

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 2 пос. Жигалово
Центр образования естественно- научной и технологической направленностей
«Точка роста»**

«Согласовано»

Руководитель ЦО «Точка роста»:
Пакушина Д.А.
« 23 » августа 2024 г.

«Утверждаю»

Директор МКОУ СОШ №2:
Петрова М.А.
Приказ №118-од от 23.08.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Киберспорт»**

Направленность: спортивная
Возраст учащихся: 11-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов в неделю: 2 часа в неделю
Количество часов в год: 68 часов

Составитель программы:
Скрипкина А.А., педагог
дополнительного образования

п. Жигалово
2024-2025 учебный год

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 Пояснительная записка

Направленность: Спортивная

Актуальность программы: киберспорта для нашего района заключается в том, что данное направление спорта до настоящего времени не развивалось в районе, но судя по чемпионатам по киберспорту, проводимых в нашей школе в 2022-2023 уч.году (школьный уровень и районный уровень), 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. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной.

Отличительные особенности программы: заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с более опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования, представлена в углубленном изучении отдельных тем. 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. Так-же 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.

Адресат программы: Данная программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, от 12 до 18 лет.

В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков, по результатам которой возможно распределение на 2 подгруппы: группу начинающих и группу совершенствования. В первой группе занимаются ребята, не умеющие играть в компьютерные игры, во второй группе занимаются ребята, имеющие первоначальные основы игры, а также некоторый игровой опыт. Занятия будут строиться с учетом диагностики и распределения заданий по мере сложности.

Деятельность киберспортсменов направлена на достижение максимального результата, выражающегося в победе над противником.

Объем и срок освоения программы:

Режим занятий: Занятий групповые, проводятся очно 1 раза в неделю по 2 часа (34 занятий по 2 часов в неделю) итого 68 часов в год.

Форма обучения: Очная

Особенности организации образовательного процесса:

Обучение осуществляется в очной и дистанционной форме. Программа реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи кружка:

Предметные:

- изучить основные классы компьютерных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных кибер- спортивных дисциплин различных направлений;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- научить четко планировать;
- научить работать в коллективе;
- научить строить доверительное дружеское отношение;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;
- развивать: аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- сформировать лидерские качества, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- научить дисциплине, ответственности, планированию;
- развить навыки работы в команде, научить договариваться;
- создать благоприятный климат в детском коллективе.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематический план

п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство.	1	1		Собеседование
2	Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	1	1		Беседа, практическое задание
3			CS:GO 32 ч.		
3.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	4	2	2	Соревнование, чемпионат
3.2.	Техническая подготовка.	4	2	2	Наблюдение, устный опрос

3.3.	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache	8	2	6	Собеседование, практическое задание
3.4.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы	4		4	Наблюдение Практическое задание
3.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	4		4	Наблюдение, практика в игре
3.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	8		8	Чемпионат
4			DOTA2 34 ч.		
4.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	8	2	6	Наблюдение, практика в игре
4.2.	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	4	2	2	Наблюдение, устный опрос
4.3.	Изучение героев и умений.	4	2	2	Собеседование, практическое задание
4.4.	Тактическая подготовка.	4	2	2	Наблюдение, устный опрос
4.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
4.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	8	2	6	Наблюдение, чемпионат
Итого		68	20	48	

1.4. Планируемые результаты

К концу обучения, обучающиеся получат, такие ЗУН:

Предметные:

- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- будут уметь четко планировать;
- появятся навыки работы в коллективе;
- появятся доверительное дружеское отношение;

- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;
- появятся: аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- будут сформированы лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию;
- появятся навыки работы в команде, научатся договариваться;
- появится благоприятный климат в детском коллективе.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарно-учебный график

Наименование разделов	Месяцы										Формы аттестации/контроля
	09	10	11	12	01	02	03	04	05		
Вводное занятие. Знакомство.	1										Собеседование
Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	1										Беседа, практическое задание
Проведение отборочных игр среди обучающихся	4										Соревнование, чемпионат
Техническая подготовка.	2	2									Наблюдение, устный опрос
Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache		6	2								Собеседование, практическое задание
Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы			4								Наблюдение Практическое задание
Отработка навыков, сыгранность команды.			2	2							Наблюдение, практика в игре
Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)				6	2						Чемпионат
Проведение отборочных игр среди обучающихся					4	4					Наблюдение, практика в игре
Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика						4					Наблюдение, устный опрос
Изучение героев и умений.							4				Собеседование, практическое задание
Тактическая подготовка.							4				Наблюдение, устный опрос
Отработка навыков, сыгранность команды.								6			Наблюдение, практика в игре
Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)								2	6		Наблюдение, чемпионат

Итого:	8	8	8	8	6	8	8	8	6	68
---------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

2.2. Условия реализации программы

Оборудование:

Для реализации программы:

- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для учащихся и педагога;
- ноутбуки с установленным ПО и играми;
- аптечка;

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы.

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

Расходные материалы:

- канцелярские принадлежности: тетради, блокноты, ручки, бумага офисная.

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования Скрипкина Анна Анатольевна.

2.3. Формы аттестации:

- Входящий контроль;
- Промежуточный контроль освоения карт;
- Итоговый контроль – участие в чемпионатах, соревнованиях..

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, грамоты за участие в мероприятиях, конкурсах.

Итоговая аттестация проводится в форме: участие в соревнованиях.

2.4. Оценочные материалы:

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как clickstorm, opendota и dotabuff.

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

1. Высокий уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других);
 2. Средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им);
 3. Низкий уровень (проявляются иногда);
- принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта (1-5 баллов);
 - самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре (1-5 баллов);
 - сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

- умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности (1-5 баллов);
- доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение (1-5 баллов).

2.5. Методические материалы:

Формы:

- игры аркады;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;
- педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучаю- щихся.

Методы:

- словесные методы: объяснение, диалог, беседа, лекция, рассказ, консультация;
- наглядный метод: таблицы, схемы;
- методы эмоционального стимулирования;
- метод игры;
- метод программированного обучения;
- творческие задания.

Теоретические занятия проходят в форме лекций, на которых через 20 минут про- водятся физкультминутки, а на практических занятиях: – подвижные упражнения для снятия психофизического напряжения в целях охраны здоровья. Занятия закан- чиваются рефлексивной деятельностью, закрепляющей и проверяющей знания уча- щихся и ориентирующей педагога на последующие действия.

Для ребят обязательно участие в чемпионатах и конкурсах различного уровня. Ди- дактические материалы:

- вспомогательная литература;
- папка с разработками теоретических материалов по темам программы;
- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

При реализации программы принципиальным является то, что учреждение допол- нительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для гра- мотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения. Ребенок приходит сюда сам, добровольно, в свое свободное время от основных за- нятий в школе, выбирает интересующий его предмет и понравившегося ему педа- гога. Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть воз- можности каждого, организовать совместную познавательную, творческую дея- тельность каждого ребенка.

2.6. Список литературы

Нормативно-правовая документация

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 29.07.2017) «Об образовании

в Российской Федерации».

2. Федеральный закон «Об общественных объединениях» от 19.05.1995 г. № 82-ФЗ (последняя редакция от 20.12.2017 г. № 404-ФЗ).
3. Федеральный закон «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений» от 28.06.1995 г. № 98-ФЗ (последняя редакция от 28.12.2016 № 478-ФЗ).
4. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (последняя редакция от 28.12.2016 г. № 465-ФЗ).
5. Федеральный закон «О персональных данных» от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ (последняя редакция от 31 декабря 2017 г. № 498-ФЗ).
6. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ (последняя редакция от 29 июля 2018 г. № 242-ФЗ).
7. Федеральный закон от 5.02.2018 г. № 15-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации по вопросам добровольчества (волонтерства)».
8. Федеральный закон от 28.12.2010 г. № 390-ФЗ «О безопасности».
9. Указ Президента Российской Федерации от 13.04.2011 г. № 444 (ред. от 29.06.2013) «О дополнительных мерах по обеспечению прав и защиты интересов несовершеннолетних граждан Российской Федерации».
10. Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.01.2021г. №2 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
12. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р.
13. Основы государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение правительства Российской Федерации от 29 ноября 2014г. № 2403р.
14. Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
15. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 г. № 729-р «План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации концепции развития дополнительного образования детей»;
16. Государственная программа РФ "Развитие образования" на 2013 - 2020 годы (от 15 мая 2013 г. N 792-р).
17. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Литература для педагога

1. 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.

Литература для учащихся

- Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/> (дата обращения 20.04.2021).
- Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>, (дата обращения 20.04.2021).
- Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021)
- Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)
- Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)
- Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)