МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «НИЖНЕОМСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1»

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей

«Точка роста»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рассмотрено: Педагогическим советомПротокол:\_\_\_\_\_\_ от\_\_\_\_\_\_г. | Согласовано:Руководителем Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Мамаева О.А.«\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_год | Утверждено:Директором МБОУ «Нижнеомская СШ №1»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Гаврилов А.Ю.«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_год |

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)

ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

**«Киберспорт»**

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Общая трудоемкость программы: 72 академических часа

Срок реализации программы: 1 года

*Составитель программы: преподаватель*

*дополнительного образования*

*Туркевич Валентин Марцелиевич*

Нижняя Омка, 2023 – 2024 учебный год

Пояснительная записка

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.

**Актуальность программы** определяется востребованностью развития данного направления деятельности современным обществом. На занятиях по техническому творчеству обучающиеся соприкасаются со смежными образовательными областями. За счет использования запаса технических понятий и специальных терминов расширяются коммуникативные функции языка, углубляются возможности лингвистического развития обучающегося.

**Направленность программы** - техническая.

**Форма организации** – групповая

**Уровень освоения программы** - стартовый.

**Новизна.** 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.

**Педагогическая целесообразность** заключается не только в развитии технических способностей и возможностей средствами конструктивно­технологического подхода, гармонизации отношений ребенка и окружающего мира, но и в развитии созидательных способностей, устойчивого противостояния любым негативным социальным и социотехническим проявлениям. Выявление интеллектуальных, творческих и физических способностей обучающихся, формирование у них интереса к киберспорту.

**Отличительные особенности**

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.

**Адресат программы**

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, с 10 до 11 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 обусловливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы.

Программа рассчитана на 9 месяцев - всего 36 часов за период обучения.

**Цель программы**: дать первоначальные навыки, умения и знания по Киберспорту и программированию; развитие интереса обучающихся к технике и техническому творчеству

**Задачи:**

**Обучающие:**

* познакомить обучающихся с основными терминами и понятиями в области киберспорта и научить использовать специальную терминологию;
* сформировать представление об основных законах киберспорта;

**Развивающие:**

* развивать творческие способности и логическое мышление;
* выявить и развить природные задатки и способности детей, помогающие достичь успеха творчестве;
* поощрять стремление к применению своего потенциала в поиске оригинальных идей, обнаружении нестандартных решений, развитию творческих способностей;
* развивать способности работы индивидуально и в командах.

**Воспитательные:**

* формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
* поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, веру в свои силы;
* способствовать развитию способности конструктивной оценки и самооценки, выработке критериев оценок и поведенческого отношения к личным и чужим успехам и неудачам;
* подтверждать высокую ценность таких способностей и качеств, как эмоциональная уравновешенность, рассудительность, эмпатия;
* поддерживать представление обучающихся общечеловеческих нравственных ценностей, сотрудничества;
* воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

**Ожидаемые результаты, способы определения их результативности.**

**Предметные результаты:**

По окончании обучения по программе обучающиеся будут иметь:

* навыки конструирования и программирования роботов;
* мотивацию к получению знаний;
* мотивацию к осознанному выбору инженерной направленности обучения в дальнейшем.

Кроме того, занятия по программе будут способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям, формировать навыки коллективного труда.

**Личностные результаты:**

* обучающихся будут сформированы:
* потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению других;
* нравственная позиция (внутренняя мотивация поведения обучающегося, способного к самоконтролю и имеющего чувство личного достоинства);
* толерантность (разновозрастное сотрудничество на основе общего коллективного творчества).

**Метапредметные результаты**

Регулятивные УУД

* обучающихся сформированы действия:
* понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
* планировать свои действия на отдельных этапах работы по программе;
* осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
* анализировать причины успеха/неуспеха;
* пользоваться приемами анализа и синтеза при чтении и просмотре видеозаписей;
* понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
* проявлять индивидуальные творческие способности на занятиях.

Коммуникативные УУД

* обучающихся сформированы действия:
* включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
* работать в группе, управлять поведением партнера;
* обращаться за помощью;
* формулировать свои затруднения;
* предлагать помощь и сотрудничество;
* слушать собеседника;
* договариваться о распределении функций в совместной деятельности, приходить к общему решению;
* формулировать собственное мнение и позицию;
* умению выражать разнообразные эмоциональные состояния (грусть, радость, злость, удивление, восхищение).

Учебно-тематическое планирование

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема урока | Кол-во часов |
|
| Раздел 1. **Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером** | **4** |
| 1 | Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности | 2 |
| 2 | Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ | 2 |
| Раздел 2.  **Прочие киберспортивные дисциплины** | **14** |
| 3 | Общая информация: симуляторы, их особенности и направления | 2 |
| 4 | Общая информация: соревновательные головоломки, их особенности и направления | 2 |
| 5 | Общая информация: коллекционные карточные игры (Hearthstone), их особенности и направления | 2 |
| 6 | Общая информация: сюжетные игры (TESV Skyrim, the Witcher, Call of Duty, Watch Dogs), их особенности и направления | 2 |
| 7-9 | Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин | 6 |
| Раздел 3.  **Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины** | **10** |
| 10 | Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины | 2 |
| 11 | Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями | 2 |
| 12-14 | Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины | 6 |
| Раздел 4.  **Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине** | **12** |
| 15 | Правила киберспортивной дисциплины | 2 |
| 16 | Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине | 2 |
| 17 | Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине | 2 |
| 18 | Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине | 2 |
| 19-20 | Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине | 4 |
| Раздел 5.  **Отработка командных стратегий и тактических приёмов** | **10** |
| 21 | Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде | 2 |
| 22 | Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах | 2 |
| 23 | Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине | 2 |
| 24 | Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде | 2 |
| 25 | Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде | 2 |
| Раздел 6. **Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату** | **10** |
| 26 | Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату  | 2 |
| 27 | Изучение предполагаемых противников по чемпионату | 2 |
| 28 | Отработка командных стратегий и тактических приемов | 2 |
| 29-30 | Подготовка стратегий под конкретных противников | 4 |
| Раздел 7.  **Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине** | **12** |
| 31-33 | Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов | 6 |
| 34-36 | Просмотр и обсуждение матчей оппонентов | 6 |
| **Итого:** | **72** |

**Содержание программы**

**Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером**

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов Интернете.

**Прочие киберспортивные дисциплины**

Теория: Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (TESV Skyrim, the Witcher, Call of Duty, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

**Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины**

Теория: На этом занятии учащиеся определяются с дисциплиной, которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

**Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине**

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

**Отработка командных стратегий и тактических приёмов**

Теория: 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: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

**Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату**

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика,

**Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине**

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

Методическое обеспечение программы

Содержание обучения включает практическую и теоретическую части. Доля теоретических занятий составляет меньшую часть от общего объема образовательной программы, но это не значит, что теория менее важна, чем практика. Большинство занятий носит комбинированный характер, обучаемые знакомятся с теоретическим материалом, затем педагог инструктирует детей, как выполнить практическую работу. Обучаемые выполняют работу под руководством педагога, который осуществляет контроль путем наблюдения или оценивания работы по определенным критериям, которые заранее доводятся до сведения обучаемых.

**Материально-техническое обеспечение:**

* средства реализации ИКТ материалов на занятии (компьютер, проектор, экран).

**Список литературы**

1. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс]/ Режим доступа: http://base.garant.ru/12157560. Дата обращения: 15.05.2017.

2. Рассел, Д. Киберспорт / Джесс Рассел, Рональд Кон = Jess Russell, Ronald Cohn. - : VSD, 2012. - 118 с.

3. ProGamer. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: http://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournamentsday9.htm. Дата обращения: 15.05.2017.

4. Библиотека международной спортивной информации. Информационное обеспечение управления спортивным соревнованием. [Электронный ресурс]/ Режим доступа: http://bmsi.ru/doc/9bcceec2-1516-4cd4-8d8c9810f6228bba. Дата обращения: 15.05.2017.

5. Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика физ. культуры. - 2013. - N 6. - С. 51-55.

6. CyberSport.ru - портал о киберспорте, новости, репортажи [Электронный ресурс] – Режим доступа: http:// cybersport.ru. – Загл.с титл.экрана

7. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://resf.ru. – Загл.с титл.экрана. Дата обращения: 09.06.2018.

8. История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://киберспорт.рф. – Загл.с титл.экрана. Дата обращения: 09.06.2018.