



УНИВЕРСИТЕТ
КОСЫГИНА



ЦЕНТР ИННОВАЦИОННЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО
ФИЗИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ
И СТУДЕНЧЕСКОМУ СПОРТУ

Киберспорт в контексте формирования компетенций цифровизации у студентов

Водов Денис Александрович
Москва, март 2022

Подразделение ФГБОУ ВО РГУ им. А.Н. Косыгина

О Центре инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту



Наша цель

Способствовать проектированию в рамках образовательного пространства физического воспитания в образовательных организациях высшего образования и развитию студенческого спорта посредством инновационных подходов, базирующихся на тесной интеграции современных знаний, навыков и технологий.



ЗАДАЧИ ЦЕНТРА



1

Прогнозирование вызовов и определение оптимальных подходов проектирования физического воспитания в высшем образовании

2

Обмен опытом применения инновационных подходов к развитию студенческого спорта в образовательных организациях высшего образования

3

Совершенствование представлений о способах формирования экосистемы вузов и городов с применением студенческого спорта

4

Определение потенциала применения цифровых технологий в развитии системы физического воспитания и студенческого спорта

5

Совершенствование воспитательной и консолидирующей функций студенческого спорта в высшем образовании

АКТУАЛЬНОСТЬ



Перед системой высшего образования и всей спортивной наукой стоит вызов поиска путей совершенствования подготовки будущих специалистов, способных:

- решать задачи импортозамещения в IT-сфере,
- управлять спортивными организациями в условиях цифровой экономики,
- в целом быть востребованными работниками, обладающими современными и актуальными умениями и навыками.

В настоящее время можно рассматривать **КЛАССИЧЕСКИЕ** и **ИННОВАЦИОННЫЕ** виды спорта не только как интересные формы занятий, развития физических качеств и средство досуга, но и как способ **ФОРМИРОВАНИЯ ЗНАЧИМЫХ** в современном информационном обществе **КОМПЕТЕНЦИЙ**, в том числе связанных с сохранением физического и психического здоровья обучающихся.

КИБЕРСПОРТ: ВЛИЯНИЕ НА КОГНИТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ



Компетенции цифровизации неразрывно связаны с когнитивными функциями, то есть способностью рационально познавать и изменять окружающий мир.

Задачи цифровых компетенций:

- обработка значительных объемов информации;
- критический анализ информации;
- установление причинно-следственных связей;
- поиск информации с целью самообразования,
- развитие внимания, точности реакции;
- совершенствование памяти;
- развитие пространственного мышления.

Киберспорт может стать частью «фитнеса для ума»,
МЕНТАЛЬНЫМ ФИТНЕСОМ.



ДИСЦИПЛИНЫ И КАЧЕСТВА



Шутеры, в частности **CS:GO** - скорость обработки информации, скорость реакции, память.

Стратегии, в частности **Starcraft** – оценка ситуации, переключение между задачами, сбор и анализ информации из разных источников.

Симуляторы боя, такие как **World of Tanks** – анализ, синтез и комбинаторные способности.

DOTA 2 – высокая скорость сложных реакций.

Авиационные симуляторы– управление дронами и БПЛА.

Это только часть примеров влияния киберспортивных дисциплин на когнитивные способности, основанные на опубликованных научных исследованиях Новоселова, Скаржинской, Талана, Сарафановой, Алиевой и многих других.



КИБЕРСПОРТ КАК РАЗВИТИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ ЦИФРОВИЗАЦИИ



Министерство
экономического
развития РФ

Приказ Минэкономразвития России от 24 января 2020 года №41 "Об утверждении методик расчета показателей федерального проекта "Кадры для цифровой экономики" национальной программы "Цифровая экономика Российской Федерации" (Приложение №1):

1. Коммуникация и кооперация в цифровой среде;
2. Саморазвитие в условиях неопределенности;
3. Креативное мышление;
4. Управление информацией и данными;
5. Критическое мышление в цифровой среде.

КОММУНИКАЦИЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ



Безопасная киберспортивная среда на русскоязычных киберспортивных платформах:

- Собственный турнирный модуль
- Поиск команды по рейтингу и по играм, рейтинги игроков
- Защищённые персональные данные, учёт пользователей
- Модерация контента
- Анализ поведения
- Отечественные производители в качестве партнеров турниров



КООПЕРАЦИЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ



Услуги турнирного оператора:

- трансляция
- комментаторы
- организация турнира и судейство
- привлечение партнеров и спонсоров
- привлечение блогеров и лидеров мнений

Стримминг / блоггинг – коммерциализация своих навыков и компетенций



УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ И ДАННЫМИ



Киберспорт тесно связан со смежными сферами:

- программирование
- хранение и передача данных/ big data
- управление дронами и т.д.



КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ



Студенты являются активными создателями, реципиентами и **МЕДИАТОРАМИ** информации, распространяемой в цифровой среде:

- соцсети
- чаты турниров
- сайты и платформы
- телеграм-каналы ВУЗов и т.д.



КИБЕРСПОРТ КАК ЧАСТЬ МЕНТАЛЬНОГО ФИТНЕСА



Как видно из сопоставления качеств и способностей, развиваемых в киберспорте, мы можем говорить о возможности использования ментального фитнеса, в том числе для формирования данных компетенций.

Опираясь на исследования американских и отечественных ученых, можно утверждать, что:

- занятия киберспортом в течении **1 часа в сутки** на протяжении **2-3 недель**
- киберспортивная деятельность совокупным объемом **5-10 часов в месяц**

способны стать основой для ментального фитнеса как для обучающихся, так и **профессорско-преподавательского состава.**



КИБЕРЗОЖ



Ментальный фитнес:

- часть **ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИХ** технологий - психическое здоровье занимающихся;
- часть системы **ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ** студентов – доп. занятия и мероприятия, сочетающие двигательную активность (йогу, цигун) и занятия киберспортивными дисциплинами для совершенствования когнитивных качеств;
- часть **ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ** и внеучебной деятельности, реализуемой спортивными и киберспортивными студенческими клубами;
- востребованная **КОММЕРЧЕСКАЯ УСЛУГА**, реализуемая студенческими киберспортивными клубами, предназначенная для разных по возрасту целевых групп.



Необходимо структурировать деятельность киберспортивных клубов с целью синхронизации их деятельности тем вызовам, целям и задачам, которые стоят перед российской системой высшего образования.

ЧАСТЬ СИСТЕМЫ ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ



Киберспорт и ментальный фитнес могут не только стать общеприменимыми технологиями для молодежи, но и развивать когнитивные способности у:

- детей
- трудоспособного населения
- пенсионеров

выполняя профилактические **МЕДИЦИНСКИЕ ЗАДАЧИ**, являясь средством восстановления и развития умственных способностей.



КОЭФФИЦИЕНТ IQ 2.0



Единая база данных по степени развития когнитивных способностей:

- анализ успешности формирования когнитивных способностей студентов в ходе их образовательной деятельности;
- выявление проблемных областей и быстрое реагирование на негативные изменения;
- коррекция подходов и мероприятия, направленные на развитие когнитивных способностей и компетенций цифровизации у студентов.

Такие базы данных представляют собой информацию государственного значения, так как характеризуют человеческий потенциал страны, а значит требуют дополнительных мер по информационной защите.



ИССЛЕДОВАНИЯ В 2022



В 2022 году нашим Центром будет реализована программа исследований, направленная на определение влияния киберспорта в ВУЗе на развитие когнитивных способностей и компетенций цифровой экономики у студентов.

В том числе будет уделено внимание компетенциям преподавателей, которые должны будут осуществлять целенаправленную деятельность по формированию цифровых компетенций у обучающихся.

Приглашаем коллег принять участие в данном исследовании, а также в публичном обсуждении его результатов.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

WWW.SPORTS-INNOVATIONS.RU