

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2
с углублённым изучением отдельных предметов»
п. Добринка Липецкой области.

Утверждаю

Директор   Н.С. Каширская

Приказ №237 от 27.08.2024г

Рассмотрено

на МО классных руководителей

Протокол №4 от 14.08.2024г

Принято

на педагогическом совете

Протокол №1 от 27.08.2024г

Дополнительная образовательная программа физкультурно-спортивной направленности

«Киберспорт»

для детей 14 – 17 лет

Программа рассчитана на 1 год обучения



Составитель: Родионова Людмила Петровна

Должность: учитель математики

**Название населенного пункта, в котором реализуется дополнительная
общеразвивающая образовательная программа:** п. Добринка, Добринского района,
Липецкой области

Год составления: 2024

1. Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы.

1.1 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. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

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 до 17 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.

Направленность

Данная программа имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность киберспорта для нашей школы заключается в том, что данное направление спорта до настоящего времени не развивалось, но судя по чемпионатам по киберспорту, проводимых в Липецкой области в 2022,

2023 годах, данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Новизна программы заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику 4 обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

В рамках сетевого взаимодействия предусмотрено участие обучающихся в турнирах и онлайн-турнирах в соответствии с планом непосредственно российского движения школьников в сотрудничестве с Mail.ru Group, патриотическим движением «Юнармия» и университетом «Синергия». Также, в ходе данного курса, обучающиеся 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.

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, распределяются 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.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы является создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

Обучающие:

- обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Воспитательные:

- способствовать формированию коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;
- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся.
- воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;
- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать формированию и развитию навыков в отдельных

областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

1.3 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.

1.4 Воспитательный потенциал программы

Занятия по дополнительной общеобразовательной программе «Киберспорт» способствуют развитию коммуникабельности, целеустремленности, собранности, усидчивости учащихся. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, можно применить в различных областях знаний, а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области программирования.

1.5 Содержание программы

Учебный план программы

№	Название раздела	Количество часов		Итого
		теория	практика	
	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	1	0	1
	История компьютерного спорта в России	1	1	2
	Основы внутреннего устройства компьютера	1	2	3
	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	1	1	2
	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	1	1	2
	Отработка основных индивидуальных	0	4	4

	навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)			
	Отработка основных командных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	1	3	4
	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	1	1	2
	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	1	1	2
	Основы физической культуры киберспортсменов	1	2	3
	Основы организации киберспортивных мероприятий	0	3	3
	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки"	0	2	2
	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	0	2	2
	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	0	2	2
Всего		9	25	34

1. Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой.

Теория: Техника безопасности, правила поведения при работе с компьютером.

Практика: Вводное тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о мире киберспорта?»

2. История компьютерного спорта в России

Теория: Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней»

Практика: Краткий конспект по теме «Киберспорт: от малых компьютерных клубов до гигантских арен»

3. Основы внутреннего устройства компьютера

Теория: Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика: Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки

Теория: Лекции на тему «Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки»; «Техника правильной посадки

за компьютером как залог успешной игры и сохранения осанки».

Практика: Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.

5. Выбор киберспортивной дисциплины: практикум

Теория: Краткая лекция «Многообразие киберспортивных дисциплин: виды и классификация»

Практика: Краткая игровая сессия в каждой из выбранных дисциплин для определения общегрупповой дисциплины («Боевая арена»: Dota 2, League of Legends; «Соревновательные головоломки»: Hearthstone, Gwent, Artifact; «Спортивный симулятор»: FIFA, NHL).

6. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)

Практика: Отработка практических приемов повышения индивидуального мастерства: рост APM (action per minute), уменьшение коэффициента «лишних действий»

7. Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)

Теория: Лекция на тему «Важность командного взаимодействия для регулярных побед».

Практика: Командные тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: командные перемещения, совместные тактические заготовки, умение слышать и слушать напарника по команде.

8. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)

Теория: Лекция на тему «Основы составления игровых инструментов для обеспечения роста индивидуального мастерства»

Практика: Тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов.

9. Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект

Теория: Лекция на тему «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе складывания команды».

Практика: Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды».

10. Основы физической культуры киберспортсменов

Теория: Лекция на тему «Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте»

Практика: Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.

11. Основы организации киберспортивных мероприятий

Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».

12. Тренировочный практикум: отчетный турнир в

дисциплине «Боевая арена»

Практика: Проведение внутреннего турнира ГБНОУ «Академия цифровых

технологий» в выбранной киберспортивной дисциплине.

13. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»

Практика: Проведение внутреннего турнира Академии в выбранной киберспортивной дисциплине.

14. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»

Практика: Проведение внутреннего турнира Академии в выбранной киберспортивной дисциплине.

15. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»

Практика: Проведение внутреннего турнира Академии в выбранной киберспортивной дисциплине.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы:

- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для учащихся и педагога;
- компьютеры;
- аптечка;

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы.

Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются интернет-ресурсы.

Информационное обеспечение:

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации).

Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>;
- <https://www.twitch.tv/csruhub>;
- https://www.twitch.tv/esl_csgo;
- <https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQW6sDM1czjhg>;
- <https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos>.

2. Комплекс организационно – педагогических условий.

2.1 Календарно-тематический план

№	Название темы	Дата		Формы аттестации/ контроля
		По плану	По факту	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой			
2-3	История компьютерного спорта в России			
4-6	Основы внутреннего устройства компьютера			
7-8	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки			
9-10	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум			
11-14	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)			
15-18	Отработка основных командных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)			
19-20	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)			
21-22	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект			
23-25	Основы физической культуры киберспортсменов			

26-28	Основы организации киберспортивных мероприятий			
29-30	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки"			
31-32	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»			
33-34	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»			

2.2 Условия реализации программы

Занятия проводятся в разновозрастных группах. Группа формируется из обучающихся 14-17 лет. Для обучения по программе «Киберспорт» принимаются все желающие, интересующиеся киберспортивными играми.

Срок реализации программы 1 год.

Формы и режим занятий

В ходе обучения предусмотрены занятия в аудитории и вне аудитории, работа с компьютером, просмотр фильмов и видео-уроков по киберспорту, выходы на виртуальные турниры, посещение площадок по киберспорту, участие в соревнованиях.

Программа рассчитана на 34 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Продолжительность занятий 40 минут

2.3 Формы, порядок и периодичность проведения промежуточной аттестации.

Для подведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия учащихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона. Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

Список используемой литературы

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., GameStudies: 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.
Литература для учащихся
1. Dotateam «Представляем Интерактивный компендиум TheInternational» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивныйкомпедиу/>, (дата обращения 18.06.2018).
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт TeamEmpire, 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., GameStudies: 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-olimpijskayadistsiplina (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)