

DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2023.04(163).12
УДК 796.093:004.9(045)

Вишневецька В.П.
старший викладач кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національний університет
фізичного виховання і спорту України, м. Київ
Гордєєва М.В.
кандидат фізичного виховання і спорту
доцент кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національний університет фізичного
виховання і спорту України, м. Київ
Бортнік М.С.
магістрант кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національний університет
фізичного виховання і спорту України, м. Київ

ЕФЕКТИВНІСТЬ ЗМАГАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ ТА ЧИННИКИ, ЩО НА НЕЇ ВПЛИВАЮТЬ

Перспектива розвитку кіберспорту як спорту сучасності є дуже великою. На сучасному етапі все більше і більше різних верст населення залучаються до даного спорту. Тому постає необхідність у детальному вивченні питань ефективності змагальної діяльності.

У процесі дослідження виявлено, що спортивна підготовка кіберспортсменів до змагальної діяльності підпорядковується загальним закономірностям та принципам спортивного тренування. У процесі підготовки кіберспортсменів виокремлюється теоретичний, фізичний, технічний, тактичний, психологічний та інтегративний види підготовки, причому кожен вид має свою специфіку, що визначається характером взаємодії спортсмена з віртуальним середовищем.

Змагальна діяльність в спорті передбачає демонстрацію та оцінку можливостей спортсменів у різних видах спорту відповідно до властивих їм правил, змісту рухових дій, способів змагальної боротьби та оцінки результатів. При цьому змагальна діяльність здійснює значний вплив на організм спортсмена, обумовлений її екстремальними руховими режимами (максимальна швидкість рухів і дій; прояв максимальної сили, витривалості; координаційна складність дій з елементами ризику та ін.), нервово-емоційним напруженням, стресовими впливами, пов'язаними з соціальним статусом змагань, їхньою престижністю та ін. Тому в останні роки стали приділяти значно більше уваги питанням вивчення закономірностей змагальної діяльності.

Ключовими факторами ефективності кіберспортсмена в змагальній діяльності є гарне знання турнірних змагань та глибокі знання у поточній грі, любов до гри, психологічна стійкість, правильне ставлення до перемоги та програву, технічна майстерність, здатність до адаптації, знання чи здібності до інших ігор даного напрямку та вміння оцінювати ситуацію.

Підготовку до змагальної діяльності в кіберспорті потрібно розглядати як «метагейм», тобто певну «моду», яка склалась у даний період у дисципліні.

Ключові слова: кіберспорт, змагання, підготовка, чинники.

Vyshnevetska V.P., Gordieieva M.V., Bortnik M.S. Efficiency of competitive activities in cybersports and factors affecting it. The prospects for the development of e-sports as a modern sport are very great. At the current stage, more and more different segments of the population are involved in this sport. Therefore, there is a need for a detailed study of the effectiveness of competitive activity. In the process of research, it was found that the sports training of cyber athletes for competitive activities is subject to the general laws and principles of sports training. In the process of training cyber athletes/e-athletes (where necessary), theoretical, physical, technical, tactical, psychological, and integrative types of training are distinguished, and each type has its own specificity, which is determined by the nature of the athlete's interaction with the virtual environment.

Competitive activity in sports involves the demonstration and evaluation of the capabilities of athletes in various sports in accordance with their inherent rules, the content of motor actions, methods of competitive combat and evaluation of results. At the same time, competitive activity has a significant impact on the athlete's body, due to its extreme movement modes (maximum speed of movements and actions; manifestation of maximum strength, endurance; coordination complexity of actions with elements of risk, etc.), neuro-emotional tension, stressful effects, etc. connected with the social status of competitions, their prestige, etc. Therefore, in recent years, much more attention has been paid to studying the patterns of competitive activity.

The key factors for the effectiveness of an e-athlete in competitive activities are good knowledge of tournament competitions and deep knowledge of the current game, love for the game, psychological stability, the right attitude to winning and losing, technical skill, ability to adapt, knowledge or ability to other games of similar kind, and skills for assessing the situation.

Preparation for competitive activities in e-sports should be considered as a "metagame", i.e., a certain "fashion" that has developed in the current period in the discipline.

Key words: e-sports, competition, preparation, factors.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку спорту кіберспорт виступає як соціальне явище в широкому розумінні, оскільки містить спільні риси, притаманні іншим видам спорту. Згідно з традиційними визначеннями «спортивне змагання» – це суперництво людей в ігровій формі з метою виявити перевагу в рівні фізичної підготовленості та вдосконаленні деяких аспектів свідомості.

Кіберспорт в сучасному світі почав стрімко розвиватись і отримав популярність як серед спортсменів, так і серед вболівальників. Тому ця тенденція розвитку призвела до формування в багатьох країнах особливих умов підготовки до змагань як окремих спортсменів, так і кіберкоманд.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз науково-методичної літератури свідчить про нечисленні розробки в області кіберспорту. Тому, спочатку проаналізуємо зміст поняття «змагальна діяльність».

На думку Н. В. Ямбаєвої, «змагальна діяльність» у всіх видах спорту – це єдиноборство двох команд, результативність якої залежить від різних факторів, таких як якості інтеграції техніко-тактичних прийомів у нападі та захисті, морально-вольових якостей, психологічного настрою, загальної та спеціальної фізичної підготовки [11].

Л. П. Матвєєв вважає, що змагальна діяльність є багатоаспектним поняттям, що має на увазі спеціальну сферу діяльності спортсмена, в рамках якої відповідно до властивих для різних видів спорту правил, змісту рухових дій, способів ведення змагальної боротьби, здійснюється об'єктивне порівняння спортивних можливостей спортсменів (команд), забезпечується їх максимальний прояв та максимально спеціалізованими засобами підвищується рівень підготовленості спортсменів [3].

Разом з тим, у вужчому розумінні під терміном «змагальна діяльність», на думку Л.П. Матвєєва, є сенс мати на увазі сукупність дій спортсмена у процесі змагань, об'єднаних змагальною метою та об'єктивною логікою її реалізації. Тому їй, як і будь-якому виду довільної діяльності людини, притаманні цільово-результативні відносини: мета – засоби – результат [13].

Спираючись на думки більшості фахівців, Ф.П. Сулова та Ж.К. Холодова характеризують змагальну діяльність як спеціальну сферу, у якій здійснюється діяльність спортсмена, що дозволяє об'єктивно порівнювати певні його здібності та забезпечувати їх максимальний прояв [6].

В. А. Барановський, А. В. Родіонов, А. А. Красніков вважають змагальну діяльність самостійним видом спортивної діяльності, а змагання – умовами досягнення максимально можливого результату або фактором спортивного вдосконалення [4].

Завдяки спортивним змаганням спортсмен може у повному обсязі реалізувати свої можливості [13].

Велику роль змагання також відіграють і у формуванні характеру людини, адже під час них відбувається розвиток вольових якостей: самоконтроль, витримка, цілеспрямованість та інші.

Аналізуючи свій виступ під час змагань, спортсмен може проаналізувати рівень власної підготовки, зрозуміти свої слабкі сторони, усвідомити над чим доцільно попрацювати ще і, завдяки цьому, досягти пізніше поставленої мети – здобути перемогу у змаганнях.

Мета статті. Визначити основні складові підготовки до змагальної діяльності в кіберспорті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Головною особливістю результативності змагальної діяльності, яка викликає найбільший інтерес, є успішність чи неуспішність виступу спортсменів чи команди.

Під успішністю мається на увазі виграв у змаганнях, встановлення рекорду, виконання нормативу тощо. В особливих випадках спортивним успіхом можна назвати нічию чи програш, якщо такий результат подій дає можливість досягнення мети на більшому рівні змагань. Змагальна діяльність є раціональною, коли фінальний результат відповідає поставленій меті. В іншому випадку спортивна діяльність є нерациональною.

Кіберспорт або змагальні комп'ютерні ігри – це форма діяльності, в якій учасники (геймери) використовують свої фізичні та розумові здібності, під час змагань у різних іграх віртуального електронного середовища [11].

Кіберспорт, як і шахи, відноситься до когнітивних видів спорту, що сприяють також і емоційному вдосконаленню людини.

Змагання в кіберспорті проходять у вигляді різного роду турнірів. організацією яких займаються різного роду кіберспортивні платформи.

Кіберспорт у багатьох відношеннях є унікальним середовищем, в якому особлива увага має бути приділена ймовірності виникнення хронічних травм, пов'язаних з перевантаженням, оскільки гра на змагальному рівні вимагає від гравців щоденних багатогодинних тренувань, що включає знижену фізичну активність, збереження незручної пози протягом тривалого часу і рухи, що багаторазово повторюються, в яких постійно задіяні дрібні групи м'язів. Також, поряд з ожирінням та підвищеним ризиком неінфекційних захворювань внаслідок малорухливого способу життя, що найчастіше позначаються несприятливими наслідками для здоров'я, пов'язаними з кіберспортом, є підвищений стрес, порушення сну та порушення поведінки [5].

Теоретична підготовка включає вивчення історії комп'ютерного спорту, техніки безпеки на заняттях, пристроїв та компонентів комп'ютера, правил проведення змагань з кіберспортивних дисциплін, спеціальної термінології, геймплею та ігрової механіки. При цьому саме вивчення та розуміння ігрової механіки має вирішальне значення, що визначає рівень майстерності та кваліфікації кіберспортсмена.

Зміст фізичної підготовки кіберспортсмена обумовлено характером рухової діяльності. Процес прийняття рішень у більшості кіберспортивних дисциплін потребує менше активних рухових дій, ніж у класичних видах спорту. У процесі змагань спортсмен перебуває у вимушеній позі, а цілеспрямовані рухові дії здійснюються лише пальцями рук. У зв'язку з цим зростає навантаження на сенсорні системи та відділи головного мозку, підвищується роль антиципації.

Тривале перебування в положенні сидячи вимагає оптимального розвитку загальної витривалості та статичної силової витривалості м'язів спини та шиї, а також координаційних здібностей, що виступають як інтегруючий елемент.

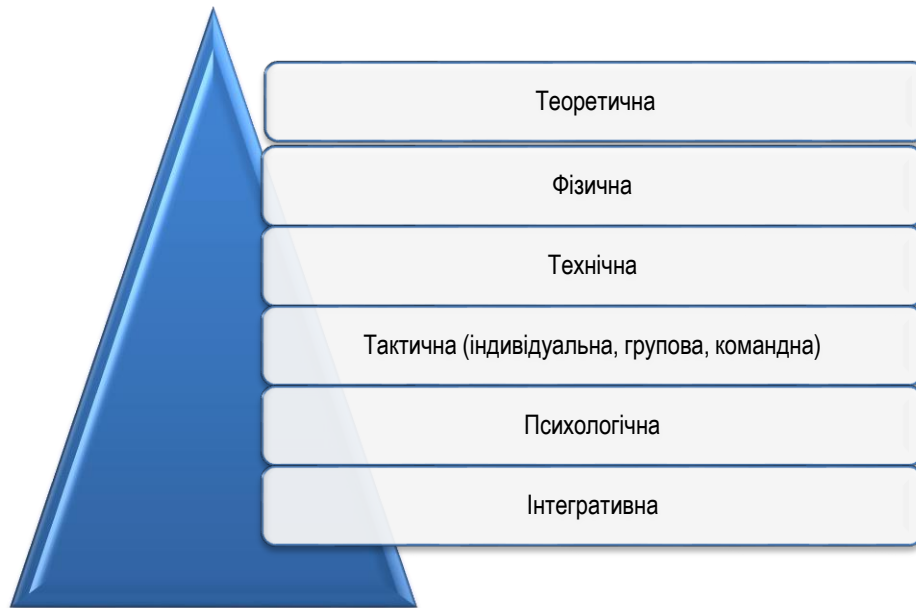


Рис.1 Модель підготовки кіберспортсмена

Тому розвиток загальної та статичної силової витривалості є основною загальною фізичною підготовкою (ЗФП), а розвиток швидкості реакції, точності рухів, рухової пам'яті, пропріорецептивної та м'язової чутливості, точності рухів забезпечується спеціальною фізичною підготовкою (СФП).

Технічну підготовку кіберспортсмена слід розглядати не тільки як процес пошуку способів найбільш раціонального вирішення рухового завдання безпосередньо самим спортсменом, але і як процес управління за допомогою клавіатури та миші віртуальним об'єктом (ігровим персонажем), який і вирішує ті чи інші рухові завдання (стрибок, стрілянина, спеціальні вміння та ін.). Як результат цього управління виступає виконання ігровим персонажем тих чи інших дій, точність, раціональність та своєчасність виконання яких визначає рівень технічної підготовленості спортсмена. Наприклад, раціональне маневрування ігровим персонажем [9].

Тактична підготовка реалізується як раціональний процес ведення спортивної боротьби, специфічність якої проявляється в антиципації та високій швидкості прийняття ігрових рішень.

В залежності від кіберспортивної дисципліни і кількості учасників, змагання розрізняють індивідуальну, групову та загальнокомандну тактичну підготовку (див. рис. 2). Кожен вид має свою специфіку, що визначається характером взаємодії спортсмена з віртуальним середовищем.

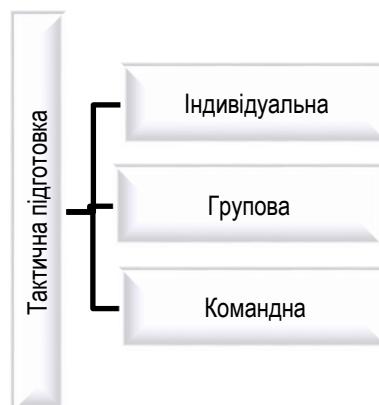


Рис. 2. Види тактичної підготовки у кіберспорті

Індивідуальна тактична підготовка включає вивчення і подальше вдосконалення особистих ігрових дій і прийняття оптимальних рішень в ігровій ситуації, що швидко змінюється. Наприклад, вибір типу зброї чи типу атакуючого заклинання.

Групову тактичну підготовку розкривається у вдосконаленні навичок взаємодії кількох спортсменів з метою отримання ігрової переваги. Наприклад, одночасна атака з однією метою швидкого «фокусу» персонажа чи синергія використання кількох заклинань різними гравцями.

Загальнокомандна тактична підготовка включає вивчення загальнокомандної поведінки в ігровому просторі. Наприклад, дії гравців в залежності від ігрової карти або загальнокомандне вирішення конкретного завдання (атака в одному напрямку) [1].

Іноді для перемоги над суперником деякі гравці можуть застосувати спеціальне програмне забезпечення, так

звані «чіти», що покращують можливості одного гравця і можуть уповільнювати, зупиняти вчасну реакцію іншого гравця. Кіберспортсмени, які використовують таке програмне забезпечення називаються «чітерами». З метою запобігання використанню такого програмного забезпечення під час турнірів, їх проводять у спеціальній локальній мережі, до якої доступ гравці отримують під час турнірів під наглядом суддів.

Щоб виграти під час турніру спортсмен під час першого поєдинку має швидко проаналізувати стратегію, тактику супротивника, визначити приблизний рівень його підготовленості, обрати власну тактику та стратегію ведення гри. На ефективність цього вибору впливає наявність значного обсягу досвіду власної змагальної діяльності та кіберспортивної діяльності провідних кіберспортсменів та сформованість вмінь та навичок ефективного їх аналізу. Вміння аналізувати причини поразок та перемог (як власних, так і провідних кіберспортсменів), робити висновки, коригувати власну змагальну та тренувальну діяльність створюють можливості для швидкого та ефективного професійного зростання в сфері кіберспорту.

Кіберспорт є досить новим видом спорту. Стратегія і тактика різних кіберспортивних дисциплін мало висвітлена в літературі. Однак, кіберспортсмен повинен бути в курсі переважаючих тенденцій, повинен знати, як грають інші спортсмени і як вони будуть грати на турнірі. Це стосується як вибору персонажів (карт, колод та ін.), так і вибору стратегій та тактик, що будуть використовуватись під час змагання. Якщо спортсмен не знає, які рішення будуть приймати його суперники – в нього мало шансів стати переможцем. Знайомство з противником також є частиною підготовки до турніру. Гарне уявлення про метагейм допоможе обрати те, до чого потрібно готуватися. Це надзвичайно важливо, наприклад у такій грі як Hearthstone, якщо спортсмен знає, що суперник принесе певний тип колоди, то він може скласти колоду, яка поза турніром була б не ефективною, але в цьому випадку є ідеальною з міркувань тенденції та контр гри. Гравець, що регулярно відвідує турніри, має перевагу над ізольованими гравцями. На прикладі файтингу на вищих рівнях гри метагейм має зовсім інше значення. Найкращі гравці зовсім не обов'язково повинні враховувати сучасні тенденції гри, оскільки вони з легкістю можуть виграти у гравців середнього рівня, але вони повинні мати на увазі міні-метагейм, тобто хитрощі та техніки двох або трьох найкращих гравців турніру.

Щоб володіти спеціальними знаннями, вміннями, навичками, які необхідні для перемоги, ефективно спостерігати, аналізувати гру кращих гравців під час кіберспортивних турнірів. Завдяки системному спостереженню та аналізу кіберспортивних змагань, кращих фахівців, їх тактичних та стратегічних прийомів, можна значно покращити власну стратегію та тактику різних етапів тренувальної та змагальної діяльності.

Психологічна підготовка кіберспортсмена включає налаштованість на успіх, віра у власну перемогу, власні переконання, які значно впливають на результати спортсмена, розвиток логічного і абстрактного мислення, довільної уваги і її властивостей: обсягу, розподілу, переключення, концентрації та ін. Спортсмен повинен володіти добре розвиненими вольовими якостями, планувати власну підготовку до змагальної діяльності, чітко виконувати рекомендації щодо фізичної підготовки. Спортсмен повинен вміти усвідомлювати свої емоції та ефективно керувати ними. Сформованість цих вмінь та навичок можуть стати причиною перемоги над суперником.

Оскільки регулярні фізичні вправи позитивно впливають як на фізичне, так і на психічне здоров'я, саме комплексна фізична підготовка, розроблена безпосередньо на основі дослідження професійної діяльності кіберспортсмена, може допомогти здійснювати профілактику травм, оптимізувати навички, максимізувати результативність кіберспортсмена, а також покращити його стан фізичного та психічного здоров'я [9].

На успішність результату змагальної діяльності кіберспортсмена значний вплив має здатність до максимальної концентрації під час гри, системне виконання плану фізичної підготовки, дотримання режиму, що стосується тренувальної діяльності, прийому їжі, сну та ін.

На успішність виступу на змаганнях важливий вплив мають сформовані знання, вміння, навички комунікації, поваги до колег, відчуття їх психологічних меж, вміння та навички роботи у команді, контроль власних емоцій, високі вимоги до власної підготовки.

Багато кіберспортивних дисциплін вимагають ефективної командної взаємодії, яка базується на довірі, взаєморозумінні, взаємовиручці та взаємовідповідальності між представниками команди.

Висновки. Внаслідок аналізу наукових джерел виявлено, що змагальну діяльність, зазвичай, розуміють як спеціальну сферу, у якій здійснюється діяльність спортсмена, що дозволяє об'єктивно порівнювати певні його здібності, забезпечувати їх максимальний прояв і максимально спеціалізованими засобами підвищувати рівень підготовленості спортсменів, що нею займаються.

Змагальна діяльність становить основу кіберспорту. У кіберспорті під змагальною діяльністю розуміють діяльність з протистояння супернику для виявлення кращих гравців в тій чи іншій кіберспортивній дисципліні. Передусім це пов'язане з тим, що будь-які кіберспортивні дисципліни – від MOBA та FPS до колекційних карткових ігор мають на меті виявити переможця в прямому протистоянні.

Спортивна підготовка кіберспортсменів до змагальної діяльності підпорядковується загальним закономірностям та принципам спортивного тренування. У процесі підготовки кіберспортсменів виокремлюється теоретична, фізична, технічна, тактична, психологічна та інтегративна види підготовки, причому кожен вид має свою специфіку, що визначається характером взаємодії спортсмена з віртуальним середовищем. Також як підготовку до змагальної діяльності в кіберспорті потрібно розглядати метагейм, тобто певну «моду» яка склалась в даний період у дисципліні.

Ключовими факторами ефективності кіберспортсмена в змагальній діяльності є гарне знання турнірних змагань та глибокі знання у поточній грі, любов до гри, психологічна стійкість, правильне ставлення до перемоги та програшу, технічна майстерність, здатність до адаптації, знання чи здібності до інших ігор даного напрямку та вміння оцінювати ситуацію.

Також важливими є чинники ефективності підготовки спортсменів до кіберспортивних змагань: наявність науково

обґрунтованої програми тренування та підготовки, психологічних засобів та методів для зняття високого рівня нервової напруги, моніторинг витрачання функціональних резервів організму під час змагальної діяльності, а також проведення відновлювальних заходів після змагань з урахуванням індивідуальних особливостей організму кіберспортсменів.

Кожен із розглянутих вище чинників має в тій чи іншій мірі вплив на успішність виступу окремого кіберспортсмена чи команди під час змагань з кіберспорту. Тому бажано планувати процес підготовки до змагань з кіберспорту, враховуючи вплив вище розглянутих чинників.

Перспективи подальших досліджень полягають у подальшому аналізі та дослідженні чинників, що впливають на результати змагань з кіберспорту та організації педагогічної системи впливів на студентів, що навчаються в Національному університеті фізичного виховання і спорту України за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт, спеціалізація «Кіберспорт (esports)».

Література

1. Алексеева І. А. Актуальні проблеми підготовки фахівців з кіберспорту. / І. А. Алексеева, Я. В. Алексєнко // Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту: збірник наукових праць [Електронний ресурс]. – Харків: ХДАФК, 2019. Випуск 3. С. 16 – 18.
2. Басюк ТМ. Основи інформаційних технологій: навчальний посібник. Львів: Новий Світ; 2010. 392 с.
3. Бурла О. М. Загальна теорія підготовки спортсменів: курс лекцій і практикум: навч.-метод. посіб. для студентів галузі знань 0102 «Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини» / О. М. Бурла, В. І. Гончаренко, І. М. Кравченко, В. М. Ласточкін, С. В. Гудим. – Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2015. – 184 с.
4. Горова КО, Горовий ДА, Кіпоренко ОВ. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту [Інтернет]. Доступно: [https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64/piprp_2016_4\(2\)_12.pdf](https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64/piprp_2016_4(2)_12.pdf)
5. Єременко Н. П. Сучасні проблеми рухової активності у кіберспорті. / Н. П. Єременко // Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс]. – К., 2021. – 287 с.
6. Костюкевич В. М. Основи науково-дослідної роботи магістрантів та аспірантів у вищих навчальних закладах. / В. М. Костюкевич, В. І. Воронова, О. А. Шинкарук, О. В. Борисова. – Вінниця: ТОВ «Нілан-ЛТД». – 2016. – 554 с.
7. Латишев М. Прогнозування: методи, критерії та спортивний результат. / М. Латишев, О. Квасниця, О. Спесивих, І. Квасниця // Спортивний вісник Придніпров'я: наук.-практ. журн. – Дніпро: Інновація, 2019. – № 1. – С. 39 – 48.
8. Онопко В.О. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту): дипл. робота: спец. 6.010202 «Спорт (за видами)» / Онопко Владлен Олегович; наук. кер. Бріскін Ю. А. – Л., 2015. – 89 с.
9. Шинкарук О. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт» / О. Шинкарук, Е. Анохін // Молодь та олімпійський рух: збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року, [Електронний ресурс]. – К., 2021. – С. 49 – 50.
10. Baro Hyun. Demystifying Esports: a Personal Guide to the History and Future of Competitive Gaming. / Baro Hyun. – USA.: Lioncrest Publishing. – 2020. – 184 p.
11. Hedlund D. Esports business management. / D. Hedlund, G. Fried, R. Smith. – Canada. – Human Kinetics. – 2020. – 272 p.
12. Chaloner P. This is esports. Longlisted for the william hill sports book award: An Insider's Guide to the World of Pro Gaming. / Paul Chaloner. – London: Bloomsbury Sport. – 2020. – 220 p.
13. Collis W. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. / W. Collis. – New York: RosettaBooks. – 2020. – 208 p.

References

1. Aliksieieva I. A. Aktualni problemy pidhotovky fakhivtsiv z kibersportu. / I. A. Aliksieieva, Ya. V. Aleksienko // Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii v haluzi fizychnoi kultury ta sportu: zbirnyk naukovykh prats [Elektronnyi resurs]. – Kharkiv: KhDAFK, 2019. Vypusk 3. S. 16 – 18.
2. Basiuk TM. Osnovy informatsiinykh tekhnolohii: navchalnyi posibnyk. Lviv: Novyi Svit; 2010. 392 s.
3. Burla O. M. Zahalna teoriia pidhotovky sportsmeniv: kurs leksii i praktykum: navch.-metod. posib. dlia studentiv haluzi znan 0102 «Fizychno vykhovannia, sport i zdorovia liudyny» / O. M. Burla, V. I. Honcharenko, I. M. Kravchenko, V. M. Lastochkin, S. V. Hudym. – Sumy : Vyd-vo SumDPU imeni A. S. Makarenka, 2015. – 184 s.
4. Horova KO, Horovyi DA, Kiporenko OV. Osnovni tendentsii rozvytku rynku kibersportu [Internet]. Dostupno: [https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64/piprp_2016_4\(2\)_12.pdf](https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64/piprp_2016_4(2)_12.pdf)
5. Ieremenko N. P. Suchasni problemy rukhovoї aktyvnosti u kibersporti. / N. P. Yeremenko // Molod ta olimpiyskyi rukh: Zbirnyk tez dopovidei XIV Mizhnarodnoi konferentsii molodykh vchenykh, 19 travnia 2021 roku [Elektronnyi resurs]. – K., 2021. – 287 s.
6. Kostiukevych V. M. Osnovy naukovo-doslidnoi roboty mahistrantiv ta aspirantiv u vyshchykh navchalnykh zakladakh. / V. M. Kostiukevych, V. I. Voronova, O. A. Shynkaruk, O. V. Borysova. – Vinnytsia: TOV «Nilan-LTD». – 2016. – 554 s.
7. Latyshev M. Prohnozuvannia: metody, kryterii ta sportyvnyi rezultat. / M. Latyshev, O. Kvasnytsia, O. Spesyvykh, I. Kvasnytsia // Sportyvnyi visnyk Prydniprovia: nauk.-prakt. zhurn. – Dnipro: Innovatsiia, 2019. – № 1. – S. 39 – 48.
8. Onopko V.O. Innovatsiini praktyky sportu (na prykladi kibersportu): dypl. robota: spets. 6.010202 «Sport (za vydamy)» / Onopko Vladlen Olehovych; nauk. ker. Briskin Yu. A. – L., 2015. – 89 s.

9. Shynkaruk O. Kharakterystyky kibersportu yak suchasnoho vydu sportu: defynitsiia poniattia «kibersport» / O. Shynkaruk, E. Anokhin // Molod ta olimpiyskyi rukh: zbirnyk tez dopovidei XIV Mizhnarodnoi konferentsii molodykh vchenykh, 19 travnia 2021 roku, [Elektronnyi resurs]. – K., 2021. – S. 49 – 50.
10. Baro Hyun. Demystifying Esports: a Personal Guide to the History and Future of Competitive Gaming. / Baro Hyun. – USA.: Lioncrest Publishing. – 2020. – 184 p.
11. Hedlund D. Esports business management. / D. Hedlund, G. Fried, R. Smith. – Canada. – Human Kinetics. – 2020. – 272 p.
12. Chaloner P. This is esports. Longlisted for the william hill sports book award: An Insider's Guide to the World of Pro Gaming. / Paul Chaloner. – London: Bloomsbury Sport. – 2020. – 220 p.
13. Collis W. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. / W. Collis. – New York: RosettaBo

DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2023.04(163).13

Вржесневський І. І.,
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
Бобр В. І.,
кандидат педагогічних наук, доцент
Гарнусова В. В.,
Національний авіаційний університет, м. Київ
Янішевський Ю. В.
Київський національний економічний університет ім. В. Гетьмана, м. Київ

ОРГАНІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ З ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ У ПРОБЛЕМНОМУ ПОЛІ ДИСТАНЦІЙНОГО ФОРМАТУ НАВЧАННЯ

У роботі представлено авторське бачення проблемного поля організації та методики практичних занять з фізичного виховання, в умовах обмежень пов'язаних з військовим станом в Україні. Метою нашого дослідження було розглянути ефективність процесу фізичного виховання та надати вибіркового аналізу відповідного досвіду в умовах дистанційного формату навчання. Відповідно до реалій освіти з елементами дистанційного навчання концептуально визначенні певні дефініції зазначеного процесу. Проведений порівняльний аналіз результатів фізичної підготовленості студентів під час роботи у різних форматах навчального процесу. Узагальнення результатів дослідження надає нам можливість зробити наступні висновки – дистанційний формат викладання практичних занять з навчальної дисципліни «Фізичне виховання» не обов'язково має бути в он-лайн режимі; показники гнучкості, вибухової сили, силової витривалості та стану серцево-судинної системи не суттєво знизилися у контексті зміни режиму навчального процесу.

Наголошено що, зміна формату викладання нашої дисципліни, у сучасних реаліях освіти, певним чином змінює методологію процесу викладання та потребує додаткових досліджень.

Ключові слова: фізичне виховання, дистанційний формат, рухові тести, фізичний стан, дефініції, зворотній зв'язок.

Vrzhesnevskiy I. I., Bobr V. I., Garnusova V.V., Yanishevskiy Yu.V. Organization of the educational process in physical education in the problematic field of the distance learning format. *The work presents the author's vision of the problem field of the organization and methodology of practical classes in physical education, in the conditions of restrictions related to the military situation in Ukraine. The purpose of our study was to consider the effectiveness of the physical education process and to provide a selective analysis of the relevant experience in the conditions of the distance learning format. In accordance with the realities of education with elements of distance learning, certain definitions of the specified process are conceptually defined.*

A comparative analysis of the results of physical fitness of students during work in various formats of the educational process was carried out. Summarizing the results of the research gives us the opportunity to draw the following conclusions - the remote format of teaching practical classes in the academic discipline "Physical Education" does not necessarily have to be online; indicators of flexibility, explosive power, strength endurance, and the state of the cardiovascular system did not significantly decrease in the context of changing the regime of the educational process.

Prospective ways of "feedback" communication within the educational process and the information field are defined. It is emphasized that the change in the teaching format of our discipline, in the modern realities of education, in a certain way changes the methodology of the teaching process and requires additional research.

Keywords: physical education, remote format, movement tests, physical condition, definitions, feedback.

Постановка проблеми. Організм людини, як складна багаторівнева біосистема, має життєву потребу у регулярній збалансованій фізичній активності, на всіх етапах повного життєвого циклу (фізичні вправи, навантаження, пов'язані з ними фізіологічні процеси втоми та відновлення, метаболізму і т.і.). На жаль, техногенні зміни навколишнього середовища, притаманні сучасному суспільству та агресивні впливи «віртуального світу», ведуть до суттєвого зменшення природного прояву фізичної активності людини, тобто до подальшого поширення гіподинамії та пов'язаних з нею