



УДК 796.

[https://doi.org/10.52058/3041-1254-2024-2\(2\)-396-405](https://doi.org/10.52058/3041-1254-2024-2(2)-396-405)

Суровов Олексій Анатолійович кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії та методики фізичного виховання, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, провулок Руставелі, 7, м. Харків, 61000, тел.: (050)692-58-71, <https://orcid.org/0000-0002-7521-9854>

Христенко Дмитро Олександрович викладач кафедри теорії та методики фізичного виховання, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, провулок Руставелі, 7, м. Харків, 61000, тел.: (099)952-41-86, <https://orcid.org/0000-0002-2858-2116>

Калашник Дмитро Сергійович, Голова відокремленого підрозділу Харківське представництво ГС «УФФ», вчитель фізичної культури Добропільського НВК№7, здобувач освіти, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, 61000, м. Харків, провулок Руставелі, 7, тел.: +380665367574, <https://orcid.org/0000-0003-0271-806X>

КІБЕРФУТБОЛ: ВПРОВАДЖЕННЯ НА СУЧАСНИХ УРОКАХ ТА ЗАНЯТТЯХ З ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ

Анотація. Цифрові технології сучасності вже дозволили перенести безліч відомих спортивних ігор у віртуальність, не є виключенням і футбол. В статі проаналізовано сучасний стан світової індустрії кіберспорту та визначені основні закономірності її розвитку протягом останніх років. Віртуальний футбол дає можливість влаштовувати справжні турніри, залучаючи гравців з різним рівнем підготовки, віком та статі (Рис 1). Кіберфутбол дозволяє вивчати правила, техніку і тактику цієї спортивної гри в режимі симуляторної гри.

Визначено, що розвиток цифрових технологій значно вплинув на всі аспекти суспільства, включаючи соціокультурні сфери життя. Це призвело до появи нового виду дозвілля – комп'ютерних ігор, які стають не лише розважальними, але і важливим елементом культурного спадку молодого покоління.

Таким чином, враховуючи розвиток кіберспорту та його вплив на сучасну культуру, можна побачити, що він стає не лише пасивним видом розваги, але й активним чинником формування нових цінностей, інтересів та способів спілкування серед молоді.





Доведено, що кіберспорт дуже допоможе налагодити контакт між вчителем, викладачем та здобувачами освіти. Це дозволить спілкуватись між ними на одній мові, перебуваючи так би мовити «на одній хвилі». Заняття та заходи стають набагато цікавішими та поглибленими у цікавому багатограному цифровому світі. Кіберспорт надає величезну кількість навичок, необхідних для життя в сучасному суспільстві.

Актуалізовано, що впровадження кіберфутболу на сучасних уроках та заняттях з фізичного виховання може бути мотивуючим ефективним інструментом для залучення здобувачів освіти до активного способу життя та розвитку фізичних здібностей, але потребує уважного підходу та контролю з боку педагогів та батьків.

Ключові слова: кібергравці, кіберспорт, кіберфутбол, кібертурнір, поступальний розвиток.

Surovov Oleksii Anatoliiovych Candidate of Pedagogical Sciences, Assistant Professor at the Department of Theory and Methods of Physical Education, Municipal Institution «Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy» of Kharkiv Regional Council, 7 Rustaveli Lane, Kharkiv, 61000, tel.: (050) 692-58-71, <https://orcid.org/0000-0002-7521-9854>

Khrystenko Dmytro Oleksandrovyh Lecturer of the Department of Theory and Methods of Physical Education, Municipal Institution «Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy» of Kharkiv Regional Council, 7 Rustaveli Lane, Kharkiv, 61000, tel.: (099) 952-41-86, <https://orcid.org/0000-0002-2858-2116>

Kalashnyk Dmytro Sergiyovych, Head of the Kharkiv branch of the PU "UFF", physical education teacher of Dobropil educational complex №7, student, Municipal Institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy" of the Kharkiv Regional Council, 61000, Kharkiv, Rustaveli Lane, 7, tel: +380665367574, <https://orcid.org/0000-0003-0271-806X>

CYBERFOOTBALL: IMPLEMENTATION IN MODERN PHYSICAL EDUCATION LESSONS AND CLASSES

Abstract. Modern digital technologies have already made it possible to transfer many well-known sports games into virtual reality, and football is no exception. The article analyzes the current state of the global eSports industry and identifies the fundamental patterns of its development in recent years. Virtual football makes it possible to organize real tournaments, involving players with different levels of training, age and gender (Fig. 1). Cyberfootball allows you to learn the rules, technique and tactics of this sports game in the simulator game mode.





It was determined that the development of digital technologies had a significant impact on all aspects of society, including socio-cultural spheres of life. This led to the emergence of a new type of leisure - computer games, which become not only entertaining, but also an important element of the cultural heritage of the young generation.

Thus, taking into account the development of eSports and its influence on modern culture, it can be seen that it is becoming not only a passive form of entertainment, but also an active factor in the formation of new values, interests and ways of communication among young people.

It has been proven that eSports will greatly help to establish contact between the teacher, lecturer and students of education. This will allow them to communicate in the same language, being, so to speak, "on the same wavelength". Classes and activities become much more interesting and in-depth in an exciting, multi-player digital world. Esports provides a huge number of skills necessary for life in modern society.

It has been updated that the introduction of cyber football in modern physical education lessons and classes can be a motivating and effective tool for attracting students to an active lifestyle and developing physical abilities, but it requires a careful approach and control from teachers and parents.

Keywords: cyber players, e-sports, cyber football, cyber tournament, progressive development

Постановка проблеми. Кіберспорт – це симуляторні матчі живих людей, які сидять перед комп'ютерами та намагаються вивести свою команду до перемоги. У кіберспорті серед гравців високого рівня дуже важлива підготовка, досвід та звісно що ігровий комп'ютер та ноутбук з якісним підключенням до мережі інтернет.

Цю різновидність спорту сміливо можна віднести до інтелектуальних видів, наприклад як шахи і шашки.

Аналізуючи зростаючу високу популярність кіберспорту в перспективі розвитку цього напрямку протистоянь, кіберспорт має всі ознаки потрапити у список видів спорту Олімпійських ігор.

Аналіз останніх досліджень та публікацій надає підтримку ідеї, що кіберспорт є явищем нового етапу цифровізації, де комп'ютерні технології перетворюються на важливий культурний феномен, який впливає на поведінку широкого кола людей.

Спочатку комп'ютерні технології були призначені виключно для виконання робочих завдань, проте вони швидко стали використовуватися для розваг. З цього випливає, що цифрові технології не лише сприяють автоматизації і полегшенню робочих процесів, але також перетворюються на засіб розваг та дозвілля.





Науковці переконані, що розвиток цифрових технологій значно вплинув на всі аспекти суспільства, включаючи соціокультурні сфери життя. Це призвело до появи нового виду дозвілля – комп'ютерних ігор, які стають не лише розважальними, але і важливим елементом культурного спадку молодого покоління.

Таким чином, враховуючи розвиток кіберспорту та його вплив на сучасну культуру, можна побачити, що він стає не лише пасивним видом розваги, але й активним чинником формування нових цінностей, інтересів та способів спілкування серед молоді.

Мета статті – дослідити вплив розвитку кіберспорту та цифровізації на сучасне суспільство, проаналізувати їх взаємозв'язок і визначити нові тренди у формуванні культурних та соціальних цінностей у молодого покоління.

Виклад основного матеріалу. Незважаючи на віртуальність комп'ютерного футболу, правила гри нічим не відрізняються від традиційного офіційного виду спорту футбол, і є його симулятором.



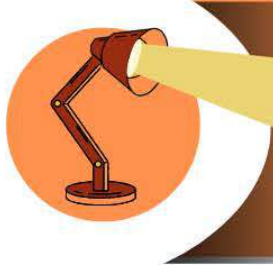
Рис 1. Комп'ютерний симулятор гри у футбол

Комп'ютерна гра у футбол не тільки для проведення симуляторних матчів а також призначена для проведення тренувань, напрацювання тактичних схем та комбінацій, а також вправ для розучування технічних дій у футболі, що є цікавим навчальним засобом для здобувачів освіти та футболістів.

До того ж такий вид спорту підходить тим, хто відноситься до спеціальних медичних груп, людям з обмеженими можливостями, та інклюзією.

У світовій практиці існують заклади освіти, які створили кіберкласи і здобувачі освіти таких класів демонструють високу результативність у





вивченні багатьох освітніх компонентів, які потребують інтелектуальної праці.

Здобувачам освіти слід керуватись захопленням новими технологіями і віртуальним світом, так що впровадження таких занять в освітню систему – це можливість отримати велику користь у засвоєнні навіть майбутніх технологій.

Вживання рекомендацій в цьому питанні має свої особливості і тонкощі, які вимагають від педагога особливого підходу і зусиль, це робота на перспективу. Адже кіберспорт дуже допоможе налагодити контакт між вчителем, викладачем та здобувачами освіти. Це дозволить спілкуватись між ними на одній мові, перебуваючи так би мовити «на одній хвилі». Заняття та заходи стають набагато цікавішими та поглибленими у цікавому багатограному цифровому світі. Кіберспорт надає величезну кількість навичок, необхідних для життя в сучасному суспільстві.

Кіберспорт розвиває наступні навички:

1. Компетенції і легкість в поводженні з новітніми технологіями.

Інтелектуальні види спорту – це напрям, який може допомогти дитині адаптуватися до динамічних змін сучасного середовища. Наприклад через десятиріччя наука і техніка зроблять черговий стрибок у технологічному розвитку, і кіберспортсмени будуть до нього готові.

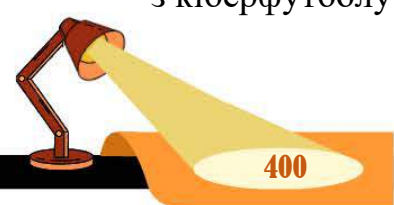
2. Спілкування і командна робота. Під час гри відбуваються оперативні контакти з партнерами по команді, гравці знаходять компроміси, вирішують конфліктні ситуації, домовляються, підтримують один одного. Відсутність навичок командної роботи може повністю звести на нівець всі зусилля по подальшому працевлаштуванню в перспективних професійних сферах, пов'язаних з цифровими технологіями.

3. Жага до перемоги, цілеспрямованість, наполегливість, відповідальність, дисциплінованість. Ці якості допоможуть здобувачу освіти домогтися успіху в будь-якій сфері діяльності.

Значна подія відбулась 7 вересня 2020 року на засіданні Комісії з визнання видів спорту в Україні на якому ухвалили рішення про залучення кіберспорту до офіційних видів спорту. А до нього відносимо і кіберфутбол, змагання з якого можна проводити у мережі інтернет, в комфортних та безпечних умовах, чудово засвоюючи тему організації та методики проведення змагань з футболу.

Сайт «Кіберфутбол ХГПА» («Кіберфутбол Харківської гуманітарно-педагогічної академії»)

Цей сайт створено з метою залучення здобувачів освіти до отримання інформації, перебігом проведення кіберспортивних змагань, участі у турнірах з кіберфутболу. Цей сайт містить наступні сторінки:





«Головна сторінка» на якій відображені головні події у розвитку кіберфутболу академії. Містить інформацію про перших учасників змагань, їх досягнення, здобутки та особисті світлини (Рис 2).



Кіберфутбол

Комуніальний заклад "Харківська гуманітарно-педагогічна академія" Харківської обласної ради

Створюємо історію разом!

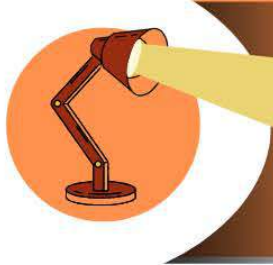
- 21 лютого 2023 року - створено Telegram канал "КіберФутбол ХГПА".
- 23 лютого 2023 року - створено сайт "КіберФутбол ХГПА".
- 23 лютого 2023 року - відбувся перший товариський матч он-лайн.
- 26 лютого 2023 року - жеребкування відкритого он-лайн турніру з кіберфутболу "Open CyberFootball Cup 2023".
- 27 лютого 2023 року - проведення відкритого он-лайн турніру з кіберфутболу "Open CyberFootball Cup 2023".
- 01 березня 2023 року - фінал турніру "Open CyberFootball Cup 2023" та нагородження призерів.



Рис 2. Головна сторінка сайту

«Новини» на цій сторінці відображаються актуальні події, дата та час коли вони відбувались, загальні результати змагань, відзнаки та анонси майбутніх подій та інше.

«Таблиці» відображають турнірне становище гравців під час проведення турнірів, яке місце посідають, кількість набраних очок, кількість зіграних матчів та інші показники (Рис 3).



Група А

№ з/п	Команда	1	2	3	4	I	II	III	IV	РМ	Очки
1	Ajax Христенко Дмитро Crusader		6:0 5:0	7:1 5:2	10:2 6:1	6	6	0	0	39-6	18
2	Leeds Анохін Олег olan_1987	0:5 0:6		2:4 5:2	9:0 6:2	6	3	0	3	22-19	9
3	Fiorentina Демчук Юрій Crusader	1:7 2:5	4:2 2:5		7:0 8:1	6	3	0	3	24-20	9
4	Monaco Ключко Михайло Crusader	2:10 1:6	0:9 2:6	0:7 1:8		6	0	0	6	6-46	0

Група Б

№ з/п	Команда	1	2	3	4	I	II	III	IV	РМ	Очки
1	M'gladbach Іванов Ігор poter-bom		1:1 2:1	1:6 0:0	2:2 2:0	6	2	3	1	8-10	9
2	Everton Марашук Вячеслав SHORT_SMILE7	1:1 1:2		4:3 2:2	3:1 3:3	6	2	3	1	14-12	9
3	Porto Коробков Олександр trempelko	6:1 0:0	3:4 2:2		6:2 0:5	6	2	2	2	17-14	8
4	Olympique M Моспан Стас minimal_lunch5	0:2 2:2	3:3 1:3	5:0 2:6		6	1	2	3	13-16	5

Рис. 3. Сторінка сайту – «Таблиці»

«Календар» відображає хто з ким грає у той чи інший час, визначення господарів, гостей ігрового віртуального майданчика, в якому турі та на якій стадії турніру хто з ким зустрічається. Тобто календар визначає детальний анонс кіберспортивних подій.

«Трансляції» ця сторінка надає інформацію на зовнішні джерела ведення трансляцій ігор, гравці яких беруть участь у змаганнях. Це надає змаганням видовищності, судді, вболівальники, інші учасники змагань можуть переглядати матчі у прямому ефірі або у записі на платформах Twitch, YouTube.

«Нагороди» ця сторінка відображає сертифікати, грамоти, та інші заохочувальні візуальні нагороди які розподіляються згідно місць у турнірах і змаганнях які посіли гравці, або отримали за участь у подіях.

«Регламент» це вкладинка з документом який регламентує всі положення що стосується організації та методики проведення змагань. Визначається правила проведення турнірів та змагань, розглядаються вирішення спірних ситуацій, має відповіді на найбільш частіше поставлені та поширені питання.





«Кіберспорт» ця сторінка занурює користувачів до ознайомлення з характеристикою та змістом кіберспорту та його різновидів. Відповідає на питання що таке кіберспорт, його перспективи та користь.

«Кіберфутбол» на цій сторінці ви знайдете відповідь що таке кіберфутбол. Розглядається популярність, переваги цих видів спорту, а також інформація про відомих кіберспортсменів.

«Контакти» відображення контактів організаторів кіберспортивних змагань, турнірів які долучені до проведення цих заходів. Сторінка відображає адресу та розташування з позначенням на мапі навчального закладу Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради на базі якої і проводяться змагання з кіберфутболу (Рис 4).

На сторінці «Контакти» також містяться посилання на сайти академії, факультету фізичного виховання та мистецтв, кафедр які залучені до організації цих змагань. Достатньо натиснути на ці посилання і ви вже здійснюєте прямий перехід на сторінки цих сайтів.

Висновок. У сучасному світі зростає популярність кіберфутболу як інноваційного методу фізичного виховання. Впровадження цієї ігрової форми в навчальний процес дозволяє залучити здобувачів освіти до активних занять з фізичного виховання, сприяє розвитку координації, реакції та спільної роботи в команді.

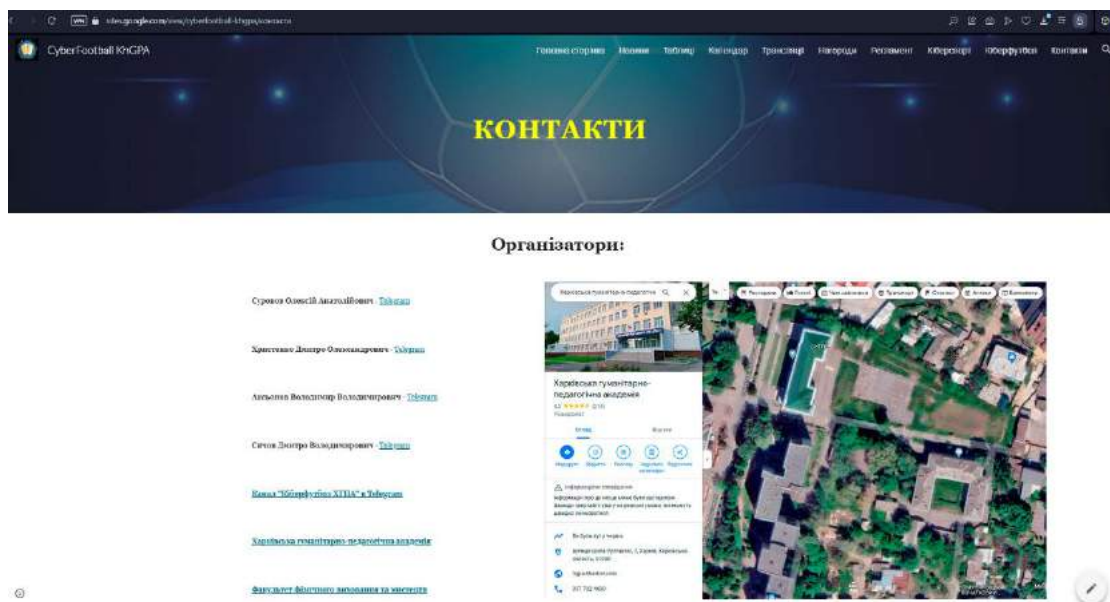
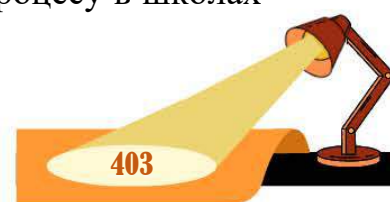


Рис 4. Сторінка сайту – «Контакти»

На основі проведених досліджень можна зробити висновок, що кіберфутбол відкриває нові можливості для розвитку фізичних якостей здобувачів освіти та стимулює їхні інтереси до здорового способу життя. Відтак, включення цієї активності до навчально-виховного процесу в школах





та інших навчальних закладах може бути важливим кроком у сприяттні фізичному розвитку молодого покоління.

Однак, слід також враховувати потенційні ризики використання кіберфутболу, зокрема, занадто велике витрачання часу на відеоігри та ведення сидячого способу життя. Тому важливо забезпечити баланс між активними фізичними заняттями та користуванням комп'ютерами.

У підсумку, впровадження кіберфутболу на сучасних уроках та заняттях з фізичного виховання може бути мотивуючим ефективним інструментом для залучення здобувачів освіти до активного способу життя та розвитку фізичних здібностей, але потребує уважного підходу та контролю з боку педагогів та батьків.

Література:

1. Суровов О.А., Калінін К.Є., Чалий В.Ю. Фізична культура : основи техніки і тактики гри у футзал. Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради. Харків, 2024. 113 с.
2. Consalvo, Mia. «Real Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Video Game Culture.» MIT Press, 2018.
3. Hamari, Juho, et al. «Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users.» Computers in Human Behavior, vol. 75, 2017, pp. 985-996.
4. Juul, Jesper. «Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.» MIT Press, 2011.
5. Kücklich, Julian. «Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies.» Transcript Verlag, 2003.
6. Steinkuehler, Constance, and Dmitri Williams. «The Game Culture Reader.» Routledge, 2006.
7. Taylor, Nicholas, et al. «Understanding esports team formation: A socio-technical perspective.» Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2017.
8. Taylor, T.L. «Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming.» MIT Press, 2012.

Інтернет-джерела:

1. Кіберфутбол ХГПА : сайт. URL : <https://sites.google.com/view/cyberfootball-khgpa/> головна-сторінка (дата звернення : 08.02.24).
2. Комп'ютерний симулятор гри у футбол FIFA 23 : сайт. URL : <https://www.ea.com/en-gb/games/fifa/fifa-23> (дата звернення : 08.02.24).

References:

1. Surovov O.A., Kalinin K.E., Chaly V.Y. Physical culture: the basics of technique and tactics of the game of futsal. Municipal institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy" of the Kharkiv Regional Council. Kharkiv, 2024. 113 с.
2. Consalvo, Mia. "Real Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Video Game Culture. MIT Press, 2018.
3. Hamari, Juho, et al. "Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users." Computers in Human Behaviour, vol. 75, 2017, pp. 985-996.





4. Juul, Jesper. "Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds." MIT Press, 2011.
5. Kücklich, Julian. "Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies." Transcript Verlag, 2003.
6. Steinkuehler, Constance, and Dmitri Williams. "The Game Culture Reader." Routledge, 2006.
7. Taylor, Nicholas, et al. "Understanding esports team formation: A socio-technical perspective." Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2017.
8. Taylor, T.L. "Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalisation of Computer Gaming." MIT Press, 2012.

Internet sources:

1. KhGPA cyber football: website. URL: <https://sites.google.com/view/cyberfootball-khgpa/> головна-сторінка (accessed 08.02.24).
2. Computer football simulator FIFA 23: website. URL: <https://www.ea.com/en-gb/games/fifa/fifa-23> (accessed 08.02.24).

