

Комитет администрации Кытмановского района по образованию
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кытмановская средняя общеобразовательная школа № 2
Имени Долматова А.И.

Принята на педагогическом
совете

Протокол

№ 1 от _____

« 28 » августа 2022г.

«УТВЕРЖДАЮ»



Директор МБОУ КСОШ № 2

им. Долматова А.И.

Л.Н.Сафрошкина

Приказ № 33

от « 15 » 09 2022г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технологической направленности
«Киберспорт»
(1 год обучения)
Возраст учащихся: 12 - 17 лет.
Срок реализации: 1 год.
на 2022-2023 учебный год

Составитель:
Гончаров Алексей Михайлович

Кытманово 2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативные правовые основы разработки ДООП:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (Глава 10. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ)
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству».
- Приказ Главного управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015 № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность

Данная программа является актуальной так, как многие подростки часами проводят у компьютера бесцельно и безрезультатно, а перевод увлечения в интеллектуальный спорт будет регламентировать игровую деятельность и иметь целенаправленность на участие в турнирах различного уровня. Приказом Минспорта №470 от 29 апреля 2016 года признан и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта – признанные виды спорта вид спорта «компьютерный спорт» с номер-кодом вида спорта 1240002411М.

Компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенность киберспорта состоит в том, что участниками соревнований могут быть и дети с ограниченными физическими возможностями, которые могут играть наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

На занятиях по программе обучающиеся познакомятся с официальными дисциплинами киберспорта, правилами и стратегиями игр. В ходе курса ребята смогут участвовать в соревнованиях в различных амплуа: игрок, комментатор, судья.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что организованная игровая деятельность является толчком для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков. Вместо запрета и отрицания видеоигр, курс позволяет направить увлечение подростка в результативное русло.

Цель и задачи

Цель программы:

- формирование у детей стойких навыков командной работы, а также развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Задачи программы:

- сформировать навыки коммуникативной, учебно-исследовательской деятельности, критического мышления;
- выработать способность к инновационной, аналитической, творческой, интеллектуальной деятельности;
- сформировать навыки самостоятельного применения теории и практики в соревнованиях по компьютерному спорту;
- сформировать навыки обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде

Направленность программы: технологическая.

Программа предназначена для учащихся 12-17 лет

Условия приема детей: принимаются все желающие без предъявления требований к полу, способностям и прочее.

Программа реализуется в течение 1 года, всего 68 часов.

Режим занятий: 2 часа в неделю (занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа)

Форма обучения: очная, очная с применением дистанционных технологий.

Ожидаемые результаты

Личностные результаты:**Личностными результатами изучения программы являются:**

- развитие навыков игры в команде;
- развитие индивидуальных игровых навыков;
- умение обрабатывать поток большого объема информации, в условиях изменяющихся внешних факторов;
- формирование личностного отношения друг к другу, к педагогу;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности в области дисциплин компьютерного спорта.

Метапредметные результаты:

- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации в игре;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения в кибер спортивной дисциплине, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований тренера, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся игровой ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, сформулированной тренером, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в реальной игровой ситуации.

Предметными результатами изучения программы являются:

- понимание роли и значения интеллектуального спорта (киберспорта) в формировании личностных качеств обучающегося;

- овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека, создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития кибер спорта, освоение умений отбирать упражнения и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с учётом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих занятий, включать их в режим учебного дня и учебной недели;
- освоение базовых знаний в дисциплинах компьютерного спорта: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, технический симулятор и файтинг (на уровне ознакомления);
- применение полученных знаний и умений для решения задач в игре.

В результате изучения программы ученик должен иметь представление:

- о дисциплинах компьютерного спорта;
- о тренировках и составлении методик тренировок;
- о технических составляющих компьютера;
- о средствах связи и передачи информации, способах коммуникации во время игры или тренировки;
- о турнирных площадках.

В результате изучения программы ученик должен уметь:

- правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта;
- грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей;
- устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок;
- пользоваться каналами связи, для онлайн матчей, тренировок и консультаций;
- анализировать игры с командой.

Контроль образовательных результатов, формы аттестации

В целях контроля и обобщения результатов образовательного процесса, а также анализа деятельности и отслеживания конечного результата предусмотрено:

- проведение опроса обучающихся для определения уровня развития обучающихся, их творческих способностей;
- участие в киберспортивных турнирах;
- анализ участия в турнирах в конце года.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Темы разделов	Всего	Кол-во часов по темам		Формы контроля
			теория	практика	
1.	Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр.	12	4	8	нет
2.	Дисциплины компьютерного спорта и правила соревнований.	10	4	6	Беседа
3.	Практика игры в команде. Распределение ролей.	46	6	40	Участие в турнире
	Итого	68	14	54	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Раздел программы	Содержание	
		Теория	Практика
1	Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире.	Знакомство с персональным компьютером и его свойствами.
2	Дисциплины компьютерного спорта и правила соревнований.	Материально-техническое обеспечение киберспортивных мероприятий. Киберспортивные дисциплины. Виды киберспортивных дисциплин.	Знакомство с материально-техническим обеспечением киберспортивных мероприятий. Установка киберспортивных дисциплин на персональный компьютер
3	Практика игры в команде. Распределение ролей.	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	Отработка командных стратегий и тактических приемов.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	месяц	число	Время проведения	Форма занятий	Количество часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1.				Групповое занятие	2	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	Кабинет информатики	беседа
2.				Групповое занятие	2	История возникновения и развития киберспорта в России и в мире	Кабинет информатики	тестирование
3.				Групповое занятие	2	Материально - техническое обеспечение киберспортивных мероприятий	Кабинет информатики	тестирование
4.				Групповое занятие	2	Материально - техническое обеспечение киберспортивных мероприятий	Кабинет информатики	тестирование
5.				Групповое занятие	2	Киберспортивные дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
6.				Групповое занятие	2	Киберспортивные дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
7.				Групповое занятие	2	Киберспортивные дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
8.				Групповое занятие	2	Киберспортивные дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
9.				Групповое занятие	2	Киберспортивные дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
10.				Групповое занятие	2	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
11.				Групповое занятие	2	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	Кабинет информатики	тестирование

12.				Групповое занятие	2	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	Кабинет информатики	тестирование
13.				Групповое занятие	2	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	Кабинет информатики	тестирование
14.				Групповое занятие	2	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	Кабинет информатики	тестирование
15.				Групповое занятие	2	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	Кабинет информатики	тестирование
16.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
17.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
18.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
19.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
20.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и	Кабинет информатики	учебные игры

						тактических приемов.		
21.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
22.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
23.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
24.				Групповое занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов.	Кабинет информатики	учебные игры
25.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
26.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
27.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
28.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
29.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
30.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
31.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
32.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
33.				Групповое занятие	2	Практика игры, участие турнире	Кабинет информатики	турнир
34.				Групповое занятие	2	Подведение итогов.	Кабинет информатики	

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Формы занятий: беседа, просмотр видеороликов, учебные игры.

Приемы, методы, педагогические технологии.

- Проблемное обучение
- Информационно-коммуникационные технологии
- Исследовательские и проектные методы
- Интерактивное обучение

Формы промежуточной аттестации: текущий контроль и промежуточная аттестация осуществляются на каждом занятии и в конце каждого раздела в форме наблюдения, тестирования и участия в турнирах.

Дидактический материал:

- Инструкции
- Видеоматериал

Материально - техническое оснащение:

- компьютеры; ноутбуки;
- Программное обеспечение (Windows 10 Pro 64 бит, Microsoft Office Professional 2019, Dr.Web Desktop Security Suite);
- высокоскоростной интернет;
- подборка компьютерных игр;
- проектор.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИНФОРМАЦИИ

Список источников для учителя

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

Список источников для учащихся

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/>
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.teamempire.org/news/1594/>
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/>
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
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
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>