3. Как вы относитесь к внедрению в учебную программу секции по киберспорту? (рис. 3)

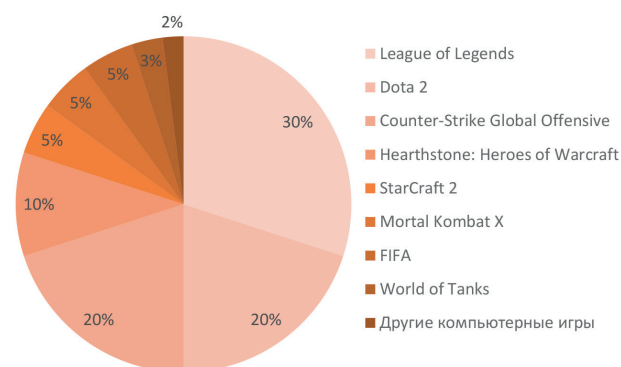


Рис. 1. Результаты опроса №1

Таким образом, внедрение секции по киберспорту в учебную программу позволит студентам развивать спортивные и здоровые привычки [9]. Это включает в себя улучшение концентрации, реакции, координации движений и общую физическую форму.

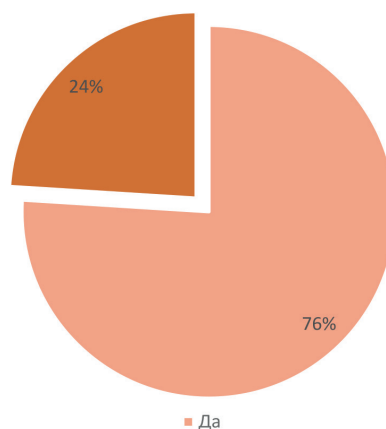


Рис. 2. Результаты опроса №2

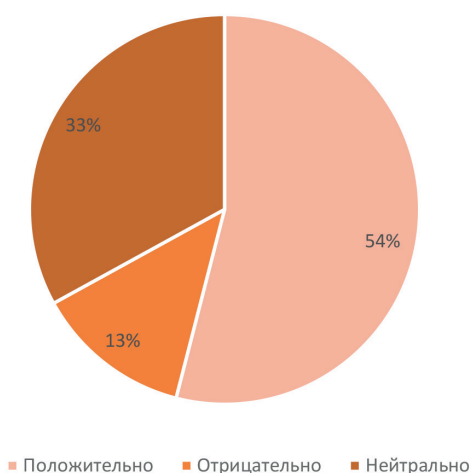


Рис. 3. Результаты опроса №3

Список источников

1. Кривоногов, А. Д. Гражданско-патриотическое воспитание студентов в колледжах в условиях физкультурно-спортивной деятельности / А. Д. Кривоногов, О. В. Илюшин, А. И. Тубова // Глобальный научный потенциал. 2024. № 2(155). С. 33-36.
2. Илюшин, О. В. Использование цифровых технологий в сфере спорта / О. В. Илюшин, Т. П. Илюшина, П. О. Илюшина // Глобальный научный потенциал. 2024. № 2(155). С. 101-104.
3. Илюшин О.В. Оценка адаптационных возможностей студентов технического вуза / О. В. Илюшин, А. А. Дронина, В. А. Данилов, П. М. Самойленко // Глобальный научный потенциал. 2023. № 10(151). С. 107-109.
4. Зарипова Р.С., Мунирова Э.Д. Применение IT-технологий как способ повышения мотива-

- ции для занятий спортом в вузе // Наука: опыт, проблемы, перспективы развития. Материалы международной научно-практической конференции. Красноярск, 2023. С. 486-489.
5. Кривоногов, А. Д. Моделирование системного процесса гражданско-патриотического воспитания студентов института культуры в условиях цифровизации / А. Д. Кривоногов // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 1. С. 106-111.
 6. Севодин, С. В. Самодиагностика состояния организма при регулярных занятиях футболом / С. В. Севодин, О. С. Маркова // Актуальные проблемы педагогики и психологии. 2021. Т. 2, № 1. С. 27-31.
 7. Севодин, С. В. Воздействие дистанционного образования на здоровье студента: оценка с использованием изучения общественного мнения / С. В. Севодин, Ф. Г. Газизов, Д. М. Баширова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2023. № 8(222). С. 287-292. DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p287-292.
 8. Кривоногов, А. Д. Превентивные аспекты физической активности. Предотвращение профессионального выгорания у студентов в контексте гражданско-патриотического воспитания / А. Д. Кривоногов // Глобальный научный потенциал. 2024. № 1(154). С. 91-93.
 9. Зарипова Р.С., Алемасов Е.П. Применение алгоритмов и программных приложений в спорте // Физическая культура, спорт, туризм: наука, образование, информационные технологии: материалы Всероссийской с международным участием заочной научно-практической конференции. Казань, 2022. С. 486-490.
 10. Бортникова, Л. В. Физическая культура как способ борьбы с тревожностью у иностранных студентов в вузе / Л. В. Бортникова, А. А. Болотников, С. О. Смирнова // Глобальный научный потенциал. 2023. № 12-1(153). С. 98-100.
- References**
1. Krivonogov, A.D. Civil and patriotic education of students in colleges in conditions of physical culture and sports activity / A.D. Krivonogov, O. V. Ilyushin, A. I. Tubova // *Global scientific potential*. 2024. № 2(155). Pp. 33-36.
 2. Ilyushin, O. V. The use of digital technologies in the field of sports / O. V. Ilyushin, T. P. Ilyushina, P. O. Ilyushina // *Global scientific potential*. 2024. № 2(155). Pp. 101-104.
 3. Ilyushin O. V. Assessment of the adaptive capabilities of students of a technical university / O. V. Ilyushin, A. A. Dronina, V. A. Danilov, P. M. Samoilenko // *Global scientific potential*. 2023. № 10(151). Pp. 107-109.
 4. Zaripova R.S., Munirova E.D. Application of IT-technologies as a way to increase motivation for sports in higher education // *Science: experience, problems, prospects of development*. Materials of the international scientific-practical conference. Krasnoyarsk, 2023. Pp. 486-489.
 5. Krivonogov, A.D. Modeling of the systemic process of civil and patriotic education of students of the Institute of Culture in the context of digitalization / A.D. Krivonogov // *Bulletin of the Kazan State University of Culture and Arts*. 2024. №1. Pp. 106-111.
 6. Sevodin, S. V. Self-diagnosis of the state of the body during regular football practice / S. V. Sevodin, O. S. Markova // *Actual problems of pedagogy and psychology*. 2021. Vol. 2, № 1. Pp. 27-31.
 7. Sevodin, S. V. The impact of distance education on student health: an assessment using the study of public opinion / S. V. Sevodin, F. G. Gazizov, D. M. Bashirova // *Scientific notes of the P. F. Lesgaft University*. 2023. № 8(222). Pp. 287-292. DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p287-292.
 8. Krivonogov, A. D. Preventive aspects of physical activity. Prevention of professional burnout among students in the context of civic and patriotic education / A. D. Krivonogov // *Global scientific potential*. 2024. № 1(154). Pp. 91-93.
 9. Zaripova R.S., Aлемасов E.P. Application of algorithms and software applications in sport // *Physical culture, sport, tourism: science, education, information technology*: materials of the All-Russian with international participation extramural scientific-practical conference. Kazan, 2022. Pp. 486-490.
 10. Bortnikova, L. V. Physical culture as a way to combat anxiety among foreign students at the university / L. V. Bortnikova, A. A. Bolotnikov, S. O. Smirnova // *Global scientific potential*. 2023. № 12-1(153). Pp. 98-100.

Информация об авторе:

А. Д. КРИВОНОГОВ – старший преподаватель, Казанский государственный энергетический университет, Казанский государственный институт культуры, Казань, Россия;

О. В. ИЛЮШИН – доцент, Казанский государственный энергетический университет

Information about the author:

A. D. KRIVONOGOV – Senior Lecturer, Associate Professor, Kazan State Power Engineering University, Kazan State Institute of Culture, Kazan, Russia;

O. V. ILYUSHIN – Candidate of Biological Sciences, Associate Professor, Kazan State Power Engineering University.

Вклад автора: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the author: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 02.05.2024; одобрена после рецензирования 07.05.2024; принята к публикации 12.05.2024.

The article was submitted 02.05.2024; approved after reviewing 07.05.2024; accepted for publication 12.05.2024.