

ОСНОВИ КІБЕРСПОРТУ

Кафедра теорії і методики спорту

Компетентності	Програмні результати навчання	Форми освітнього процесу	Види навчальних занять	Види навчальної діяльності	Методи, технології викладання навчання	Засоби навчання	Методи та критерії оцінювання
1	2	3	4	5	6	7	8
-Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. -Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. -Здатність застосовувати набуті знання в практичних ситуаціях. -Здатність працювати в команді.	-Демонструвати вміння міжособистісної комунікації та впливу на поведінку людини у різних сферах фізичної культури і спорту. -Розробляти персональні та колективні тренувальні програми для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану. -Приймати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту (esports). -Виявляти креативність, здатність до системного мислення; адаптивність і комунікабельність; турботу про якість інноваційної розробки навчального призначення.	Навчальні заняття, практична підготовка, самостійна робота, контрольні заходи.	Лекційні та практичні заняття.	Презентація, опитування, дискусії, відпрацювання практичних навичок, індивідуальні консультації, тестування.	Лекція, розповідь, бесіда, інструктаж, За рівнем розумової активності: пояснювально-демонстраційний, дослідницький, репродуктивний, частковопошуковий, проблемного викладу. Самостійна робота з електронним навчально-методичним комплексом	Мультимедіа, відео-проекційна та аудіо апаратура; комп'ютери, інформаційно-комунікаційні системи, смартфони, гаджети.	Засоби усного контролю (індивідуальне і фронтальне опитування студентів); засоби практичного контролю. Критерії: правильність, цілісність, повнота, логічність, обґрунтованість відповіді; осмисленість, обсяг, глибина, гнучкість, дієвість, системність, узагальненість знань; самостійність оцінних суджень.



Основи кіберспорту

Вибіркова дисципліна для студентів
ВДПУ ім. М. Коцюбинського

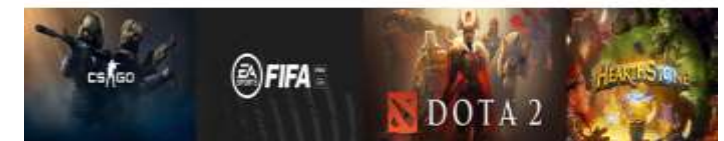
МЕТА ДИСЦИПЛІНИ

2

підготовка фахівців, здатних виявляти та ефективно розв'язувати складні спеціалізовані задачі і практичні проблеми інноваційного та наукового характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports)

Опис дисципліни

3



Загальні компетентності

4

1. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
2. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.
3. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
4. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети.
5. Визначеність і наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.
6. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.
7. Здатність розробляти та управляти проектами.

Фахові компетентності

5

1. Здатність аналізувати актуальні проблеми у сучасній сфері фізичної культури і спорту.
2. Здатність до розуміння наукових теорій та концепцій, використання сучасних методів та технологічних рішень, необхідних для розв'язання задач у сфері фізичної культури і спорту.
3. Здатність реалізувати комунікативні наміри професійної спрямованості в іншомовному середовищі.
4. Здатність застосовувати знання, вміння та навички під час практичного вирішення професійних завдань у різних суб'єктах сфери фізичної культури і спорту.
5. Здатність до самоосвіти, самовдосконалення та саморефлексії для успішної професіоналізації у сфері фізичної культури і спорту.
6. Здатність визначити суперечності та прогалини у наявному знанні з функціонування та розвитку сфери фізичної культури і спорту.
7. Здатність до впровадження результатів наукових досліджень у практичну діяльність.

Результати навчання

6

1. Демонструвати вміння міжособистісної комунікації та впливу на поведінку людини у різних суб'єктах сфери фізичної культури і спорту.
2. Використовувати сучасні методи самоосвіти, самовдосконалення та саморефлексії.
3. Використовувати іншомовний професійний матеріал у різних формах комунікації.
4. Розробляти персональні та колективні тренувальні програми для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану.
5. Приймати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту (esports).

