

**Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №7» города Калуги**

ПРИНЯТА
педагогическим советом
протокол №1 от 30.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом №157-од
от 31.08.2023 г.



С.Г. Гапеева

**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
технической
направленности
«Киборспорт»**

**Возраст обучающихся: 12–17 лет
Срок реализации: 1 год (36 часов)
Уровень сложности: стартовый**

**Автор - составитель:
Буркин Александр Евгеньевич,
педагог дополнительного образования**

Калуга, 2023

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	«Киборспорт»
Автор-составитель программы, должность	Буркин Александр Евгеньевич, педагог ДО
Адрес реализации программы	Адрес: г. Калуга, ул. Телевизионная, д.5 Тел.55-13-32
Вид программы	- по степени авторства: модифицированная - по уровню сложности: стартовая
Направленность	техническая
Срок реализации, объём	1 год, 36 часов
Возраст учащихся	12-17 лет
Название объединения	«Киборспорт»
Краткая аннотация	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.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	2
РАЗДЕЛ 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Цели и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты	9
РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	10
2.1. Календарный учебный график	10
2.2. Условия реализации программы	10
2.3. Формы аттестации (контроля)	10
2.4. Оценочные материалы	10
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	12

РАЗДЕЛ 1.
«КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»
1.1 Пояснительная записка

Данная программа обучения основана на преимуществах дополнительного образования и призвана дать необходимые знания и умения в области изучения компьютерных технологий для школьников, а также выявить способных, талантливых детей и развить их способности, дает большие возможности для творческого развития детей, предусматривая индивидуальный подход к ребенку.

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 признан 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, целеустремленность, 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. 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. Новизна и отличительные особенности программы. 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.

Направленность программы - техническая

Вид программы:

- по степени авторства – модифицированная
- по уровню сложности – стартовая

Язык реализации программы – русский

Перечень нормативных документов:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

7. Постановление Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

Актуальность

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. 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.

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.

Адресат программы – учащиеся 12-17 лет, 5-11 классы. Набор обучающихся – свободный, по желанию детей и их родителей.

Состав группы, особенности набора – постоянный, группы разновозрастные

Объем программы – 36 часов в год.

Сроки освоения программы – 1 год.

Режим занятий – 1 раз в неделю, 36 часов в год.

Формы обучения – очная.

Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы проведения занятий - комбинированные, теоретические, практические.

Вид программы: стартовый

Направленность программы: техническая

1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты

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

Задачи:

- ознакомить обучающихся с основами киберспорта;
- развивать интеллектуальные способности учащихся;
- формировать межличностные отношения;
- тренировать умение работать в команде и договариваться;
- развивать мелкую моторику, реакцию и стратегическое мышление;
- вырабатывать в учащихся командный дух и базовое понимание того, что такое «стратегия»;
- выявлять, развивать и поддерживать учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте;
- создавать условия для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1		
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	1	1	Практика
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров	2	1	1	Практика
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин	3	1	2	Практика
5	Киберспортивные дисциплины направления МОВА	3	1	2	Практика

6	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины	3	1	2	Практика
7	Практика игры в команде. Распределение ролей	3	1	2	Командная игра
8	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	3	1	2	
9	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	3	1	2	
10	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	3	1	2	Командная игра
11	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	4	1	3	Игра
12	Итоговое занятие. Награждение победителей	6	2	4	Игра
	Итого:	36	13	23	

Содержание учебного плана

Раздел 1. 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 в Интернете.

Раздел 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Теория: Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики. Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, динамизация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя. Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

Раздел 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Теория: Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию. Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек. Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord. Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему. Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы. Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

Раздел 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.

Теория: Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам. Многопользовательские игры и VR-чаты. Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнований. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

Раздел 5. Киберспортивные дисциплины направления МОБА. Теория: Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого направления. Знакомство с Dota 2 или League of legends. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними. Практика: Работа за компьютером, игровая практика. Раздел 8. Прочие киберспортивные дисциплины.

Теория: Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 6. 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.

Раздел 7. Практика игры в команде. Распределение ролей.

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 8. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах. Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

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

Раздел 9. 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.

Раздел 10. 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,

Раздел 11. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.

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

Раздел 12. Итоговое занятие. Награждение победителей. На этом занятии подводятся итоги первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

1.4 Планируемые результаты

	«Стартовый уровень»
Знать	- термины, основы дисциплины
Уметь	Осуществлять действия, необходимые для результативной работы по направлению Dota 2.
Владеть	- умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить

2.Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2.1.1.

Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	180
Продолжительность каникул	с 28.10.2023 г. по 06.11.2023 г. (осенние) с 29.12.2023 г. по 08.01.2024 г. (зимние) с 16.03.2024 г. по 24.03.2024 г. (весенние) с 01.06.2024 г. по 31.08.2024 г. (летние)
Даты начала и окончания учебного года	с 01.09.2023 по 31.05.2024 г.
Сроки промежуточной аттестации	20-25.12.2023 г.
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	20-27.05.2024 г.

2.2. Условия реализации Программы

Аспекты	Характеристика
Материально-техническое обеспечение	Хорошо освещенный компьютерный класс, соответствующий санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам; ПЭВМ; компьютер с установленным необходимым программным обеспечением, мышь; принтер лазерный 3-в одном
Информационное обеспечение	Операционная система "Windows XP"; рабочий пакет "Offise Windows 2007-2010"
Кадровое обеспечение	Педагог дополнительного образования

2.3. Формы аттестации

Формами аттестации являются:

- Практическая работа
Данная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.4. Оценочные материалы

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Методика «Креативность личности» Д. Джонсона
Уровень развития социального опыта учащихся	Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И. Мокшанцева)
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- объяснительно – иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
- частично-поисковые методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом). исследовательские методы обучения (овладение детьми методами научного познания, самостоятельной творческой работы).

Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуальная
- Групповая
- Практическое занятие
- Игровые формы

Педагогические технологии:

- Технология индивидуального обучения
- Технология группового обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения
- Здоровьесберегающая технология

Дидактические материалы:

- Просмотр киберспортивных матчей
- Информация в интернете в первоисточнике

Методическое обеспечение программы дополнительного образования.

Раздел: знакомство с Dota 2.

Формы занятий: учебно-практическая, творческие занятия.

Приёмы и методы: объяснение, упражнение, практическая работа.

Основные умения: освоить базовые умения в дисциплине Dota 2.

Техническое оснащение: компьютер.

Диагностические материалы к контролю:

Освоить киберспортивное направление, уметь провести матч по дисциплине Dota 2.

Индивидуальный учебный план. В случае если в период обучения по программе обучающемуся исполняется 18 лет, он имеет право на ускоренное обучение по индивидуальному плану.

2.6. Литература и материалы для учителя:

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