Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по УМР и качеству образования
Дата подписания: 02.07.2025 12:49
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра теоретических основ и методики физического воспитания

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР и КО,
председатель УМС СГСПУ
_____Н.Н. Кислова

МОДУЛЬ «ВУЗОВСКИЙ КОМПОНЕНТ»
Киберспорт
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Теоретических основ и методики физического воспитания**

Учебный план ФФКС-б24Пз(4г6м)
Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль): «Физическая культура»

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Общая трудоемкость **1 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 36
в том числе:
аудиторные занятия 8
самостоятельная работа 28

Виды контроля в семестрах:
зачеты 9

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	**9(5.1)**		Итого	
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД
Лекции	2	2	2	2
Практические	6	6	6	6
В том числе инт.	2	2	2	2
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная работа	8	8	8	8
Сам. работа	28	28	28	28
Итого	36	36	36	36

Программу составил(и):

Майорова Наталья Валерьевна

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

Киберспорт

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль): «Физическая культура»

утвержденного Учёным советом СГСПУ от 26.04.2024 протокол № 10

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Теоретических основ и методики физического воспитания

Протокол от 25.06.2024 № 11
Зав. кафедрой Майорова Н.В.

Начальник УОП

___  _____ Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель изучения дисциплины: Формирование у обучающихся знаний и навыков в области киберспорта, включая теоретические основы, практическую подготовку, организацию мероприятий и понимание индустрии.
Задачи изучения дисциплины: Изучить историю и развитие киберспорта, освоить основные киберспортивные дисциплины и их особенности, развить навыки стратегического мышления и командной работы, ознакомиться с организацией киберспортивных мероприятий, изучить психологические аспекты киберспорта
Область профессиональной деятельности: 01 Образование и наука

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.О.08

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Содержание дисциплины базируется на материале:

Информационные технологии и системы

Профессиональная деятельность детского тренера

2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Современные аспекты преподавания физической культуры в образовательных организациях

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-9.1 Знает принципы функционирования, основные характеристики и возможности аппаратных и программных средств современных информационных технологий; тенденции развития сквозных цифровых технологий и профессионально значимые решения на их основе; этические и правовые нормы при работе с информацией

Умеет:
- настраивать компьютерную технику под кибердисциплины;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях, нести за них ответственность.

ОПК-9.2 Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии для решения профессиональных задач с учетом специфики предметной области; осуществлять выбор необходимых для осуществления профессиональной деятельности аппаратных и программных средств, мобильных приложений, средств сетевой коммуникации на основе стандартов и норм, принятых в профессиональной среде и с учетом требований информационной безопасности

Умеет:
- осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;
- соблюдать действующее законодательство и обязательные требования нормативных документов, а также требования стандартов, технических условий.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Киберспорт			
1.1	Введение в киберспорт. Организация киберспортивных мероприятий. Стратегии и тактики в киберспорте. Психология киберспорта /Лек/	9	2	0
1.2	Введение в киберспорт. Организация киберспортивных мероприятий /Пр/	9	2	1
1.3	Введение в киберспорт /Ср/	9	6	0
1.4	Организация киберспортивных мероприятий /Ср/	9	6	0
1.5	Стратегии и тактики в киберспорте /Пр/	9	2	1
1.6	Стратегии и тактики в киберспорте /Ср/	9	6	0
1.7	Психология киберспорта. Аналитика и технологии в киберспорте /Пр/	9	2	0
1.8	Психология киберспорта /Ср/	9	6	0
1.9	Аналитика и технологии в киберспорте /Ср/	9	4	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

9 семестр, 1 лекция, 3 практических занятия
Раздел 1. Киберспорт
Лекция № 1 (2 часа)
Введение в киберспорт. Организация киберспортивных мероприятий. Стратегии и тактики в киберспорте. Психология киберспорта

Вопросы и задания:

1. Нормативная база киберспорта
2. История развития киберспорта
3. Основные дисциплины киберспорта
4. Правила соревнований по киберспорту
5. Изучение игровых платформ и площадок
6. Основы командного взаимодействия
7. Роль стратегии в системе спортивной подготовки киберспортсмена
8. Индивидуальные, групповые, командные тактики
9. Основные психологические особенности киберспортсменов
10. Влияние психологических факторов на взаимодействие игроков в команде

Практическое занятие № 1 (2 часа)

Введение в киберспорт. Организация киберспортивных мероприятий

Вопросы и задания:
1. Получение первоначальных знаний и умений по киберспорту
2. Правила настройки оборудования
3. Изучение игровых платформ и площадок
4. План соревнований по киберспорту
4. План мини-турнира по киберспорту

Практическое занятие № 3 (2 часа)

Стратегии и тактики в киберспорте

Вопросы и задания:
1. Взаимодействия в команде
2. Тренировки реакции и внимания
3. Оптимальные стратегии взаимодействия
4. Тактическая подготовка

Практическое занятие № 4 (2 часа)

Психология киберспорта. Аналитика и технологии в киберспорте

Вопросы и задания:
1. Источники стресса для киберспортсмена и методы его преодоления
2. Концентрация внимания во время соревнований
3. Разрешение конфликтов в киберспортивной команде
4. Аналитические инструменты в киберспорте
5. Технологии трансляции и аналитики
6. Инновационные технологии в киберспортивной аналитике

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы	Продукты деятельности
1	Введение в киберспорт	Изучение истории киберспорта и основных дисциплин	Конспект, презентация
2	Организация киберспортивных мероприятий	Разработка плана проведения мини-турнира	План турнира, отчет
3	Стратегии и тактики в киберспорте	Анализ стратегий и метагейма в выбранной игре	Аналитический отчет
4	Психология киберспорта	Изучение психологических аспектов киберспорта	Эссе, презентация
5	Аналитика и технологии в киберспорте	Проведение анализа игровых данных с использованием аналитических инструментов	Отчет по анализу данных

Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы	Продукты деятельности
1	Введение в киберспорт	Изучение карьерных возможностей в киберспорте	Презентация, эссе
2	Организация киберспортивных мероприятий		
3	Стратегии и тактики в киберспорте	Проведение индивидуальных тренировок и анализ результатов	Отчет по тренировкам
4	Психология киберспорта		
5	Аналитика и технологии в киберспорте	Изучение современных технологий, используемых в киберспорте	Презентация, аналитический отчет

5.3.Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации

учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины.
Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную систему	Издательство, год
Л1.1	Глотова, М. Ю.	Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности педагога: учебное пособие: [16+] / М. Ю. Глотова, Е. А. Самохвалова ; – 253 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=613619	Московский педагогический государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2020
Л1.2	В. Я. Кикоть, И. С. Барчуков, Ю. Н. Назаров	Физическая культура и физическая подготовка : учебник URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=692047	Москва : Юнити-Дана, 2020

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную систему	Издательство, год
Л2.1	Выставкина, В. В.	Коммуникативные стратегии популяризации киберспорта в России / В. В. Выставкина URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597124	Российский государственный гуманитарный университет (РГГУ). – Москва : б.и., 2020
Л2.2		Национальные интересы : приоритеты и безопасность = National Interests : Priorities and Security / гл. ред. С. Ф. Викулов ; учред. и изд. Финансы и кредит. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=713538	Москва : Финансы и кредит, 2024

6.2 Перечень программного обеспечения

- Acrobat Reader DC
- Dr.Web Desktop Security Suite, Dr.Web Server Security Suite
- GIMP
- Microsoft Office 365 Pro Plus - subscription license (12 month).
- Microsoft Windows 10 Education
- XnView
- Архиватор 7-Zip

6.3 Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- Базы данных Springer eBooks

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых консультаций, индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации, Учебная аудитория. Оснащенность: Меловая доска-1шт., Комплект учебной мебели
7.2	Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт. с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СГСПУ, Письменный стол-4 шт., Парта-2 шт.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Работа над теоретическим материалом происходит кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю.
Проработка рабочей программы дисциплины, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Конспектирование источников, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с информационными источниками в разных форматах.
Также в процессе изучения дисциплины методические рекомендации могут быть изданы отдельным документом

Приложение

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Киберспорт»

Курс 5 Семестр 9

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование раздела: «Киберспорт»			
Текущий контроль по разделу:		**35**	**70**
1	Аудиторная работа	20	32
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	14	25
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор)	6	12
Контрольное мероприятие по разделу		8	15
Промежуточный контроль			
Промежуточная аттестация		**8**	**16**
	Итого:	**56**	**100**

Виды контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу «Киберспорт»			
1	Аудиторная работа	*Лекции* 0 – отсутствие на лекции 2 – присутствие и активное участие в обсуждении вопросов на лекции *Практические занятия* 0 – отсутствие на занятии 1 – присутствие на занятии, отсутствие выполненной работы 2 – работа выполнена с помощью преподавателя 2,5 – работа выполнена самостоятельно, но с замечаниями по выполнению 3 – работы выполнена самостоятельно	Введение в киберспорт Организация киберспортивных мероприятий Стратегии и тактики в киберспорте Психология киберспорта Аналитика и технологии в киберспорте Образовательные результаты: Умеет: - настраивать компьютерную технику под кибердисциплины; - выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров; - принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях, нести за них ответственность. Умеет: - осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития; - соблюдать действующее законодательство и обязательные требования нормативных документов, а также требования стандартов, технических условий.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	*Выполнение самостоятельной работы:* 0 – не выполнена 1 – выполнены не все задания 3 – выполнены все задания, но есть замечания 5 – задание выполнено полностью и правильно	
3	Самостоятельная работа (на выбор)	*Изучение дополнительного материала по теме:* 1 – 4 балла – презентация; 1 – 4 балла – отчет; 1 – 4 балла – эссе.	
Контрольное мероприятие по разделу		**Тестирование** Максимальное количество баллов – 16 б.	
Промежуточный контроль (количество баллов)			
Промежуточная аттестация		Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	