Національний університет фізичного виховання і спорту України

Кафедра кіберспорту та інформаційних технологій

Дисципліна вільного вибору "ПРАКТИКУМ З КІБЕРСПОРТУ"

перший (бакалаврський) рівень вищої освіти за спеціальністю: 017 Фізична культура і спорт Кількість кредитів ЄКТС – 3

1 курс

ДИСЦИПЛІНА "ПРАКТИКУМ З КІБЕРСПОРТУ" СПРЯМОВАНА НА НА ФОРМУВАННЯ ЗАГАЛЬНИХ ТА СПЕЦІАЛЬНИХ (ФАХОВИХ) КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ В РІЗНИХ КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІНАХ

LEAGUE OF LEGENDS

eFootball
PES2020
Official Partner of Manchester United

LEAGUE of LEGENDS

WORLD OF TANKS VR

MIAMI HEAT

DOTA 2
VALVE

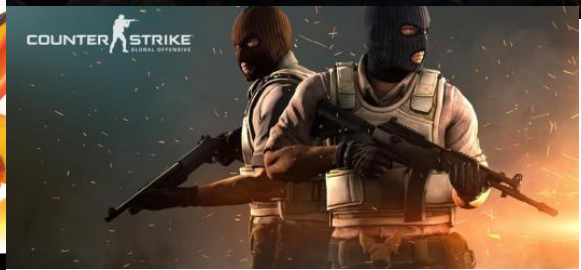
THE ART OF
OVERWATCH

EA SPORTS
FIFA 18
EVERYONE
E
ESRB

CYBERSPORT
COUNTER-STRIKE
QUAKE
DEFENSE OF THE ANCIENTS
STARCRAFT
WARCRAFT
CALL OF DUTY

OVERWATCH
ORIGINS EDITION
BLIZZARD
PC
DVD
12+
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 12 ЛЕТ

CS GO


COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

Для занять задіяні два оснащених кіберкласи

Позитивні риси занять кіберспортом

- Можливість практикувати критичне і аналітичне мислення
- Гравці будуть відчувати відеоігри в захищеному і керованому середовищі, сприяючи і заохочуючи усвідомлений підхід до цього Світу
- Змагальні відеоігри можуть сприяти розвитку технологічних нави чок (STEM)
- Надає можливості для створення а бсолютно нових професій

Вивчення дисципліни формує у студентів фахові компетентності спеціальності:

- **здатність працювати в команді.**
- **Здатність планувати та управляти часом.**
- **Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.**
- **Здатність бути критичним і самокритичним.**
- **Здатність діяти на основі етичних міркувань (мотивів).**
- **Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях**

Вивчення дисципліни формує у студентів фахові компетентності :

- **Здатність до організації оздоровчорекреаційної рухової активності різних груп населення**
- **. Здатність зміцнювати здоров’я людини шляхом використання рухової активності, раціонального харчування та інших чинників здорового способу життя.**
- **Здатність використовувати спортивні споруди, спеціальне обладнання та інвентар.**
- **Здатність до безперервного професійного розвитку**

Вивчення дисципліни формує у студентів фахові компетентності спеціальності:

- **Здатність до розуміння особливостей кіберспорту в системі спорті, тренерської діяльності у кіберспорті.**
- **Здатність застосовувати знання про мету, завдання, принципи, засоби, методи та структуру підготовки спортсменів у кіберспорті.**
- **Здатність залучати дітей до занять кіберспортом, здійснювати планування та реалізацію тренувального та змагального процесу спортсменів у кіберспорті.**
- **Здатність організовувати та проводити спортивні заходи з кіберспорту.**

КІБЕРСПОРТИВНІ ДИСЦИПЛІНИ

- стратегія в реальному часі;
- бойова арена;
- технічний симулятор;
- спортивний симулятор;
- змагальні головоломки;
- файтинг;
- тактико-стратегічний симулятор.

Програмні результати навчання з дисципліни «Практикум з кіберспорту»

- Показувати навички самостійної роботи, демонструвати критичне та самокритичне мислення.
- Здійснювати заходи з підготовки спортсменів, організації й проведення спортивних змагань.
- Застосовувати знання, вміння та навички для ефективного проведення тренувальних занять зі спортсменами в кіберспорті з урахуванням їх вікових, статевих та індивідуальних особливостей, рівня підготовленості та закономірностей становлення спортивної майстерності в кіберспорті.
- Організовувати проведення спортивних змагань з кіберспорту.

Дякуємо за увагу!!!