

АКТУАЛЬНОСТЬ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ, ЗАДЕЙСТВОВАННЫХ В КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ

Усачев И.А.

Россия, МАОУ СОШ № 33, г. Тамбов
van12-07-1996@mail.ru

Киберспорт принадлежит к видам спорта, получившим значительное развитие за последние годы. Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта 25 июля 2001 г. Однако, в те годы киберспорт так и не получил должного развития, вследствие чего в 2006 году был исключен из Всероссийского реестра видов спорта. Впоследствии, в связи с ростом популярности компьютерных игр и вовлечения в них большого количества людей, это направление вновь начало набирать популярность. С каждым годом повышалась роль соревновательного компонента в ряде киберспортивных дисциплин и 7 июня 2016 г. был опубликован приказ Министерства спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации, а 13 апреля 2017 г. компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне».

В связи с ростом внимания к этому виду спортивной деятельности, мы пришли к выводу о необходимости проведения исследования, связанного с выявлением условий воспитания успешных киберспортсменов, а также формулирования педагогической технологии формирования компетенций командного взаимодействия киберспортсменов.

Актуальность исследования обусловлена тем, что для успешного решения задач, с которыми киберспортивная команда сталкивается на соревнованиях, каждому ее члену необходимо четко и во всех деталях представлять текущую «игровую ситуацию», а также понимать, каким ресурсом для ее решения команда обладает на данный момент времени. Это невозможно без четкой ориентации всей команды на общий результат, а, следовательно, продуктивного командного взаимодействия. Таким образом, одним из требований к киберспортсмену является сформированная компетентность командного взаимодействия.

Практическая значимость исследования обуславливается выявлением педагогических условий, необходимых для развития компетенций командного взаимодействия и трансформации полученного набора условий в целостную педагогическую технологию. Это позволит применить полученные знания и закономерности не только в сфере развития киберспорта и повышения продуктивности киберспортивных команд, но и, например, в сфере обучения управленческой деятельности. Так, умение работать в команде даст основу для корректного распределения ресурсов, правильного делегирования полномочий и ответственности, рационального использования предоставленного времени. Что, в свою очередь, повысит продуктивность профильного специалиста на руководящем посту.

Изучая теоретические аспекты исследования, мы пришли к выводу, что киберспорт в процессе тренировки и тем более соревновательной деятельности требует координированного взаимодействия игроков друг с другом, которое должно осуществляться в условиях благоприятного социально-психологического климата, на основе положительных взаимоотношений, взаимопонимания и эмоционально-деятельностной поддержки. Командный характер игры определяет повышенные требования к качеству взаимодействия игроков в процессе соревновательной деятельности, к эффективной коммуникации с партнерами по команде и противником, с тренерами и судьями, наконец, со зрителями. Уровень коммуникации в команде, помимо прямого влияния, оказывает косвенное (но не менее выраженное) воздействие на

спортивный результат. В связи с этим особую роль начинают играть психологические и педагогические факторы игровой деятельности, в частности те, которые можно отнести к навыкам общения игроков, развивающимся на основе коммуникативных способностей.

В нашем исследовании под компетенцией мы будем понимать способность применять знания, умения, навыки технической подготовки, тактических действий и личностные качества для успешной деятельности в различных проблемных игровых ситуациях. Другими словами, компетенции – это некоторые внутренние, потенциальные, сокрытые новообразования (знания, представления, программы действий, системы ценностей и отношений), которые затем раскрываются в компетентностях человека как актуальных деятельностных проявлениях [1].

Особенности киберспорта, отличающие его от других видов соревновательной деятельности, были выделены в работе «Содержание спортивной подготовки в киберспорте» И.С. Миронова М.А. Правдова, где исследователи в качестве одного из условий успешной подготовки киберспортсмена, выделяли умение работать в команде [2].

Сложности, с которыми сталкиваются киберспортсмены в своей профессиональной карьере, описаны М. Дж. Смитом. В своей работе исследователь описал трудности, с которыми сталкиваются киберспортсмены на соревнованиях, а также пути их преодоления [3].

В качестве социального явления киберспорт рассмотрен в работе А.А. Исмаилова и Г.А. Чеджемова «Киберспорт как социальное явление». Ученые акцентируют внимание на том, что данный вид спорта способствует замедлению угасания умственных способностей с возрастом, воспитанию дисциплины и самоконтроля, а также развитию коммуникабельности, взаимопонимания и умения работать в команде [4]. С экономической стороны перспективность этого направления была описана в исследовании Кореповой В.В. «Киберспорт как основа создания спортивных кластеров» [5].

Вышеуказанные работы показывают перспективность данного направления спортивной деятельности для дальнейшего изучения, как с точки зрения отдельных наук, так и в формате междисциплинарных исследований.

Для дальнейшего исследования компетенций игроков нами была выбрана модель компетенций высокоэффективной команды, на основе модели П. Хоукинса (как на наиболее системной из представленных на данный момент) и адаптированной для осуществления диагностики и планирования развития команд в области разработки. Методика оценки компетенций команд должна сделать процесс формирования и развития команд ясным, системным и управляемым. В рамках этой модели базовые командные компетенции разделены Хоукинсом на 5 областей:

- отношения и коммуникации,
- обучение,
- предназначение и мотивация,
- внутренние процессы,
- внешние процессы и среда [6].

В будущем мы планируем углубленно рассмотреть базовые командные компетенции, разобрать их на составляющие и выделить наиболее важные характеристики для каждой области.

Таким образом, мы выяснили, что для успешного формирования компетенций командного взаимодействия у обучающихся, задействованных в киберспортивных соревнованиях, необходимо:

- уделить должное внимание тем характеристикам киберспорта, которые отличают его от других видов спортивной деятельности;
- создать условия и возможности формирования всех базовых компетенций.

Литература

1. Петровская Л.А. Общение-компетентность-тренинг. Смысл, 2007.

2. Миронов И.С., Правдов М.А. Содержание спортивной подготовки в киберспорте // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2019. С. 217-222.
3. Смит М. Дж. Выявление стрессоров и стратегий преодоления сложностей на киберспортивных соревнованиях высокого уровня // IGI Global. 2019. С. 22-39.
4. Исмаилов А.А., Чеджемов Г.А. Киберспорт как социальное явление. // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. Т.1. № 7. С. 40-42.
5. Корепова В.В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров. // Кластеры. Исследования и разработки. 2017. С. 21-27.
6. Хоукинс П. Коучинг лидерских команд на практике. Kogan Page, 2017. .