

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования «Южный федеральный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

Направление подготовки:

49.04.03 Спорт

Направленность (профиль) программы:

Управление спортивной подготовкой

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Подписано электронной подписью:

Т.А.Степанова, директор Академии ФКиС

Сертификат №04317bb1001bb01bae4268708684b07a33

действителен с 08 июня 2023 г. по 08 июня 2024 г.

Ростов-на-Дону, 2022

Составители программы:

Н.В. Чертов, канд. пед. наук, доцент, зав.кафедрой спортивных дисциплин

В.В. Шароян, преподаватель колледжа

Программа одобрена на заседании кафедры спортивных дисциплин

«01» сентября 2022 г., протокол № 1

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины – овладение базовыми основами теории и методики компьютерного спорта.

Задачи:

- ознакомить с теоретическими и организационно-методическими особенностями компьютерного спорта;
- овладеть эффективными средствами и методами тренировки в компьютерном спорте.

II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО.

2.1. Учебная дисциплина относится к факультативам учебного плана.

2.2. Для изучения данной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки.

Знания: владеет теоретическими знаниями в области физической культуры и спорта.

Умения: умеет самостоятельно работать с литературой, методическими пособиями; способен самостоятельно анализировать, критически оценивать и использовать получаемую научную информацию.

Навыки: владеет практическими навыками в области физической культуры и спорта.

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: психолого-педагогические проблемы профессионального мастерства тренера-преподавателя.

III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины направлено на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС и ОПОП ВО по данному направлению подготовки:

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

| Компетенция | Индикаторы компетенций | Результаты обучения |
|---|---|--|
| ПК-1. Способен организовывать и проводить тренировочные мероприятия, осуществлять спортивную подготовку на различных этапах по избранному виду спорта и (или) группе видов спорта | ПК-1.1. Руководит пополнением резерва спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). | Знать: особенности руководства пополнением резерва спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). Уметь: руководить пополнением резерва спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). Владеть: технологией пополнения резерва спортивной сборной команды субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). |
| | ПК-1.2. Руководит подготовкой и состязательной деятельностью спортивной сборной субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине) | Знать: особенности подготовки и состязательной деятельности спортивной сборной субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). Уметь: руководить подготовкой и состязательной деятельностью спортивной сборной субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). Владеть: технологией подготовки спортивной сборной субъекта Российской Федерации (по виду спорта, спортивной дисциплине). |

IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

Форма отчетности: зачет

4.1. Содержание дисциплины, структурирование по темам, с указанием видов учебных занятий и отведенного на них количества академических часов

| № п/п | Раздел дисциплины/темы | Семестр | Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах) | | | Самостоятельная работа | Формы текущего контроля успеваемости Форма промежуточной аттестации <i>(по семестрам)</i> |
|-------------|--|---------|--|------------------------------------|----------------------|------------------------|--|
| | | | Контактная работа преподавателя с обучающимися | | | | |
| | | | Лекции | Семинарские (практические занятия) | Лабораторные занятия | | |
| 1 | Общая характеристика и особенности компьютерного спорта. | 3 | 4 | 12 | - | 42 | Проектное задание |
| 2 | Технические требования, средства и методы подготовки в компьютерном спорте | 3 | 6 | 12 | - | 42 | Проектное задание |
| 3 | Правила проведения и организация соревнований по компьютерному спорту | 3 | 6 | 16 | - | 40 | Проектное задание |
| Итого часов | | | 16 | 40 | - | 124 | Зачет |

4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

| Семестр | Название раздела, темы | Самостоятельная работа обучающихся | | | Оценочное средство | Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы |
|---|--|------------------------------------|--------------------|------------------------|--------------------|--|
| | | Вид самостоятельной работы | Сроки выполнения | Затраты времени (час.) | | |
| 3 | Жанры и дисциплины компьютерного спорта | работа с литературой | в течение семестра | 20 | Доклад на семинаре | эл. учебно-методические ресурсы университета |
| 3 | Системы и способы проведения соревнований | работа с литературой | в течение семестра | 20 | Доклад на семинаре | эл. учебно-методические ресурсы университета |
| 3 | Разновидности технического обеспечения для реализации компьютерной индустрии | работа с литературой | в течение семестра | 20 | Доклад на семинаре | эл. учебно-методические ресурсы университета |
| 3 | Инвентарь: оборудование, экипировка, программное обеспечение участников | работа с литературой | в течение семестра | 20 | Доклад на семинаре | эл. учебно-методические ресурсы университета |
| 3 | Форматы проведения соревнований | работа с литературой | в течение семестра | 20 | Доклад на семинаре | эл. учебно-методические ресурсы университета |
| 3 | Судейство и члены судейской коллегии | работа с литературой | в течение семестра | 24 | Доклад на семинаре | эл. учебно-методические ресурсы университета |
| Общая трудоемкость самостоятельной работы по дисциплине (час) | | | | 124 | | |
| Бюджет времени самостоятельной работы, предусмотренный учебным планом для данной дисциплины (час) | | | | 124 | | |

4.3. Содержание учебного материала

Модуль 1. Общая характеристика и особенности компьютерного спорта.

Общая характеристика компьютерного спорта. История возникновения компьютерного спорта в мире. История возникновения в России. Киберспортивные жанры, а также их дисциплины. Термины и определения. Антидопинговое обеспечение. Сведения о характере проведения соревнований. Системы проведения соревнований. Противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по компьютерному спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и другим официальным лицам соревнований за противоправное влияние на результаты таких соревнований.

Модуль 2. Технические требования, средства и методы подготовки в компьютерном спорте.

Изучение технических стандартов, используемых в компьютерной индустрии. Минимальные системные требования. Технические и иные параметры места проведения соревнований. Требования к оборудованию места проведения соревнований, технические и метрологические характеристики спортивного и судейского оборудования, инвентаря, в том числе в зависимости от статуса (категории) соревнования. Методика спортивной подготовки в компьютерном спорте. Этапы и периоды подготовки. Цикличность тренировочного процесса. Эффективные средства и методы. Вариативность тренировочных заданий.

Модуль 3. Правила проведения и организация соревнований по компьютерному спорту.

Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям. Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей спортивных сборных команд на соревнованиях. Организаторы соревнований. Положение о соревнованиях. Участники соревнования и их представители. Судейские коллегии. Порядок определения призовых мест. Нарушения и дисциплинарные взыскания. Документация соревнований. Требования к обеспечению безопасности при проведении соревнований по компьютерному спорту.

4.4. Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение

1. Обзор различий дисциплин в компьютерном спорте.
2. Анализ тренерской деятельности в компьютерном спорте.
3. Анализ проведенного Кубка России по киберспорту.
4. Проблемы компьютерного спорта.
5. Проблема поиска новых игроков в компьютерном спорте.
6. Оптимальные системные требования в компьютерном спорте.
7. Способы привлечения спонсоров в компьютерном спорте.
8. Авторские права и освещение соревнований по компьютерному спорту.
9. Компании-производители игрового компьютерного оборудования.

V. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При проведении учебных занятий в обязательном порядке предусматривается широкое использование активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, разбор техники, методических задач).

В рамках организации самостоятельной работы предусмотрены встречи с известными спортсменами и заслуженными тренерами РФ, представителями общественных федераций и спортивных клубов, мастер-классы экспертов и специалистов.

Наименование тем занятий с использованием активных форм обучения:

| № | Тема занятия | Вид занятия | Форма / Методы интерактивного обучения | Кол-во часов |
|-------------|--|-------------|--|--------------|
| 1 | Общая характеристика и особенности компьютерного спорта | лекция | Презентация | 6 |
| 2 | Технические требования, средства и методы подготовки в компьютерном спорте | лекция | Презентация | 6 |
| 3 | Правила проведения и организация соревнований по компьютерному спорту | лекция | Презентация | 4 |
| 4 | Общая характеристика и особенности компьютерного спорта | семинар | Презентация, дискуссии | 12 |
| 5 | Технические требования, средства и методы подготовки в компьютерном спорте | семинар | Презентация, дискуссии | 12 |
| 6 | Правила проведения и организация соревнований по компьютерному спорту | семинар | Презентация, дискуссии | 8 |
| Итого часов | | | | 48 |

VI. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) представляет собой комплект оценочных материалов для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся и оформляется в виде приложения к рабочей программе дисциплины (модуля).

VII. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература:

1. Абрамян, М. Э. Инструменты и методы разработки электронных образовательных ресурсов по компьютерным наукам : монография / М. Э. Абрамян. — Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2018. — 260 с. — ISBN 978-5-9275-2785-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/87713.html>.
2. Балыкина, А. М. Самореализация студентов в информационно-компьютерной деятельности : монография / А. М. Балыкина. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 128 с. — ISBN 978-5-4497-1516-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/117043.html>.
3. Иорданская, Ф. А. Компьютерные тесты в мониторинге функциональной подготовленности высококвалифицированных спортсменов в процессе тренировочных мероприятий / Ф. А. Иорданская. — Москва : Издательство «Спорт», 2019. — 69 с. — ISBN 978-5-9500184-4-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/88476.html>.
4. Кокорева, Е. А. Информационно-компьютерные технологии как средство подготовки обучающихся в вузе к научно-исследовательской и психодиагностической деятельности : монография / Е. А. Кокорева, А. В. Шилакина, Н. А. Шилакина. — Москва : Институт мировых цивилизаций, 2018. — 220 с. — ISBN 978-5-9500469-8-8. — Текст : электронный //

Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL:

<https://www.iprbookshop.ru/80645.html>.

5. Компьютерные сети и телекоммуникации : учебное пособие для СПО / составители И. В. Винокуров. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 103 с. — ISBN 978-5-4488-1445-7, 978-5-4497-1445-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115695.html>.
6. Северанс, Ч. Р. Как работают компьютерные сети и интернет / Ч. Р. Северанс ; перевод П. М. Бомбакова. — Москва : ДМК Пресс, 2022. — 116 с. — ISBN 978-5-97060-959-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/125120.htm>.
7. Скворцова, С. О. Технология профилактики и коррекции компьютерного синдрома средствами физической культуры : учебно-методическое пособие / С. О. Скворцова, А. В. Шулаков. — Новосибирск : Новосибирский государственный университет экономики и управления «НИИХ», 2018. — 76 с. — ISBN 978-5-7014-0900-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/95215.html>.

7.2. Дополнительная литература

1. Алтухов С.В, Вережкин В.М. Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов // Управленческие науки. 2020.
2. Афанасьева А.В. Объединяющая сила игры. Влияние киберспорта на современную молодежную культуру России // Культура. Духовность. Общество. 2016.
3. Балыкина, А. М. Самореализация студентов в информационно-компьютерной деятельности : монография / А. М. Балыкина. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 128 с. — ISBN 978-5-4497-1516-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/117043.html>
4. Буянова Анастасия Владимировна, Козилина Виктория Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. 2017.
5. Журавлева Л. А., Зарубина Е. В., Ручкин А. В., Симачкова Н. Н., Чупина И.П. Киберспорт как учебная дисциплина // Образование и право. 2020.
6. Иванов, Ю. Ю. Истоки киберспорта, возникновение киберспорта в России / Ю. Ю. Иванов // Интернаука. – 2021.
7. Канина С. Ю., Пурскалова Ю. В., Семак М. А. Киберспорт как фактор формирования метапредметных компетенций у обучающегося старшего школьного возраста // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2021.
8. Кузина Н. В, Кузина Л.Б. К вопросу о пользе и вреде киберспорта: игроки в "Dota 2" как представители контркультуры - судьбы и психологические особенности личности (скрининг 2017 г.) // Психолог. 2018.
9. Марищук, В.Л. Психодиганостика в спорте: учеб, пособие для вузов / В.Л. Марищук, Ю.М. Блудов, Л.К. Серова. — М. : Просвещение, 2005.
10. Накрохин В.В. О необходимости развития киберспорта в вузах // Обучение и воспитание: методики и практика. 2015.

7.3. Перечень ресурсов сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

<http://www.sfedu.ru>

<http://www.academsport.sfedu.ru>

<http://www.sport.sfedu.ru>

VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Учебно-лабораторное оборудование

- «Глобал М»;
- психофизиолог;
- стабиллоплатформа.

8.2. Программное обеспечение

- Microsoft Windows, Microsoft Office, Windows CAL's - Государственный контракт № SC-P/5679-01/07 от 04.12.2007г., с 21.12.2007 г. (срок использования ПО неограничен)
- ABBYY FineReader, ABBYY Lingvo - Государственный контракт № SC-P/5679-01/07 от 04.12.2007 г., с 21.12.2007 г. (срок использования ПО неограничен)
- Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator), Adobe Dreamweaver - Государственный контракт № SC-P/5679-01/07 от 04.12.2007г., с 21.12.2007 г. (срок использования ПО неограничен)
- Acrobat Professional - Государственный контракт № SC-P/5679-01/07 от 04.12.2007г., с 21.12.2007 г. (срок использования ПО неограничен)
- Corel Draw - Государственный контракт № SC-P/5679-01/07 от 04.12.2007 г., с 21.12.2007 г. (срок использования ПО неограничен)
- MS Visio Pro - Государственный контракт № 02-ОА/49-08 от 06.11.2008 г., с 06.11.2008 г. (срок использования ПО неограничен)
- MS Visual Studio - Государственный контракт № 02-ОА/49-08 от 06.11.2008 г., с 06.11.2008 г. (срок использования ПО неограничен)
- MathCad - Государственный контракт № 02-ОА/49-08 от 06.11.2008 г., с 06.11.2008 г. (срок использования ПО неограничен)
- 1С: Предприятие - Государственный контракт № 2009-11-55 от 20.11.2009 г., с 17.12.2009 г. (срок использования ПО неограничен)
- Matlab - Государственный контракт № 2009-11-55 от 20.11.2009 г., с 17.12.2009 г. (срок использования ПО неограничен)
- Maple - Государственный контракт № 2009-11-55 от 20.11.2009 г., с 17.12.2009 г. (срок использования ПО неограничен)
- Origin Pro for Multipleusers (Labliscer) - Государственный контракт № 2009-11-55 от 20.11.2009 г., с 17.12.2009 г. (срок использования ПО неограничен)
- Autodesk Academic Edition Suite - Государственный контракт № 2009-11-55 от 20.11.2009 г., с 17.12.2009 г. (срок использования ПО неограничен)
- Project Expert 7 - Договор №232.02.02.03-16/57 от 28.11.2017 г., с 28.11.2017 г. (срок использования ПО неограничен)

8.3. Технические и электронные средства

- комплект презентаций и видеоролики на сайте www.sport.sfedu.ru
- MyTest - программа для проведения электронного тестирования;
- спортивные GPS-навигаторы и биорегистраторы;
- ноутбук Acer; HP.
- видеопроектор;
- комплект презентаций.

IX. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Планирование и организация времени, необходимого для изучения дисциплины.

Важным условием успешного освоения дисциплины является создание Вами системы правильной организации труда, позволяющей распределить учебную нагрузку равномерно в соответствии с графиком образовательного процесса. Большую помощь в этом может оказать составление плана работы на семестр, месяц, неделю, день. Его наличие позволит подчинить свободное время целям учебы, трудиться более успешно и эффективно. С вечера всегда надо распределять работу на завтрашний день. В конце каждого дня целесообразно подвести итог работы: тщательно проверить, все ли выполнено по намеченному плану, не было ли каких-либо отступлений, а если были, по какой причине они произошли. Нужно осуществлять самоконтроль, который является необходимым условием Вашей успешной учебы. Если что-то осталось невыполненным, необходимо изыскать время для завершения этой части работы, не уменьшая объема недельного плана. Все задания к практическим занятиям, а также задания, вынесенные на самостоятельную работу, рекомендуется выполнять непосредственно после соответствующей темы лекционного курса, что способствует лучшему усвоению материала, позволяет своевременно выявить и устранить «пробелы» в знаниях, систематизировать ранее пройденный материал, на его основе приступить к овладению новыми знаниями и навыками.

Подготовка к лекциям.

Конспектирование лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы, предполагающий интенсивную умственную деятельность студента. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное и сделано это Вами. Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Такое «конспектирование» приносит больше вреда, чем пользы. Целесообразно вначале понять основную мысль, излагаемую лектором, а затем записать ее. Желательно запись осуществлять на одной странице листа или оставляя поля, на которых позднее, при самостоятельной работе с конспектом, можно сделать дополнительные записи, отметить непонятные места.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большей степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает лектор, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, Вам всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал лектор. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

Подготовка к практическим занятиям.

Подготовку к каждому практическому занятию Вы должны начать с ознакомления с планом практического занятия, который отражает содержание предложенной темы. Тщательное продумывание и изучение вопросов плана основывается на проработке текущего материала лекции, а затем изучения обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к данной теме. Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения курса.

Результат такой работы должен проявиться в Вашей способности свободно ответить на теоретические вопросы практикума, выступать и участвовать в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильно выполнять практические задания и контрольные работы.

В процессе подготовки к практическим занятиям, Вам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у Вас отношение к конкретной проблеме.

Рекомендации по работе с литературой.

Работу с литературой целесообразно начать с изучения общих работ по теме, а также учебников и учебных пособий. Далее рекомендуется перейти к анализу монографий и статей, рассматривающих отдельные аспекты проблем, изучаемых в рамках курса, а также официальных материалов и неопубликованных документов (научно-исследовательские работы, диссертации), в которых могут содержаться основные вопросы изучаемой проблемы.

Работу с источниками надо начинать с ознакомительного чтения, т.е. просмотреть текст, выделяя его структурные единицы. При ознакомительном чтении закладками отмечаются те страницы, которые требуют более внимательного изучения.

В зависимости от результатов ознакомительного чтения выбирается дальнейший способ работы с источником. Если для разрешения поставленной задачи требуется изучение некоторых фрагментов текста, то используется метод выборочного чтения. Если в книге нет подробного оглавления, следует обратить внимание ученика на предметные и именные указатели.

Необходимо также проанализировать, какие из утверждений автора носят проблематичный, гипотетический характер, и уловить скрытые вопросы.

При работе с источниками и литературой важно уметь:

- сопоставлять, сравнивать, классифицировать, группировать, систематизировать информацию в соответствии с определенной учебной задачей;
- обобщать полученную информацию, оценивать прослушанное и прочитанное;
- фиксировать основное содержание сообщений; формулировать, устно и письменно, основную идею сообщения; составлять план, формулировать тезисы;
- готовить и презентовать развернутые сообщения типа доклада;
- работать в разных режимах (индивидуально, в паре, в группе), взаимодействуя друг с другом;
- пользоваться реферативными и справочными материалами;
- контролировать свои действия и действия своих товарищей, объективно оценивать свои действия;
- обращаться за помощью, дополнительными разъяснениями к преподавателю, другим студентам.

Подготовка к промежуточной аттестации.

При подготовке к промежуточной аттестации целесообразно:

- внимательно изучить перечень вопросов и определить, в каких источниках находятся сведения, необходимые для ответа на них;
- внимательно прочитать рекомендованную литературу;
- составить краткие конспекты ответов (планы ответов).

Х. УЧЕБНАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ

Теория и методика компьютерного спорта

Трудоемкость: 5 зач.ед.; ак.ч всего: 180.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Преподаватель

Кафедра спортивных дисциплин

Курс 2, семестр 3

Направление подготовки: 49.04.03 Спорт, программа «Управление спортивной подготовкой»

| № | Виды контрольных мероприятий | Текущий контроль | Рубежный контроль (при наличии) |
|------|--|------------------|--|
| 1 | Общая характеристика и особенности компьютерного спорта | 20 | |
| 1.1. | Проектное задание | 20 | |
| 2 | Технические требования, средства и методы подготовки в компьютерном спорте | 20 | |
| 2.1. | Проектное задание | 20 | |
| 3 | Правила проведения и организация соревнований по компьютерному спорту | 20 | |
| 3.1. | Проектное задание | 20 | |
| | Всего | 60 | |
| | Промежуточная аттестация в форме зачета | 40 | Комплексный опрос (вопросы изученных модулей) |
| | ИТОГО | 100 | |

Приложение
к рабочей программе

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Академия физической культуры и спорта
Кафедра спортивных дисциплин

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

Направление подготовки:

49.04.03 Спорт

Направленность (профиль) программы:

Управление спортивной подготовкой

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Подписано электронной подписью:

Т.А.Степанова, директор Академии ФКиС

Сертификат №04317bb1001bb01bae4268708684b07a33

действителен с 08 июня 2023 г. по 08 июня 2024 г.

Ростов-на-Дону, 2022

ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ, ФОРМИРУЕМЫХ ДИСЦИПЛИНОЙ
Теория и методика компьютерного спорта

| Код компетенции | Формулировка компетенции |
|-----------------|---|
| 1 | 2 |
| ПК | ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ |
| ПК-1 | Способен организовывать и проводить тренировочные мероприятия, осуществлять спортивную подготовку на различных этапах по избранному виду спорта и (или) группе видов спорта |

ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Теория и методика компьютерного спорта

| № п/п | Контролируемые разделы дисциплины | Код контролируемой компетенции | Наименование оценочного средства |
|-------|--|--------------------------------|----------------------------------|
| 1. | Общая характеристика и особенности компьютерного спорта | ПК-1 | Проектное задание |
| 2. | Технические требования, средства и методы подготовки в компьютерном спорте | ПК-1 | Проектное задание |
| 3. | Правила проведения и организация соревнований по компьютерному спорту | ПК-1 | Проектное задание |

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Академия физической культуры и спорта

Кафедра спортивных дисциплин

Темы проектных заданий
по дисциплине «Теория и методика компьютерного спорта»

1. Определить образовательный потенциал компьютерного спорта.
2. Разработать положение о соревнованиях по компьютерному спорту.
3. Разработать календарный план соревнований по компьютерному спорту.
4. Разработать годичный план подготовки по компьютерному спорту (этап подготовки на выбор).
5. Разработать программу продвижения компьютерного спорта в регионе (муниципальном образовании и т.д.).
6. Разработать план мероприятий по психологической подготовке спортсменов.

**Методические рекомендации к подготовке краткого сообщения (проектного задания)
на заданную тему**

Цель: сформировать навык решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы (автор проводит анализ современного состояния проблемы в периодических изданиях) для краткого изложения в устном виде.

Анализ научных статей является необходимым элементом исследовательской работы студента. Он способствует развитию умений анализировать, сравнивать, формировать суждения, классифицировать и делать самостоятельные выводы. В процессе работы над темой отрабатываются навыки работы с литературой, обобщения литературных источников и практического материала по теме, способности грамотно излагать вопросы темы, делать выводы. Работа над сообщением на заданную тему помогает студенту: углублять понимание отдельных вопросов изучаемого курса; приобретать и совершенствовать навыки самостоятельной творческой работы; логически мыслить и отстаивать свою точку зрения. Преподавателю данный вид работы позволяет проверить, с одной стороны, знание студентом содержания конкретных научных работ, а с другой – способность студента находить, обрабатывать, структурировать, оформлять и подавать научную информацию. Сообщение на заданную тему – это краткое изложение в форме публичного доклада результатов самостоятельного изучения какой-либо научной проблемы, требующего авторской оценки собранного материала. Работая над заданием, необходимо:

- определить тему, цель и задачу;
- провести обзор научной, научно-методической и/или учебно-методической литературы (возможно, в системе e-library), с последующим сокращением информации для получения краткого, сжатого содержания статьи, книги и т.д.;
- как можно точнее отобразить предмет анализа, при сохранении значимой информации, содержащейся в тексте;
- структурировать текст сообщения.

Критерии оценки краткого сообщения на заданную тему включают:

- эрудированность в рассматриваемой области:
 - соответствие содержания теме;
 - глубина проработки материала;
- характеристика работы:
 - грамотность и логичность изложения материала.

Критерий оценки.

20 баллов – выполнены все требования к анализу научных источников и представлению материала: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, даны правильные ответы на дополнительные вопросы.

15 баллов – выполнены требования к анализу научных источников и представлению материала: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта не полностью, даны ответы не на все дополнительные вопросы.

10 баллов – выполнены не все требования к анализу научных источников и представлению материала: обозначена проблема, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и не совсем логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта не полностью, даны ответы не на все дополнительные вопросы.

5 баллов – тема освещена лишь частично, обнаруживается непонимание проблемы; в целом анализ соответствует требуемой структуре, но имеет логические нарушения в представлении материала.

0 баллов – задание не выполнено.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Академия физической культуры и спорта
кафедра спортивных дисциплин
(наименование кафедры)

Вопросы к зачету

по дисциплине «Теория и методика компьютерного спорта»

1. Жанры компьютерного спорта.
2. Дисциплины компьютерного спорта.
3. Системы проведения соревнований по компьютерному спорту.
4. Способы проведения соревнований.
5. Платформы для компьютерного спорта.
6. Виды игровых устройств.
7. Оборудование и устройства в компьютерном спорте.
8. Программное обеспечение, используемое в компьютерном спорте.
9. Различия проведения соревнований online и LAN.
10. Правила проведения соревнований в отдельных дисциплинах в компьютерном спорте.
11. Правила проведения соревнований в командных и личных дисциплинах.
12. Права и обязанности членов федерации компьютерного спорта.
13. История возникновения компьютерного спорта в России.
14. Навыки и образование, необходимые киберспортсмену.
15. Тренировочный процесс киберспортсмена.
16. Формирование судейской коллегии в компьютерном спорте.
17. Влияние занятий по компьютерному спорту на здоровье спортсмена и профилактика профзаболеваний.
18. Профессии в компьютерном спорте.
19. Возрастная классификация и ограничения в компьютерном спорте.
20. Допинг в компьютерном спорте.

Технология и критерии оценивания

Устный опрос включает 4-5 вопросов по каждому из 3 модулей дисциплины. На каждый вопрос студент отвечает без подготовки, давая краткий и, по необходимости (в зависимости от вопроса), в меру развернутый ответ.

Ответы оцениваются следующим образом:

3 балла - ответ полный, исчерпывающий

2 балла - ответ не совсем полный, но с наводящими вопросами и просьбой пояснить сказанное

1 балл - ответ неполный

0 баллов - ответ отсутствует или неверен

Общая сумма баллов по опросу - 40 баллов, которые суммируются с проектными заданиями в семестре.

Ключи к зачетным вопросам

- 1. Жанры компьютерного спорта.** МОБА, FPS, стратегические игры, спортивные симуляторы, автогонки.
- 2. Дисциплины компьютерного спорта.** Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов: боевая арена или шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, спортивные симуляторы, автосимуляторы, авиасимуляторы, файтинги, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д.
- 3. Системы проведения соревнований по компьютерному спорту.** Основными системами проведения соревнований по компьютерному спорту являются: круговая, олимпийская система с выбыванием, олимпийская система с выбыванием после двух поражений, швейцарская, смешанная.
- 4. Способы проведения соревнований.** По способу проведения соревнования делятся на ЛАН-соревнования, ЕСнУП, онлайн-соревнования.
- 5. Платформы для компьютерного спорта.** Сервисы потокового вещания игр — это платформы, которые позволяют транслировать игровой процесс в массы через сервисы онлайн-трансляций. Например, Cyberhero, WASD.TV, Loudplay,
- 6. Виды игровых устройств.** Игровой контроллер — устройство ввода информации, которое используется в видеоиграх. Контроллер обычно присоединяется к игровой приставке или персональному компьютеру (ПК). Типы игровых контроллеров: традиционные, специализированные, экспериментальные.
- 7. Оборудование и устройства в компьютерном спорте.** Инвентарь компьютерного спорта состоит из компьютера, монитора, планшета, консоли, игровой программы (видеоигры), устройств, необходимых для общения спортсменов, устройств ввода-вывода, джойстика и других технических средств.
- 8. Программное обеспечение, используемое в компьютерном спорте.** Программное обеспечение является основой киберспорта. От игровых движков, которые делают виртуальные миры более реалистичными, до систем античита, гарантирующих честную игру.
- 9. Различия проведения соревнований online и LAN.** В мире киберспорта существует два типа турниров по принципу соединения — LAN - и онлайн-соревнования. В первом случае речь идёт об игре по локальной сети. Десятки тысяч зрителей и игроков собираются в зале или на арене, где стоит множество компьютеров. Онлайн-турниры тоже проходят по сети, но не по локальной, а через интернет — игроки соревнуются, не выходя из дома или тренировочной базы команды.
- 10. Правила проведения соревнований в отдельных дисциплинах в компьютерном спорте.** По правилам вида спорта "Компьютерный спорт", утвержденных приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335.
- 11. Правила проведения соревнований в командных и личных дисциплинах.** По правилам вида спорта "Компьютерный спорт", утвержденных приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335.
- 12. Права и обязанности членов федерации компьютерного спорта.** Права и обязанности членов федерации компьютерного спорта отражены в Уставе федерации.
- 13. История возникновения компьютерного спорта в России.** Киберспорт в России впервые вошёл в перечень признанных видов спорта (как «компьютерный спорт») в 2001 году, однако в 2006 году был исключён. Повторное включение «компьютерного спорта» в реестр произошло в 2016 году. Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта. В 2017 году дисциплины «боевая арена», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени» и «технический симулятор» вошли в перечень спортивных дисциплин,

развиваемых на общероссийском уровне, а Федерация компьютерного спорта России стала аккредитованной спортивной федерацией.

14. Навыки и образование, необходимые киберспортсмену. Мастерство предполагает прежде всего технические навыки. Высокий уровень координации и быстроту реакции. Умение работать в команде. Необходимы определенные математические и аналитические способности.

15 Тренировочный процесс киберспортсмена. Игроки в среднем тренируются по 6-8 часов в день. Однако непосредственно перед турниром нагрузка у них возрастает до 10-12 часов.

Включает: регулярные игровые сессии, анализ матчей, физическая подготовка, ментальная подготовка (медитация, йога, дыхательные упражнения), обучение коммуникациям в команде.

16. Формирование судейской коллегии в компьютерном спорте. Судейская коллегия является совокупностью спортивных судей, назначенных (организационным комитетом) для организации судейства соответствующего соревнования, в которую входят: главный судья и его заместители; главный секретарь и секретари; старшие судьи; матчевые судьи; технические судьи.

17. Влияние занятий по компьютерному спорту на здоровье спортсмена и профилактика профзаболеваний. Слишком долгое сидение серьезно вредит здоровью. Самый тревожный аспект игр – это долгие часы, которые игроки проводят сидя во время игры. Для этого и предусмотрена физическая подготовка для киберспортсменов, направленная на укрепление мышц шеи, спины, воспитание статической выносливости (нахождение тела в одном положении длительное время).

18. Профессии в компьютерном спорте. Геймдизайнер, 2Д и 3Д художник, сценарист, киберспортсмен, комментатор, менеджер.

19. Возрастная классификация и ограничения в компьютерном спорте. Соревнования проводятся в возрастных группах: "мужчины" и "женщины". Женщины имеют право участвовать в соревнованиях, проводимых среди мужчин, если иное не предусмотрено Положениями (Регламентами) конкретных соревнований. К соревнованиям допускаются спортсмены, достигшие возраста 14 лет на день начала проведения соревнований, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении о соревновании.

20. Допинг в компьютерном спорте. В правилах спорта по киберспорту отражены положения по антидопинговым мероприятиям. Процедура допинг-контроля и список запрещенных средств регулируются РУСАДА и WADA.