

МБОУ "Макушинская СОШ№1" г. Макушино

ПРИНЯТА

Управляющий совет:

от 30 08 2021 г.

Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы:

Курий С.А.

Приказ № 79

от 1.09 20 21 г.



**Дополнительная
общеобразовательная
(общеразвивающая) программа**

Физкультурно – спортивной направленности

“Киберспорт”

Уровень освоения программы: ознакомительный – 1 год обучения

Возраст учащихся: 12 – 16 лет

Срок реализации: 1 год

Авторы составители:
Волков Игорь Валерьевич
Учитель информатики

Макушино 2022г.

Пояснительная записка

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. С 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 №183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта»

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, с 14 лет, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Новизна и отличительные особенности программы. В ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

- а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;
- б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяют роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется

умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению

высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и

игроками любого вида соревнований, проектировать командный

успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные

решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

Объем программы: 68 часов. Программа рассчитана на один год обучения, режим работы – 2 часа в неделю.

Направленность: физкультурно-спортивная, с применением ИКТ технологий.

Возраст обучающихся: с 12 лет. Уровень сложности: стартовый.

Форма получения образования – очная.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

Планируемые результаты

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной

дисциплине.

Третий уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- готовность и способность к самостоятельной информационно- познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

В результате изучения курса обучающиеся должны *знать*:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

уметь:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

Учебно-тематический план

№	Разделы программы	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1.	Введение. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером	4	-	4	Обсуждение, Тестирование
2.	Прочие киберспортивные дисциплины	5	20	25	Обсуждение, Тестирование
3.	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	2	3	5	Обсуждение, Тестирование
4.	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	6	4	10	Обсуждение, Тестирование
5.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	4	8	12	Обсуждение, Тестирование
6.	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	-	6	6	Обсуждение, Тестирование
7.	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине. Подведение итогов	-	6	6	Обсуждение, Тестирование
	Итого:	21	47	68	

Содержание программы

Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (4 часа)

Теория (4 часа): Введение в область киберспорта. Правила безопасности эксплуатации оборудования. Риски и угрозы здоровью.

Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины (25 часов)

Теория (5 часов): Общая информация: симуляторы (world of tanks), стратегии (general command and conquer, казаки снова война), (по выбору педагога- тренера). Их особенности и направления.

Практика (20 часов): Работа за компьютером, обзорная работа.

Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (5 часов)

Теория (2 часа): на этом занятии учащиеся определяются с дисциплиной, которой они будут заниматься следующие месяцы. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями. Подробный разбор популярных дисциплин, их особенности.

Практика (3 часа): Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины. Тестирование, опрос участников на предмет предпочтений.

Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине (10 часов)

Теория (6 часов): Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине. Софт и гаджеты. Лицензии и права. Дисквалификации и запреты.

Практика (4 часа): Просмотр лицензионных соглашений, правил турниров и регламентов.

Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов (12 часов)

Теория (4 часа): Изучение основ и углубленное изучение характеристик мира игры. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика (8 часов): Исследование мира игры. Проверка особенностей и возможностей внутриигрового мира. Отработка ролей в команде. Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов. Отработка

Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату

Практика (6 часов): Работа за компьютером, командная игровая практика,

Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (6 часов)

Практика (6 часов): Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Условия реализации программы

Реализация программы и конечные результаты осуществляется как на занятиях(очно), так и в режиме онлайн, по средства голосовой связи программы Discord и игровых платформ.

Материально-техническое обеспечение:

Кабинет, соответствующий нормативам, с мебелью (ученические парты, стулья). ПК учителя, ПК учащихся, интерактивные доски и презентационное оборудование, динамики, экран, доступ к сети интернет.

Формы аттестации

Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов: фото, реализация детского потенциала с системе рангов, участие в соревнованиях.

Методические материалы

Методы обучения: словесный, наглядный практический, репродуктивный, игровой, соревновательный.

Метод воспитания: мотивация, поощрение, стимулирование.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Входная диагностика: проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и навыков, возможностей детей и определения их природных качеств.

Формы: наблюдение, тестирование.

Диагностика физиологических качеств проводится с каждым обучающимся по решению умственно-логических задач.

Текущий контроль: отслеживается на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающегося.

Формы:

- устный опрос;
- педагогическое наблюдение;
- опрос на выявление умения рассказать правила выполнения работы, теоретические знания для выполнения поставленных задач;
- выполнение тестовых заданий на знание терминологии;
- анализ педагогом и обучающимся качества выполнения упражнений.

Промежуточный контроль: предусмотрен с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- устный опрос;
 - выполнение тестовых заданий;
 - выполнение практических заданий;
- Среди критериев, по которым оцениваются итоговые практические работы, выделяются:
- степень освоения изученного материала;
 - корректность выполнения работы;
 - соответствие требованиям технического задания и планируемым результатам.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам:

- культура речи,
- умение слушать,
- умение выделить главное,
- умение планировать свои действия,
- умение ставить задачи,
- самоконтроль,
- воля,
- выдержка,
- самооценка,
- мотивация,
- социальная адаптация.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ:

- 1.Используемые методики, методы и технологии
- 2.Дидактические средства
- 3.Информационные источники

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала.

С первых занятий обучающиеся знакомятся с охраной труда на занятиях, противопожарной безопасностью, к правильной организации тренировочного процесса, рациональному использованию рабочего времени, грамотному использованию инвентаря.

В основу программы легли определенные **педагогические принципы**:

- принцип дополнительности. Монолог педагога уступает место смысловому диалогу, взаимодействию, партнерству, ориентация на реальную свободу развивающейся личности.
- принцип открытости учебной и воспитательной информации. Мир знаний "открывается" перед обучающимися благодаря работе его сознания, как главной личной ценности. Педагог не "преподносит" знания в готовом для понимания виде, а придает им контекст открытия.
- принцип уважения к личности ребенка в сочетании с разумной требовательностью к нему предполагает, что требовательность является своеобразной мерой уважения к личности ребенка. Разумная требовательность всегда целесообразна если продиктована потребностями воспитательного процесса и задачами развития личности.
- принцип сознательности и активности обучающихся предполагает создание условий для активного и сознательного отношения к обучению, условий для осознания обучающимися правильности и практической ценности получаемых знаний, умений и навыков.
- принцип дифференцированного и индивидуального подхода в обучении предполагает необходимость учета индивидуальных возможностей и возрастных психофизиологических особенностей каждого обучающегося при выборе темпа, методов и способа обучения.
- принцип преемственности, последовательности и систематичности заключается в такой организации обучающегося процесса, при которой каждое занятие является логическим продолжением ранее проводившейся работы, позволяет закреплять и развивать достигнутое, поднимать обучающегося на более высокий уровень развития.
- принцип доступности и пассивности заключается в применении основного правила дидактики "от простого к сложному, от известного к неизвестному".

Основные технологии используемые при реализации программы:

- здоровые берегающие;
- игровые технологии;
- технологии коллективного творчества.

Формы контроля:

- Педагогическое наблюдение
- Анализ качества выполнения заданий педагога
- Анализ приобретенных навыков общения
- Устный опрос
- Практическая работа.

Дидактические средства и информационные источники (УМК).

1. Учебные и методические пособия:

для педагога:

1. <https://enjoy-job.ru/professions/kibersportsmen/> - как стать Киберспортсменом.

2. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
3. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013. – С. 90-96.
4. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с. для обучающегося:

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиум/>, (дата обращения 18.06.2018).
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).
3. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 18.06.2018)
7. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 18.06.2018)

2. Системы средств обучения:

- Организационно-педагогические средства:

- дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа – рабочая программа «Киберспорт»;
- методические рекомендации для родителей по воспитанию;
- инструкции по охране труда.

- Дидактические средства

- Дидактические материалы, разработанные преподавателем, по темам:
 - «Устройство компьютера»;
 - «Графика и обработка графической информации»;
 - «Игры в различные компьютерные игры
 - «Работа в Интернете».
- Компьютерные презентации, разработанные педагогом, по темам программы.
- Банк видеоматериалов по темам программы.

3. Система средств контроля результативности обучения:

- Диагностические и контрольные материалы по темам ИКТ;
- Нормативные материалы по осуществлению групповых и массовых форм работы с обучающимися.

СПОСОБЫ И ФОРМЫ ВЫЯВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

- Беседа

- Опрос
- Наблюдение
- Соревнования
- Диагностика
- Анализ мероприятий
- Диагностические игры
- Анализ результатов участия детей в мероприятиях, в социально-значимой деятельности
- Анализ приобретенных навыков общения
- Анализ выполнения программ
- Самооценка обучающихся

СПОСОБЫ И ФОРМЫ ФИКСАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ

- Журнал

СПОСОБЫ И ФОРМЫ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

- Практические работы.