

УДК 796:004.7

*Мельников М.А.*

*студент*

*Васильева З.В., к.п.н., доцент*

*заведующий кафедры туризма и спортивного ориентирования*

*Смоленский государственный университет спорта*

**К ВОПРОСУ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА  
БАКАЛАВРОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ 49.03.04 «СПОРТ»  
(КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ)**

*Аннотация: появление и популяризация новых видов спорта в современных условиях требует своевременной перестройки процесса подготовки специалистов для организации учебно-тренировочного процесса, создания команд, проведения соревнований. Специфика компьютерного спорта определяет специфику построения процесса обучения в высшем учебном учреждении, прежде всего, по специальным дисциплинам. Высококвалифицированные тренеры должны уметь адаптироваться к динамично развивающимся игровым средам и технологиям, использовать в своей работе средства и методы тренировки, которые соответствовали бы современным требованиям.*

*Ключевые слова: компьютерный спорт, теория и методика избранного вида спорта, бакалавр спорта, подготовка бакалавров в сфере физической культуры и спорта, организация учебного процесса по специализации «компьютерный спорт».*

*Melnikov M.A..*

*Student*

*Vasilyeva Z.V., the candidate of pedagogical sciences, associate Professor,*

*Head of the Department of Tourism and Orienteering*

*The Smolensk State University of Sports*

## **ON THE ISSUE OF THE ORGANIZATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS OF BACHELORS IN THE DIRECTION OF 49.03.04 "SPORT" (COMPUTER SPORTS)**

*Abstract: the emergence and popularization of new sports in modern conditions requires a timely restructuring of the training process for organizing the educational and training process, creating teams, and holding competitions. The specifics of computer sports determine the specifics of building the learning process in higher education institutions, primarily in special disciplines. Highly qualified coaches should be able to adapt to dynamically developing gaming environments and technologies, and use training tools and methods in their work that meet modern requirements.*

*Keywords: computer sports, theory and methodology of a chosen sport, Bachelor of sports, bachelor's degree in physical education and sports, organization of the educational process specializing in computer sports.*

В последние десятилетия компьютерному спорту придается значительное внимание в Российской Федерации. Вместе с ростом популярности компьютерного спорта возникает потребность в профессиональной подготовке специалистов, способных обеспечить полноценное развитие и популяризацию данного вида. В условиях изменения высшего образования наиболее актуальным становится изменение традиционных подходов к учебному процессу процессу.

С 2022 года в Смоленском государственном университете спорта ведется подготовка бакалавров по компьютерному спорту в рамках направление 49.03.04 «Спорт». За три года накопился опыт, позволяющий выделить положительные стороны организации учебного процесса и его недостатки.

При анализе содержания обучения использовались содержание и результаты обучения по дисциплине «Теория и методика избранного вида спорта».

На рисунке 1 представлены особенности компьютерного спорта, которые определили проблемы при создании рабочей программы.



Рисунок 1 – Виды проблем, возникших при составлении рабочих программ по «Теории и методике компьютерного спорта» и «Судейство в компьютерном спорте».

Объем дисциплины «Теория и методика избранного вида спорта» составляет 1008 часов (28 зачетных единицы), изучается с 1 по 8 семестры.

При осуществлении обучения возник ряд проблем, связанных с реализацией практической ее части.

Первая проблема связана с многообразием видов компьютерного спорта и количеством обучающихся по специальности. Объясняется это наполняемостью команд. Если в стратегиях преобладают индивидуальные виды, то шутеры и боевая арена предполагают команды по 5 человек и 2-3

запасные игроки. В то время как, на каждом курсе обучается по 6 студентов, специализирующихся в разных видах (Таблица 1).

Таблица 1 – Распределение студентов 1-3 курсов по дисциплинам компьютерного спорта

Курсы	CS 2	DOTA 2	League of Legends	Tekken 8	StarCraft
1	3	3	–	–	–
2	2	1	1	2	–
3	2	2	1	–	1

Таким образом, проводить полноценное занятие по формированию знаний в области техники, тактики с студентами одного курса не представляется возможным.

Вторая проблема связана с организацией соревновательной деятельности в рамках учебного процесса: как осуществлять обучение по вопросам подготовки команд в компьютерном спорте.

Третья проблема – подготовка студентов в области судейства.

Для решения данных проблем был проведен анализ учебного плана, а именно, соотношение лекционных, практических и методических занятий. По учебному плану направления 49.03.04 Спорт предусмотрено 10 часов лекций и 8 методических занятий в 1 семестре, 8 и 10 часов, соответственно, во 2 семестре (Таблица 2). Наблюдение в течение трех учебных годов показало, что на 1 курсе целесообразно увеличение количества часов, отводящихся на теоретическую подготовку, исключив методические занятия. На 2 курсе 25% аудиторных часов отведено на методические занятия. Это количество необходимо уменьшить до 12-15%, увеличив количество лекций. Это обусловлено тем, что студенты 2 курса приступают к изучению дисциплины «Теория и методика физической культуры» только в 4 семестре, без знаний основных понятий которой

невозможно изучение теории и методики спорта. На 3 и 4 курсе, как показал анализ учебного процесса целесообразнее увеличить количество методических занятий до 35-40%.

Таблица 2 – Соотношение аудиторных часов по дисциплине «Теория и методика избранного вида спорта»

Курс	Семестр	Зачетные единицы	Часы	Лекции	Практические занятия	Семинар	Методическое занятие
1	1	2	72	10	26	6	8
				<b>18</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	–
	2	5	180	8	26	6	10
				<b>18</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	–
2	3	4	144	6	12	4	8
				<b>10</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
	4	9	324	10	44	10	20
				<b>14</b>	<b>44</b>	<b>14</b>	<b>12</b>
3	5	1	36	8	14	6	8
				<b>4</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>14</b>
	6	3	108	8	32	6	16
				<b>4</b>	<b>30</b>	<b>4</b>	<b>24</b>
4	7	2	72	10	26	8	12
				<b>4</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>22</b>
	8	2	72	6	24	4	10
				<b>4</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>18</b>

Примечание: курсивом выделены предлагаемые изменения распределения аудиторных часов рабочей программы дисциплины.

В рамках решения первой проблемы рационально использовать средства дистанционного обучения, так как все виды компьютерного спорта предполагают on-line режим. В ходе таких занятий возможна отработка технических, тактических, соревновательных навыков, а также взаимодействие в команде [1]. Данные формы занятий позволяют включить в курс материалы из смежных областей, таких как спортивная психология, менеджмент и педагогика, что, в свою очередь развивает у студентов междисциплинарный подход к проблемам [3].

В процессе поиска решений второй проблемы учебные занятия проводились также в режиме on-line и во время тренировочных занятий команд по компьютерному спорту Университета. Использование в учебном процессе on-line занятий в связке с интерактивными, способствует изучению механизмов поведения игроков, побед и поражений, а также анализа действий конкурентов [2]. Большое значение в повышении уровня подготовленности студентов по дисциплине «Теория и методика избранного вида спорта» имели внутривузовские соревнования между студентами всех направлений подготовки СГУС.

Проведение соревнований по компьютерному спорту способствовало решению третьей проблемы. Студенты имели возможность на практике изучить и продемонстрировать знания правил и регламентов проведения соревнований по различным видам компьютерного спорта. Студенты 3 курса, в рамках методических занятий, прошли обучение на курсах по судейству (тактический трехмерный бой), получив 3 судейскую категорию.

Таким образом, реализация практических занятий и участие в соревнованиях в рамках учебной дисциплины «Теория и методика избранного вида спорта» является важной основой подготовки квалифицированных специалистов в области физической культуры и спорта. Усиление практической составляющей образования и применение

методов судейства и аналитики помогают повысить уровень подготовки бакалавров, сводят к минимуму возможные недоработки, и подготавливают их к профессиональной деятельности.

#### **Использованные источники:**

1. Алпацкая Е.В. Методы оптимизации учебного процесса в условиях дистанционной работы в вузах физической культуры / Е.В.Алпацкая, А.Н.Грец, А.В.Юденков // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. – 2021. – № 2 (192). – С. 9-13.

2. Залилов М.А. Модель спортивной подготовки киберспортсменов на этапе совершенствования спортивного мастерства в valorant (тактический трехмерный бой). / М.А.Залилов, А.К.Сложеникин. // Спортивно-педагогическое образование. – 2022. – № 4. – С. 14-20.

3. Мазурина А.В. К проблеме подготовки специалистов в условиях глобализации и коммерциализации профессионального спорта. / А.В.Мазурина, Е.В. Алпацкая, О.Е.Лихачев. // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. – 2019. – № 12 (178). – С. 175-180.