ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
імені ІВАНА БОБЕРСЬКОГО

Кафедра інформатики, кінезіології та кіберспорту

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Кіберспорт

(шифр і назва навчальної дисципліни)

Галузь знань: А Освіта
(шифр і назва напряму підготовки)

Спеціальність: А7 Фізична культура і спорт
(шифр і назва спеціальності)

інститут, факультет, відділення: післядипломної та заочної освіти
(назва інституту, факультету, відділення)
рівень вищої освіти: перший (бакалавр)

ЛЬВІВ – 2026

Робоча програма з дисципліни «Кіберспорт» для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності А7 Фізична культура і спорт – ІІ с. (денна форма навчання).

Розробив: Паськів В.В.

Робочу програму затверджено на засіданні кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту від __.__.26 р. протокол № __

В.о. завідувача кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту:

_____ (Мостова М.Р.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Робоча програма затверджена на засіданні Ради факультету післядипломної та заочної освіти

Голова _____ (Худоба В.В.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

1. **Опис навчальної дисципліни**

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, напрям підготовки, рівень вищої освіти</td><td>Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 6</td><td>А Освіта
галузь знань</td><td>Нормативна</td></tr>
<tr><td>Модулів – 1</td><td rowspan="4">Спеціальність (професійне спрямування):
А7 Фізична культура і спорт
(шифр і назва)</td><td>Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>Змістових модулів – 3</td><td>3-ій</td></tr>
<tr><td>Індивідуальне науково-дослідне завдання _____
(назва)</td><td>Семестр II</td></tr>
<tr><td>Загальна кількість годин – 180</td><td>Лекції</td></tr>
<tr><td rowspan="10">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 8
самостійної роботи студента – 5</td><td rowspan="10">Рівень вищої освіти:
перший (бакалавр)</td><td>20 год.</td></tr>
<tr><td>Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>116 год.</td></tr>
<tr><td>Лабораторні</td></tr>
<tr><td>-</td></tr>
<tr><td>Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>44 год.</td></tr>
<tr><td>Індивідуальні завдання:
-</td></tr>
<tr><td>Вид контролю: залік</td></tr>
</table>

2.Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «Кіберспорт» є вивчення історії розвитку кіберспорту, його організаційної структури, технічних, тактичних та стратегічних аспектів підготовки кіберспортсменів, а також сучасних тенденцій індустрії на національному та міжнародному рівнях. Програма охоплює основи підготовки гравців та команд, формування тактик і стратегій, розвиток професійних навичок і аналіз ігрових показників у кіберспортивних змаганнях.

Основними завданнями вивчення дисципліни є формування професійного світогляду здобувачів освіти в галузі кіберспорту, набуття базових і спеціалізованих знань та навичок для підготовки гравців та команд, використання сучасних методик управління турнірами, аналітики ігор, розвитку стратегічного мислення та командної взаємодії.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми, здобувачі повинні:

ЗК1. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.

ЗК3. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.

ЗК5. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК7. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети.

СК2. Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проекти у сфері фізичної культури і спорту.

СК7. Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем фізичної культури і спорту

СК9. Здатність усвідомлювати принципи професійної та академічної етики і необхідність їх дотримання.

СК13. Здатність до пристосування професійної діяльності до потреб адаптивного спорту та спорту ветеранів війни.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Здійснювати аналіз суспільних процесів у сфері фізичної культури і спорту, демонструвати власне бачення шляхів розв’язання існуючих проблем.

ПРН 2. Спілкуватися українською та іноземною мовами у професійному середовищі, володіти фаховою термінологією та професійним дискурсом, дотримуватися етики ділового спілкування.

ПРН 3. Уміти обробляти дані з використанням сучасних інформаційних та комунікаційних технологій.

ПРН 4. Показувати навички самостійної роботи, демонструвати критичне та самокритичне мислення.

ПРН 5. Засвоювати нову фахову інформацію, оцінювати й представляти власний досвід, аналізувати й застосовувати досвід колег.

ПРН 8. Здійснювати заходи з підготовки спортсменів, організації й проведення спортивних змагань.

ПРН 12. Аналізувати процеси становлення та розвитку різних напрямів спорту, олімпійського руху та олімпійської освіти на міжнародному та національному рівнях.

ПРН 14. Застосовувати у професійній діяльності знання анатомічних, фізіологічних, біохімічних, біомеханічних та гігієнічних аспектів занять фізичною культурою і спортом.

ПРН 15. Визначати функціональний стан організму людини та обґрунтовувати вибір засобів профілактики перенапруження систем організму осіб, які займаються фізичною культурою і спортом.

ПРН 19. Аргументувати управлінські рішення для вирішення проблем, які виникають в роботі суб'єктів фізичної культури і спорту; мати навички лідерства.

ПРН 20. Використовувати нормативні та правові акти, що регламентують професійну діяльність.

ПРН 21. Застосовувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань та змістовно інтерпретувати отримані результати.

ПРН 24. Здійснювати аналіз історичного, політичного, економічного та соціально-культурного контексту розвитку українського та світового суспільства.

На вивчення навчальної дисципліни відведено 180 годин / 6 кредитів ECTS.

3.Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Агенти та командна взаємодія у Valorant

Тема 1. Дуелянти та ініціатори

Дуелянти як агенти першого контакту: створення простору, вхід на точку, агресивний тиск. Огляд агентів класу (Jett, Raze, Reyna, Phoenix, Yoru, Neon, Iso, Waylay): здібності мобільності, самолікування та засліплення. Тактичні принципи гри дуелянтом: таймінг входу, взаємодія з ініціаторами, розміни. Ініціатори як агенти збору інформації та підготовки атаки. Огляд агентів класу (Sova, Breach, Skye, KAY/O, Fade, Gekko, Tejo): розвідувальні здібності, засліплення, оглушення, придушення здібностей суперника. Координація утиліти ініціатора з входом дуелянта. Заздалегідь відпрацьовані траєкторії застосування здібностей (лайнапи) на картах актуального пулу. Практичне відпрацювання взаємодії «ініціатор — дуелянт» в атаці та під час повернення точки.

Тема 2. Контролери та вартові

Контролери як агенти керування простором і видимістю: димові завіси, стіни, уповільнення. Огляд агентів класу (Brimstone, Omen, Viper, Astra, Harbor, Clove): особливості розміщення димів, тривалість і дальність дії здібностей. Значення контролера для темпу раунду, виходу на точку та післяплентових ситуацій. Вартові як агенти утримання позицій і захисту флангів. Огляд агентів класу (Sage, Cypher, Killjoy, Chamber, Deadlock, Vyse): пастки, камери, турелі, зцілення та бар'єри. Побудова оборонних схем на точках, збір інформації про ротації суперника. Роль вартових в атаці: контроль флангу та утримання встановленого спайка. Практичні вправи з розміщення утиліти на картах актуального пулу.

Тема 3. Формування складу команди та синергія агентів

Принципи формування складу агентів відповідно до карти, стратегії команди та навичок гравців. Поширені схеми складу: з двома ініціаторами, з двома контролерами, з двома дуелянтами. Синергія здібностей агентів і комбінації утиліти. Процедура вибору та заборони карт (map veto) на професійних турнірах. Розподіл ролей у команді: капітан (IGL), гравець першого входу, ларкер, якір на точці, гравець підтримки. Комунікація в команді: стандарти коротких повідомлень, позначення позицій, передача інформації під час раунду. Адаптація складу до змін балансу та маппулу. Аналіз складів провідних команд на турнірах VCT. Розроблення власного складу і стратегічного плану для обраної карти.

Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір мап у Valorant

Тема 4. Огляд карт змагального пулу Valorant

Актуальний пул карт змагального режиму станом на вересень 2026 р. (Abyss, Ascent, Haven, Lotus, Split, Summit, Sunset) та принципи його ротації на початку кожного акту. Загальна структура карт: зони появи команд, точки встановлення спайка (дві точки або три точки на Haven і Lotus), центральна частина карти (мід). Унікальні елементи карт: двері, що зачиняються, мотузки для вертикального переміщення, руйнівні стіни, відкриті краї без огорож на Abyss. Назви позицій (callouts) та орієнтування на картах. Основні позиції для атаки та захисту. Контрольні зони та маршрути ротацій. Карти поза актуальним пулом (Bind, Breeze, Corrode, Fracture, Icebox, Pearl) та підготовка до зміни маппулу. Відпрацювання та застосування позицій атаки і захисту. Перевага команди через ефективне використання зон контролю мапи.

Тема 5. Розгляд тактик атаки та захисту на картах

Основні принципи побудови стратегій атаки на картах (Abyss, Ascent, Haven, Lotus, Split, Summit, Sunset): швидкий вихід на точку, скоординований вихід з утилітою (execute), повільний контроль карти (default), фейки та перехід між точками. Підходи до захисту: стандартні розстановки, агресивний захист із

перехопленням простору, повернення точки (ретейк). Використання утиліти для взяття контролю над ключовими зонами. Післяплентові ситуації: позиції, утримання спайка, лайнапи для перешкоджання знешкодженню. Розподіл ролей і позицій гравців на кожній карті. Комунікація та координація дій. Адаптація тактики до економіки та поведінки суперника. Розроблення власних тактичних схем з урахуванням особливостей кожної карти.

Тема 6. Аналіз та розбір власних матчів

Методи збору статистики матчу та відстеження ключових моментів раунду. Перегляд записів матчів і трансляцій, використання сервісів аналітики (VLR.gg, Tracker.gg). Аналіз сильних і слабких сторін гравця і команди в цілому. Аналіз тактичних дій, використання утиліти та економічних рішень. Розбір перших дуелей раунду та їх вплив на результат. Виявлення тенденцій в ігрових діях суперника. Оцінювання успішності застосованих стратегій та виокремлення найбільш результативних. Формування висновків і плану тренувань за результатами розбору. Розвиток уміння формулювати тактичні схеми для атаки і захисту на картах (Abyss, Ascent, Haven, Lotus, Split, Summit, Sunset). Покращення координації та комунікації в команді.

Змістовий модуль 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Valorant

Тема 7. Пістолети у Valorant

Розгляд пістолетів у Valorant: Classic, Shorty, Frenzy, Ghost, Sheriff та інших згідно з актуальною версією гри. Порівняльний аналіз характеристик: шкода, скорострільність, точність, альтернативні режими стрільби, ефективна дистанція, пробивна здатність. Значення пістолетних раундів для економіки і перебігу матчу. Вибір пістолета, броні та здібностей у пістолетному раунді залежно від сторони, агента і тактики. Використання пістолетів в еко-раундах, ризики та очікувані результати. Ghost і Sheriff як ефективна зброя для точних пострілів у голову. Практичні вправи на точність першого пострілу, контроль темпу стрільби та позиціонування.

Тема 8. Гвинтівки у Valorant

Огляд гвинтівок у Valorant: Bulldog, Guardian, Phantom, Vandal. Порівняльний аналіз Phantom і Vandal: шкода на різних дистанціях, скорострільність, віддача, наявність глушника. Vandal як зброя з незмінною шкодою при влученні в голову на будь-якій дистанції; Phantom як гвинтівка з вищою скорострільністю для ближньої та середньої дистанції. Bulldog та Guardian як економічні альтернативи та зброя для форс-закупівель. Стрільба з прицілюванням (ADS) та її вплив на точність. Контроль віддачі, стрільба

чергами та одиночними пострілами. Тренування точності стрільби з акцентом на контроль віддачі та розміщення прицілу.

Тема 9. Снайперські гвинтівки у Valorant

Розгляд снайперських гвинтівок у Valorant: Marshal, Outlaw, Operator. Порівняльний аналіз: шкода, швидкість прицілювання, скорострільність, мобільність, вартість. Operator як ключова зброя для контролю довгих ліній огляду; Marshal та Outlaw як економічні снайперські варіанти. Роль гравця зі снайперською гвинтівкою в команді та вибір агентів, які посилюють гру з нею. Вибір позицій і зміна позицій після пострілу. Протидія снайперу суперника: утиліта, засліплення, розміни. Вправи на швидкість і точність прицілювання, стрільба з укриття.

Тема 10. Пістолети-кулемети, дробовики та кулемети

Розгляд пістолетів-кулеметів (Stinger, Spectre), дробовиків (Bucky, Judge) та кулеметів (Ares, Odin). Порівняльний аналіз характеристик: шкода, скорострільність, розкид, ефективна дистанція, пробивна здатність. Ситуації ефективного використання: ближній бій, захист тісних позицій, бонусні та форс-раунди, прострел крізь стіни з кулеметів. Spectre як універсальна зброя для неповних закупівель. Judge як зброя для утримання ближніх кутів у захисті. Вплив вибору зброї на економіку команди. Тренування стрільби в різних сценаріях, розроблення тактик використання цієї зброї в командних боях. Взаємодія між гравцями, які використовують різні види зброї, для створення синергії в бою.

4. Структура навчальної дисципліни (II семестр)

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	усього	у тому числі				
		л	с	п	лаб	с.р.
Змістовий модуль 1. Агенти та командна взаємодія у Valorant						
Тема 1. Дуелянти та ініціатори	10	2	4	4	-	-
Тема 2. Контролери та вартові	22	4	4	6	-	8
Тема 3. Формування складу команди та синергія агентів	20	2	4	6	-	8
Разом за змістовим модулем 1	**52**	**8**	**12**	**16**	-	**16**
Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір мап у Valorant						
Тема 4. Огляд карт змагального пулу Valorant	10	2	-	8	-	-
Тема 5. Розгляд	30	2	6	12	-	10

тактик атаки та захисту на картах						
Тема 6. Аналіз та розбір власних матчів	20	2	4	4	-	10
Разом за змістовим модулем 2	**60**	**6**	**10**	**24**	-	**20**
Змістовий модуль 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Valorant						
Тема 7. Пістолети у Valorant	24	2	4	10	-	8
Тема 8. Гвинтівки у Valorant	18	2	6	10	-	-
Тема 9. Снайперські гвинтівки у Valorant	18	2	6	10	-	-
Тема 10. Пістолети-кулемети, дробовики та кулемети	8	-	-	8	-	-
Разом за змістовим модулем 3	**68**	**6**	**16**	**38**	-	**8**
Усього годин	**180**	**20**	**38**	**78**	-	**44**

5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Дуелянти та ініціатори	4
2	Контролери та вартові	4
3	Формування складу команди та синергія агентів	4
4	Розгляд тактик атаки та захисту на картах	6
5	Аналіз та розбір власних матчів	4
6	Пістолети у Valorant	4
7	Гвинтівки у Valorant	6
8	Снайперські гвинтівки у Valorant	6
	Разом	**38**

6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Дуелянти та ініціатори	4
2	Контролери та вартові	6
3	Формування складу команди та синергія агентів	6
4	Огляд карт змагального пулу Valorant	8
5	Розгляд тактик атаки та захисту на картах	12
6	Аналіз та розбір власних матчів	4
7	Пістолети у Valorant	10
8	Гвинтівки у Valorant	10
9	Снайперські гвинтівки у Valorant	10
10	Пістолети-кулемети, дробовики та кулемети	8
	Разом	**78**

7. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Контролери та вартові	8
2	Формування складу команди та синергія агентів	8
3	Розгляд тактик атаки та захисту на картах	10
4	Аналіз та розбір власних матчів	10
5	Пістолети у Valorant	8
	Разом	**44**

8. Індивідуальні завдання
Для студентів денної форми навчання, які навчаються за індивідуальним планом

- Завдання до семінарських занять;
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Формування складу агентів і командна взаємодія у Valorant»;
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Тактики атаки та захисту на картах змагального пулу Valorant».

9. Методи навчання

1.Самостійна робота здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти:

- підготовка до семінарських занять;
- виконання аналітичних і творчих письмових робіт;
- підготовка до заліку.

2. Словесні методи: лекція, бесіда, обговорення матеріалів.

3. Наочні методи: демонстрація слайдів, навчальних та документальних фільмів, відеороликів, записів трансляцій та ігор.

10. Методи контролю

Поточний контроль здійснюють під час проведення семінарських занять в усній та письмовій формах.

1. Опитування.
2. Перевірка завдань для самостійної роботи.
3. Перевірка завдань до семінарських занять.

Підсумковий контроль – залік.

11. Залікові вимоги

1. Яке завдання виконує дуелянт під час входу на точку?
2. Як ініціатори допомагають команді отримати інформацію та перевагу в дуелях?
3. Яке значення має розміщення димів для темпу раунду?
4. Як вартові забезпечують захист точок і флангів?
5. Якими принципами керуються під час формування складу агентів?
6. Як відбувається вибір і заборона карт на професійних турнірах?
7. Назвіть карти актуального змагального пулу Valorant та їх ключові особливості.
8. Чим відрізняється тактика на картах із трьома точками встановлення спайка?
9. Які основні тактики атаки використовуються на карті Ascent?
10. Які переваги та недоліки агресивного захисту на карті Haven?
11. Які аспекти варто аналізувати під час перегляду власних матчів?
12. Як результати аналізу матчів впливають на план тренувань?

13. Які пістолети найбільш ефективні в пістолетних раундах та чому?
14. Які особливості стрільби з Ghost і Sheriff?
15. Чим відрізняються гвинтівки Vandal і Phantom?
16. Коли доцільно купувати Bulldog або Guardian?
17. Яка роль Operator у командній тактиці?
18. Як протидіяти снайперу суперника?
19. У яких ситуаціях ефективні дробовики та пістолети-кулемети?
20. Коли доцільно використовувати кулемети?
21. Які ключові етапи включає підготовка гравця та команди до змагань?
22. Які етапи тестування обладнання і мережі проводять перед турніром?
23. Які методи аналізу суперників застосовуються для підготовки до матчів?
24. Які підходи до планування гри застосовують на основі зібраної інформації?
25. Які параметри налаштувань OBS впливають на якість трансляції (бітрейт, роздільна здатність, кодек)?
26. Як організувати сцени та джерела (гра, камера, мікрофон, накладка) для професійного стріму?

12. Розподіл балів, які отримують здобувачі першого (бакалаврського) рівня вищої освіти денна форма навчання

Виконання	Завдання	К-сть балів, мах	Загальна к-сть балів	
			Обов'язково	мах
Обов'язково	Творча письмова робота (презентація) за темою: «Формування складу агентів і командна взаємодія у Valorant»	16	32	50
	Творча письмова робота (презентація) за темою: «Тактики атаки та захисту на картах змагального пулу Valorant»	16		
Опціонально	Активне навчання (відповіді, участь у дискусії, виконання завдань до семінарських занять)	18		
Обов'язково	залік		50	

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	**A**	відмінно	

82-89	**B**	добре	зараховано
75-81	**C**		
68-74	**D**	задовільно	
61-67	**E**		
35-60	**FX**	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	**F**	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

13. Методичне забезпечення
Теми і зміст семінарських занять
Змістовий модуль 1. Агенти та командна взаємодія у Valorant

Тема 1. Дуелянти та ініціатори

Завдання дуелянтів та ініціаторів в атаці й захисті. Огляд агентів класів, їх здібностей мобільності, засліплення та розвідки. Координація утиліти ініціатора з входом дуелянта, таймінги та розміни.

Завдання до семінару: Обрати пару агентів «ініціатор — дуелянт» і розробити два сценарії спільного виходу на точку на одній з карт актуального пулу з описом послідовності застосування здібностей та позицій гравців. Завдання можна виконати у вигляді схеми карти або презентації.

Тема 2. Контролери та вартові

Роль контролерів у керуванні видимістю й темпом раунду, особливості розміщення димів. Роль вартових в утриманні точок і захисті флангів: пастки, камери, турелі, бар'єри. Взаємодія контролерів і вартових у захисті та післяплентових ситуаціях.

Завдання до семінару: Для обраної карти розробити оборонну схему однієї точки з використанням контролера та вартового: розміщення утиліти, позиції гравців і дії під час повернення точки. Завдання можна виконати у вигляді схеми карти або презентації.

Тема 3. Формування складу команди та синергія агентів

Принципи формування складу агентів з урахуванням карти, стратегії та навичок гравців. Поширені схеми складів і синергія здібностей. Процедура вибору та заборони карт на професійних турнірах, розподіл ролей у команді та стандарти комунікації.

Завдання до семінару: Запропонувати склади агентів для трьох карт актуального пулу з обґрунтуванням вибору кожного агента, його ролі в команді та ключових комбінацій утиліти. Завдання можна виконати у вигляді таблиці або презентації.

Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір мап у Valorant

Тема 4. Розгляд тактик атаки та захисту на картах

Аналіз стратегій атаки (швидкий вихід, скоординований вихід з утилітою, повільний контроль карти, фейки) та захисту (стандартні розстановки, агресивний захист, повернення точки) на картах змагального пулу Valorant. Використання утиліти для контролю ключових зон, післяплентові ситуації, розподіл ролей і позицій.

Завдання до семінару: Обрати одну з карт актуального пулу та розробити по дві тактики атаки й захисту: позиції гравців, послідовність застосування утиліти, дії після встановлення спайка. Завдання можна виконати у формі схеми карти або презентації.

Тема 5. Аналіз та розбір власних матчів

Методика аналізу власних матчів: відстеження ключових моментів раунду, перших дуелей, використання утиліти та економічних рішень.

Використання сервісів аналітики (VLR.gg, Tracker.gg) та формування плану тренувань за результатами розбору.

Завдання до семінару: Провести аналіз одного власного матчу: виокремити вдалі та помилкові рішення в атаці й захисті, оцінити власні статистичні показники та сформулювати три конкретні цілі для наступних тренувань. Підготувати звіт у вигляді тексту або презентації.

Змістовий модуль 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Valorant

Тема 6. Пістолети у Valorant

Характеристики пістолетів Valorant (Classic, Shorty, Frenzy, Ghost, Sheriff та ін.), їх переваги й недоліки в різних ситуаціях. Вибір пістолета, броні та здібностей у пістолетних і еко-раундах. Практика точності першого пострілу та контролю темпу стрільби.

Завдання до семінару: Розробити план дій команди на пістолетний раунд в атаці та захисті для однієї карти: вибір пістолетів, броні та здібностей для кожного агента, позиції та послідовність дій. Завдання можна виконати у вигляді тексту або презентації.

Тема 7. Гвинтівки у Valorant

Порівняльний аналіз гвинтівок Bulldog, Guardian, Phantom і Vandal: шкода, скорострільність, віддача, ефективні дистанції. Вибір між Phantom і Vandal залежно від карти, позиції та стилю гри. Техніки контролю віддачі та стрільби чергами.

Завдання до семінару: Порівняти Phantom і Vandal за основними характеристиками, визначити ситуації, у яких кожна з гвинтівок є кращим вибором, та запропонувати вправи для вдосконалення контролю віддачі. Завдання можна виконати у вигляді таблиці або презентації.

Тема 8. Снайперські гвинтівки у Valorant

Властивості снайперських гвинтівок Marshal, Outlaw і Operator. Роль гравця зі снайперською гвинтівкою в команді, вибір позицій і зміна позицій після пострілу. Протидія снайперу суперника за допомогою утиліти та розмінів.

Завдання до семінару: Для обраної карти визначити найефективніші позиції для гри з Operator в атаці та захисті, описати ризики кожної позиції та способи протидії снайперу суперника. Завдання можна виконати у вигляді схеми карти або презентації.

Рекомендована література

Основні:

1. Про фізичну культуру і спорт : Закон України від 24.12.1993 № 3808-XII (зі змінами). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12 (дата звернення: 24.09.2026).

2. Про визнання, відмову у визнанні видів спорту та внесення змін до Реєстру визнаних видів спорту в Україні : наказ М-ва молоді та спорту України від 16.09.2020 № 1557. URL: https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v1557924-20 (дата звернення: 24.09.2026).

3. Кіберспорт : монографія / О. Андрєєва та ін. ; за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. Київ : Олімпійська література, 2021. 616 с.

4. Анохін Е. Система проведення змагань у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021. № 3. С. 3–7. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.3.3.

5. Анохін Е. Чинники, що впливають на успішність та результативність гравців у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023. № 3. С. 3–10. DOI: 10.32652/tmfvs.2023.3.3-10.

6. Бекар С. Кіберспорт у сучасному суспільстві. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 2. С. 64–70.

7. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом / О. Шинкарук та ін. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 1. С. 30–36. DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30-36.

8. Шинкарук О., Лут І. Зміст та структура техніко-тактичної підготовки в кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 2. С. 29–36. DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.29-36.

9. Психологічна підготовка гравців та структура діяльності спортивного психолога в кіберспорті / О. Шинкарук та ін. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023. № 1. С. 84–90. DOI: 10.32652/tmfvs.2023.1.84-90.

10. Шинкарук О. Модель ігрової підготовленості гравців в кіберспорті. Спортивний вісник Придніпров'я. 2022. № 2. С. 158–168. DOI: 10.32540/2071-1476-2022-2-158.

11. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я. 2023. № 1. С. 251–260. DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251.

12. Hedlund D., Fried G., Smith R. Esports Business Management. Champaign : Human Kinetics, 2021. 272 p.

13. Collis W. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. New York : RosettaBooks, 2020. 208 p.

Допоміжні:

1. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020. № 4. С. 13–17.

2. Шинкарук О., Давидов Д. Вплив кіберспорту на формування спеціальних здібностей військовослужбовців у сучасних умовах. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023. № 3. С. 96–102.

3. Мітова О. О. Теоретико-методичні основи контролю в командних спортивних іграх в процесі багаторічного вдосконалення : дис. … д-ра наук з фіз. виховання і спорту. Київ : НУФВСУ, 2021.

4. Modern approaches to the preparation system of masters in eSports / O. Shynkaruk et al. Sport Mont. 2021. Vol. 19, S2. P. 69–74. DOI: 10.26773/smj.210912.

5. Theoretical aspects of design and development of information and educational environment in the system of training of masters in physical culture and sport / L.

Denysova et al. Journal of Physical Education and Sport. 2020. Vol. 20, Suppl. 1. P. 324–330.

6. Pinchuk V. Psychotype and thinking style as predictors of success in esports. Physical Education Theory and Methodology. 2025. Vol. 25, No. 4. P. 896–904. DOI: 10.17309/tmfv.2025.4.18.

7. Nagorsky E., Wiemeyer J. The structure of performance and training in esports. PLoS ONE. 2020. Vol. 15, No. 8. e0237584. DOI: 10.1371/journal.pone.0237584.

8. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review / I. Pedraza-Ramirez et al. International Review of Sport and Exercise Psychology. 2020. Vol. 13, No. 1. P. 319–352. DOI: 10.1080/1750984X.2020.1723122.

9. Esports research: a literature review / J. G. Reitman et al. Games and Culture. 2020. Vol. 15, No. 1. P. 32–50. DOI: 10.1177/1555412019840892.

10. Leis O., Lautenbach F. Psychological and physiological stress in non-competitive and competitive esports settings: a systematic review. Psychology of Sport and Exercise. 2020. Vol. 51. Art. 101738. DOI: 10.1016/j.psychsport.2020.101738.

11. Converging evidence supporting the cognitive link between exercise and esport performance: a dual systematic review / A. J. Toth et al. Brain Sciences. 2020. Vol. 10, No. 11. Art. 859. DOI: 10.3390/brainsci10110859.

12. Indexing esport performance / B. T. Sharpe et al. Journal of Electronic Gaming and Esports. 2023. Vol. 1, No. 1. DOI: 10.1123/jege.2022-0017.

13. Esports matrix: structuring the esports research agenda / E. E. Cranmer et al. Computers in Human Behavior. 2021. Vol. 117. Art. 106671.

14. Tang T., Kucek J., Toepfer S. Active within structures: predictors of esports gameplay and spectatorship. Communication & Sport. 2022. Vol. 10, No. 2. P. 195–215.

15. Rogstad E. T. Gender in eSports research: a literature review. European Journal for Sport and Society. 2022. Vol. 19, No. 3. P. 195–213.

16. Taylor T. L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton : Princeton University Press, 2018. 344 p.

17. KovaaK’s aim trainer as a reliable metrics platform for assessing shooting proficiency in esports players: a pilot study / E. J. Rogers et al. Frontiers in Sports and Active Living. 2024. Vol. 6. Art. 1309991. DOI: 10.3389/fspor.2024.1309991.

18. McCauley B. Exploring esports as a platform to develop organizational teams: the case of Valorant. Team Performance Management. 2025. Vol. 31, No. 5/6. P. 276–289. DOI: 10.1108/TPM-09-2024-0110.

19. Sabtan B., Cao S., Paul N. Current practice and challenges in coaching esports players: an interview study with League of Legends professional team coaches. Entertainment Computing. 2022. Vol. 42. Art. 100481. DOI: 10.1016/j.entcom.2022.100481.

Інформаційні ресурси інтернет:

1. Статистика матчів, гравців і команд, записи турнірів для розбору і аналітики студентами https://www.vlr.gg/

2. Міністерство молоді та спорту України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://mms.gov.ua/
3. Статистика гравців, рейтинги та аналітика власних матчів для практичних занять https://tracker.gg/valorant
4. Статистика глядацької аудиторії та дані щодо кіберспортивних турнірів https://escharts.com/
5. База даних турнірів, команд, гравців і карт Valorant https://liquipedia.net/valorant/
6. Офіційний сайт гри: новини та описи оновлень (патчів) Valorant https://playvalorant.com/
7. Офіційний сайт кіберспортивної екосистеми Valorant Champions Tour https://valorantesports.com/