

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 17»
ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ
«ТОЧКА РОСТА»**

СОГЛАСОВАНО Руководитель ЦОЦиГП «Точка роста» _____ /О.В. Гречишкина/ « 30 »августа 2024г.	УТВЕРЖДАЮ Директор МОУ СШ №17 _____ /Е.Ф.Скоропупова/ Приказ № 45 от «30»августа 2024г.
---	---

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Киберспорт»
Буланова Антона Викторовича,
педагога дополнительного образования
Целевая аудитория: обучающиеся 11 – 14 лет
Срок реализации: 1 год**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от «30» августа 2024 г

п. Товарковский
2023– 2024 учебный год

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Основная характеристика программы

Программа внеурочной деятельности «Киберспорт» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 №1Д- 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 5 июля 2022 года N ТВ-1290/03 для использования в работе методических рекомендации по организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования, утвержденных приказами Минпросвещения России от 31 мая 2021 г. N 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования" и N 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования".
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Реализация программы или ее частей возможна как очно, так и с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.2. Направленность программы

Данная программа имеет физкультурно-спортивную направленность.

1.3. Уровень освоения программы

Уровень освоения программы базовый

1.4. Актуальность программы

Актуальность внедрения данной программы обуславливается факторами:

1) *Отсутствие общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе*

Отсутствие четкой методологии, неопределенность педагогических позиций в решении данного вопроса делает затруднительным использование компьютерных игр в преподавательской профессиональной деятельности, обрекая их на интуитивный поиск приемлемых форм работы методом «проб и ошибок». Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

2) *Несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями*

Современный игровой рынок характеризуется исключительно коммерческой направленностью: производится и поставляется только то, что будет пользоваться спросом у населения. А это, в первую очередь, игры с увлекательными захватывающими сюжетами воинственного характера, ставящие под сомнение традиционные общечеловеческие духовно-

нравственные ценности. Поэтому развитие социальных проектов в киберспорте поможет создать рынок популярных игр, пропагандирующих укрепление моральных ценностей, здоровый образ жизни и социальную активность.

3) Решение задач по социальной реабилитации и интеграции в социум несовершеннолетних

На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера. Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, обучающиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

4) Профориентация молодежи

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и профориентацию подростков, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит обучающиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место трудоустройства.

5) Популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня

Российская Федерация в настоящий период времени нуждается в укреплении международного авторитета, в том числе и посредством использования «мягкой силы» - культуры, спорта, языка. Данная программа заложит основы для формирования всероссийской сборной команды по киберспорту, которая будет конкурентоспособна в текущих реалиях и сможет отстаивать авторитет российского спорта в мире. Киберспорт становится одним из ведущих видов спорта на мировой арене, и в течение 5-10 лет теоретически займет место футбола по уровню престижа, а значит, к этому моменту РФ должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать победы на международных чемпионатах.

1.5. Отличительные особенности

Программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности в сфере киберспорта. Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению основам компьютерного спорта, который будет нацелен на принятие его как первого и основного образовательного стандарта довузовской подготовки обучающихся по направлению «Компьютерный спорт (киберспорт, e-Sport)». Программа направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию обучающихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков обучающихся, на воспитание каждого обучающегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта и цифровых технологий.

При реализации программы используются оригинальные приемы, методы, педагогические технологии, сочетающие в себе как использование классических тренировок на физических площадках с виртуальными тренировочными площадками, так и отработку коммуникативных командных навыков и механических игровых навыков, а также сетевой психологии и выстраивания реальных отношений в социуме.

1.6. Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы 12-16 лет. Выбор данной

возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности обучающегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером. Также данный возрастной порог обусловлен наличием ограничений по возрасту для использования программ, необходимых при обучении - виртуальных соревновательных площадок и «Спортивный симулятор» (12+). Максимальное количество обучающихся в группе - 15 человек. Необходимое число обучающихся в группе должно быть кратно 5, что важно для корректного формирования команды.

1.7. Объем и сроки реализации программы.

Изучение программного материала рассчитано на 2 года, всего 68 академических часов.

1.8. Цель программы

Всестороннее развитие личности, самореализация, раскрытие творческого потенциала и профориентация обучающихся, подготовка спортивного резерва и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки, в том числе из числа обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов.

1.9. Задачи программы:

1.9.1. 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.

1.9.2. 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).

1.9.3. Воспитательные:

- способствовать формированию коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранению 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.

1.10. Условия реализации программы

1.10.1. Условия набора и формирования групп.

Занятия проводятся в разновозрастных группах. Группа формируется из обучающихся 12-16 лет. Для обучения по программе «Киберспорт» принимаются все желающие, интересующиеся киберспортивными играми.

1.10.2. Количество учащихся в группе.

Количество учащихся в группе 15 человек. Численный состав групп может быть уменьшен при включении в него обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов, инвалидов (приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196).

1.10.3. Особенности организации образовательного процесса.

Образовательный процесс имеет развивающий характер, т. е. направлен на развитие природных задатков учащихся, на реализацию их интересов и способностей. Широко применяются личностно-ориентированные технологии обучения, в центре внимания которых неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения практикумов, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, олимпиады и конкурсы.

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий (Комплексы упражнений физкультурных минуток, Комплексы упражнений физкультурных пауз -СанПиН 2.4.4.3172-14).

Компьютерный спорт - многогранная и комплексная сфера, в которой невозможно качественно разобраться без поддержки опытного специалиста. Киберспорт уже приобрел статус официального вида спорта, а значит нуждается в формировании тренировочных методик, ассоциируемых с методиками традиционных видов спорта. Необходимо выстроить систему, основанную на трех базовых элементах педагогической деятельности: лекция, демонстрация и тренировка. Работа в формате лекций подразумевает освещение теоретических вопросов в понятной для обучающегося форме, краткое изложение материала должно сопровождаться визуальными примерами. Демонстрация подразумевает разбор конкретной ситуации, относящейся к программе, смоделированный педагогом, с кратким пояснением причины ситуации, действий по ее разрешению и рекомендаций по аналогам решения проблемы. Тренировка подразумевает индивидуальную работу обучающегося под контролем педагога или в формате самостоятельной тренировки по предоставленным педагогом методикам работы. При сочетании данных методов можно получить оптимальный результат, способствующий усвоению всех необходимых профессиональных навыков.

Педагог в рамках программы выступает в большей мере творческим наставником. Он направляет творческий потенциал обучающихся в необходимое русло, соблюдая концепцию самореализации обучающихся и вырабатывая у учащихся навыки самостоятельного применения необходимых для достижения успеха методов и инструментов. Также педагог выступает социальным лидером коллектива, и его задача заключается в сплочении обучающихся на основе

выполнения перечня коллективных упражнений, рассчитанных на командное исполнение. При этом разрешение споров и конфликтов внутри коллектива подразумевает индивидуальную работу с каждым обучающимся, исходя из его личностного набора характеристик.

Учебные занятия по программе организуются очно, а также в виде онлайн-курсов. В работе педагог использует дистанционные средства коммуникации с обучающимися, которые при этом не снижают эффективности обучения. Педагог может проконтролировать выполнение «домашнего задания» каждого учащегося в прямом протекании процесса через систему дистанционного наблюдения, что также способствует увеличению ответственности каждого ученика и повышению его профессиональных навыков.

1.10.4. Формы проведения занятий

Очными формами проведения занятий являются лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, мастер-классы, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

Занятия с использованием ПК проводятся с учетом требований СанПиН 2.4.4.317214.

1.10.5. Формы организационной деятельности.

Формами организации занятий являются групповая (теоретическая часть) и индивидуально-групповая (практическая часть).

Кроме выполнения работ под руководством педагога обучающиеся участвуют в командных и индивидуальных соревнованиях по компьютерным играм.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Ход соревнований выносится на коллективный сравнительный анализ для мотивации творческой составляющей в процессе обучения.

Тематическое и поурочное планирование осуществляется по принципу от простого к сложному. Для снижения учебных нагрузок для школьников выполнение домашних заданий не является обязательным.

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

1.10.6 Воспитательная деятельность

Воспитательная работа с обучающимися в рамках реализации программы

Одной из основных трудовых функций педагога является организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации программы, направленной на создание при подготовке и проведении досуговых мероприятий условий для обучения, воспитания и (или) развития обучающихся, формирования благоприятного психологического климата в группе.

Воспитательный процесс в рамках реализации программы обеспечивается на каждом занятии в течение всего учебного года в ненавязчивой и доброжелательной форме: в виде бесед на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, профилактике асоциальных явлений в обществе, отношений старшего и младшего поколений, политической обстановки в мире и роли России в мировом сообществе. Проводятся профилактические беседы по предупреждению коррупционных составляющих в действиях обучающихся. Беседы по профилактике террористических проявлений. При этом особое значение уделяется

доброжелательной атмосфере в коллективе. Формированию позитивного взаимоотношения не только внутри коллектива группы, но и в обществе.

В календарно-тематическом плане и содержании образовательной программы выделены часы порядка 5% от всего учебного плана на подготовку и проведение конференций, конкурсов, акций и других мероприятиях, на уровне объединения, образовательной организации, города. Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно планам, составляемым ежегодно. Участие в районных, городских и всероссийских выставках, конкурсах, встречи и общение с яркими людьми, возможность показать свою работу обеспечивает развитие личности с активной жизненной позицией.

Для организации и проведения воспитательных мероприятий, привлекаются специалисты ГБНОУ «Академия цифровых технологий»: методист, тьютор, педагог-организатор, педагог-психолог.

1.10.7. Материально-техническое обеспечение.

Для проведения учебного процесса необходимы:

- компьютерный класс с персональными компьютерами в количестве не менее 15 штук,
- лекционный класс,
- сетевое оборудование,
- выход в Интернет,
- акустические колонки,
- интерактивная доска,
- проектор и экран,
- многофункциональное устройство (принтер, копировальный аппарат, сканер),
- стандартная доска с маркерами.

Программное обеспечение:

- редактор презентаций,
- интернет браузер,
- спортивные симуляторы,
- симуляторы виртуальной реальности.

Расходные материалы:

- Картридж - 4 штуки,
- Бумага формата А4 - 3 пачки,
- Канцелярские принадлежности - ручки, карандаши, ластик - по 50 штук.

1.10.8. Кадровое обеспечение программы

С целью обеспечения высокого качества организации и реализации воспитательной деятельности в рамках реализации программы могут быть привлечены педагогические работники: методисты, тьюторы, педагоги-организаторы, педагог-психолог.

1.11. Планируемые результаты

1.11.1. Личностные:

У обучающихся будут развиты (сформированы):

- личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
- умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе

1.11. 2. Предметные:

Обучающиеся **будут знать:**

- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.

Обучающиеся **будут уметь:**

- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

1.11. 3. Метапредметные:

- У обучающихся будут развиты:
- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;
- навыки в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

При дистанционном обучении теоретические занятия проводятся при обязательном онлайн-включении. На практических дистанционных занятиях могут проводиться индивидуальные консультации. Педагог подключается к платформе, учащиеся могут заходить/выходить в течение всего занятия по мере необходимости. Педагог проводит работу с результатами тестов, проверяет задания, корректирует, комментирует ход работы, выполненные работы учащихся по электронной почте.

2.1 Учебный план 1 года обучения.

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Очно	Дистанционно	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	1	1	0
2	История компьютерного спорта в России	2	1	1
3	Основы внутреннего устройства компьютера	3	1	2
4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	1	1
5	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	1	1
6	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	4	0	4
7	Отработка основных командных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	4	1	3
8	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	1	1
9	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	1	1
10	Основы физической культуры киберспортсменов	3	1	2
11	Основы организации киберспортивных мероприятий	3	0	3
12	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки"	2	0	2

13	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	0	2
14	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	0	2
	Итого	34	9	25

2.2 Учебный план 2 года обучения.

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Оч но	Дистанционно	
			Теория	Практи ка
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	0
2	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	1	0	1
3	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	8	2	6
4	Отработка основных командных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	8	2	6
5	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	8	2	6
6	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки"	2	1	1
7	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	1	1
8	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	4	0	4
	Итого	34	9	25

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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, LeagueofLegends; «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 АРМ (actionperminute), 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.

4. ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. УМК (методические и дидактические материалы).

Для проведения занятий по программе используются тестовые задания, презентации, сравнительный анализ результатов учащихся, методические рекомендации по организации работы с учащимися, методическая литература по киберспорту, конспекты организации образовательной деятельности по киберспорту, проводится мониторинг конструктивной деятельности учащихся, в которой выделены уровни освоения и критерии обследования развития конструктивной деятельности учащихся. Мониторинг проводится с помощью методов: наблюдение, беседы, анализ продуктов образовательной деятельности учащихся, результаты турниров.

Методическое обеспечение программы

№	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебновоспитательного процесса	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие Техника безопасности. Знакомство программой	Беседа	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа инструкциями, тренинги. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры электронного видеопрезентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	
2	История компьютерного спорта в России	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа инструкциями, тренинги. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры электронного видеопрезентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
3	Основы внутреннего устройства компьютера	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с	Презентации, демонстрационный экземпляр	Компьютерный класс, проекционное оборудование, освещение.	Практическая работа

			инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа			
4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспорта мена. Техника правильной посадки	Практическое занятие	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы	Компьютерный класс, мебель, освещение.	Практическая работа
5	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде	Компьютерный класс, освещение.	Практическая работа
6	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, фиксация и результаты.

7	Отработка основных командных навыков в	Практическое занятие, индивидуальное	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный.	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма
	дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	групповая	Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа			фиксация результатов.
8	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	Практическое занятие, индивидуальное групповое	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результатов.
9	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	Лекция	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации, карточки с заданиями	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование

10	Основы физической культуры киберспорта	Лекция, практическое занятие	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результатов.
11	Основы организации киберспортивных мероприятий	Лекция	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
12	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	Практическое занятие, индивидуальная - групповая	Объяснительно иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результатов.

13	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	Практическое занятие, индивидуальная - групповая	Объяснительноиллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации и результатов.
14	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	Практическое занятие, индивидуальная - групповая	Объяснительноиллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации и результатов.
			работа			

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля:

Входной контроль, который проводится для определения степени подготовленности, степени самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям. Учащемуся предлагается пройти практические задания, определенные педагогом согласно специфике программы.

В случае, если обучающийся приступил к занятиям не с начала учебного года, с ним проводится собеседование с целью определения уровня его способностей и личностных качеств для освоения программы «Киберспорт». Специфика и вид собеседования определяются на усмотрение педагога, исходя из количества тем, пройденных с начала учебного года.

Текущий контроль успеваемости - самооценка и анализ лабораторных и практических работ. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой учащихся. Текущий контроль позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в виде турнира и призван оценить качество усвоения материала по ключевым знаниям, также обучающиеся должны пройти внутренний квалификационный экзамен - Внутренний чемпионат ГБНОУ «Академия цифровых технологий» по выбранной кибердисциплине.

Итоговая аттестация проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Учащиеся представляют портфолио с перечнем достижений на уровне города или выше (победы или призовые места в соревнованиях, фестивалях) и должны пройти внутренний квалификационный экзамен - Открытый городской чемпионат Академии по выбранной кибердисциплине, а также учащиеся участвуют в городском чемпионате Санкт-Петербурга с целью определения текущей профессиональной пригодности для дальнейшей работы в сфере киберспорта и целесообразности рекомендаций по их трудоустройству в профильные организации города и страны.

Результаты освоения программы за год обучения фиксируются в документе «Диагностическая карта оценки уровня образовательных возможностей учащихся» (Приложение 2). Аттестация обучающихся проводится в соответствии с Положением о формах, порядке и периодичности проведения промежуточной/итоговой аттестации обучающихся ГБНОУ «Академии цифровых технологий», утвержденным на педагогическом совете учреждения.

Определить результативность освоения программы позволяет ряд диагностических методик: устные опросы учащихся, проверка алгоритма решения задачи и программной реализации алгоритма, групповой анализ решения и сравнительный анализ эффективности вариантов, контроль по тестовым данным, временной контроль быстродействия, результаты участия в турнирах по киберспорту. Параметры и критерии оценивания по программе представлены в таблице (Приложение 1).

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 учащихся, 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 и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, турниры.

Важными условиями творческого самовыражения учащихся выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора.

5. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

На занятиях «Киберспорт» применяются технологии:

- информационно - коммуникационные технологии, совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего

использования информации в интересах пользователей;

- проектная технология способствует развитию таких личностных качеств учащихся, как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству, позволяет распознать их насущные интересы и потребности и представляет собой технологию, рассчитанную на последовательное выполнение учебных проектов. При реализации проектной технологии создается конкретный продукт, являющийся результатом совместного труда и размышлений учащихся, который приносит им удовлетворение, в связи с тем, что учащиеся в результате работы над проектом пережили ситуацию успеха, самореализации. Проектная технология создает условия для ценностного переосмысления, диалога, при освоении содержания образования, применения и приобретения новых знаний и способов действия;

- здоровьесберегающие образовательные технологии - это совокупность приемов, методов организации учебно-воспитательного процесса, не наносящего вреда здоровью учащихся;

- игровая технология - это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность учащихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт учащихся;

- традиционные технологии обучения:

а) объяснительно-иллюстративный метод обучения, т. е. педагог объясняет, наглядно иллюстрируя учебный материал. Данный метод осуществляется с использованием лекций, рассказов, бесед, демонстрационных операций. При данном методе деятельность учащегося направлена на получение информации и указаний, в результате данного метода формируются «знания-знакомства»;

б) репродуктивный метод осуществляется в случае, когда педагог составляет задания для учащихся, которые направлены на воспроизведение ими знаний, способов деятельности, решение задач, таким образом, учащийся сам активно использует имеющиеся у него знания, при этом отвечая на вопросы, решая задачи и т. д. В результате использования данного метода у учащихся формируются «знания-копии», репродуктивный метод направлен на процесс передачи учащимся готовых известных знаний с использованием различных методов;

в) технология проблемного обучения - организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей;

г) групповые технологии - ведущая форма познавательной деятельности относится к групповой. Такая форма предусматривает деление обучаемых на несколько групп, где учащиеся получают специальные задания, для решения поставленных задач.

6. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ.

Для обучающихся

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+
2. Ли Р. Киберспорт: GoodLuck! HaveFun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 9785-04-097471-9, 352 с., 16+
3. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+

Для педагогов

1. Герасимова Т. В. Формирование навыков здорового способа жизни методами

- оздоровительной физической культуры, Педагогика, психология и медико-биол. проблемы физич. воспитания и спорта. - 2009. - № 10. - С. 25-27
2. Кирпиченков А. А. Оздоровительно-развивающие занятия на основе комплексного применения физических упражнений. - Смоленск, 2012. - 21 с.
 3. Ципин Л. Л. Научно-методические основы занятий оздоровительными физическими упражнениями: учеб. Пособие, Л. Л. Ципин. - СПб.: Копи-Р Групп, 2012. - 103 с.
 4. Шапкова Л.В.: Средства адаптивной физической культуры. - М.: Советский спорт, 2001
 5. Волошина Л.Н.: Практикум по теории и технологиям физической культуры дошкольников. - Белгород: НИУ БелГУ, 2011.
 6. Лях В.И.: Физическая культура. 1-4 классы. - М.: Просвещение, 2011
 7. Курамшин Ю. Теория и методика физической культуры, М.: Советский спорт, 2010. — 320 с.
 8. Евсеев С.П. Теория и организация адаптивной физической культуры. 1 и 2 том, Москва. - Советский спорт, - 2005. - 448 с.
 9. Евсеев С.П., Шапкова Л.В. Адаптивная физическая культура: Учебное пособие, М.: Советский спорт, 2000 г. - 240 с., с ил.
 10. Аксенова, О.Э. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учебное пособие, М.: Советский спорт, 2004. 296 с. ISBN 5-85009937-9.
 11. Башкирское региональное отделение Федерации компьютерного спорта России, «Программа развития компьютерного спорта до 2021 года», 23.08.2017, Уфа. - 35 с.
 12. Доклад Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий, «Применение компьютерных игр для формирования культуры безопасности жизнедеятельности у населения», М.: Сборник докладов МЧС России за 2013 год, 2013. - 88 с.
 13. Зинченко В.П. Психологическая педагогика. Материалы к курсу лекций. Часть I. Живое Знание. - Самара, 1998. - 216 с.
 14. Самойлов Б. Осторожно: включён компьютер, Веч. Москва, 1995. - С. 4.
 15. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность. - М.: Можайск-Терра, 2000.
 16. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013. 8 с.
 17. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010.
 18. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110-118.
 19. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5699-84277-3, 560 с.
 20. Робачевский А.М. Интернет изнутри: Экосистема глобальной Сети, Альпина Паблишер, 2017, ISBN 978-5-9614-5882-4, 223 с.

Таблица параметров и критериев оценивания по программе «Киберспорт»

ФИО педагога _____

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества	Оценка параметров
Личностные	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Высокий	Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию	3
		Средний	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	2
		Низкий	Интерес практически не обнаруживается	1
	Самооценка деятельности на занятиях	Высокий	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	3
		Средний	Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	2
		Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий - ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	1
	Ответственность и организованность	Высокий	Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.	3
		Средний	Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.	2
		Низкий	Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция.	1
Метапредметные	Умение работать в группе	Высокий	Способен к сотрудничеству, умеет слушать педагога и партнера, легко приходит к согласию.	3
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
	Коммуникативная компетенция	Высокий	Проявляет умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции.	3
		Средний	Обладает способностью передавать свои мысли и чувства, но иногда требуется внешняя стимуляция.	2

Предметные	Интеллектуальные и творческие способности	Низкий	Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция.	1
		Высокий	Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения.	3
		Средний	С помощью педагога находит новые пути решения поставленных задач.	2
		Низкий	Без педагога не способен привнести в процесс новое, создать, самостоятельный продукт. Косность мышления.	1
	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии	Высокий	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные неточности.	3
		Средний	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии не систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	2
		Низкий	Знания киберспорта, киберспортивной терминологии отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны.	1
	Уровень индивидуальной игры	Высокий	Обладает нужными навыками игры. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
		Средний	Навыки частично имеются. Иногда нужна помощь.	2
		Низкий	Отсутствие системного понимания индивидуальной игры.	1
Уровень командной игры	Высокий	Навыки освоены хорошо, многие отлично. Хороший лидер или исполнитель. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3	
	Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешной игры в команде требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна.	2	
	Низкий	Не может играть в команде.	1	