

наукових праць V Міжнародної науково-практичної конференції (м. Краматорськ, 17-18 квітня 2019 р.). Краматорськ : ДДМА, 2019. С. 215–223.

2. Антонець В. Ф. Психологічні аспекти підготовки волейболістів. *Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія: Педагогічні та психологічні науки*. 2015. № 1. С. 8–16.

3. Антонець В. Ф. Емоційна стійкість як складова психологічної підготовки юних волейболістів до ефективної змагальної діяльності. *Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія: Психологічні науки*. 2016. № 1. С. 19–32.

4. Воронова В. І. Психологія спорту: навчальний посібник. Київ : Олімпійська література, 2007. С. 200–229.

5. Ляшенко В. М., Корж Є. М. Визначення психологічного клімату та його складових у спортивній команді з волейболу. *Науковий часопис Національного пед. Універс. ім. МП Драгоманова. Серія 15: Наук.-пед. проблеми фіз. культури (фізична культура і спорт)*. 2020. № 4 (124). С. 51–54.

ОСОБЛИВОСТІ ЗМАГАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У КІБЕРСПОРТИВНІЙ ДИСЦИПЛІНІ DOTA2

Володимир Голубничий

Науковий керівник: к.фіз.вих., доцент Пятисоцька С.С.

Харківська державна академія фізичної культури
Харків, Україна

Анотація. У роботі визначено особливості змагальної діяльності у дисципліні DOTA2 та проаналізовано найбільш важливі якості гравців.

Ключові слова: кіберспорт, тренування, DOTA2, гравці.

Вступ. Змагальні комп'ютерні ігри, або кіберспорт, – це феномен, який став одним з елементів сучасної цифрової молодіжної культури [1]. Останнім часом кіберспорт став дуже популярним, ця тенденція зберігається та набирає обертів. Цьому сприяє не тільки використання сучасних технологій, але й сама техніка ведення гри кіберспортсменами. Як наслідок, змагальні види комп'ютерних ігор привертають все більше з боку наукової спільноти [3]. Тренувальний процес гравців у кіберспорті так само як у традиційних видах спорту потребує ретельного планування та наукового обґрунтування.

Мета дослідження: дослідити найбільш важливі якості гравців в DOTA2, що визначають їх змагальну ефективність.

Завдання дослідження.

1. Проаналізувати особливості змагальної діяльності гравців у DOTA2.
2. Визначити провідні якості гравців, що зумовлюють ефективність змагальної діяльності у кіберспортивній дисципліні DOTA2.

Матеріал і методи дослідження: теоретичний аналіз, систематизація і узагальнення науково-методичної літератури та Інтернет ресурсів, педагогічне спостереження.

Результати дослідження та їх обговорення. Різні кіберспортивні дисципліни потребують специфічних умінь і навичок гравців, які зумовлені різними пристроями керування, вимогами до прояву швидкості, точності, витривалості в залежності від завдань гри, вимогами до розвитку когнітивних здібностей гравців тощо [2]. Детальне вивчення специфіки тренувальної та змагальної діяльності кіберспортсменів, що спеціалізується у грі DOTA2, дозволило визначити основні вимоги до професійних умінь таких гравців.

Багатокористувацькі онлайн бойові арени (МОВА), до яких відноситься DOTA2 – це жанр комп'ютерних ігор, у яких гравці керують персонажами і протистоять в команді проти інших гравців у режимі реального часу. В DOTA 2, гравці мають захоплювати території та руйнувати замки противника. Гра має різноманітні завдання, такі як захист власної бази, здобуття ресурсів і контроль ключових точок на карті, а також пов'язана з управлінням ресурсами. Успіх залежить від збалансованості цих параметрів, а також від здатності гравця адаптуватися до змін в грі та робити швидкі та виважені рішення.

Основними пристроями керування в грі є клавіатура і миша, для гравців характерне почергове або одночасне швидке виконання різних складнокоординаційних дій обома руками в процесі гри. Тому вимоги до розвитку моторики рук досить високі [5].

DOTA2 має високі вимоги до когнітивних здібностей гравців, зокрема уваги, пам'яті та мислення [2]. Рівень концентрації уваги змінюється відповідно до положення гравця на карті та напруженості ігрової ситуації. Окрім слідкування за положенням партнерів та суперників, необхідно запам'ятовувати характеристики та можливості великої кількості ігрових персонажів (близько 124), предметів, скілов, можливостей та розуміння поєднання можливостей 10 конкретних персонажей в окремій грі. Ці уміння залежать від розвитку функції пам'яті – короткочасної зорової та довгострокової [4].

Ігровий процес характеризується значною різноманітністю. Необхідне вміння здійснювати вибір із великої кількості різних персонажів з унікальними навичками та ролями. Гравцям потрібно вміти вибирати персонажів, які відповідають стратегії їх команди та вміти ефективно їх використовувати.

Отже, важливим є не лише вибір персонажу (героя) та його властивостей, ігрової ролі, предметів, стилю гри, а й вміння виконувати свою ігрову роль, грати на декількох героях.

Для успіху у грі важливе значення мають добре розвинені комунікативні навички гравців, необхідні для узгодження роботи в команді.

Висновки. Кіберспростемени, на рівні з іншими спортсменами, мають проходити передзмагальну підготовку. Для успіху в кіберспорті гравець має поєднувати фізичні та інтелектуальні здібності. Швидкість реакції, точність попадання в ціль, моторика рук потребують певної фізичної підготовки, а потреба у виробленні оптимальної стратегії для отримання перемоги – інтелектуальної. Тому важливим є впровадження вправ для розвитку даних якостей до програми передзмагального мезоциклу.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямку полягає у розробці плану передзмагального мезоциклу з DOTA2.

Список використаної літератури:

1. Drachen A. et al. Skill-based differences in spatio-temporal team behaviour in Defence of the Ancients 2 (DOTA 2). *IEEE Games Media Entertainment, Toronto, ON, Canada*, 2014. P. 1-8.
2. Hagiwara G., Kawahara I., Kihara S. An attempt to verify the positive effects of esports: Focusing on concentration and cognitive skill. *Journal of Japan Society of Sports Industry*, 2020. 30(3). P. 239-246.
3. Schubert T., Finke K., Redel P., Kluckow S., Müller H., Strobach, T. Video game experience and its influence on visual attention parameters: An investigation using the framework of the Theory of Visual Attention (TVA). *Acta psychologica*, 2015. 157. P. 200-214.
4. Piatysotska S., Podrigalo L., Romanenko V., Ashanin V., Aleksienko Y., Aleksieieva I. Exploring the short-term visual memory of esports athletes across various levels of expertise. *Journal of physical education and sport*, 2024. 24 (1). P. 103-112.
5. Piatysotska S., Podrigalo L., Romanenko V., Yefremenko A., Petrenko Y., Poltoratska H. A Study of Motor Functional Asymmetry Indicators in Different Sportsmanship Level Esports Athletes. *Physical Education Theory and Methodology*, 2023. 23(4). P. 628–635.

МЕДИКО-БІОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ЖІНОК ТА ЇХ УРАХУВАННЯ В ПРАКТИЦІ СПОРТИВНОЇ ПІДГОТОВКИ У СПОРТИВНИХ ТАНЦЯХ

Єсенія Горбунова, Тетяна Рожкова

Національний університет фізичного виховання і спорту України
Київ, Україна

Анотація. Розглянуто особливості протікання менструального циклу спортсменок, симптоми у передменструальну та менструальну фази; тенденцію врахування тренерами стану спортсменок у кожен фази циклу при побудові тренувального процесу. Результати отримано на основі аналізу спортивної літератури та проведенні двох анкетувань серед спортсменок та тренерів, які кваліфікуються у спортивних танцях. Встановлено, що у фази фізіологічної напруги (передменструальна та менструальна) у більшості опитуваних спортсменок стан організму свідчить про зниження працездатності, що впливає на їх результативність. Більшість з опитуваних тренерів будують програму тренувань без урахування менструального циклу спортсменок.

Ключові слова: менструальний цикл (МЦ), фази циклу, біологічні особливості, спортсменки, результативність.

Вступ. Особливості функціонального стану, працездатність та реакції на різноманітні подразники залежать від ритмічних змін гормонального статусу організму жінки протягом специфічних біологічних ритмів. Тому проблемі