

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ
І СПОРТУ УКРАЇНИ**

**ІННОВАЦІЙНІ ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ
У ФІЗИЧНІЙ КУЛЬТУРІ, СПОРТІ, ФІЗИЧНІЙ
ТЕРАПІЇ ТА ЕРГОТЕРАПІЇ**

**Матеріали
II Всеукраїнської електронної науково-практичної
конференції з міжнародною участю**



18 квітня 2019 р.

Київ, Україна

УДК 796: 004+615.83 (063)

ББК 75.153+3297 Я431

I-67

Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 18 квітня 2019 р.) / ред. О.А. Шинкарук. – К.: НУФВСУ, 2019. – 285 с.

Редакційна колегія:

<i>Бишевец Н.Г.</i>	к.пед.н.
<i>Денисова Л.В.</i>	к.пед.н., доцент
<i>Лисенко О.М.</i>	д.б.н., професор
<i>Сергієнко К.М.</i>	к.фіз.вих., доцент
<i>Хмельницька І.В.</i>	к.фіз.вих., доцент
<i>Шинкарук О.А.</i>	д.фіз. вих., професор
<i>Юхно Ю.О.</i>	к.фіз.вих., доцент
<i>Яковенко О.О.</i>	к.фіз.вих., доцент

Збірник містить наукові статті учасників II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю «**Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії**». Розглянуто актуальні питання використання сучасних інноваційних та інформаційних технологій в системі підготовки спортсменів, фізичному вихованні різних груп населення, оздоровчо-руховій діяльності, адаптивному фізичному вихованні та фізичній реабілітації, спортивній медицині та ерготерапії. Також представлено сучасні інформаційні технології в системі підготовки фахівців у галузі фізичної культури та спорту.

Надані матеріали пройшли рецензування і представлені в авторській редакції.

© Національний університет фізичного виховання і спорту України, 2019

Shynkaruk Oksana, Yakovenko Elena, Byshevets Natalia, Stepanenko Olga, Likhoday Anzhelika 267
Perspectives of the use of modern information technologies in education

**НАПРЯМ 6. КІБЕРСПОРТ: СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ
В СВІТІ ТА УКРАЇНІ**

Булгаков Максиміліан Кіберспорт: історія та перспективи	270
Вишневецька Вікторія Сучасні тенденції розвитку кіберспорту в Україні	271
Гаценко Аліна, Бакалінська Владислава Перспективи розвитку кіберспорту в Україні	272
Денисова Лоліта, Бишевець Наталія, Шинкарук Оксана Основні поняття кіберспорту та тенденції його розвитку	275
Навроцький Віталій, П'ятов Володимир Аналіз розвитку кіберспорту в Україні	276
Онищенко Тетяна Кіберспорт: стан та перспективи розвитку в світі та Україні	278
Пономаренко Анастасія Актуальність розвитку кіберспорту в світі та Україні	279
Шинкарук Оксана, Юхно Юрій, Сергієнко Костянтин, Яковенко Олена Міжнародний досвід розвитку кіберспорту	282
Юрченко Олександр, Родіоненко Михайло, Прокопенко Анастасія, Пінчук Валерій Цифрове майбутнє спорту	284

Рис. 1. Зростання доходів з кіберспорту [1]

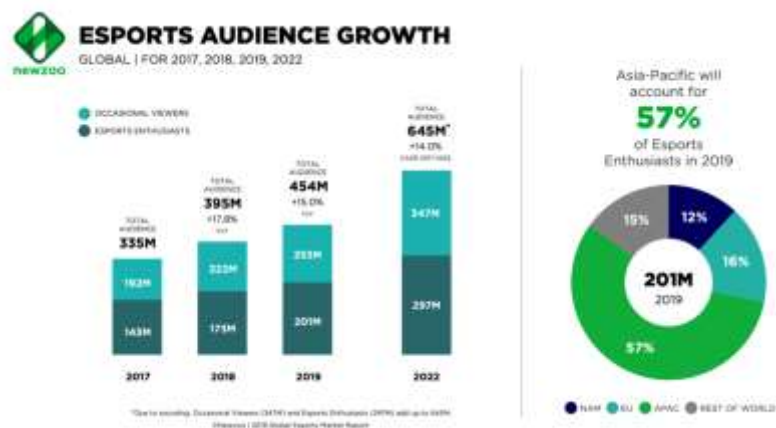


Рис. 2. Динаміка глядацької аудиторії [1]

Висновок. Проведений аналіз свідчить про тенденцію глобального розвитку кіберспорту як виду спорту із залученням великої кількості геймерів та глядацької аудиторії.

1. Newzoo Global Esports Market Report 2019 <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>
2. <https://www.ie-sf.org/>
3. <https://sport.ua/cyber>
4. <http://fcsu.com.ua/>

ЦИФРОВЕ МАЙБУТНЄ СПОРТУ

Юрченко Олександр, Родіоненко Михайло, Прокопенко Анастасія, Пінчук Валерій
Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ

Вступ. Сучасні інформаційні технології давно стали необхідною складовою життя осіб різного віку, що є основою трансформації видів їх діяльності. Сфера фізичної культури і спорту не залишилась осторонь стрімкого впровадження інформаційних технологій. Наразі сучасний спорт вищих досягнень не можливо представити без використання інформаційних технологій. Поступова інформатизація, від забезпечення супроводження спортивних змагань, набула масштабів створення дистанційних спортивних заходів.

Значний вплив інформаційних технологій на сферу фізичної культури і спорту сприяв появі такого поняття як кіберспорт (e-Sports), що являє собою ігрове змагання з використанням комп'ютерних технологій, де комп'ютер моделює віртуальний простір де відбувається змагання [2].

Постійне збільшення пошанувачів кіберспорту сприяла набуттю ним статусу офіційного виду спорту у значній кількості країн, чисельність яких постійно збільшується.

Наразі Україна знаходиться на етапі становлення кіберспорту, наявні напрацювання науковців не охоплюють безліч питань пов'язаних із його функціонуванням, напрямами розвитку та супроводжуються розгалуженням думок щодо визнання кіберспорту як офіційного виду спорту в Україні.

Мета дослідження – проаналізувати межі подібності кіберспорту та спорту в класичному розумінні, окреслити перспективи розвитку кіберспорту в Україні.

Методи дослідження: аналіз науково-методичної літератури, систематизація.

Результати дослідження та їх обговорення.

Кіберспорт це новий вид спорту третього тисячоліття. У комп'ютерних іграх є все, щоб їх можна було вважати сучасним професійним спортом: змагальний аспект, професійні гравці, правила змагань, система чемпіонатів, серйозні призові фонди, спонсори [1]. Висока

популярність кіберспорту визначається фінансовим стимулюванням гравців, за рахунок привабливих призових фондів турнірів.

Порівнюючи кіберспорт із офіційно прийнятими видами спорту слід акцентувати, що спорт в класичному розумінні - складова частина фізичної культури, засіб і метод фізичного виховання, заснована на використанні змагальної діяльності і підготовки до неї, в процесі якої порівнюються і оцінюються потенційні можливості людини [3, 4]. Тренувальна та змагальна діяльність у спорті характеризується підвищеними вимогами до фізичної, технічної, тактичної, психологічної підготовленості спортсмена, що супроводжується формуванням цілеспрямованості, дисциплінованості, прагненням до перемоги, набуттям здібностей оперативно реагувати на зовнішні фактори впливу [3].

Натомість у кіберспорті успішність спортсмена визначається його здатністю розуміння перебігу ігрових ситуацій, прогнозування їх розвитку. Особливих здібностей потребує швидкість реакції спортсмена, можливість виконання значної кількості натискань клавіш під час ігрової діяльності, терміново приймати рішення індивідуальні та в складі команди.

Порівнюючи спорт та кіберспорт слід зробити висновок про те, що існує певна подібність двох цих понять, яка визначається схожими підходами до змісту діяльності, а саме порівнянням фізичних та розумових здібностей спортсменів, організацією тренувального процесу, виникненням взаємодії між учасниками під час діяльності в команді. В той самий час існує різниця пов'язана з проявом фізичних якостей спортсмена під час тренувальної та змагальної діяльності. Ігрова діяльність у кіберспорті пов'язана зі збереженням протягом тривалого часу статичного положення тіла – сидючи за комп'ютером, яке супроводжується значним психологічним навантаженням та перенапруженням функції зорового аналізатору, що негативно відображається на стані здоров'я спортсмена.

Розглядаючи стратегічні напрями розвитку кіберспорту в Україні слід звернути увагу на формування єдиної організаційної структури, об'єднання окремих федерацій у єдину національну. Стимулювання розвитку кадрового потенціалу кіберспорту – створення системи професійної освіти.

Новим кроком у розвитку кіберспорту може стати удосконалення апаратного та програмного забезпечення кіберспорту, активне використання технологій віртуальної реальності за умови забезпечення адаптування за цією технологією базових ігор та вдосконалення устаткування [5].

Неможливо залишити без уваги обмежену рухову активність спортсмена у кіберспорті, що потребує розробки засобів та методів нівелювання негативного впливу на організм людини, визначення змісту заходів підвищення рухової активності спортсменів.

Висновки. Кіберспорт це нове соціальне явище, обумовлене інтенсифікацією впровадження інформаційних технологій у всі сфери життя людини. Стрімкий розвиток кіберспорту спонукає багатьох спортсменів розглядати це як професійний вид діяльності. Початковий етап розвитку кіберспорту в Україні супроводжується наявністю значної кількості невирішених питань пов'язаних із налагодженням функціонування організаційної структури, забезпечення кадровим потенціалом, активна підтримка розвитку з боку держави.

1. Дедловская МВ, Файзрахманов ИИ, Матусевич СС. Современное понятие киберспорта как социальнокультурного явления и возможности привлечения к физической культуре. Интеграция наук. 2016;2(2):39-41.

2. Казакова ОА, Козьма НА. Киберспорт-спорт будущего. Olympus. Гуманитарная версия. 2016;1(2):29-31.

3. Панкина ВВ, Хадиева РТ. Киберспорт как феномен XXI века. Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2016;3:34–8.

4. Спорт в системе физического воспитания [Электронный ресурс] : электрон. учеб. по основам физ. культуры в вузе. — URL: http://cnit.ssau.ru/kadis/ocnov_set/tema6/p5_1.htm

5. Ятманов ВА, Гиматов АФ. Киберспорт и использование в нём технологий виртуальной реальности. Современные научные исследования и разработки. 2018;1(18):479-82