

СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ФОРМИРОВАНИЯ АКТУАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩИХ ТРЕНЕРОВ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

С.Г. Сериков, serikov06@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3668-2459>

О.А. Клестова[✉], sahka2004@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5103-7979>

Уральский государственный университет физической культуры, Челябинск, Россия

Аннотация. Развитие компьютерных технологий и игровой индустрии привело к появлению новых видов спорта, в том числе спортивного программирования и компьютерного спорта. В то же время в этой сфере существует большая нехватка специалистов, способных осуществлять функции обучения и воспитания спортсменов. Цель исследования – описать содержательное обеспечение формирования компетенций будущих тренеров по компьютерному спорту в образовательном процессе вуза. Авторы изучают опыт реализации основной профессиональной образовательной программы направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата), профиль «Спортивная подготовка по виду спорта «компьютерный спорт» в вузе физической культуры. Для достижения цели исследования авторы проанализировали нормативную базу и научную литературу по теме исследования. В результате изучены нормативы и ориентиры в рассматриваемом вопросе, проанализированы нормативные документы, проведены анализ и обобщение ряда исследований по теме развития компьютерного спорта, изучен опыт организации высшего образования в подготовке кадров для отрасли физической культуры и спорта, осуществляющей подготовку тренеров-преподавателей по виду спорта «компьютерный спорт». Авторы предложили рекомендации по совершенствованию образовательной программы с целью повышения конкурентоспособности выпускников на рынке труда.

Ключевые слова: федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта, федеральный государственный образовательный стандарт, профессиональный стандарт, основная профессиональная образовательная программа, компьютерный спорт, подготовка кадров, тренер-преподаватель по компьютерному спорту

Для цитирования: Сериков С.Г., Клестова О.А. Содержательное обеспечение формирования актуальных компетенций будущих тренеров по компьютерному спорту в образовательном процессе вуза // Вестник ЮУрГУ. Серия «Образование. Педагогические науки». 2023. Т. 15, № 4. С. 38–51. DOI: 10.14529/ped230404

Original article
DOI: 10.14529/ped230404

CONTENT SUPPORT OF COMPETENCIES' FORMATION OF FUTURE ESPORTS' COACHES IN EDUCATION PROCESS OF UNIVERSITY

S.G. Serikov, serikov06@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3668-2459>

O.A. Klestova[✉], sahka2004@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5103-7979>

Ural State University of Physical Culture, Chelyabinsk, Russia

Abstract. The development of computer technology and gaming industry have led to the emergence of new sports, including sports programming and esports. At the same time, in this area there is a shortage of specialists capable to educate future coaches in esports. The purpose of the study is to describe the content support for the formation of competencies of future esports' coaches in the education process of a university. The authors study the experience of implementing the main professional educational program in the direction 49.03.04 Sports (Bachelor degree), profile "Sports' training in esports" at the university of Physical Culture. To achieve the goal, the authors analyzed the regulatory documents and scientific literature on

documents were analyzed, the existing research on the topic of the development of esports was investigated and summarized. The authors synthesized the experience of organizing higher education in training personnel for the field of physical culture and sports, that prepare the coaches in the sphere of esports. Recommendations to improve the educational program to increase the competitiveness of graduates in the labor market were offered.

Keywords: federal standard of sports training, federal state educational standard, professional standard, basic professional educational program, esports, personnel training, coach in esports

For citation: Serikov S.G., Klestova O.A. Content support of competencies' formation of future esports' coaches in education process of university. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Education. Educational Sciences*. 2023;15(4):38–51. (In Russ.) DOI: 10.14529/ped230404

Постановка задачи

На современном этапе развития сферы физической культуры и спорта актуальными становятся цифровые и компьютерные технологии. Эта тенденция затрагивает не только аспекты управления организациями физической культуры и спорта, но и вносит коррективы в имеющийся сейчас набор видов спорта. В русле развития цифровой трансформации всех сфер жизнедеятельности человека появляются новые гибридные виды спорта (например, фиджитал, спортивное программирование), несущие в себе совокупность спортивной и цифровой составляющей, а также отдельные виды спорта (например, компьютерный спорт), которые перешли в сферу физической культуры из сферы информационных технологий и компьютерных игр. Помимо этого в Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года [18] поставлена задача содействия развитию компьютерного спорта.

Анализируя статистическую отчетность по подготовке спортивного резерва, приходим к выводу, что по состоянию на 31 декабря 2022 года в Российской Федерации было только четыре отделения по виду спорта «компьютерный спорт», с общей численностью 100 занимающихся. При этом из четырех человек тренерского состава только два человека являются штатными работниками отрасли и два тренера имеют профильное физкультурное образование [23]. В то же время в 2021 году на 114 занимающихся приходилось только три тренера, из которых два состояли в штате организации отрасли физической культуры и спорта и имели профильное образование [24]. Необходимо отметить, что наличие кадров, обладающих необходимым уровнем цифровых и тренерских компетенций, является необходимым условием развития не только отрасли физической культуры и спорта, но и компьютерного спорта как вида спорта.

Таким образом, можно констатировать следующее противоречие: наличие поставленной задачи со стороны учредителя по развитию компьютерного спорта, потребности в кадровом обеспечении данного вида спорта и отсутствие специалистов, обладающих определенным уровнем цифровых и тренерских компетенций, способных реализовывать поставленные на долгосрочную перспективу задачи развития не только спортивного резерва, но и вида спорта в целом.

В этой связи в данной статье поставлены следующие задачи:

1. Определить нормативные основания разработки основной профессиональной образовательной программы по компьютерному спорту.

2. Выявить требования к компетенциям тренеров по компьютерному спорту, осваиваемым в процессе освоения соответствующих профессиональных образовательных программ.

3. Сформулировать рекомендации по совершенствованию образовательных программ подготовки специалистов в области компьютерного спорта в целях повышения их профессиональной компетентности.

Методы исследования

Исходя из логики нашего исследования, которое носит в большей степени констатирующий характер, нами были использованы методы исследования, оптимальные для исследований теоретического характера:

– анализ нормативной базы исследуемого вопроса (изучение нормативов и ориентиров в рассматриваемом вопросе, анализ разрабатываемых документов для реализации образовательной программы);

– анализ научной литературы (описание и анализ результатов, обобщение материалов, анализ деятельности организаций);

– обобщение (изучение опыта деятельности конкретной организации отрасли физической культуры, описание).

Состояние проблемы

Перейдем к изучению вопроса в теории и практике образования. Анализ работ показал, что проблема развития компьютерного спорта в России рассматривается через призму нескольких направлений:

- анализ развития компьютерного спорта;
- нормативно-правовое регулирование в компьютерном спорте;
- социальные аспекты компьютерного спорта;
- подготовка спортсменов, выступающих в дисциплинах компьютерного спорта.

Одним из основных вопросов, который рассматривается в научной проблематике, посвященной вопросам компьютерного спорта, являются аспекты его становления и существования, а также дальнейших путей развития. Так С.В. Токарева, О.В. Гридасова, А.Ю. Жиров [22] и В.В. Тарасенко [20] анализируют историю возникновения и развития компьютерного спорта как элемента новой социальной реальности, соответствующей эпохе цифровизации современного общества. В.В. Тарасенко [20] дает определение компьютерного спорта, а также выделяет и всесторонне анализирует его отличительные особенности и критерии соответствия требованиям к виду спорта. В этом же направлении В.В. Севастьянов [16] в своей работе рассматривает историю развития компьютерного спорта в России, в то же время обозначая ключевые особенности компьютерного спорта, определяющие тенденции его развития, а также особенности соревновательной деятельности и подготовки киберспортсменов. С.В. Галицын, П.А. Ткаченко, В.В. Вдовина [3] рассматривают проблему развития компьютерного спорта через призму сохранения национальных ценностей и разработки новой идеологии компьютерного спорта, так как в него вовлекается все больше молодежи.

Следующим аспектом, рассматриваемым исследователями компьютерного спорта, является вопрос его нормативно-правового сопровождения. С.В. Алексеев, И.А. Пискарев [1], А.С. Талан, М.С. Талан [19] и Е.Н. Плахутина [11] поднимают проблему соотношения понятий «компьютерный спорт» и «киберспорт». С.В. Алексеев, Я.С. Куташевская, В.Н. Мельник [2] исследуют обоснованность применения требований, установленных отечественным законодательством для признания новых видов спорта, по отношению к киберс-

порту и компьютерному спорту, анализируют вопрос целесообразности признания киберспорта и компьютерного спорта в качестве составных частей спорта. В то же время А.М. Хайрутдинов, Е.Б. Жернаков [25] поднимают вопросы правонарушения компьютерного спорта в виртуальном измерении, анализируют прецеденты серьезных нарушений правил соревнований и санкции, наступившие за их нарушение. В своем исследовании В.А. Тарасенко [21] определяет пути дальнейшего совершенствования законодательства в области компьютерного спорта.

Достаточно большое внимание в научной литературе уделяется проблеме значения для социума компьютерного спорта, его влияния на развитие молодого поколения. Так, в своей работе А.З. Кулбахтина [10] проводит сравнение социальных функций и значения для развития общества физической культуры и традиционных видов спорта и компьютерного спорта, отмечая его отличие от первого. А.Э. Кайтукова, И.Б. Резникова [5] в своем исследовании рассматривают проблему влияния компьютерного спорта на молодежь, выявляя его положительные и негативные последствия. В то же время предлагается использовать компьютерный спорт в образовательном процессе. В частности, Н.В. Корчемная [7] рассматривает компьютерный спорт как средство контроля процесса геймификации в образовании, выделяя образовательный потенциал компьютерного спорта как инновационного инструмента интеллектуального развития личности.

Следующим направлением исследования вопросов компьютерного спорта является проблема подготовки спортсменов. А.К. Сложеникин, М.А. Новоселов [17], Е.А. Космина, Ю.М. Макаров, Н.В. Луткова [9] в своих работах исследуют функциональную подготовленность киберспортсменов, влияние компьютерных игр на их подготовку. Е.А. Космина, И.В. Космин [8] в своем учебном пособии представили данные по материально-техническому обеспечению компьютерного спорта, оценке специальных способностей кибератлетов, а также привели примеры тренировочных режимов в различных компьютерных играх. О.Н. Гураль, Е.И. Козинец, А.П. Щербак [4] предлагают через развитие общественных отношений развивать и создавать специфические для данного вида спорта методики тренировки и техники выполнения

игровых заданий, совершенствовать техническую, тактическую и психическую подготовленность спортсменов, использовать более качественные инвентарь и оборудование, экономические стимулы системы соревнований.

Иными словами, в научной литературе достаточно большое внимание уделяется проблемам становления и развития компьютерного спорта как вида спорта, нормативного регулирования в данном виде спорта, а также проблемам спортивной (общей и специальной физической) подготовки спортсменов. В то же время наблюдается отсутствие исследований, направленных на решение вопроса кадрового обеспечения в компьютерном спорте.

Результаты

Перейдем к описанию достигнутых нами результатов. В Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Уральский государственный университет физической культуры» (далее – УралГУФК) осуществляется подготовка кадров для отрасли по различным направлениям и программам подготовки. Одним из самых востребованных направлений подготовки, по которому обучающиеся могут получить требуемые в современных условиях работодателем компетенции, является направление 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата), в том числе и по виду спорта «компьютерный спорт». Приступая к разработке основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП), мы проанализировали федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт», федеральный государственный образовательный стандарт направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата), профессиональный стандарт «Тренер-преподаватель», а также примерную образовательную программу направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата), рекомендованную Федеральным учебно-методическим объединением в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 49.00.00 Физическая культура и спорт.

Анализ федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» (далее – ФССП) [13] дал нам возможность сформировать представление о том, какими знаниями, умениями и компетентностью должен обладать тренер по виду спорта «компьютерный спорт», иными словами, чему

он должен уметь научить занимающихся и спортсменов различного уровня подготовки (табл. 1).

Таким образом, тренер по виду спорта «компьютерный спорт» должен обладать коммуникативными (умение взаимодействовать с коллегами, администрацией, занимающимися и их родителями, быть лидером и создавать команды) и профессиональными компетенциями (организовывать и проводить отбор, формировать спортивный резерв, осуществлять общую и специальную физическую подготовку, владеть тактикой и техникой по виду спорта, организовывать и реализовывать соревновательную деятельность, укреплять здоровье занимающихся), позволяющими выполнять им их непосредственную трудовую деятельность.

Всем этим требованиям отвечает содержание федерального государственного образовательного стандарта направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата) (далее – ФГОС) [12]. В соответствии с п. 1.11 выпускникам, освоившим программу подготовки, присваивается квалификация «Тренер по виду спорта. Преподаватель», которые могут осуществлять профессиональную деятельность в сфере образования в области физической культуры и спорта; в сфере научных исследований в области физической культуры и спорта; в сфере спортивной подготовки, подготовки спортивных сборных команд. Реализация ОПОП направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата) [12] предусматривает освоение обучающимися (будущими специалистами сферы физической культуры и спорта) компетенций, представленных в табл. 2.

Проводя анализ категорий компетенций, приходим к заключению, что освоение заявленных в федеральном стандарте компетенций позволит в полном объеме выпускникам реализовывать функцию тренера-преподавателя по виду спорта «компьютерный спорт», что требует от него федеральный стандарт спортивной подготовки (табл. 3).

В то же время п. 3.4. ФГОС направления подготовки 49.03.04 Спорт отмечает то, что «Профессиональные компетенции определяются Организацией самостоятельно на основе профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников... Из каждого выбранного профессионального стандарта Организация выделяет одну или несколько обобщенных трудовых

Требования к результатам реализации программ подготовки на каждом из этапов спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [13]

Наименование этапа спортивной подготовки	Результаты реализации программы
Этап начальной подготовки	Формирование устойчивого интереса к занятиям физической культурой и спортом; получение общих теоретических знаний о физической культуре и спорте, в том числе о виде спорта «компьютерный спорт»; формирование двигательных умений и навыков, в том числе в виде спорта «компьютерный спорт»; повышение уровня физической подготовленности и всестороннее гармоничное развитие физических качеств; укрепление здоровья
Учебно-тренировочный этап (этап спортивной специализации)	Формирование устойчивого интереса к занятиям видом спорта «компьютерный спорт»; формирование разносторонней общей и специальной физической подготовленности, а также теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности, соответствующей виду спорта «компьютерный спорт»; обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и формирование навыков соревновательной деятельности; укрепление здоровья
Этап совершенствования спортивного мастерства	Повышение уровня общей и специальной физической, теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности; обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и совершенствование навыков в условиях соревновательной деятельности; сохранение здоровья
Этап высшего спортивного мастерства	Повышение уровня общей и специальной физической, теоретической, технической, тактической и психологической подготовленности, соответствующей виду спорта «компьютерный спорт»; обеспечение участия в официальных спортивных соревнованиях и достижение обучающимися высоких и стабильных спортивных результатов в условиях соревновательной деятельности; сохранение здоровья

функций (далее – ОТФ), соответствующих профессиональной деятельности выпускников...» [12]. Таким образом, при определении профессиональных компетенций для формирования и дальнейшей реализации образовательной программы нам было необходимо определить профессиональный стандарт, опираясь на который, эти компетенции будут сформулированы.

П. 13.2 ФССП по виду спорта «компьютерный спорт» [13] указывает на то, что к реализации программ допускается специалист с квалификацией тренер-преподаватель, на этом основании нами при разработке ОПОП был использован профессиональный стандарт «Тренер-преподаватель» (далее – ПС) [14]. Опираясь на требования ФССП и ФГОС (см. табл. 1, 2), нами была определена ОТФ шестого уровня квалификации, код А «Деятельность по подготовке спортсменов и физическому воспитанию обучающихся», а также выбраны непосредственно те трудовые функ-

ции (далее – ТФ), которые отвечают содержанию подготовки специалиста для выполнения требований ФССП и не в полной мере реализованы в требованиях ФГОС (табл. 4).

Далее на основе отобранных ТФ были сформулированы профессиональные компетенции, необходимые для реализации ОПОП и подготовки квалифицированного тренера-преподавателя по виду спорта «компьютерный спорт» (табл. 5).

Дальнейшая реализация ОПОП по направлению подготовки 49.03.04 Спорт по виду спорта «компьютерный спорт» предусматривает наличие рабочего учебного плана, в структуру которого входит перечень дисциплин, освоение которых позволит выпускнику владеть всеми необходимыми и установленными на основе требований ФССП, ФГОС и ПС компетенциями. Для его формирования нами был использован примерный учебный план из примерной образовательной программы направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень

Таблица 2

**Установленные ФГОС компетенции для реализации ОПОП
направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата) [12]**

Группа компетенций	Наименование категории (группы) компетенций
Универсальные	Системное и критическое мышление Разработка и реализация проектов Командная работа и лидерство Коммуникация Межкультурное взаимодействие Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение) Безопасность жизнедеятельности Инклюзивная компетентность Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность Гражданская позиция
Общепрофессиональные	Планирование Спортивный отбор Виды подготовки спортсмена, обучение, воспитание, развитие Руководство соревновательной деятельностью Обеспечение безопасности Профилактика допинга Контроль и анализ Профессиональное взаимодействие Научные исследования Правовые основы профессиональной деятельности Организационно-методическое обеспечение Материально-техническое обеспечение Информационно-коммуникационные технологии для профессиональной деятельности

Таблица 3

Соотношение требований ФССП и ФГОС

Требования ФССП	Требования ФГОС
Коммуникативная компетентность (умение взаимодействовать с коллегами, администрацией, занимающимися и их родителями, быть лидером и создавать команды)	Универсальные компетенции (системное и критическое мышление, командная работа и лидерство, коммуникация, межкультурное взаимодействие, самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение), гражданская позиция) Общепрофессиональные компетенции (профессиональное взаимодействие)
Профессиональная компетентность (умение организовывать и проводить отбор, формировать спортивный резерв, осуществлять общую и специальную физическую подготовку, владеть тактикой и техникой по виду спорта, организовывать и реализовывать соревновательную деятельность, укреплять здоровье занимающихся)	Универсальные компетенции (системное и критическое мышление, командная работа и лидерство, коммуникация, межкультурное взаимодействие, разработка и реализация проектов, гражданская позиция) Общепрофессиональные компетенции (планирование, спортивный отбор, виды подготовки спортсмена, обучение, воспитание, развитие, руководство соревновательной деятельностью, обеспечение безопасности, профилактика допинга, контроль и анализ, организационно-методическое обеспечение, материально-техническое обеспечение, информационно-коммуникационные технологии для профессиональной деятельности)

бакалавриата), рекомендованной Федеральным учебно-методическим объединением в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 49.00.00 Физическая культура и спорт [15] с учетом регионального компонента и требований регионального рынка труда. Для выявления соответствия учебного плана

требованиям к необходимым знаниям в соответствии с выбранными ТФ из ПС «Тренер-преподаватель» [14] было проведено соотношение требований к необходимым знаниям ТФ и наличием дисциплин в примерном учебном плане (а соответственно и в рабочем учебном плане по виду спорта «компьютерный спорт») (табл. 6).

Таблица 4

Определенные для реализации ОПОП трудовые функции [14]

ОТФ	Код ТФ	Наименование ТФ
Деятельность по подготовке спортсменов и физическому воспитанию обучающихся	A/01.6	Планирование содержания занятий физической культурой и спортом
	A/02.6	Проведение мероприятий спортивной ориентации и спортивного отбора для обеспечения индивидуального подхода в соответствии с целями программ, реализуемых организацией
	A/03.6	Проведение занятий физической культурой и спортом
	A/09.6	Осуществление контроля и учета подготовленности с использованием методик измерения и оценки
	A/12.6	Организация и проведение дистанционных занятий физкультурно-спортивной направленности
	A/13.6	Организация и координация работы тренерско-преподавательской бригады

Таблица 5

Соотнесение обобщенных трудовых функций из профессионального стандарта с профессиональными компетенциями

Обобщенная трудовая функция	Код ТФ	Профессиональная компетенция
Деятельность по подготовке спортсменов и физическому воспитанию обучающихся	A/01.6 A/12.6	ПК-1. Способен разрабатывать и реализовывать образовательные программы в области физической культуры и спорта, в том числе с использованием дистанционных технологий
	A/02.6	ПК-2. Способен осуществлять отбор занимающихся и оценивать их перспективность в достижении спортивных результатов
	A/09.6 A/13.6	ПК-3. Способен планировать, учитывать и анализировать результаты спортивной подготовки занимающихся с использованием методик измерения и оценки
	A/03.6	ПК-4. Способен проводить тренировочные занятия и управлять систематической соревновательной деятельностью занимающихся

Таким образом, мы можем констатировать, что рабочий учебный план по виду спорта «компьютерный спорт», построенный на основе примерного учебного плана из примерной образовательной программы направления подготовки 49.03.04 Спорт (уровень бакалавриата), рекомендованной Федеральным учебно-методическим объединением в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 49.00.00 Физическая культура и спорт, полностью соответствует требованиям ФССП, ФГОС и ПС. Иными словами, реализуемая в ФГБОУ ВО «УралГУФК» ОПОП 49.03.04 Спорт (Спортивная подготовка по виду спорта компьютерный спорт) соответствует всем требованиям нормативных документов.

В то же время для подготовки будущего тренера-преподавателя, отвечающего всем

требованиям не только нормативных документов, регламентирующих процесс подготовки соответствующего специалиста с необходимым уровнем квалификации, но и являющегося конкурентоспособным квалифицированным специалистом, отвечающим требованиям и запросам рынка труда конкретной специфики, нами был проведен анализ требований к тренеру по киберспорту на основе опросов действующих тренеров [6, 26]. По их мнению тренер по компьютерному спорту (киберспортивный тренер) должен обладать следующими компетенциями [6, 26]:

- планирование и проведение тренировочного процесса, включающего как коллективные, так и индивидуальные тренировки;
- разработка программы тренировок;
- обучение и подготовка игроков;
- разработка тактики и стратегии игры команды, а также тактики отдельных игроков;

Таблица 6

Соотношение наличия дисциплин в учебном плане и требований необходимых знаний в ТФ

Необходимые знания	Дисциплина примерного учебного плана	Дисциплина учебного плана по виду спорта «компьютерный спорт»
Теория и методика физической культуры	Теория и методика физической культуры	Теория и методика физической культуры
Теория спорта	Теория спорта	Теория спорта
Педагогика физической культуры и спорта	Педагогика физической культуры и спорта	Педагогика физической культуры и спорта
Возрастная психология	Психология	Педагогика и психология
Психология физической культуры и спорта	Психология физической культуры и спорта	Спортивная психология
Теория и методика избранного вида спорта	Теория и методика избранного вида спорта	Теория и методика компьютерного спорта
Теория и методика обучения базовым видам спорта	Теория и методика обучения базовым видам спорта	Теория и методика обучения базовым видам спорта
Анатомия человека	Анатомия человека	Анатомия человека
Биомеханика двигательной деятельности	Биомеханика двигательной деятельности	Биомеханика двигательной деятельности
Спортивная метрология	Спортивная метрология	Спортивная метрология
Биохимия человека	Биохимия человека	Биохимия человека
Спортивная биохимия	Спортивная биоэнергетика	Спортивная биохимия (раздел дисциплины «Биохимия человека»)
Физиология человека	Физиология человека	Физиология человека
Спортивная физиология	Спортивная физиология	Спортивная физиология
Гигиенические основы физкультурно-спортивной деятельности	Гигиенические основы физкультурно-спортивной деятельности	Гигиенические основы физкультурно-спортивной деятельности
Спортивная нутрициология	Спортивная биоэнергетика	Спортивная морфология, основы медицинских знаний и спортивная медицина
Спортивная морфология	Спортивная биоэнергетика	Спортивная морфология
Анатомо-морфологические, физиологические, психологические и гендерные особенности взрослых и детей, в том числе имеющих выраженные способности (одаренных) к занятиям видом спорта	Анатомия человека, педагогика, психология, спортивная биоэнергетика, теория и методика детско-юношеского спорта, теория и методика избранного спорта, профессионально-спортивное совершенствование	Анатомия человека, педагогика и психология, спортивная метрология, спортивная морфология, динамическая анатомия, теория и методика избранного спорта, технологии профессионально-спортивного совершенствования
Методика контроля и оценки антропометрических, физиологических, психологических параметров человека	Спортивная метрология, научно-методическая деятельность	Методическое обеспечение деятельности тренера, научно-методическая деятельность в спорте
Правила вида спорта и требования для присвоения спортивных разрядов и званий по виду спорта в соответствии с Всероссийской классификацией	Теория и методика избранного спорта, профессионально-спортивное совершенствование	Управление процессом спортивной подготовки, теория и методика избранного спорта, особенности организации и проведение спортивных соревнований, технологии профессионально-спортивного совершенствования
Нормативные правовые акты, регулирующие вид профессиональной деятельности	Правовые основы профессиональной деятельности	Правовые основы профессиональной деятельности, правовые основы противодействия коррупции в области физической культуры и спорта

- аналитика данных, принятие решений;
- командообразование; мотивационные и психологические навыки;
- спортивный отбор команды и в команде;
- глубокие знания игры и механик.

Обсуждение и значимость результатов

На основе изложенных действующими тренерами требований к компетентности тренера по компьютерному спорту в программу подготовки были внедрены следующие дисциплины: командообразование в компьютерном спорте; коммуникации в цифровой среде; компьютерная обработка статистических данных в спорте; техническое обеспечение компьютерного спорта; сквозные технологии в цифровой среде; компьютерные симуляторы в спорте; компьютерные технологии в подготовке спортсменов; моделирование спортивной подготовки в компьютерном спорте; интеллектуальные виды спорта. В то же время необходимо отметить, что не все указанные дисциплины полностью отвечают всем запросам со стороны современного рынка, предъявляемым к тренеру по компьютерному спорту. В соответствии с этим для повышения эффективности подготовки будущих специалистов и обеспечения их высокой конкурентоспособности можно расширить перечень дисциплин, освоение которых обеспечит подготовку высококвалифицированных специалистов. К таким дисциплинам, например, можно отнести спортивное программирование, аналитику данных, дизайн и архитектуру игр, инженерную психологию.

Так, при изучении спортивного программирования обучающимся будет предложено изучить следующие темы: графы, структуры данных, теорию чисел, динамическое программирование и др. Освоение данной дисциплины позволит обучающимся научиться реализовывать алгоритмы, проводить поиск кратчайшего пути для решения поставленной задачи, манипулировать расположением элементов массива, использовать алгоритмы для решения задач, а также разбивать данные на подзадачи и использовать результаты их решения для решения основной проблемы. Все это позволит будущему тренеру по компьютерному спорту освоить компетенции по разработке тактики и стратегии игры команды, а также тактики отдельных игроков, умения анализировать большие данные, на основе которых принимать решения.

При изучении дисциплины, посвященной

проблемам аналитики данных, обучающиеся научатся собирать, систематизировать, обрабатывать и визуализировать данные по различным проблемам и аспектам компьютерных игр и спорта; моделировать и исследовать процессы, выявлять аномалии; разрабатывать и предлагать на основе визуализации данных решения, сопоставлять их и определять наиболее эффективные. Все это поможет тренеру по компьютерному спорту научиться анализировать настоящее, ход игры и работу команды в реальном времени, спрогнозировать развитие ситуации, а также разработать стратегию команды.

Еще одной дисциплиной, необходимой для повышения конкурентоспособности будущего тренера по компьютерному спорту, обладающего широким спектром компетенций, является дизайн и архитектура игр. В результате освоения геймдизайна, нарративного дизайна и дизайна уровней тренер по компьютерному спорту сможет не только составлять сценарии игр, рисовать их архитектуру, строить уровни игры, но и создавать квестовые и диалоговые системы, уметь выстраивать отношения в команде. Освоение данной дисциплины позволит будущему тренеру овладеть компетенциями глубокого понимания игры, ее техники и механик, а также командообразования.

Одним из направлений работы тренера по компьютерному спорту является отбор игроков, создание команды, мотивационные и психологические навыки работы с обучающимися (игроки-спортсмены). Для освоения указанных компетенций нами предлагается включить в образовательную программу инженерную психологию. Изучение вопросов анализа задач человека в системах управления, распределения функций между человеком и автоматическими системами, в том числе с искусственным интеллектом; исследование совместной деятельности операторов (в нашем случае ими выступают игроки команды, осуществляющие свою деятельность посредством применения своих компьютеров и находящихся на расстоянии друг о друга), процессов общения и информационного взаимодействия между ними (игроки команды могут находиться в разных помещениях, а не на одной территории), а также исследование факторов, влияющих на эффективность, качество, точность, скорость действий операторов и анализ процессов переработки информации

человеком, ее хранения и принятия решений, психологических механизмов регуляции деятельности операторов, в том числе проектирование человеко-машинных систем, позволит будущим специалистам в области компьютерного спорта освоить указанные выше компетенции.

Таким образом, реализация описанной выше образовательной программы позволит получить высокообразованного специалиста, обладающего требуемыми рынком труда и оформленными на нормативном уровне компетенциями.

Выводы. Проведенный нами анализ изучения проблем компьютерного спорта в России показал, что на сегодняшний день основными аспектами, рассматриваемыми исследователями в рамках вопроса развития компьютерного спорта, являются история становления и развития компьютерного спорта, его нормативно-правовое регулирование,

влияние данного вида спорта на социум и, соответственно, социума на спорт, а также подготовка спортсменов, выступающих в дисциплинах компьютерного спорта. В то же время практически отсутствуют исследования, посвященные проблеме подготовки кадров для набирающего популярность и стремительно развивающегося вида спорта «компьютерный спорт». В результате проведенного авторами исследования были выявлены нормативные основания для организации и реализации основной образовательной программы, направленной на подготовку тренеров-преподавателей по компьютерному спорту, проведен анализ соответствия указанной программы всем нормативным требованиям и требованиям рынка труда отрасли, а также предложены направления дальнейшего развития программы в целях повышения конкурентоспособности выпускников, освоивших указанную программу.

Список литературы

1. Алексеев, С.В. К вопросу о соотношении понятий «компьютерный спорт» и «киберспорт» в современном спортивном праве / С.В. Алексеев, И.А. Пискарев // *Юридический мир*. – 2023. – № 7. – С. 25–30. DOI: 10.18572/1811-1475-2023-7-25-30
2. Алексеев, С.В. Киберспорт и компьютерный спорт: актуальные проблемы правового регулирования / С.В. Алексеев, Я.С. Куташиевская, В.Н. Мельник // *Спорт: экономика, право, управление*. – 2020. – № 2. – С. 5–10. DOI: 10.18572/2070-2175-2020-2-5-10
3. Галицын, С.В. Новая идеология развития компьютерного спорта / С.В. Галицын, П.А. Ткаченко, В.В. Вдовина // *Ученые записки ун-та им. П.Ф. Лесгафта*. – 2022. – № 6 (208). – С. 93–97. DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2022.6.p93-97
4. Гураль, О.Н. Развитие общественных отношений в компьютерном спорте / О.Н. Гураль, Е.И. Козинец, А.П. Щербак // *Наука и спорт: современные тенденции*. – 2020. – Т. 8. – № 3. – С. 112–118. DOI: 10.36028/2308-8826-2020-8-3-112-118
5. Кайтукова, А.Э. Влияние компьютерных игр на подростков: перспективный спорт или негативное влияние / А.Э. Кайтукова, И.Б. Резникова // *Молодежь и наука: сборник студенческих научных статей / Северо-Осетин. гос. пед. ин-т. Вып. XVIII*. – Владикавказ: Изд-во Северо-Осетин. гос. пед. ин-та, 2022. – С. 69–73.
6. Киберспортивный тренер по CS:GO. – <https://kuda-dengi.ru/kibersportivnyi-trener-po-csgo> (дата обращения: 12.09.2023).
7. Корчемная, Н.В. Социально-педагогические функции компьютерного спорта как инструмента интеллектуального развития личности / Н.В. Корчемная // *Вестник пед. инноваций*. – 2019. – № 1 (53). – С. 24–31.
8. Косьмина, Е.А. Профессионально-спортивное совершенствование (компьютерный спорт): учеб. пособие для бакалавров, обучающ. по направлению подготовки 49.03.01 – «Физическая культура». Ч. 1. / Е.А. Косьмина, И.В. Косьмин. – СПб.: Нац. гос. ун-т физ. культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, 2021. – 110 с.
9. Косьмина, Е.А. Разминка в дисциплине компьютерного спорта «Боевая арена» / Е.А. Косьмина, Ю.М. Макаров, Н.В. Луткова // *Теория и практика физ. культуры*. – 2023. – № 9. – С. 18–20.
10. Кулбахтина, А.З. Социальные функции традиционного и компьютерного спорта / А.З. Кулбахтина // *Социально-экономические и гуманитарные аспекты физической культуры и спорта: сб. ст. Всерос. науч.-практ. конф.* – Уфа: Башкир. ин-т физ. культуры, 2020. – С. 101–106.

11. Плахутина, Е.Н. Анализ контента Научной электронной библиотеки eLibrary.ru по ключевым словам «компьютерный спорт» и «киберспорт» / Е.Н. Плахутина // *Настоящее и будущее компьютерного спорта. Актуальные вопросы развития киберспорта в России: сб. ст. Всерос. науч.-практ. конф.* – Уфа: Урал. гос. ун-т физ. культуры, 2022. – С. 69–74.

12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 25 сентября 2019 г. № 886 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 49.03.04 Спорт» (с изм. и доп.). – https://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/490304_B_3_29042021.pdf (дата обращения: 10.09.2023).

13. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 02.11.2022 № 900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт». – <https://base.garant.ru/405845773/> (дата обращения: 10.09.2023).

14. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 24 декабря 2020 года № 952н «Об утверждении профессионального стандарта «Тренер-преподаватель». – <https://fgosvo.ru/uploadfiles/profstandart/05.012.pdf> (дата обращения: 10.09.2023).

15. Примерные основные профессиональные образовательные программы по направлению 49.03.04 Спорт. – <http://lesgaft.spb.ru/ru/fimo/primernye-osnovnye-obrazovatelnye-programmy>.

16. Севастьянов, В.В. Становление и перспективы развития компьютерного спорта в нашей стране / В.В. Севастьянов // *Теория и практика инновационных технологий в АПК: материалы науч. науч.-практ. конф., Воронеж, 14–29 марта 2022 года. Том, часть III.* – Воронеж: Воронеж. гос. аграр. ун-т им. Императора Петра I, 2022. – С. 272–275.

17. Сложеникин, А.К. Функциональная подготовленность квалифицированных спортсменов в компьютерном спорте / А.К. Сложеникин, М.А. Новоселов // *Актуальные проблемы и перспективы развития индивидуально-игровых видов спорта: материалы Всерос. заоч. науч. конф., Москва, 06 февр. 2018 г. / под ред. Г.В. Барчуковой, Е.Е. Жигун.* – М.: Рос. гос. ун-т физ. культуры, спорта, молодёжи и туризма (ГЦОЛИФК), 2018. – С. 125–128.

18. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года: утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 нояб. 2020 г. № 3081-р. – <https://docs.cntd.ru/document/566430492> (дата обращения: 09.09.2023).

19. Талан, А.С. Проблематика определения дефиниций терминов «киберспорт» и «компьютерный спорт» / А.С. Талан, М.С. Талан // *Теория и практика физ. культуры.* – 2019. – № 2. – С. 14.

20. Тарасенко, В.А. Компьютерный спорт: откуда корни растут. Историко-социологический экскурс / В.А. Тарасенко // *Истор. и соц.-образоват. мысль.* – 2018. – Т. 10, № 5-2. – С. 147–156. DOI: 10.17748/2075-9908-2018-10-5/2-147-156

21. Тарасенко, В.А. Юридические аспекты становления компьютерного спорта в России / В.А. Тарасенко // *Международ. правовой курьер.* – 2018. – № 3 (27). – С. 48–53.

22. Токарева, С.В. Развитие компьютерного спорта / С.В. Токарева, О.В. Гридасова, А.Ю. Жиров // *Наука молодых – будущее России: сб. науч. ст., Курск, 09–10 дек. 2021 г.* – Курск: Юго-Запад. гос. ун-т, 2021. – Т. 3. – С. 210–214.

23. Форма № 5-ФК (сводная). Сведения по подготовке спортивного резерва по состоянию на 31 декабря 2022 года. – <http://function.minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/> (дата обращения: 12.09.2023).

24. Форма № 5-ФК (сводная). Сведения по подготовке спортивного резерва по состоянию на 31 декабря 2021 года. – <http://function.minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/> (дата обращения: 12.09.2023).

25. Хайрутдинов, А.М. Правовое регулирование в сфере компьютерного спорта. Ч. II: Сложности правового регулирования компьютерного спорта в виртуальном измерении / А.М. Хайрутдинов, Е.Б. Жернаков // *Юриспруденция 2.0: новый взгляд на право: материалы межвуз. науч.-практ. конф. с междунар. участием, Москва, 08 дек. 2017 г. / Рос. ун-т дружбы народов.* – М.: Рос. ун-т дружбы народов, 2017. – С. 296–299.

26. Ченг, Э. Кто такие тренеры по киберспорту и чем они занимаются? / Э. Ченг. – <https://esportrussia.com/новости/кто-такие-тренеры-по-киберспорту-и-чем-они-занимаются> (дата обращения: 12.09.2023).

References

1. Alekseev S.V., Piskarev I.A. [On the Question of the Relationship between the Concepts of “Computer Sports” and “E-sports” in Modern Sports Law]. *Yuridicheskiy mir* [Legal World], 2023, no. 7, pp. 25–30. (in Russ.)
2. Alekseev S.V., Kutashevskaya Ya.S., Melnik V.N. [Cybersport and Computer Sports: Current Problems of Legal Regulation]. *Sport: ekonomika, pravo, upravlenie* [Sports: Economics, Law, Management], 2020, no 2, pp. 5–10. (in Russ.)
3. Galitsyn S.V., Tkachenko P.A., Vdovina V.V. [New Ideology for the Development of computer sports]. *Uchenyye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta* [Scientific Notes of the University P.F. Lesgaft], 2022, no. 6 (208), pp. 93–97. (in Russ.)
4. Gural O.N., Kozinets E.I., Shcherbak A.P. [Development of Public Relations in computer sports]. *Nauka i sport: sovremennyye tendentsii* [Science and Sport: Modern Trends], 2020, vol. 8, no. 3, pp. 112–118. (in Russ.)
5. Kaytukova, A.E., Reznikova I.B. [The Influence of Computer Games on Teenagers: Promising Sport or Negative Influence]. *Molodezh' i nauka: sbornik studencheskikh nauchnykh statey, Vladikavkaz, 21 marta 2022 goda*. [Youth and Since: Collection of the Students' Scientific Articles]. Vladikavkaz, Publishing house of the North Ossetian State Pedagogical Institute Publ., 2022, pp. 69–73. (in Russ.)
6. *Kibersportivnyy trener po CS:GO* [Esports Trainer for CS:GO]. Available at: <https://kudadengi.ru/kibersportivnyi-trener-po-csgo> (accessed 12.09.2023).
7. Korchemnaya N.V. [Socio-Pedagogical Functions of Computer Sports as a Tool for Intellectual Development of the Individual]. *Bulletin of Pedagogical Innovations*, 2019, no. 1 (53), pp. 24–31. (in Russ.)
8. Kos'mina E.A., Kos'min I.V. *Professional'no-sportivnoe sovershenstvovanie (komp'yuternyy sport): uchebnoe posobie dlya bakalavrov, obuchayushchikhsya po napravleniyu podgotovki 49.03.01 – “Fizicheskaya kul'tura”. Ch. 1.* [Professional Sports Improvement (Computer Sports): a Textbook for Bachelors Studying in the Field of Preparation 03.49.01 – “Physical Culture”. Part 1]. St. Petersburg, National State University of Physical Culture, Sports and Health named after P.F. Lesgaft Publ., 2021. 110 p.
9. Kos'mina E.A., Makarov Yu.M., Lutkova N.V. [Warm-up in the Computer Sports Discipline “Battle Arena”]. *Theory and Practice of Physical Culture*, 2023, no 9, pp. 18–20. (in Russ.)
10. Kulbakhtina, A.Z. [Social Functions of Traditional and Computer Sports]. *Sotsial'no-ekonomicheskie i gumanitarnye aspekty fizicheskoy kul'tury i sporta: sbornik statey Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Ufa, 15 oktyabrya 2020 goda* [All-Russian Scientific and Practical Conference], Ufa, Bashkir Institute of Physical Culture, 2020, pp. 101–106. (in Russ.)
11. Plakhutina E.N. [Analysis of the Content of the Scientific Electronic Library eLibrary.ru Using the Keywords “Computer Sports” and “e-Sports”]. *Nastoyashchee i budushchee komp'yuternogo sporta. Aktual'nye voprosy razvitiya kibersporta v Rossii: Sbornik statey Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Ufa, 20 oktyabrya 2022 goda* [All-Russian Scientific and Practical Conference]. Ufa, 2022, pp. 69–74. (in Russ.)
12. *Prikaz Ministerstva obrazovaniya i nauki RF ot 25 sentyabrya 2019 goda No. 886 “Ob utverzhdenii federal'nogo gosudarstvennogo obrazovatel'nogo standarta vysshego obrazovaniya – bakalavriat po napravleniyu podgotovki 49.03.04 Sport” (s izmeneniyami i dopolneniyami)* [Order of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation dated September 25, 2019 No. 886 “On Approval of the Federal State Educational Standard of Higher Education - Bachelor's Degree in the Field of Training 49.03.04 Sports” (with Amendments and Additions)]. Available at: https://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/490304_B_3_29042021.pdf (accessed 10.09.2023).
13. *Prikaz Ministerstva sporta Rossiyskoy Federatsii ot 02.11.2022 No. 900 “Ob utverzhdenii federal'nogo standarta sportivnoy podgotovki po vidu sporta “komp'yuternyy sport”* [Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation dated November 2, 2022 No. 900 “On Approval of the Federal Standard of Sports Training for the Sport “Computer Sports”]. Available at: <https://base.garant.ru/405845773/> (accessed 10.09.2023).

14. *Prikaz Ministerstva truda i sotsial'noy zashchity' RF ot 24 dekabrya 2020 goda No. 952n "Ob utverzhenii professional'nogo standarta "Trener-prepodavatel"* [Order of the Ministry of Labor and Social Protection of the Russian Federation dated December 24, 2020 No. 952n "On Approval of the Professional Standard "Trainer-Teacher"]. Available at: <https://fgosvo.ru/uploadfiles/profstandart/05.012.pdf> (accessed 10.09.2023).

15. *Primernye osnovnye professional'nye obrazovatel'nye programmy po napravleniyu 49.03.04 Sport* [Approximate Basic Professional Educational Programs in the Direction of 49.03.04 Sports]. Available at: <http://lesgaf.spb.ru/ru/fumo/primernye-osnovnye-obrazovatel'nye-programmy>.

16. Sevast'yanov V.V. [Formation and Prospects for the Development of Computer Sports in our Country]. *Teoriya i praktika innovacionnykh tekhnologiy v APK: materialy natsional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Voronezh, 14–29 marta 2022 goda* [National Scientific and Practical Conference], Voronezh, Voronezh State Agrarian University named after. Emperor Peter I, 2022, vol. 3, pp. 272–275.

17. Slozhenikin A.K., Novoselov M.A. [Functional Preparedness of Qualified Athletes in Computer Sports]. *Aktual'nye problemy i perspektivy razvitiya individual'no-igrovyykh vidov sporta: materialy Vserossiyskoy zaochnoy nauchnoy konferentsii, Moskva, 06 fevralya 2018 goda* [All-Russian Correspondence Scientific Conference], Moscow, Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Russian State University of Physical Culture, Sports, Youth and Tourism" Publ., 2018, pp. 125–128.

18. *Strategiya razvitiya fizicheskoy kul'tury i sporta v Rossiyskoy Federatsii na period do 2030 goda: utverzhdena rasporyazheniem Pravitel'stva Rossiyskoy Federatsii ot 24 noyabrya 2020 g. No. 3081-r* [Strategy for the Development of Physical Culture and sports in the Russian Federation for the Period until 2030: Approved by Order of the Government of the Russian Federation of November 24, 2020 No. 3081-r]. Available at: <https://docs.cntd.ru/document/566430492> (accessed 09.09.2023).

19. Talan A.S., Talan M.S. [Problems of Defining the Terms "Esports" and "Computer Sports"]. *Theory and Practice of Physical Culture*, 2019, no. 2, p. 14. (in Russ.)

20. Tarasenko V.A. [Computer sports: where the roots grow. Historical and sociological excursion]. *Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl'* [Historical and Social-Educational Thought], 2018, vol. 10, no. 5-2, pp. 147–156. (in Russ.)

21. Tarasenko V.A. [Legal Aspects of the Formation of Computer Sports in Russia]. *Mezhdunarodnyy pravovoy kur'er* [International Legal Courier], 2018, no. 3 (27), pp. 48–53. (in Russ.)

22. Tokareva S.V., Gridasova O.V., Zhironov A.Yu. [Development of Computer Sports]. *Nauka molodykh – budushchee Rossii: Sbornik nauchnykh statey, Kursk, 09–10 dekabrya 2021 goda*. Kursk, Southwestern State University, 2021, vol. 3, pp. 210–214. (in Russ.)

23. *Forma No. 5-FK (svodnaya). Svedeniya po podgotovke sportivnogo rezerva po sostoyaniyu na 31 dekabrya 2022 goda* [Form No. 5-FK (consolidated). Information on the preparation of the sports reserve as of December 31, 2022]. Available at: <http://function.minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/> (accessed 12.09.2023).

24. *Forma No. 5-FK (svodnaya). Svedeniya po podgotovke sportivnogo rezerva po sostoyaniyu na 31 dekabrya 2021 goda* [Form No. 5-FK (consolidated). Information on the Preparation of the Sports Reserve as of December 31, 2021]. Available at: <http://function.minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/> (accessed 12.09.2023).

25. Khayrutdinov A.M., Zhernakov E.B. [Legal Regulation in the Field of Computer Sports, Part II: Complexities of Legal Regulation of Computer Sports in the Virtual Dimension]. *Yurisprudentsiya 2.0: novyy vzglyad na pravo: materialy mezhvuzovskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem, Moskva, 08 dekabrya 2017 goda* [Interuniversity Scientific and Practical Conference with International Participation]. Moscow, Peoples' Friendship University of Russia Publ., 2017, pp. 296–299. (in Russ.)

26. Cheng E. *Kto takie trenery po kibersportu i chem oni zanimayutsya?* [Who are Esports Coaches and What do they Do?]. Available at: <https://esportrussia.com/novosti/kto-takie-trenery-po-kibersportu-i-chem-oni-zanimayutsya/> (accessed 12.09.2023).

Информация об авторах

Сериков Сергей Геннадьевич, доктор педагогических наук, профессор, ректор, Уральский государственный университет физической культуры, Челябинск, Россия.

Клестова Оксана Александровна, кандидат педагогических наук, доцент, проректор по планированию, стандартизации и цифровизации образовательного процесса, Уральский государственный университет физической культуры, Челябинск, Россия.

Information about the authors

Sergey G. Serikov, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Rector, Ural State University of Physical Culture, Chelyabinsk, Russia.

Oksana A. Klestova, Candidate of Pedagogy Associate Professor, Vice-Rector for Planning, Standardization and Digitalization of the Education Process, Ural State University of Physical Culture, Chelyabinsk, Russia.

Вклад авторов:

Сериков С.Г. – научное руководство; концепция исследования; написание текста.

Клестова О.А. – написание текста; итоговые выводы.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors:

Serikov S.G. – scientific management; research concept; writing the draft.

Klestova O.A. – writing the draft; final conclusions.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 07.10.2023

The article was submitted 07.10.2023