

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования**  
**«Красноярский государственный педагогический университет  
им. В.П. Астафьева»**  
**(КГПУ им. В.П. Астафьева)**

## ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ

### Организация киберспортивной деятельности

#### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Ж1 Теоретических основ физического воспитания**

Учебный план 44.03.05 Физическая культура и дополнительное образование (спортивная подготовка) (о, 2026).plx  
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
направленность (профиль) образовательной программы Физическая культура и дополнительное образование (спортивная подготовка)  
Выпускающие кафедры:  
Теоретических основ физического воспитания;  
Методики преподавания спортивных дисциплин и национальных видов спорта;  
Медико-биологических основ физической культуры и безопасности жизнедеятельности;  
Педагогики

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 8

контактная работа во время  
промежуточной аттестации (ИКР) 0

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	12 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12	12	12
Лабораторные	16	16	16	16
Контроль на промежуточную аттестацию (зачет)	0,33	0,33	0,33	0,33
Итого ауд.	28	28	28	28
Контактная работа	28,33	28,33	28,33	28,33
Сам. работа	8	8	8	8
Часы на контроль	35,67	35,67	35,67	35,67
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

*кни, Доцент, Ситничук Сергей Сергеевич* \_\_\_\_\_

**Рабочая программа дисциплины Организация киберспортивной деятельности**

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

направленность (профиль) образовательной программы Физическая культура и дополнительное образование (спортивная подготовка)

Выпускающие кафедры:

Теоретических основ физического воспитания;

Методики преподавания спортивных дисциплин и национальных видов спорта;

Медико-биологических основ физической культуры и безопасности жизнедеятельности;

Педагогики

утвержденного учёным советом вуза от 24.06.2026 протокол № 10.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры теоретических основ физического воспитания

Протокол от 06.05.2026 г. № 15

Зав. кафедрой Ситничук Сергей Сергеевич

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол № 7 от 7 мая 2026 г.

Председатель НМС УГН(С) Казакевич Н.Н.

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

сформировать профессиональные компетенции, способствующие эффективности организации киберспортивной деятельности.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.02.ДВ.03
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Физическая культура и спорт
2.1.2	Патриотическое воспитание молодежи
2.1.3	История физической культуры и спорта
2.1.4	Технологии цифрового образования
2.1.5	Спортивные сооружения и экипировка
2.1.6	Современные технологии спортивной тренировки
2.1.7	Психология и педагогика спорта
2.1.8	Физическая культура и спорт (элективные дисциплины: Элективная дисциплина по общей физической подготовке / Элективная дисциплина по подвижным и спортивным играм / Элективная дисциплина по физической культуре для обучающихся с ОВЗ и инвалидов
2.1.9	Теория и методика физического воспитания
2.1.10	Теория и методика спортивной тренировки
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Педагогическая практика
2.2.2	Технологии формирования функциональной грамотности (по профилю подготовки)
2.2.3	Оценка функциональной грамотности
2.2.4	Профессиональная деятельность тренера
2.2.5	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.6	Тренерская практика
2.2.7	Спортивная метрология

## 3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

**ПК-3: Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов**

**ПК-3.1: Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)**

**Знать:**

Уровень 1	Теория интеграции: понятие межпредметной интеграции и ее значение для гармоничного развития личности (взаимосвязь физкультуры с биологией, историей, ОБЖ и др.). Формы развивающей деятельности: базовые характеристики исследовательской, проектной и групповой работы учащихся. Нормативная основа: требования ФГОС к формированию метапредметных результатов и организации проектно-исследовательской деятельности.
Уровень 2	Межпредметные связи: точки соприкосновения теории физической культуры со смежными дисциплинами (анатомия, биомеханика, физика, гигиена, психология). Методология проектов: этапы разработки и реализации учебных и спортивных проектов (от выдвижения гипотезы до публичной защиты). Групповая динамика: правила формирования малых групп и команд для выполнения интегративных, исследовательских или игровых заданий.
Уровень 3	Концепции развивающего обучения: психологические и педагогические закономерности организации развивающей образовательной среды на стыке общего и дополнительного образования. Дизайн интегративных курсов: принципы создания комплексных элективных курсов, модулей и программ, объединяющих спорт, науку и искусство. Методы оценки: критериальный аппарат оценки метапредметных и личностных результатов учащихся, полученных в ходе интегративной деятельности.

**Уметь:**

Уровень 1	Выявление связей: находить в учебном материале по физкультуре и спорту факты, требующие привлечения знаний из других предметов (например, подсчет пульса — математика/биология). Постановка задач: формулировать простые исследовательские или проектные задачи для учащихся по готовому
-----------	--

	шаблону.Инструктаж групп: распределять простые задания между участниками мини-команд на уроке или тренировке.
Уровень 2	Проектирование уроков: разрабатывать технологические карты интегративных (бинарных) занятий и внеурочных мероприятий (например, «Физика в спорте», «История Олимпийских игр»).Руководство проектами: координировать групповые и индивидуальные проекты учащихся спортивной направленности (например, расчет рациона питания, составление комплекса утренней гимнастики).Активация мышления: применять проблемные вопросы и исследовательские задания для стимулирования познавательного интереса на уроках и тренировках.
Уровень 3	Управление сложными проектами: руководить долгосрочными научно-исследовательскими работами учащихся для участия в конференциях (например, «Влияние физической нагрузки на когнитивные способности»).Синхронизация программ: сопрягать содержание уроков физической культуры со спортивной подготовкой в секциях и теоретическими блоками других дисциплин.Модерация взаимодействия: организовывать масштабные межпредметные квесты, хакатоны или спортивно-интеллектуальные игры.
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Техническое сопровождение: опыт применения цифровых шаблонов, ментальных карт и презентаций для структурирования межпредметного материала.Игровые приемы: опыт использования интерактивных минуток и викторин межпредметного характера на занятиях.
Уровень 2	Реализация проектов: подтвержденный опыт успешного доведения учащихся до защиты краткосрочных и среднесрочных интегративных проектов.Организация сотрудничества: устойчивые навыки применения технологий кооперативного обучения (групповой сбор данных, взаимообучение, командный зачет).Практическая интеграция: системный опыт проведения уроков/занятий, где двигательные навыки осваиваются параллельно с теоретическими знаниями из области анатомии, гигиены и истории.
Уровень 3	Создание методических продуктов: опыт разработки авторских дидактических материалов, кейсов и рабочих тетрадей для интегративной развивающей деятельности.Экспертное наставничество: опыт консультирования коллег по вопросам внедрения проектных и исследовательских технологий в спортивно-образовательный процесс.Управление сообществами: навыки организации сетевого взаимодействия учащихся при выполнении междисциплинарных проектов на образовательных онлайн-платформах.
<b>ПК-9: Способен планировать, организовывать, контролировать и координировать образовательный процесс</b>	
<b>ПК-9.3: Управляет коллективом учащихся, формирует учебно-познавательную мотивацию обучающихся к изучаемому предмету в рамках урочной и внеурочной деятельности, использует способы организации совместной деятельности</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Специфика спортивной мотивации: базовые виды мотивации в спорте и учебе (внутренняя и внешняя мотивация, стремление к успеху и избегание неудач).Групповая динамика: этапы формирования и развития детского спортивного коллектива, класса или команды.Формы организации: базовые способы организации физкультурно-спортивной деятельности (фронтальный, поточный, круговой, стационарный, групповой).
Уровень 2	Методы стимулирования: психологические и педагогические приемы формирования устойчивого интереса к систематическим занятиям спортом и физической культурой.Управление командой: принципы руководства спортивным коллективом, распределения ролей (капитан, лидеры, фиксеры) и поддержания дисциплины без авторитаризма.Кооперация в спорте: правила и алгоритмы организации совместной игровой, соревновательной и проектной деятельности учащихся.
Уровень 3	Возрастная психология спорта: закономерности кризисов мотивации у детей и подростков в процессе перегрузок, поражений на соревнованиях или потери интереса к предмету.Социометрия команды: методики диагностики скрытых конфликтов, группировок и психологического климата в классе или секции.Инновационный менеджмент: современные командные технологии (коучинг, фасилитация, тимбилдинг, спортивный игропрактикум).
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	Организация внимания: оперативно собирать класс/группу, обеспечивать рабочую дисциплину и безопасное поведение в спортивном зале или на площадке.Инструктаж: четко и понятно объяснять правила подвижной игры, эстафеты или группового упражнения.Показ ценности: на простых примерах объяснять ученикам пользу конкретного упражнения или двигательного навыка для

	здоровья и жизни.
Уровень 2	Вовлечение в процесс: применять игровые методы, дифференцированный подход и интерактивные форматы для активизации пассивных и неспортивных детей. Организация взаимодействия: эффективно делить учащихся на сбалансированные команды, судейские бригады или учебные группы для совместного выполнения задач. Связь процессов: проектировать траекторию перехода учащихся от обязательных уроков физкультуры к добровольным занятиям во внеурочной спортивной секции.
Уровень 3	Разрешение конфликтов: оперативно гасить межличностные и межгрупповые столкновения (включая проявления жесткой конкуренции и буллинга) в спортивном коллективе. Преодоление кризисов: разрабатывать индивидуальные стратегии возвращения мотивации для учащихся, переживших спортивную неудачу, травму или выгорание. Управление соревнованием: организовывать масштабные спортивно-массовые события (турниры, фестивали, спартакиады), выступая в роли главного судьи и фасилитатора процесса.
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Игровые разминки: опыт проведения коммуникативных игр и упражнений (айсбрейкеры) для быстрой настройки группы на совместную работу. Протоколирование: навыки ведения базового учета результатов групповой активности и спортивных состязаний на уроке.
Уровень 2	Педагогический такт: устойчивый навык поддержания высокой моторной плотности занятия и дисциплины через авторитет и четкие ритуалы, а не крик. Реализация интерактива: системный опыт проведения уроков и тренировок с использованием соревновательного, группового методов и взаимообучения (когда сильный помогает слабому). Внеурочное вовлечение: опыт успешной подготовки и проведения внеклассных физкультурных мероприятий, имеющих высокую добровольную явку учащихся.
Уровень 3	Создание команды: подтвержденный опыт сплочения разрозненной группы детей в единую спортивную команду с высокой внутренней культурой взаимовыручки. Проектирование систем мотивации: навыки разработки авторских долгосрочных систем вовлечения (рейтинги достижений, портфолио спортивных успехов, квесты активности). Сетевое лидерство: опыт управления проектно-спортивными командами учащихся с использованием цифровых ресурсов (фитнес-трекеры, онлайн-дневники самоконтроля, спортивные чаты).

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	<b>Раздел 1. 2. Киберспорт как один из интеллектуальных видов спорта</b>						
1.1	Введение и краткое содержание киберспорта. Определение термина. Историческая справка о возникновении. Современность, статус. /Лек/	7	8				
1.2	Киберспорт /Лаб/	7	2				
	<b>Раздел 2. 7. Диагностика физического и функционального состояния</b>						

2.1	Методы оценки физического развития. Методы оценки функциональной подготовленности: Определение аэробной работоспособности. Оценка анаэробной производительности (по показателю максимального кислородного долга). Оценка физического состояния. Оценка физической работоспособности с помощью Гарвардского степ-теста. Оценка физической работоспособности с помощью 6-моментной функциональной пробы. Определение адаптационного потенциала. Интегральная оценка уровня физического здоровья /Лек/	7	2				
2.2	Методы оценки физического развития. Методы оценки функциональной подготовленности: Определение аэробной работоспособности. Оценка анаэробной производительности (по показателю максимального кислородного долга). Оценка физического состояния. Оценка физической работоспособности с помощью Гарвардского степ-теста. Оценка физической работоспособности с помощью 6-моментной функциональной пробы. Определение адаптационного потенциала. Интегральная оценка уровня физического здоровья /Лаб/	7	6				
	<b>Раздел 3. 4. Модель спортивной подготовки киберспортсмена</b>						
3.1	Теоретическая подготовка. Техническая подготовка. Физическая подготовка. Психологическая подготовка. Тактическая подготовка. Интегративная подготовка. /Лаб/	7	2				Зачет, билеты по дисциплине
	<b>Раздел 4. 8. Компьютерный спорт и проблемы со здоровьем</b>						
4.1	Физическая форма и травмы. Профилактика заболеваний. /Лаб/	7	0				
	<b>Раздел 5. 5. Индивидуальная тренировка под руководством специалиста</b>						
5.1	Двигательная активность и ее особенности. Спортивная подготовка. Средства спортивной подготовки. Организация и структура отдельного тренировочного занятия. /Лаб/	7	0				
5.2	Двигательная активность и ее особенности. Спортивная подготовка. Средства спортивной подготовки. Организация и структура отдельного тренировочного занятия. /Лаб/	7	4				
	<b>Раздел 6. 3. Участники и правила соревнований в киберспорте</b>						

6.1	участники и правила соревнований /Лаб/	7	0				
	<b>Раздел 7. 6. Самостоятельная индивидуальная тренировка</b>						
7.1	Мотивация и направленность самостоятельной физической тренировки. Формы самостоятельных занятий. Выбор видов спорта или систем физических упражнений. Особенности самостоятельных занятий избранным видом спорта /Лаб/	7	2				
	<b>Раздел 8. 9. Пути развития компьютерного спорта в России</b>						
8.1	Пути развития в киберспорте. Роль федерации в развитии киберспорта. /Лек/	7	2				
	<b>Раздел 9. 10. Медицинское обеспечение тренировочного процесса киберспортсменов</b>						
9.1	/Ср/	7	8				
9.2	Медицинское обеспечение тренировочного процесса киберспортсменов /Лаб/	7	0				
9.3	Зачет /КРЗ/	7	0,33				
9.4	/Экзамен/	7	35,67				

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

### 5.1. Контрольные вопросы и задания

Контрольные вопросы: Какова нормативно-правовая основа признания компьютерного спорта официальным видом спорта в Российской Федерации? Какие дисциплины входят в официальный Всероссийский реестр видов спорта (ВРВС) по компьютерному спорту? В чем заключаются особенности федерального стандарта спортивной подготовки (ФССП) по компьютерному спорту? Какова структура и функции Федерации компьютерного спорта (ФКС) России? Каковы возрастные цензы и требования СанПиН к организации тренировок по киберспорту для детей и подростков? Практические задания и кейсы: Задание «Анализ ФССП»: Изучите актуальный Федеральный стандарт спортивной подготовки по компьютерному спорту. Составьте сравнительную таблицу требований к этапу начальной подготовки и этапу специализации (возраст, объем часов, общая и специальная физическая подготовка). Кейс «Правовой статус»: Родители 13-летнего подростка утверждают, что киберспорт вредит здоровью, и требуют исключить его из программы дополнительного образования секции. Опираясь на ФЗ-329 «О ФКиС» и ФГОС/ФОП, подготовьте развернутый аргументированный ответ для родительского собрания о развивающем и нормативном потенциале официального компьютерного спорта.

Модуль 2. Методика учебно-тренировочного процесса и антидопинг

Контрольные вопросы: Какова структура учебно-тренировочного занятия по киберспорту (особенности вводной, основной и заключительной частей)? Какие методы используются для развития специальной физической подготовленности (СФП) киберспортсмена (мелкая моторика, зрительно-моторная реакция)? Какова роль общей физической подготовки (ОФП) в профилактике профессиональных заболеваний киберспортсменов (синдром запястного канала, сколиоз)? Как кодекс РУСАДА и антидопинговые правила применяются в компьютерном спорте (категории запрещенных стимуляторов/ноотропов)? Каковы психологические критерии отбора детей в киберспортивную секцию?

Практические задания и кейсы: Задание «План тренировки»: Разработайте технологическую карту 90-минутного тренировочного занятия для группы начальной подготовки. Обязательно включите в план блок ОФП (гимнастика для глаз, упражнения на осанку и кисти рук) и укажите межпредметную связь с биологией. Кейс «Подозрение на допинг»: Во время региональных соревнований вы заметили, что капитан вашей школьной киберспортивной команды перед матчем употребляет неизвестные таблетки (ноотропы), заявляя, что это «для концентрации». Опишите алгоритм ваших действий как тренера-преподавателя с точки зрения права, этики и антидопингового регламента.

Модуль 3. Менеджмент и организация соревнований (турниров)

Контрольные вопросы: Какие системы проведения турниров (Single Elimination, Double Elimination, Круговая, Швейцарская) оптимальны для школьного/вузовского уровня? Каковы технические и гигиенические требования к оборудованию киберспортивной зоны (компьютерного класса)? Как составляется Положение о проведении киберспортивного турнира (обязательные разделы)? Каковы особенности работы судейской коллегии на киберспортивных соревнованиях? Какие способы интеграции проектной деятельности учащихся используются при подготовке киберспортивного мероприятия? Практические задания и кейсы: Задание «Проектирование Положения»: Разработайте проект Положения о проведении внутришкольного (или межвузовского) турнира по одной из официальных дисциплин (например, тактический трехмерный бой или интерактивный футбол) для учащихся старших классов. Кейс «Технический сбой»: В финале школьного турнира по киберспорту у одной из команд происходит технический сбой (отключение интернета / зависание ПК). Опираясь на правила вида спорта «компьютерный спорт», примите решение в роли Главного судьи матча. Оформите решение в виде краткого протокола.

### 5.2. Темы письменных работ

### 5.3. Фонд оценочных средств

90 – 100 баллов — Отлично / Зачтено (с отличием) 74 – 89 баллов — Хорошо / Зачтено 60 – 73 балла — Удовлетворительно / Зачтено Менее 60 баллов — Неудовлетворительно / Незачтено (академическая задолженность)

### 5.4. Перечень видов оценочных средств

Вопросы к экзамену (зачету) История становления и современное состояние компьютерного спорта в России и мире. Иерархия нормативно-правовых актов, регулирующих киберспортивную деятельность в РФ (ФЗ-329, ФЗ-273, приказы Минспорта). Всероссийский реестр видов спорта: дисциплины компьютерного спорта и их характеристики. Федеральный стандарт спортивной подготовки по компьютерному спорту: структура, этапы, нормативы. Организация работы киберспортивной секции в системе дополнительного образования детей. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПиН) при работе с ПК в образовательном процессе. Профилактика травматизма, гигиена труда и режим отдыха в компьютерном спорте. Особенности планирования и построения макро-, мезо- и микроциклов киберспортивной подготовки. Соотношение ОФП и СФП на разных этапах спортивной подготовки киберспортсменов. Психологическое сопровождение киберспортсменов: борьба с тильтом, выгоранием, токсичностью и развитие стрессоустойчивости. Формирование учебно-познавательной мотивации у учащихся через интеграцию киберспорта со смежными дисциплинами (математика, физика, английский язык). Этика киберспортивной деятельности: правила Fair Play, Кодекс этики, цифровая гигиена и конфиденциальность данных участников. Антидопинговый контроль в киберспорте: запрещенные субстанции, процедуры и профилактика. Классификация и сравнительный анализ систем проведения киберспортивных турниров. Структура и регламент работы судейской коллегии на соревнованиях по компьютерному спорту. Методика разработки дополнительных общеобразовательных программ по киберспорту. Порядок присвоения спортивных разрядов и судейских категорий в компьютерном спорте. Финансово-хозяйственное и материально-техническое обеспечение киберспортивных мероприятий и секций. Итоговые комплексные практические задания (на выбор студента) Разработка КТП модуля программы: Составить фрагмент календарно-тематического планирования (на 12 часов) для программы дополнительного образования «Основы компьютерного спорта» с указанием форм контроля и интеграции групповых проектных технологий. Турнирная сетка: Рассчитать и графически смоделировать турнирную сетку по системе Double Elimination для 8 команд. Описать регламент распределения очков и порядок разрешения спорных ситуаций. План-сценарий квеста: Разработать сценарий внеурочного интерактивного мероприятия (квеста, брэйн-ринга) для школьников на тему «Чистый спорт и цифровая безопасность в киберспорте».

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

Для освоения дисциплины необходим компьютер с графической операционной системой, офисным пакетом приложений, интернет-браузером, программой для чтения PDF-файлов, программой для просмотра изображений и видеофайлов и программой для работы с архивами.

#### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Elibrary.ru: электронная библиотечная система: база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
3. Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: [e.lanbook.com](http://e.lanbook.com). Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
4. Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
5. ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.

## 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева на текущий год» с обновлением перечня программного обеспечения и оборудования в соответствии с требованиями ФГОС ВО, в том числе:

1. Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся
3. Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования
4. Перечень лабораторий.

## 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Компьютерный спорт (киберспорт) — это официально признанный вид спорта в РФ, требующий от педагога стыковки IT-технологий, нормативно-правовой базы, спортивного менеджмента и здоровьесберегающих методик. Для успешного освоения курса рекомендуется: Системность: Не откладывайте изучение нормативных актов (ФССП, ФЗ-329) на конец семестра. Специфика дисциплины требует точных юридических формулировок. Междисциплинарность: Активно привлекайте знания из курсов анатомии, физиологии, возрастной психологии и педагогики. Киберспорт напрямую связан с гигиеной труда и профилактикой профессиональных заболеваний. Практико-ориентированность: Любой изучаемый теоретический блок сразу проецируйте на будущую профессиональную деятельность (как применить это в школе, кружке или спортивной школе).

2. Организация самостоятельной работы по модулям Дисциплина разделена на 3 модуля. В рамках каждого модуля вам необходимо выполнить конкретные виды работ для набора текущих баллов (максимум — 60 баллов). Модуль 1. Нормативно-правовое регулирование и структура киберспорта в РФ (макс. 15 баллов) Что изучить: Текст ФЗ-329 «О физической культуре и спорте в РФ» (в части компьютерного спорта), актуальный Федеральный стандарт спортивной

подготовки (ФССП) по киберспорту, Всероссийский реестр видов спорта (ВРВС). Совет по выполнению Задания 1 (КТП секции): При расчете учебных часов строго опирайтесь на нормы СанПиН по непрерывному нахождению детей за экраном ПК. Обязательно закладывайте 30–40% времени занятия на ОФП (динамические паузы, гимнастику для глаз). Форма контроля: Тест №1 (5 баллов) + Практическое задание №1 (10 баллов). Модуль 2. Методика учебно-тренировочного процесса и антидопинг (макс. 20 баллов) Что изучить: Структуру тренировочных циклов, методики развития мелкой моторики и скорости реакции, Общероссийские антидопинговые правила (РУСАДА). Совет по решению Кейса 1 (Антидопинг/Этика): Помните, что тренер не имеет права самостоятельно обыскивать ученика или ставить медицинские диагнозы. Ваше решение должно опираться на информирование руководства, отстранение от тренировки при подозрении на опьянение/незаконные препараты и проведение этической беседы. Форма контроля: Тест №2 (5 баллов) + Ситуационный кейс №1 (15 баллов). Модуль 3. Менеджмент и организация соревнований (макс. 25 баллов) Что изучить: Правила проведения соревнований по виду спорта «компьютерный спорт», типы турнирных сеток (Double Elimination, Швейцарская система), структуру Положения о соревнованиях. Совет по выполнению Задания 2 (Положение о турнире): Четко пропишите разделы «Технический регламент» (требования к девайсам, софту, игровым аккаунтам) и «Порядок подачи апелляций». Это защитит вас от конфликтов во время судейства. Форма контроля: Практическое задание №2 (10 баллов) + Ситуационный кейс №2 (15 баллов).

3. Подготовка к промежуточной аттестации (Экзамен/Зачет — макс. 40 баллов) Аттестация состоит из двух частей: защиты комплексного проекта (25 баллов) и устного ответа на вопрос билета (15 баллов). Алгоритм подготовки и защиты итогового проекта: Выбор темы: Выберите дисциплину киберспорта (например, интерактивный футбол или тактический трехмерный бой) и уровень мероприятия (внутришкольный, межвузовский). Проработка структуры: В проекте должны быть связаны три элемента: Положение о турнире  $\rightarrow$  Турнирная сетка (расчет матчей)  $\rightarrow$  Смета и технический регламент площадки. Защита (презентация): На защиту отводится 7–10 минут. Фокусируйте внимание комиссии на обеспечении безопасности участников (СанПиН, ОФП-паузы), легитимности регламента и педагогической ценности турнира. Советы по ответу на теоретический вопрос: При ответе не используйте геймерский сленг. Заменяйте его официальной терминологией Минспорта (не «катка», а «матч/игровая сессия»; не «персонаж», а «игровая единица/дистанционно управляемый объект»). Начинайте ответ с правовой базы: если вопрос касается тренировок — сошлись на ФССП; если судейства — на Правила вида спорта.

4. Работа с электронными ресурсами и литературой Для качественной подготовки используйте только верифицированные источники: Нормативные базы: КонсультантПлюс / Гарант (для проверки актуальности приказов Минспорта РФ). Официальные порталы: Сайт Федерации компьютерного спорта России (ФКС РФ) — разделы «Документы» и «Правила дисциплин». Антидопинг: Официальный сайт РУСАДА (проверка препаратов через сервис, прохождение бесплатного онлайн-курса с получением сертификата, который станет плюсом к вашему портфолио). Если в процессе проектирования турнирной сетки или КТП у вас возникнут трудности с расчетом таймингов по СанПиН или выбором турнирной системы, обратитесь к преподавателю на консультации.