

домовленість бути присутніми на заняттях під час їх синхронного проведення у форматі відео-конференцій із включеним двостороннім (багатостороннім) відеозв'язком. Також працювало би на ефективність спілкування в умовах ДН більш широке запровадження форм роботи, які передбачають використання синхронних засобів дистанційної освіти, проведення включених у години навантаження викладача індивідуальних та групових консультацій у синхронній формі, які найбільше з дистанційних засобів можуть компенсувати дефіцит безпосередніх контактів.

Список використаних джерел

1. Дистанційне навчання: психологічні засади : монографія. за ред. М.Л.Смульсон. Кіровоград : Імекс-ЛТД. 2012. 240с.
2. Мельніченко С.В., Ржевський Г.М., Роганов В.П. Психологічно-організаційні особливості дистанційної форми навчання в сучасних умовах. *Вісник Національного університету оборони України*. 2013. Вип. 6. С.242-247. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnaou_2013_6_44 (дата звернення 08.10.2021).
3. Сивогракова З.А. Психологічний зміст і педагогічна роль зворотнього зв'язку в умовах дистанційного навчання. *Людина, суспільство, комунікативні технології : Матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції присвяченої 90-річчю Українського державного університету залізничного транспорту, 15-16 жовтня 2020р.* Харків : ДІСА ПЛЮС, 2020. С. 171-175

ЦИГАНОВСЬКА Н.В., *завідувач кафедри фізичної культури і здоров'я
Харківська державна академія культури*

Харків, Україна

КІБЕРСПОРТ ТА КІБЕРСПОРТИВНА ОСВІТА В УКРАЇНІ

Україна все більше долучається до світових глобалізаційних процесів набуваючи характеристик інформаційного суспільства. Основною цінністю інформаційного суспільства є інформація та можливість вільного доступу до неї, а засобом розвитку інформаційних технологій та цифрової грамотності людей. Цифровізація, діджиталізація, оцифрування, віртуальна реальність, «хмарні» сховища, дистанційні технології, цифрові освітні інструменти... Цей перелік можна продовжувати. Але факт залишається фактом – інформаційні технології все глибше входять в наше життя, змінюючи уявлення навіть про

його традиційні сфери та галузі. Не залишилися осторонь спорт та спортивна освіта. До традиційних видів спорту останніми роками додався кіберспорт, який через необхідність підготовки якісних фахівців нової галузі, спричинив появу кіберспортивної освіти. Водночас не слід скептично ставитися до нової галузі освітньої та спортивної діяльності. Кіберспорт відноситься до інтелектуальної діяльності, і його часто порівнюють із шахами. Як зазначає Т.Савчук: «...кіберспорт – це не просто “стрілялки”, а фундаментальний елемент сучасної цифрової культури. Сьогодні кіберспорт навіть можна вивчати в університеті, а робочих місць в цій галузі з’являється все більше» [5].

Кіберспорт – це змагання між окремими спортсменами або командами в віртуальному середовищі комп’ютерних ігор (найпопулярнішими з яких є Dota 2, CS: GO, League of Legends, Fortnite, Overwatch тощо). Головних критеріїв під час організації змагань та підбору ігор два: 1) гра має розкривати та демонструвати вміння спортсменів (тому ігри результат яких суттєво залежать від фактору випадковості заборонені); 2) гра має забезпечувати рівні умови змагань для усіх. Саме тому «дисципліни в кіберспорті поділяються класів, які відрізняються між собою характеристиками просторів, моделей, ігровим завданням і необхідними навичками кіберспортсменів: стратегії в реальному часі, спортивні стимулятори, авто-симулятори, шутери від першої особи, файтінг» тощо [2]

Останніми роками в світі та Україні «зростає кількість людей, які починають займатися кіберспортом професійно. Тут все як у справжніх спортсменів – тренування, турніри, ...освіта.» [4]. Кіберспортивна освіта – це освіта, що дозволяє розвинути як навички гравця, так і навчитися організовувати та проводити змагання із кіберспорту (esports).

В західних країнах середня або вища освіта в галузі кіберспорту вже стає звичним явищем. З метою підготовки фахівців в галузі кіберспортивної індустрії тільки в США налічується понад 50 навчальних закладів, де є подібна спеціалізація. Не відстають країни Європи та Азії. До основної навчальної шкільної програми додали дисципліни з кіберспорту в The Games Vidaregaande Skule (Норвегія) та Arlandagymnasiet (Швеція). Можна записатися на річний курс із електронних видів спорту та ігрового дизайну (Академія інформатики, Сінгапур) або навчатися за трирічною програмою із розвитку ігрових навичок (Lanxiang Vocational School, Китай). Крім того є можливість отримати ступінь бакалавра з кіберспорту (Стаффордширський університет, Великобританія).

Державної підтримки освіта в галузі кіберспорту в Україні поки що не має, але отримати її все ж таки можна. Але кіберспортивні організації та федерації

створюють приватні школи та академії, в яких можна розвинути як власні ігрові навички, так і навчитися створювати ігри та проводити змагання. З недавнього часу також можна отримати диплом бакалавра та / або магістра [1; 4].

Харківська державна академія фізичної культури, освітня програма «Комп'ютерний спорт» за I (бакалаврським) рівнем вищої освіти (з 2018 р.). Теоретична та практична підготовка майбутніх тренерів включає в себе: теорію і методіку спортивного тренування, педагогічну майстерність, психологію спорту, методи наукових досліджень, анатомію, фізіологію, статистичні методи спортивних досліджень, інформаційні технології в спорті тощо.

Національний університет фізичного виховання та спорту України (НУФВСУ), освітня програма «Кіберспорт» за II (магістерським) рівнем вищої освіти (з 2019 р.). Майбутні магістри вивчають інноваційні технології в кіберспорті, інфраструктуру кіберспорту, професійний геймінг, стратегічний менеджмент, психологічний супровід спортивної діяльності, систему підготовки та змагань в кіберспорті, психорегуляцію в спортивній діяльності геймерів, івент-менеджмент в кіберспорті тощо.

Кіберспорт – один із сучасних видів спорту, який динамічно розвивається. Однією з переваг кіберспорту є його відносна незалежність від епідемічної ситуації. В умовах, коли спортивні змагання і турніри з інших видів спорту переносяться, відбуваються в закритому режимі, потребують ретельного контролю за станом здоров'я спортсменів, esports заходи відбуваються за розкладом у звичному режимі. До того ж в сучасних умовах індустрія кіберспорту є економічно привабливою та вигідною завдяки великій аудиторії глядачів. Саме це приваблює рекламодавців та створює можливості для подальшого розвитку.

Список використаних джерел

1. В українських вишах з'являються спеціалізації з кіберспорту. Це світова тенденція. URL: <https://ua.tribuna.com/tribuna/blogs/imbalance/2557321.html>
2. Кіберспорт: що це, історія, змагання, як розвивається в Україні. URL: <https://mixsport.pro/ua/blog/kibersport-cto-eto-istoria-sorevnovania-kak-razvivaetsya-v-ukraine>
3. Кіберспортивна вища освіта: що це? URL: <https://esports.ua/feed/66-kibersportivna-vishcha-osvita-shcho-tse>
4. Кіберспортивна освіта: як Україна робить перші кроки. URL: <https://logincasino.com.ua/blog/kibersportivna-osvita-yak-ukrainyna-robit-pershi-kroki60305.html>

5. Савчук Т. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html>

6. Твердь О. Кіберспорт: що це і кому таке потрібно. URL <https://lviv.com/urban/kibersport-shho-tse-i-komu-take-potribno/>

ЧАПЛИГІН О.К., *д. філос. н., професор*

СУК О.Є., *ст. викладач*

Харківський національний автомобільно-дорожній університет

Харків, Україна

ТЕХНОЛОГІЇ HIGH-HUME (ДО УТОЧНЕННЯ ПОНЯТТЯ)

Становлення нового соціокультурного феномену high-tech, базується на ґрунті складних наукомістких технологій. До числа базових технологій hi-tech прийнято відносити нанотехнології, біотехнології та інформаційні технології, але інформаційні технології є системоутворюючими для цього феномена.

Масовий розвиток інформатизації спричинив перехід від high-tech до формування іншого соціокультурного феномену – феномену high-hume. Це відбулося завдяки появі та поширенню сучасних інформаційних і телекомунікаційних технологій, що дозволили обробляти величезні масиви інформації і транслювати на великі території потрібні інформаційні потоки із заданою тривалістю та в необхідних кількостях. Становлення high-hume по суті являє собою процес конвергенції соціальних і високих інформаційних технологій (ІТ), що обумовлено потребами високотехнологічних виробництв [1]. При цьому сучасні інформаційні технології знижують комунікаційні втрати, забезпечують оперативність і завдяки інтерактивності – зворотний зв'язок з об'єктом впливу.

Щоб дослідити поняття high-hume, необхідно перш за все, звернутися до поняття «гуманітарні технології». Гуманітарні технології – це система науково-гуманітарних знань, використання яких дозволяє реалізувати конкретний людський задум за допомогою певних умов, засобів. Вони проєктуються з використанням комплексного знання: гуманітарного і природничого, що дозволяє не лише оперативну взаємодію між суб'єктами технологічного процесу, його активними учасниками, а й в значній мірі «стискати» і «технологізувати» час.

У ХХІ ст. дослідники частіше за все акцентують увагу на тому, що це століття можна назвати століттям «людини». Тому стійкою тенденцією є