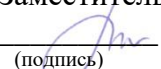


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЯГУЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
Завьяловского района Удмуртской Республики
(МБОУ «Ягульская СОШ»)

ПРИНЯТО
Решением Педагогического Совета
МБОУ «Ягульская СОШ»

Протокол от «04» июля 2023 г. №17

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР
 Курбатова А.В.
(подпись) (Ф.И.О.)

«04» июля 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Ягульская СОШ»
Ларионова И.С.
(подпись) (Ф.И.О.)

«04» июля 2023 г.

***Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Cybersport»***

Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Степанов Андрей Дмитриевич,
педагог дополнительного
образования

с. Ягул, 2023г.

Пояснительная записка

Компьютерный спорт успешно развивается и изменяет личную и деловую сферы нашей жизни. Компьютерные игры с момента их создания были частью нашей жизни так же, как и общеизвестные спортивные игры. Особый интерес получили многопользовательские компьютерные игры, в которых проявляется соревновательных дух, и игроки уже не просто играют в компьютерную игру, а состязаются в разных дисциплинах, проявляя при этом логику, стойкость, физическую подготовку, стараясь превзойти своего соперника по всем правилам спортивной игры.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Cybersport» **физкультурно-спортивной направленности**. На сегодняшний день соревнования в сфере киберспорта признаны во многих странах мира и приравнены к профессиональному спорту. Киберспорт является одним из самых молодых видов спорта в России. Интенсивная экспансия компьютерного спорта в нашу повседневную жизнь требует, чтобы данная сфера развивалась наравне с общепринятыми спортивными играми, следовательно, нужно обучать учащихся механике компьютерных игр с основ.

Актуальность программы состоит в том, что компьютерный спорт развивает не только игровые способности, заложенные в программе, но и мышление, логику, многое другое, что востребовано в современном мире настоящим поколением. Перспективы киберспорта как вида спорта, важны для развития подрастающего поколения.

Данная программа по компьютерному спорту имеет развивающий характер и направлена на обучение учащегося правилам игры и взаимодействию в игровой среде, которые помогут ему обеспечить равные условия состязания человека с человеком или команды с командой, защита принятого решения и её реализация в игровой модели.

Интегрированность. Один из самых важных навыков, которые со временем появляются у киберспортсменов, — аналитическое мышление. Кроме аналитического мышления, у детей, которые занимаются киберспортом осознанно и профессионально, развиваются и другие важные навыки, а также полезные качества: скорость реакции; способность работать и общаться в команде, ориентироваться на поведение других; умение взаимодействовать с информацией; спокойствие в стрессовых ситуациях, рассудительность; адаптивность: ребенок учится быстро корректировать свое поведение.

Новизна данной программы заключается в том, что в ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с персональным компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают

подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что киберспортивные соревнования являются отличным инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Курс предоставляет возможность направить детские увлечения в позитивное русло, вместо запрета видеоигр.

Форма обучения: очная.

Уровень программы: стартовый. Предоставляет возможность за счет минимальной сложности предлагаемого для освоения материала развить в течении года мотивацию к играм в киберспортивной дисциплине.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Объем программы: 72 часа.

Адресат: учащиеся 11-17 лет. В группе одновременно может находиться от 8 до 20 учащихся.

Формы занятий: программа совмещает в себе такие формы проведения занятий, как групповую и индивидуальную.

Цель программы: развитие творческих, интеллектуальных, психологических, коммуникативных, научных и физических способностей в процессе игры.

Задачи программы:

1. Сформировать представление и дать учащимся первоначальные знания о компьютерном спорте;
2. Обучить учащихся основам игровых механик;
3. Воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
4. Развивать творческую инициативу и самостоятельность;
5. Развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать и концентрировать внимание на главном.

Планируемые результаты реализации программы:

В первый год обучения учащимся даётся необходимая теоретическая и практическая база, формируются навыки работы с играми, требующие логического или стратегического мышления. Под руководством педагога дополнительного образования учащиеся учатся работать в команде, придумывать решения разных игровых задач, а также создают собственные команды для участия в соревнованиях. Готовятся к участию в различных соревнованиях по компьютерному спорту.

Процесс обучения также предполагает расширение знаний и усовершенствование навыков компьютерного спорта.

Учащиеся в результате изучения курса должны:

знать/понимать:

- правила безопасной работы за персональным компьютером;
- основные правила компьютерного спорта;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- основные классы компьютерных игр.

уметь:

- прогнозировать дальнейший результат работы;
- планировать ход выполнения задания;
- принимать или намечать учебную задачу и её цель;
- руководить работой группы или команды;
- выходить из трудноразрешимых ситуаций в игре, как в команде, так и единолично.

Навыки:

- создание тактических решений по разработанной схеме, по собственному замыслу.

Учебно-тематический план

№п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	<i>Компьютерная игра.</i>	72	16	56	
1.1	Вводное занятие.	2	2	-	
1.2	Теоретическая подготовка.	19	3	16	
1.3	Киберспортивная дисциплина.	17	3	14	
1.4	Специальная подготовка.	15	3	12	
1.5	Соревновательная подготовка.	15	3	12	
1.6	Чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	турнир
1.7	Итоговое занятие.	2	2	-	
	<i>Итого:</i>	72	16	56	

Содержание образовательной программы

1. Компьютерная игра.

1.1. Вводное занятие.

Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (теория).

1.2. Теоретическая подготовка.

Знакомство с компьютерной игрой. Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления (теория). Изучение ролей игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления вместе с педагогом (практика).

1.3. Киберспортивная дисциплина.

Изучение правил киберспортивной дисциплины (теория). Игровая практика по киберспортивной дисциплине. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (практика).

1.4. Специальная подготовка.

Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине (теория). Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. 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).

1.5. Соревновательная подготовка.

Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату (теория). Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников (практика).

1.6. Чемпионат по киберспортивной дисциплине.

Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов (практика).

1.7. Итоговое занятие.

Объявление победителей. На этом занятии подводятся итоги обучения и объявление победителей внутригруппового чемпионата.

Календарный учебный график

Режим организаций занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным СанПиН.

Месяц	№ недели	1 месяц обучения		
		Т	П	К
1	1	Т		
	2	Т		
	3	Т	П	
	4		П	

2	1		П	
	2	Т	П	
	3	Т	П	
	4		П	
3	1		П	
	2	Т	П	
	3		П	
	4		П	
4	1	Т	П	
	2	Т	П	
	3		П	
	4		П	
5	1		П	
	2		П	
	3	Т	П	
	4	Т	П	
6	1		П	
	2		П	
	3	Т	П	
	4		П	
7	1		П	
	2		П	
	3	Т	П	
	4	Т	П	
8	1		П	
	2		П	
	3	Т	П	
	4	Т	П	
9	1		П	
	2		П	К
	3	Т	П	К
	4	Т		
Всего часов		16	56	
Итого за месяц		36 недель, 72 часа		

Рабочая программа воспитания

Формы работы образовательной программы направлены:

- работа с коллективом учащихся;
- технологии социального и творческого проектирования (коммуникация);
- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся;
- обучение практическим умениям и навыкам.

Условия реализации программы

В образовательной программе используются следующие условия реализации программы: материально-техническое обеспечение, информационное обеспечение.

Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- Оборудование для учебно-тренировочных занятий;
- Персональные компьютеры.

Информационное обеспечение:

- Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации).

Контрольно-измерительный материал

Киберспортивный турнир по командам в компьютерной игре.

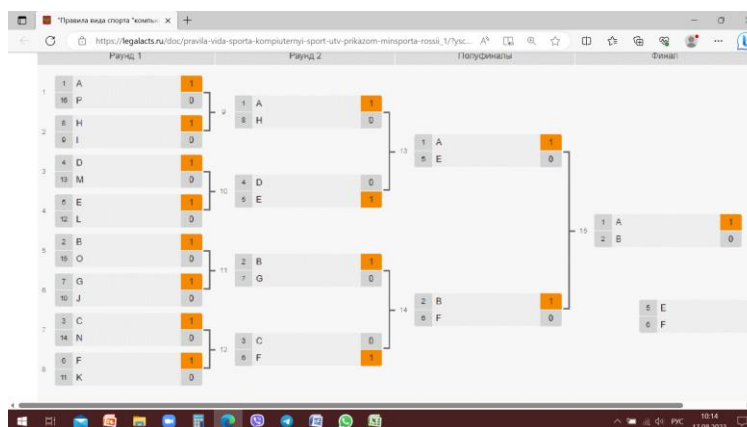
Система проведения Соревнований определяется Положением о соревнованиях.

Основными системами проведения соревнований по компьютерному спорту являются: круговая, олимпийская система с выбыванием, олимпийская система с выбыванием после двух поражений.

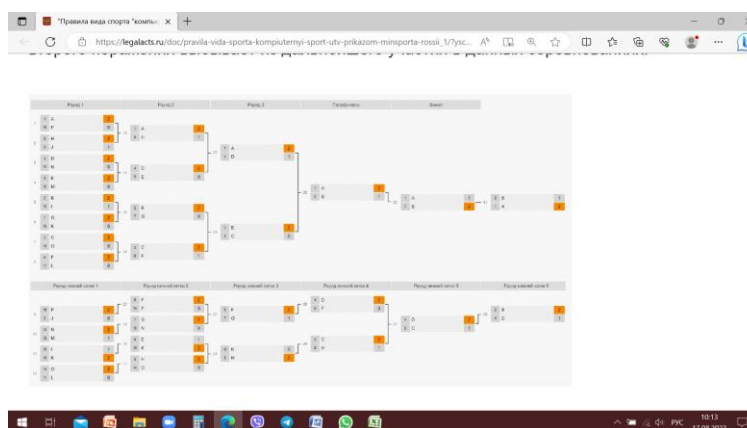
Круговая система - система, при которой каждый участник соревнований поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов. Очередность туров может быть изменена по

мотивированному решению Главного судьи соревнований или лица его замещающего.

Олимпийская система с выбыванием - система, при которой участник соревнований, проигравший встречу, выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях.



Олимпийская система с выбыванием после двух поражений - система, при которой участник соревнований, проигравший первый матч, попадает в нижнюю сетку, а после второго поражения выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях.



Методические материалы

В образовательной программе используются следующие методические материалы: методы и формы.

Методы:

- наглядный метод (таблицы, схемы);
- метод игры;
- словесные методы (лекция, диалог);
- метод эмоционального стимулирования.

Формы:

- компьютерные игры;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины;
- педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.

Методическое обеспечение

Занятия должны проводиться в компьютерном классе. В компьютерном классе для каждого обучающегося должно быть оборудовано рабочее место: персональный компьютер с операционной системой Windows, Linux или macOS с предустановленной компьютерной игрой. На персональных компьютерах должен быть доступ в интернет.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения	Примечание
1	Участие в районных, зональных, республиканских конкурсах	Выявление одаренных детей, развитие творческих способностей	В течение учебного года	
2	«День интернета»	Формирование умений работать в команде, получение знаний	сентябрь	
2	«Урок цифры»	Выявление одаренных детей, развитие творческих способностей	Октябрь-февраль	

Список литературы

- Интернет-ресурсы:
 - <https://www.cybersport.ru/>
 - ["Правила вида спорта "компьютерный спорт" \(утв. приказом Минспорта России от 17.01.2020 N 16\) \(legalacts.ru\)](#)