

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/statya/165430>

Тип работы: Статья

Предмет: Физическая культура и спорт

-

СТУДЕНЧЕСКИЙ КИБЕРСПОРТ

Фамилия И.О. авторов

Наименование организации

город, страна

адрес электронной почты

Аннотация. Представлена информация о явлении «киберспорт», названы официально признанные дисциплины студенческого киберспорта, приведены его отличительные особенности, представлен анализ функций киберспорта, положительно влияющих на личность студента. Определены основные проблемы студенческого киберспорта и пути их решения.

Ключевые слова: киберспорт, Интернет, киберспортсмен, киберспортивные дисциплины, соревнования, компьютерные игры, пользователи.

Введение. Современная государственная молодёжная политика имеет своей целью поддержку социальной активности и формирование гражданского самосознания молодежи, содействует успешной самореализации студентов, способствует успешной интеграции молодежи в общество, повышению ее роли в жизни страны; она нацелена на увеличение качественного использования информационной инфраструктуры для эффективной реализации государственной молодёжной политики.

В настоящее время становится чрезвычайно актуальной потребность общества в подготовке высокопрофессиональных кадров, обладающих такими востребованными характеристиками, как самостоятельность, ответственность, инициативность, умение организовать свою работу для достижения поставленных целей; готовность работать в коллективе; умение социально адаптироваться, в том числе и в киберпространстве; владение навыками использования передовых электронных технологий. Всё это объясняет огромную популярность среди студенческой молодёжи недавно появившегося социального явления – киберспорта.

Основная часть. Опираясь на нормативные документы по киберспорту, данное явление представляется возможным определить как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр. Киберспорт, по мнению специалистов, определяется как игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство с происходящими внутри него состязаниями. Он предполагает прежде всего выявление наиболее успешных игроков-спортсменов в той или иной области знаний, оценку его уровня понимания игрового процесса и мастерства.

Литература

1. Миронов, И.С. Киберспорт реальность и перспективы // Материалы XI Международной научной конференции «Шуйская сессия студентов, аспирантов, молодых ученых». Шуя. 2018. С. 121-123.
2. Сергин Г. И. Понятие киберспорта // Аллея науки. 2018. Т. 5. № 11 (27). С. 260 – 263.
3. Новоселов М. А., Петрушин В. М. Прикладные особенности киберспорта // Спортивно-педагогическое образование: сетевое издание. Москва. 2018. № 4. С 51-53.
4. Миронов И. С., Правдов М. А. Содержание спортивной подготовки в киберспорте // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. Санкт-Петербург. 2019. № 3 (169). С. 217-222.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/statya/165430>