

используя метод цветотерапии, заметить и выявить изменения в настроении или в ухудшении здоровья, сохранить и укрепить здоровье детей, создав здоровьесберегающую образовательную среду.

Библиографический список:

1. Вайнер, Э. И. Как сохранить здоровье учеников. Методические разработки для учителя / Э. И. Вайнер. Москва: Чистые пруды, 2006. 30 с.
2. Горохова, Н. А. Организация здоровьесбережения в школе / Н. А. Горохова // ОБЖ. 2010. № 7. С. 33-38.
3. Дмитриева, Е. В. Социология здоровья: методологические подходы и коммуникационные программы / Е. В. Дмитриева. Москва, 2012. 224 с.
4. Дыхан, Л. Б. Теория и практика здоровьесберегающей деятельности в школе. [Текст] / Л. Б. Дыхан. Учебное пособие. Ростов-на-Дону: Феникс, 2009. 412 с.
5. Ирхин, В. Н., Ирхина, И. В. Учитесь на здоровье. Здоровье ориентированный образовательный процесс на уроке / В. Н. Ирхин. Москва: Чистые пруды, 2008. 32 с.
6. Ньютон Исаак. Оптика или трактат об отражениях, преломлениях, изгибаниях и цветах света / Пер С. И. Вавилова. Москва, 1954. 365 с.
7. Приказ от 6 октября 2009 г. № 373. Министерство образования и науки РФ. Об утверждении и введении в действие ФГОС начального общего образования.

УДК 373.1

Куранов А. А., Сенина Ю. О.

Kuranov A. A., Senina Y. O.

*«Частное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский университет технологий управления и экономики»,
г. Санкт-Петербург, Россия*

**ПРОВЕДЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ СРЕДИ
СТУДЕНТОВ: ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ И СУЩЕСТВУЮЩИЕ
ПРОБЛЕМЫ**

**CONDUCTING ESPORTS EVENTS AMONG STUDENTS: DEVELOPMENT
PROSPECTS AND EXISTING PROBLEMS**

Аннотация: Киберспорт, как новая и стремительно развивающаяся дисциплина, привлекает внимание не только любителей компьютерных игр, но и профессиональных спортсменов и педагогов. В связи с этим актуальным становится вопрос интеграции киберспорта в образовательную систему, в частности, в учебную программу по физическому воспитанию. Включение киберспорта в занятия физической культурой имеет ряд потенциальных преимуществ.

Ключевые слова: Студент, Россия, стратегическое мышление, развитие навыков, киберспорт, спорт, команда, физическое воспитание, физическая культура, компьютерные игры, навык.

Abstract: Esports, as a new and rapidly developing discipline, attracts the attention of not only computer game enthusiasts, but also professional athletes and educators. In this regard, the issue of integrating esports into the educational system, in particular, into the physical education curriculum, becomes relevant. The inclusion of esports in physical education has a number of potential advantages.

Keywords: Student, Russia, strategic thinking, skill development, e-sports, sports, team, physical education, physical education, computer games, skill.

Современный мир становится все более цифровым, и киберспорт неожиданно для многих стал одной из самых популярных и быстрорастущих индустрий. Популярность киберспорта стремительно растет не только среди профессиональных игроков, но и среди студентов университетов. Студенческий киберспорт получает все большее признание и поддержку со стороны университетов в различных странах мира, в том числе и в России.

Для начала стоит отметить, что киберспорт несет в себе множество положительных аспектов для студентов. Во-первых, он способствует развитию таких навыков как стратегическое мышление, концентрация, координация движений и реакция на быстро меняющиеся ситуации. Эти навыки могут быть полезны не только в игровом процессе, но и в повседневной жизни и будущей профессиональной деятельности студентов.

Во-вторых, киберспорт является отличным средством коммуникации и общения между студентами. Участие в командных играх способствует формированию командного духа, взаимопонимания и сотрудничества между участниками. Это, в свою очередь, помогает студентам лучше интегрироваться в университетскую среду, находить новых друзей и развивать навыки социального взаимодействия.

Тем не менее, существует и обратная сторона медали. Неконтролируемое увлечение киберспортом может отрицательно сказаться на академической успеваемости студентов. Многие из них тратят слишком много времени на тренировки и соревнования, что ведет к пропускам занятий, не выполнению домашних заданий и снижению результатов учебы [4]. Исследования показывают, что студенты-киберспортсмены имеют более низкие оценки и уровень успеваемости по сравнению с теми, кто не увлекается данной деятельностью.

Также стоит учитывать влияние киберспорта на психологическое состояние студентов. Постоянное напряжение, стресс и соревновательность могут негативно сказаться на эмоциональном благополучии молодых людей [1]. Многие студенты жалуются на ухудшение сна, повышенную раздражительность и усталость из-за длительных тренировок и соревнований в киберспорте.

Итак, студенческий киберспорт имеет как позитивные, так и негативные аспекты для студентов вузов России. Для достижения оптимального баланса между учебой, социальными отношениями и киберспортом необходимо строго контролировать время, уделяемое играм, и находить компромиссные решения, учитывающие все аспекты жизни студентов. Киберспорт может быть отличным дополнением к университетской жизни, но не должен становиться препятствием на пути к получению качественного образования и развитию личности.

Оценка влияния киберспорта на академическую среду в высших учебных заведениях:

Существует множество мнений по поводу того, как киберспорт может влиять на успеваемость и общее состояние студентов. Одни исследователи считают, что увлечение киберспортом может отвлекать студентов от учебы и негативно

сказываться на их академических показателях. Другие же утверждают, что участие в киберспортивных мероприятиях может способствовать развитию навыков командной работы, стратегического мышления, концентрации и реакции, что в свою очередь может положительно сказываться на обучении в университете.

Один из примеров исследований о влиянии киберспорта на студентов был проведен Государственным университетом управления. В ходе исследования было выявлено, что студенты, активно занимающиеся киберспортом, в среднем имели более высокие баллы по общеобразовательным дисциплинам, чем студенты, не занимающиеся киберспортом. Этот факт показывает, что киберспорт может стимулировать студентов к достижению успехов в учебе.

Для начала стоит отметить, что киберспорт несет в себе множество положительных аспектов для студентов. Во-первых, он способствует развитию таких навыков как стратегическое мышление, концентрация, координация движений и реакция на быстро меняющиеся ситуации. Эти навыки могут быть полезны не только в игровом процессе, но и в повседневной жизни и будущей профессиональной деятельности студентов.

Во-вторых, киберспорт является отличным средством коммуникации и общения между студентами. Участие в командных играх способствует формированию командного духа, взаимопонимания и сотрудничества между участниками. Это, в свою очередь, помогает студентам лучше интегрироваться в университетскую среду, находить новых друзей и развивать навыки социального взаимодействия.

Тем не менее, существует и обратная сторона медали. Неконтролируемое увлечение киберспортом может отрицательно сказаться на академической успеваемости студентов. Многие из них тратят слишком много времени на тренировки и соревнования, что ведет к пропускам занятий, не выполнению домашних заданий и снижению результатов учебы. Исследования показывают, что студенты-киберспортсмены имеют более низкие оценки и уровень успеваемости по сравнению с теми, кто не увлекается данной деятельностью.

Также стоит учитывать влияние киберспорта на психологическое состояние студентов. Постоянное напряжение, стресс и соревновательность могут негативно сказаться на эмоциональном благополучии молодых людей. Многие студенты жалуются на ухудшение сна, повышенную раздражительность и усталость из-за длительных тренировок и соревнований в киберспорте.

Таким образом, вопрос влияния киберспорта на академическую среду в высших учебных заведениях остается открытым и требует дальнейших исследований. С одной стороны, участие в киберспортивных мероприятиях может способствовать развитию навыков, необходимых для успешной учебы и карьеры. С другой стороны, необходимо учитывать риски, связанные с отвлечением от учебы и плохим влиянием на физическое и психическое здоровье студентов. Важно найти баланс между участием в киберспорте и академической деятельностью, чтобы обеспечить полноценное развитие студентов в вузах России.

Оценка текущего состояния студенческого киберспорта и перспективы его развития:

Студенческий киберспорт – это новое направление, которое набирает все большую популярность среди студентов вузов. Традиционные виды спорта уступают киберспорту в популярности среди молодежи, что делает его неременной частью студенческой жизни. Оценка текущего состояния студенческого киберспорта в вузах России позволяет выявить основные тенденции его развития и рассмотреть перспективы дальнейшего роста [1].

Многие университеты в России создали собственные киберспортивные команды, устраивают внутриколледжные турниры и мероприятия. Кроме того, в последние годы можно наблюдать увеличение количества студенческих лиг и чемпионатов по киберспорту, в которых участвуют различные вузы страны.

Одной из причин роста популярности студенческого киберспорта является его признание как официального вида спорта. В 2016 году Всемирная киберспортивная организация (WESG) признала киберспорт официально как вид спорта, что открыло двери для участия в турнирах и соревнованиях как для профессиональных киберспортсменов, так и для студентов [3].

Другим фактором, способствующим развитию студенческого киберспорта, является активная поддержка со стороны вузов. Многие университеты выделяют дополнительное финансирование для киберспортивных команд, предоставляют помещения и оборудование для тренировок, а также оказывают организационную поддержку при участии в турнирах.

Студенческие команды активно участвуют в турнирах по таким популярным дисциплинам, как Dota 2, CS:GO, League of Legends, Hearthstone и другие. Такие мероприятия, как студенческие лиги и чемпионаты, способствуют развитию киберспортивного сообщества среди студентов.

Важным аспектом студенческого киберспорта является уровень подготовки участников. Современный киберспорт требует не только технических навыков, но и стратегического мышления, командной игры и умения работать под давлением. Участие в киберспортивных мероприятиях позволяет студентам развивать эти навыки и приобретать ценный опыт, который может пригодиться им в будущей профессиональной деятельности.

Одним из ключевых факторов успешного развития студенческого киберспорта является поддержка со стороны вузов и организаций. Многие университеты создают специальные киберспортивные клубы и центры, обеспечивающие студентам необходимые условия для тренировок и участия в соревнованиях. Такие инициативы способствуют укреплению киберспортивного движения в вузах и его успешному развитию.

Примером успешной организации студенческого киберспорта может служить Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана (МГТУ). Университет организует ежегодный студенческий турнир по киберспорту, на котором участвуют команды из различных вузов Москвы и других городов России. Такие мероприятия способствуют не только развитию киберспорта среди студентов, но и укреплению связей между вузами.

Одной из проблем, с которыми сталкиваются студенческие киберспортивные команды, является нехватка финансирования и поддержки. В отличие от профессиональных клубов, которые могут привлекать спонсоров и инвесторов,

студенческие команды часто вынуждены самостоятельно искать средства на оборудование, участие в турнирах и другие расходы.

Для решения этой проблемы необходимо активизировать взаимодействие между университетами, бизнес-сообществом и государственными органами. Поддержка студенческого киберспорта не только способствует развитию этой отрасли, но и помогает привлечь талантливых молодых людей в науку и технологии.

Таким образом, с учетом растущей популярности киберспорта как в мире, так и в России, студенческий киберспорт имеет потенциал для дальнейшего развития. Важно содействовать созданию условий для расширения участия студентов в этой отрасли и обеспечить им необходимую поддержку для достижения высоких результатов.

В то же время, некоторые преподаватели и администрация университетов высказывают опасения относительно влияния киберспорта на студентов. Они отмечают, что студенты, увлеченные киберспортом, могут тратить слишком много времени на игры, не оставляя его на учебу и другие важные аспекты жизни. Кроме того, считается, что интенсивная игровая активность может привести к снижению физической активности и здоровья студентов.

Однако необходимо отметить, что многие университеты начинают активно развивать киберспорт как вид деятельности студенческих клубов. Например, Московский государственный университет внедрил программу поддержки киберспортивных команд, предоставляя студентам возможность заниматься любимым делом при поддержке университета [2]. Такие инициативы могут способствовать росту интереса к обучению и развитию студентов, увлеченных киберспортом.

Значимость поддержки университетов и взаимодействия с киберспортивными организациями для развития студенческого киберспорта:

Для успешного развития студенческого киберспорта необходима поддержка университетов и эффективное взаимодействие с киберспортивными организациями.

Поддержка со стороны университетов играет ключевую роль в развитии студенческого киберспорта. Ведь именно университеты могут предоставить студентам необходимую инфраструктуру, финансовую поддержку, доступ к оборудованию и организационной помощи. Кроме того, университеты имеют возможность проводить киберспортивные турниры, участвовать в чемпионатах и лигах, а также оказывать психологическую поддержку студентам-киберспортсменам.

Согласно исследованиям, проведенным в 2020 году, более 60% студентов в России интересуются киберспортом и проводят значительное количество времени за компьютером [4], участвуя в различных видеоиграх. Это говорит о том, что у студентов есть потенциал для развития в области киберспорта.

Одной из причин популярности киберспорта среди студентов является доступность этой деятельности. Для участия в соревнованиях по киберспорту достаточно иметь компьютер и доступ в интернет, что делает этот вид спорта

доступным для всех желающих. Благодаря этому студенты могут заниматься киберспортом как в свободное время, так и на профессиональном уровне.

Важным аспектом развития студенческого киберспорта является поддержка со стороны университетов. Некоторые вузы уже активно поддерживают киберспортивные команды студентов, предоставляя им необходимое оборудование, помещения для тренировок и финансовую поддержку. Например, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова успешно участвует в российских и международных соревнованиях по киберспорту и имеет хорошие результаты.

Однако необходимо отметить, что в ряде вузов России студенческий киберспорт до сих пор остается недостаточно развитым. Недостаточная финансовая поддержка, отсутствие профессиональных тренеров и организационных проблем могут стать препятствиями для развития киберспортивных команд студентов. Для улучшения ситуации необходимо проводить специальные программы и мероприятия, направленные на поддержку студенческого киберспорта.

Тем не менее, есть примеры успешного развития киберспорта среди студентов в некоторых регионах России. Например, в Санкт-Петербурге активно функционирует лига студенческого киберспорта, которая объединяет команды из различных вузов города и проводит регулярные соревнования. Такие инициативы способствуют развитию киберспорта среди студентов и позволяют им проявить свои способности в этой области.

А также опыт Московского государственного университета по управлению. В рамках университета была создана киберспортивная команда, которая активно участвует в различных соревнованиях и чемпионатах. Университет предоставил студентам-киберспортсменам все необходимые условия для тренировок и участия в турнирах, а также организовал мероприятия по популяризации киберспорта среди студенческой аудитории.

Исследования показывают, что студенческий киберспорт имеет огромный потенциал для развития и становления как полноценная спортивная дисциплина. Однако для этого необходима не только активная поддержка со стороны университетов, но и эффективное взаимодействие с киберспортивными организациями. Только таким образом студенческий киберспорт сможет достичь новых высот и создать благоприятную среду для развития талантов и профессионалов в этой области.

Библиографический список:

1. Миронов, И.С. Киберспорт реальность и перспективы / И.С. Миронов, М.А. Правдов // Материалы XI Международной научной конференции «Шуйская сессия студентов, аспирантов, молодых ученых». – Шуя, 2018. – С. 121-123.
- Никитина, Л.М. Последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних / Л.М. Никитина // АНИ: педагогика и психология. 2016. Т. 5. № 2 (15). С. 249-253.
2. Приказ Минспорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470. «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики

- Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // URL : <https://minjust.consultant.ru/documents/19562> (дата обращения: 09.03.2024).
3. Приказ Минспорта РФ от 9 октября 2017 г. № 881 «Правила вида спорта «Компьютерный спорт»» // URL : http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_280187/ (дата обращения: 09.03.2024)
4. Трафимчик, Ж.И. Зависимость от компьютерных игр: причины формирования, особенности и последствия влияния на личность / Ж.И. Трафимчик // Вестник Брянского Государственного университета. Серия 3. – 2010. – № 2. – С. 42-45.

УДК 796.01:61; 796.01:57

Лагунова Д. Е.

Lagunova D. E.

*, Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина
г. Екатеринбург, Россия*

*Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin
Yekaterinburg, Russia*

darya.lagunova.00@mail.ru

***К ВОПРОСУ ОБ АДАПТИВНОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ДЛЯ
ДЕТЕЙ 7-8 ЛЕТ С РАССТРОЙСТВАМИ АУТИСТИЧЕСКОГО СПЕКТРА
ON THE ISSUE OF ADAPTIVE PHYSICAL EDUCATION FOR CHILDREN 7-8
YEARS OLD WITH AUTISM SPECTRUM DISORDERS***

Аннотация. Цель статьи заключается в представлении обзора современных исследований вопросов адаптивной физической культуры для детей 7-8 лет с расстройствами аутистического спектра. Ведущими методами исследования выступил библиометрический анализ отечественной и зарубежной научной литературы, метод обобщения. Результатом исследования стало обоснование необходимости разработки методики адаптивной физической культуры для детей 7-8 лет с расстройствами аутистического спектра.

Ключевые слова: система адаптивной физической культуры детей с расстройствами аутистического спектра, методика адаптивной физической культуры детей с расстройствами аутистического спектра.

Abstract in English. The purpose of the article is to present an overview of modern research on adaptive physical education for children 7-8 years old with autism spectrum disorders. The leading research methods were bibliometric analysis of domestic and foreign scientific literature and the generalization method. The result of the study was the substantiation of the need to develop a methodology for adaptive physical education for children 7-8 years old with autism spectrum disorders.