

## КИБЕРСПОРТ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО В РАЗВИТИИ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

*Усачев И.А.*

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

**Аннотация.** Данная статья раскрывает возможности использования киберспорта как педагогического средства развития умений командного взаимодействия. Приводится описание необходимых условий для формирования эффективного командного взаимодействия.

**Ключевые слова:** киберспорт, компьютерные игры, модель командного взаимодействия

Информационные и компьютерные технологии являются неотъемлемой частью современности, и переоценить их влияние практически невозможно. Для них характерны следующие особенности: широкий охват аудитории, легкая, с точки зрения финансов доступность, максимальная наглядность предоставляемого материала, возможность в любой момент вернуться к конкретному учебному занятию или его фрагменту при необходимости повторения, нацеленность на использование всех органов чувств.

Большой педагогический потенциал этих технологий, а также огромный охват аудитории индустрией видеоигр приводит нас к мысли о возможности рассматривать киберспорт не только как один из видов спорта с присущей как любому другому виду спорта состязательностью, но и как новую форму обучения и развития личности.

Опираясь на различные исследования в этой области, можно сказать, что участие молодежи в киберспортивных соревнованиях развивает инициативность, положительно сказывается на самоорганизации, повышает лояльность к сильным и слабым сторонам личности и общества в целом, в конечном счете, помогая в социализации и адаптации киберспортсменов.

Любую игру можно рассматривать как развлечение, но также из любой игры можно сделать соревнование, поставив ее в определенные, например, временные рамки. Те же шахматы приобретают принципиально другой окрас при условии проведения блиц партии.

В нашей статье киберспорт будет рассматриваться как игровые соревнования (физические и умственные), состязание в которых происходит в виртуальном пространстве видеоигры, созданном с помощью современных компьютерных технологий [1]. Для достижения высоких результатов в соревнованиях по киберспорту игрок должен обладать следующими качествами: способностью к быстрому анализу информации, перераспределению внимания и постановке приоритетных, для данной ситуации, задач, быстротой реакции на изменяющиеся условия игры. Киберспорт способствует повышению скорости и качества мышления. У киберспортсмена формируются такие способности, как умение работать в мягком цейтноте, а также ориентироваться в экстремальных для команды ситуациях.

Хорошему киберспортсмену необходим ряд физических и интеллектуальных умений и навыков. В них входят: хорошая мелкая моторика, высокая скорость реакции, умение мыслить нестандартно. Также чтобы играть в день множество часов напролет (и притом постоянно играть не на интерес, а оттачивать навыки) нужна очень крепкая психика. Однако, только личностных качеств игроков недостаточно в командной игре, необходимы также навыки эффективного командного взаимодействия.

Поэтому, рассмотрев индивидуальную единицу в виде киберспортсмена, необходимо рассмотреть также команду в целом. Под командой нами подразумевается группа людей, ставящих во главу угла достижения общей цели, работающих взаимосвязано друг с другом, приоритетом которых являются именно интересы команды, а не интересы отдельных ее участников. При этом членами команды разделяется взаимная ответственность за общее дело. Эффективность команды становится выше суммы эффективности каждого из ее участников, что является результатом проявления синергетического эффекта. В свою очередь понятие «синергетического эффекта» подразумевает возрастание эффективности работы в результате интеграции усилий участников команд. Все вышеперечисленное подводит нас к выводу, что какой бы высокой не была индивидуальная продуктивность каждого участника команды, достигнуть успеха и выиграть соревнования невозможно, если между участниками команды нет эффективного и отлаженного командного взаимодействия [2].

Умение работать в команде подразумевает наличие у ее участников следующих умений:

- критично относиться к своим ошибкам, принимать точку зрения товарищей;
- сдерживать собственные амбиции и оказывать помощь другим участникам команды;
- абстрагироваться от симпатий и антипатий, контролировать свои эмоции;
- выстраивать конструктивный диалог, находить общий язык с любым человеком;
- грамотно делегировать полномочия;
- ориентироваться в постоянно изменяющихся условиях, работать в общем ритме;
- аргументированно преподносить свою позицию, уметь убеждать окружающих в правильности своего решения;
- подчиняться или руководить, в зависимости от поставленной перед участником или командой цели.

Участник команды должен обладать такими важнейшими характеристиками, как развитые коммуникативные и организаторские способности, неконфликтность. Только при наличии всех перечисленных качеств у игроков, деятельность команды может быть эффективной и успешной.

Для эффективного функционирования киберспортивной команды создаются и используются модели командного взаимодействия, что позволяет правильно организовать работу в команде. Модели используются для достижения следующих результатов:

- четко обозначенные цели и задачи команды, доступные для понимания всем участникам;
- эффективная работа команды, достижение всех поставленных задач, успешное взаимодействие участников команды друг с другом;
- правильное распределение обязанностей и зон ответственности между участниками команды;
- справедливая оценка достижений каждого участника, в зависимости от зоны его ответственности;
- тесное и эффективное взаимодействие как между участниками внутри команды, так и с другими, задействованными в достижении поставленных целей, звеньями.

Рассмотрим основополагающие компоненты, которыми должна обладать любая команда и которые обеспечивают основное наполнение понятия «эффективное взаимодействие». К ним относятся:

- высокая толерантность (уровень понимания и принятия ролей участниками команды);
- высокая удовлетворенность участников работой в команде и достигнутыми результатами;
- соответствие квалификации участников команды поставленной перед ними задаче;
- лояльность участников команды друг к другу;
- атмосфера доверия и взаимопонимания в команде;
- организационная эффективность;
- понятное распределение ролей и сфер ответственности;
- согласованная деятельность всех участников команды на всех этапах работы [3].

В качестве условий, которые влияют на продуктивность деятельности команды, можно выделить следующий ряд факторов: мотивация – внутренняя и внешняя, коммуникация между отдельными участниками коллектива, а также знания и навыки членов команды, которые определяют ее потенциал и перспективы. Продуктивная деятельность команды, в свою очередь, требует четкого целеполагания и умения адаптироваться к изменению цели и смены приоритета деятельности [4].

Итак, мы выяснили, что киберспорт, как и любой другой вид командного взаимодействия, способствует формированию у игрока определенных личностных качеств и навыков взаимодействия в команде, которые принесут пользу игроку не только в соревнованиях, но и в его профессиональной деятельности и в социальной адаптации.

Таким образом, мы согласны с выводами Н.Н. Быкова о том, что «можно существенно повысить эффективность профессиональной подготовки студентов различного профиля, используя в зависимости от специфики будущей профессиональной деятельности те или иные игры, с помощью которых можно избирательно воздействовать на развитие и совершенствование наиболее важных профессиональных качеств и способностей» [5].

Подводя итоги, можно сказать, что киберспорт имеет ряд преимуществ перед другими видами спорта, а именно: в нем отсутствует возрастной ценз, не так важна физическая форма, он не делает различий для людей разного вероисповедания, полностью игнорирует политику, времена года и погодные условия, с легкостью ломает все языковые барьеры, так как использует уникальный язык общения, присущий каждой конкретной дисциплине. Поэтому можно утверждать, что киберспорт имеет значительный потенциал как средство обучения и развития личности.

#### **Литература**

1. Пашиев Ш.Б. Киберспорт как средство развития личности //Science Time. 2016. Вып 5 (29). С. 512-515.
2. Короткина Е.Д., Пелевина И.М. Взаимосвязи представлений о команде и критериях ее эффективности // Вестник Санкт-Петербургского университета. 2009. Вып. 2. Ч. II. С. 224-230.
3. Армстронг М. Практика управления человеческими ресурсами СПб.: Питер, 2004.
4. Корчемная Н.В. Общественная деятельность студентов в сфере компьютерного спорта как фактор социального воспитания // Наука и образование сегодня. 2017. № 6 (17). С. 94–96.
5. Быков Н.Н. Киберспорт как средство повышения эффективности профессиональной подготовки студентов // Интеллектуальные ресурсы – региональному развитию. Ростов-н/Д., 2020. С. 123-126.