

КИБЕРСПОРТ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ КАДЕТСКОГО ВОЕННОГО КОРПУСА

Марковская Елена Александровна

кандидат педагогических наук, профессор РАЕ, ФГКОУ
«Санкт-Петербургский кадетский военный корпус имени
князя Александра Невского Министерства обороны
Российской Федерации»
marc.06@bk.ru

Довгошея Дмитрий Павлович

Преподаватель, ФГКОУ «Санкт-Петербургский кадетский
военный корпус имени князя Александра Невского
Министерства обороны Российской Федерации»

ESPORTS AS A TOOL FOR DEVELOPING THE INDEPENDENCE OF CADET MILITARY CORPS STUDENTS

**E. Markovskaya
D. Dovgosheya**

Summary: The article reveals the technologies of the gamification process. The stages of the emergence and formation of esports, namely the historical cyber tournament "Steel Wall" in the cadet educational space, are described in detail. There is a strong motivational, educating component of esports competitions, as well as their influence on the formation of the team and the independence of pupils.

Keywords: gamification, esports, historical cyber tournament, cadet military corps, cadet, pupil.

Аннотация: В статье раскрываются технологии процесса геймификации. Подробно описываются этапы возникновения и становления киберспорта, а именно исторического кибертурнира «Стальная стена» в кадетском образовательном пространстве. Отмечается сильная мотивационная, воспитывающая составляющая киберспортивных состязаний, а также их влияние на становление коллектива и самостоятельности воспитанников.

Ключевые слова: геймификация, киберспорт, исторический кибертурнир, кадетский военный корпус, кадет, воспитанник.

В настоящее время компьютерные технологии оказывают значительное влияние на сферу образования, предоставляя возможности улучшения процесса коммуникации и использования новейших информационно-коммуникационных систем в обучении [2], уходят в прошлое традиционные подходы, основанные на трансляции знания и появляются новые, основанные на совместном использовании компьютерных и игровых технологий [4] в образовании, таких как, например, «геймификация» (от англ. gamification – использование игровых механик и элементов в неигровом контексте), Они позволяют учитывать особенности восприятия и обработки информации обучающихся (быстрый доступ, вариативность использования, интерактивность, визуальная подача информации), их интересы (адаптивные, индивидуальные образовательные), эффективно выстраивать процессы коммуникации (обратная связь и внутригрупповое общение), повышать уровень мотивации обучающихся [4].

Геймификация сегодня активно применяется для повышения уровня мотивации вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, который за счет этого становится более увлекательным и интересным [1]. Как утверждают Г. Зикерманн и К. Каннингем, игры становятся влиятельной силой для всего человечества, так как в их основе лежат - удовольствие, награды и время [3]. Успешность геймификации и заключается в игре. Как от-

мечают К. Вербх и Д. Хантер, «наш мозг требует решения задач, обратной связи и много другого – того, что дают нам игры. Исследование за исследованием показывают, что игры активируют дофаминовую систему мозга, которая связана с удовольствием» [5]. Геймификация — это искусство извлекать из игр элементы, которые делают их увлекательными, и применять их к реальной жизни [8].

К разновидности геймификации можно отнести и киберспорт. Киберспорт — это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [6]. Киберспорт – это игровые соревнования (умственные и физические) с использованием современных компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство (игру), внутри которого происходит состязание. Другими словами, это не просто развлечение путем проведения времени за компьютерными играми, а использование виртуального пространства игры как средства развития различных умений и навыков. «Если речь идёт об организации подобных соревнований в школах, давайте и над этим тоже подумаем, лучше не запрещать, вредно запрещать и невозможно», — отметил В.В. Путин [7]. В киберспорте существует несколько видов дисциплин: Action-игры, Гонки, Симуляторы, Стратегии, Шутеры. В зависимости от дисциплины соревнования могут быть как индивидуальными, так и групповыми.

С развитием компьютерных технологий, события реального мира стали переноситься и в мир виртуальный. В целях воспитания патриотизма и улучшения кругозора воспитанников, среди кадет довузовских образовательных учреждений МО РФ, был разработан проект, позволяющий совместить образовательный процесс в кадетских и нахимовских корпусах, а также суворовских училищах, с компьютерной игрой «Мир танков». Причина выбора именно этой игры в ее популярности у современных подростков и в ее исторической составляющей. Игра позволяет заинтересовать ребенка и подтолкнуть к изучению истории возникновения и развития бронетанковой техники. В игре представлена военная техника различных стран в период с 1915 по 1970 гг.

Сама идея исторического кибертурнира «Стальная стена» родилась в стенах Санкт-Петербургского кадетского военного корпуса в 2012 году. Воспитатели одного из учебных курсов и сотрудники лаборатории инновационных образовательных технологий придумали провести турнир, с целью гражданско-патриотического воспитания через использование инновационных интерактивных форм воспитания (кибертурнир), с использованием технологии игрового моделирования и компьютерных технологий, направленных на формирование здоровой, физически и духовно совершенной, морально-стойкой личности. Задачами, которые были поставлены при подготовке и проведении турнира были:

- изучение истории Мировых войн, особенностей применения бронетанковой техники;
- подготовка и представление участниками индивидуальных проектов;
- проведение турнира среди участников в формате игры «Мир танков»;
- воспитание и развитие навыков командного взаимодействия.

Кибертурнир – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание, позволяет развивать такие качества, как способность работы в команде, навыки руководства и взаимодействия, способность к быстрому анализу ситуации и принятию решения, развитию логического и тактического мышления.

Идея проведения исторического турнира прорабатывалась на протяжении двух лет, и в 2014 году был проведен пробный турнир между кадетами одного подразделения. Он имел ярко выраженную историческую военную тематику и был ориентирован на командную игру. Состязания позволили кадетам в игровой форме изучить основы танкостроения, особенности бронетехники, основы баллистики, исторические боевые события, тактику применения различной военной техники. Исторический кибертурнир понравился как де-

тям, так и взрослым и в 2015 году, состоялся первый региональный исторический кибертурнир «Стальная стена - 2015» среди воспитанников довузовских образовательных организаций Министерства обороны Российской Федерации, посвященный памяти Победы в Великой Отечественной войне. В нем приняли участие Санкт-Петербургский кадетский военный корпус, Санкт-Петербургское суворовское военное и Нахимовское военно-морское училища, Кронштадтский морской кадетский военный корпус. Исторический кибертурнир «Стальная стена» имел положительные отзывы от участников и руководителей учебных заведений, и было принято решение провести его уже для довузовских образовательных организаций Министерства обороны Российской Федерации по всей стране. Это был полноценный исторический кибертурнир с двухмесячными online-отборочными играми и финалом среди восьми сильнейших команд, который состоялся на базе Санкт-Петербургского кадетского военного корпуса.

Дальнейшие кибертурниры расширяли географию участников и уровень проведения, менялся формат и состав этапов. Отборочный этап конкурса проходил в период с января по март. Нахимовцы, суворовцы и кадеты сражались в виртуальном пространстве компьютерной игры «Мир Танков». Им предстояло продемонстрировать навыки командной слаженности и взаимодействия, а также индивидуальное мастерство. В кибертурнире «Стальная стена – 19» принимала участие 21 команда и среди них впервые команда воспитанников Самарского кадетского корпуса Министерства Внутренних Дел Российской Федерации. Финал турнира состоялся в мае 2019 года на территории Военно-патриотического парка культуры и отдыха Вооруженных Сил Российской Федерации «Патриот». Организаторами выступили администрация Санкт-Петербургского кадетского военного корпуса и сотрудники Главного управления развития информационных и телекоммуникационных технологий Министерства обороны Российской Федерации.

Отличительной особенностью турнира в дальнейшем стало участие, наряду с командами довузовских образовательных учреждений Министерства обороны, команд других силовых ведомств России: Министерства внутренних дел, Следственного комитета, Федеральной службы войск национальной гвардии, Министерства чрезвычайных ситуаций, Федеральной службы исполнения наказаний. В феврале 2021 г. в дистанционном формате стартовал Всероссийский межведомственный киберспортивный турнир «Стальная стена - 21». В состязаниях приняли участие команды из 32 учебных заведений. Организаторами турнира выступили администрация Санкт-Петербургского кадетского военного корпуса, Департамент информационных систем Минобороны России, Главный вычислительный центр ВС РФ, а также Ассоциация компьютерного спорта.

Развитие исторического кибертурнира привело к освоению еще одной компьютерной игры – «Мир кораблей». В 2022 г. впервые был организован и проведен исторический кибертурнир «Стальная волна» среди воспитанников довузовских образовательных организаций Министерства обороны Российской Федерации, посвященный 325-летию со дня создания Российского Регулярного Флота. Турнир состоял из отборочного online – сезона, вышедшие в финал команды приняли участие в викторине по истории Российского флота и серии матчей в игре «Мир кораблей».

Направленные занятия киберспортом в индивидуальных дисциплинах способствуют развитию у подростков реакции, логического мышления, быстрого анализа ситуации, усидчивости, воли к победе, нацеленности на результат. Понимая ответственность всех действий на протяжении игровой партии, воспитанник развивает в себе самостоятельность, решительность и уверенность в принятых решениях. Помимо этого, анализ результатов обучения участников сборных команд кадетского военного корпуса показывает, что киберспортивные занятия являются мощным мотиватором, который побуждает кадет всесторонне развиваться.

Участвуя в командных соревнованиях, воспитанники развивают такие качества как работа в коллективе, навыки руководства и взаимодействия. Занятия киберспортом имеют и общеобразовательную функцию – усвоение норм и правил поведения, воспитание нравственных и волевых качеств, способности к сопереживанию, оказанию помощи, к коллективизму и дружбе. Как итог – члены сборных команд по кибердисциплинам назначаются на должности младших командиров в своих подразделениях.

Конечно, в киберспорте есть недостатки. При не правильном подходе к занятиям и чрезмерной увлеченности долгое нахождение за компьютером может оказывать негативное влияние на зрение, осанку, а также при бесконтрольном участии у воспитанников может развиваться игровая зависимость. Поэтому, как и в любом деле, нужно знать методики правильного подхода применения тех или иных игр.

В Санкт-Петербургском кадетском военном корпусе имени князя Александра Невского киберспортивное направление существует уже одиннадцать лет. За это время проводились различные турниры по киберспортивным дисциплинам, участие в которых стало дополнительным путем к самореализации и достижения успешности у воспитанников. В настоящее время занятия киберспортом входят в состав дополнительного образования.

Начавшийся как эксперимент, на данный момент киберспорт в кадетском корпусе представлен двумя кибертурнирами среди воспитанников довузовских образовательных организаций МО РФ – «Стальная стена» и «Стальная волна». В будущем планируется расширение занятий, развитие и популяризация киберспортивного направления, создание киберспортивной лиги довузовских образовательных организаций.

Все вышеизложенное позволяет с уверенностью сказать, что занятия киберспортом оказывают положительный эффект на развитие личности воспитанника, его самостоятельности и позволяет не только успешно соревноваться в кибердисциплинах, но и совершенствовать качества, необходимые для достижения более высоких результатов в обучении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Putera Suryaaprana L.K. Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework / G.P. Kusuma, E.K. Wigati, Y. Utomo, L.K. Putera Suryaaprana // Procedia Computer Science. 2018. V. 135. P. 385–392. DOI: 10.1016/j.procs.2018.08.187.
2. The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education / M. Urh, G. Vukovic, E. Jereb, R. Pintar // Procedia – Social and Behavioral Sciences. 2015. V. 197. P. 388–397. DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.07.154.
3. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps / Ed. by M. Treseler. – Sebastopol: O'Reilly Media, 2011. 182 p.
4. Акчелов, Е.О. Новый подход к геймификации в образовании / Е.О. Акчелов, Е.В. Галанина // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1(32). С. 117-132.
5. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.
6. Киберспорт — это спорт будущего или развлечение? Подробнее в ПФ: – URL: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html> (дата обращения: 04.04.2023).
7. Путин допустил проведение в школах соревнований по киберспорту Подробнее в ПФ – URL: <https://www.pnp.ru/social/putin-dopustil-provedenie-v-shkolakh-sorevnovaniy-po-kibersportu.html> (дата обращения: 01.04.2023).
8. Чоу Ю. Геймифицируй это: как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников — к работе. М.: Эксмо, 2022. 400 с.

© Марковская Елена Александровна (marc.06@bk.ru), Довгошея Дмитрий Павлович.

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»