

ПАСПОРТ
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт»

Наименование муниципалитета	МО город-курорт Анапа
Наименование организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования спортивная школа № 2 муниципального образования город-курорт Анапа имени заслуженного тренера России, мастера спорта СССР Алексея Петровича Осачука
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	55691
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	За счет бюджетных средств
ФИО автора программы	Местешов Андрей Александрович - педагог дополнительного образования, Ньябагабо Ирина Львовна-методист
Краткое описание программы	Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей детей в области компьютерного спорта: развитие модельно-конструкторской деятельности спортсмена в игре, абстрактно-логического мышления, необходимых личностных качеств для общения в спортивной команде, развитие навыков общения в области компьютерного спорта, приобретение навыков лидерства в командной работе
Форма обучения	Очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий
Уровень содержания	Базовый
Продолжительность освоения (объём)	1 год, 144 часа
Возрастная категория	С 12 лет до 17 лет
Цель программы	Сформировать у детей стойкие навыки командной работы, а также развить логическое мышление, креативность и реакцию в дисциплинах компьютерного спорта, сделать осознанный выбор для дальнейшего прохождения спортивной подготовки по компьютерному спорту.
Задачи программы	Задачи программы <u>Образовательные:</u> - ознакомление учащихся с основами компьютерного спорта как спортивной дисциплины; - изучение основных жанров компьютерных игр; - изучение основных принципов командных соревновательных дисциплин компьютерного спорта различных направлений; - обучение навыкам базового уровня игры в выбранной дисциплине компьютерного спорта; - повышение уровня командной деятельности за счёт индивидуального исполнения задач своей игровой роли; - обучение специальным методам подготовки и ведения мероприятий компьютерного спорта. <u>Личностные:</u> - формирование интереса к компьютерному спорту и ведению здорового образа жизни; - развитие лидерских качеств, дисциплинированности, ответственности; - формирование коммуникативной культуры, внимания и уважения к людям;

	<ul style="list-style-type: none"> - создание благоприятного климата в коллективе обучающихся. <p><u>Метапредметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - умение планировать деятельность и реализовывать командную стратегию; - развитие аналитического и критического мышления; - развитие скорости принятия решений; - умение работать в команде и рабочей группе.
Ожидаемые результаты	<p><u>Предметные</u> – учащиеся будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы компьютерного спорта; - основные классы компьютерных игр; - основные принципы командных соревновательных дисциплин компьютерного спорта различных направлений. <p>Учащиеся будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрировать навыки базового уровня игры в выбранной дисциплине компьютерного спорта; - создавать и настраивать аккаунт; - исполнять задачи своей игровой роли в команде; - использовать специальные методы подготовки и ведения мероприятий компьютерного спорта. <p><u>Личностные</u> – у учащихся будут сформированы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - интерес к компьютерному спорту и ведению здорового образа жизни; - лидерские качества, дисциплинированность, ответственность; - коммуникативная культура, внимание и уважение к людям; - мотивация поддерживать и содействовать формированию благоприятного климата в коллективе обучающихся. <p><u>Метапредметные</u> – у учащихся будут развиты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - аналитическое и критическое мышление; - способность принимать быстрые решения; - умение планировать деятельность и реализовывать командную стратегию; - навыки работы в командных видах деятельности.
Особые условия (доступность для детей с ОВЗ)	Доступна на общих основаниях при наличии медицинской справки об отсутствии противопоказаний к занятиям компьютерным спортом и отсутствии требований специально созданных условий образования в заключении ПМПК
Возможность реализации в сетевой форме	Невозможна реализация в сетевой форме
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий	Частично реализуется с применением дистанционных технологий
Материально-техническая база	<p>Материально-техническое обеспечение Программы в расчете на одну учебную группу:</p> <ul style="list-style-type: none"> - столы и стулья для учащихся и педагога – 16 шт.; - персональные компьютеры – 16 шт.; - сетевое оборудование; - акустические колонки – 16 шт.; - наушники с микрофоном – 16 шт.; - проектор и экран – 1 шт.;- стандартная доска с маркерами. <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Windows 11 или эквивалент;Графические драйвера;Steam или эквивалент;Discord или эквивалент;Яндекс Браузер. <p>Расходные материалы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - бумага формата А4 – 3 пачки,-канцелярские принадлежности – ручки, карандаши, ластик – по 16 шт.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1 Комплекс основных характеристик образования: объём, содержание, планируемые результаты.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи Программы.....	9
1.3 Содержание Программы.....	10
1.3.1 Учебный план.....	10
1.3.2 Содержание учебного плана.....	11
1.4 Планируемые результаты.....	15
Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.....	16
2.1 Календарный учебный график.....	16
2.2 Воспитательная деятельность.....	18
2.3 Условия реализации программы.....	20
2.4 Формы аттестации.....	21
2.5 Оценочные материалы.....	22
2.6 Методические материалы.....	26
2.7 Список рекомендуемых источников.....	29
Приложение 1 Форма заявления о переводе на обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе на ускоренное обучение...	31

Раздел 1 Комплекс основных характеристик образования

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт» (далее – Программа) составлена и предназначена для реализации педагогами дополнительного образования МБУ ДО СШ № 2 им. А.П. Осачука является основным документом для организации образовательного процесса, составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 года № 1678 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 21 июня 2021 г. № 448 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), письмо Минобрнауки от 18.11.2015 № 09-3242;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, Краснодар, 2020 г.— Информационное письмо 47.01-13-6067/20 от 24.03.2020 г.;- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования спортивной школы № 2 муниципального образования город-курорт Анапа имени

заслуженного тренера России, мастера спорта СССР Алексея Петровича Осачука от 08.03.2023;

- Положение о порядке обучения по индивидуальному учебному плану (программе) в муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования спортивной школы № 2 муниципального образования город-курорт Анапа имени заслуженного тренера России, мастера спорта СССР Алексея Петровича Осачука от 20.03.2024г.

Направленность программы относится к физкультурно-спортивной. Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей детей в области компьютерного спорта: развитие модельно-конструкторской деятельности спортсмена в игре, абстрактно-логического мышления, необходимых личностных качеств для общения в спортивной команде, развитие навыков общения в области компьютерного спорта, приобретение навыков лидерства в командной работе.

Новизна программы заключается в том, что стратегия развития информационного общества в Российской Федерации стала предпосылкой для цифровой трансформации различных сфер человеческой жизнедеятельности: экономики, науки, образования, физической культуры и спорта, подготовки кадров нового поколения, способных работать в новых условиях. В цифровой трансформации большое прикладное значение приобретает появившийся и активно развивающийся по всему миру компьютерный спорт – киберспорт, представляющий командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных видеоигр. Перевод повседневной жизни человека в «цифру» обуславливает рост потребностей в информатизации, улучшении качества жизни и компьютерной грамотности. Данная программа является в какой-то степени экспериментальной, нацелена на отработку наиболее эффективных форм, способов и приёмов постижения азов компьютерного спорта.

Актуальность внедрения программы связана тем, что в настоящее время в РФ социальная политика является приоритетным направлением курса развития страны, и развитие детско-юношеского спорта-одно из таких направлений. Это связано с потребностью современного общества в организациях, занимающихся досугом школьников, с необходимостью воспитывать среди нынешних детей будущих чемпионов. В соответствии со стратегией социально-экономического развития МО город-курорт Анапа до 2030г. одной из перспективных отраслей развития является спортивная индустрия. Эта стратегия полностью разделяет ценности стратегии социально-экономического развития Краснодарского края, в соответствии с которой высшей ценностью является человек.

Миссией стратегии МО город-курорт Анапа является формирование благоприятных условий для развития, привлечения и аккумуляции человеческого капитала, талантливых людей и компетенций в рамках муниципального образования для последующего его задействования и достижения устойчивых темпов социально и экономического развития. В связи с увеличением потока миграции и ростом населения на территории появляются новые задачи:

- достичь качества образования, соответствующего требованиям рынка, использовать в этих целях общепризнанные международные процедуры и инструменты контроля качества образования;
- обеспечить реализацию концепции обучения через всю жизнь;
- разработать и интегрировать в образовательный процесс инновационные образовательные технологии;
- внедрить программы дистанционного обучения, цифровые и электронные средства обучения нового поколения;
- повысить качество образовательной инфраструктуры в соответствии с запросами и потребностями населения;
- модернизировать и оптимизировать материально-техническую базу учреждений физкультуры и спорта;
- обеспечить систему образования высококвалифицированными конкурентоспособными педагогическими кадрами, несущими высокую социальную ответственность за качество результатов образования, гибко управляющими образовательными траекториями обучающимися.

Актуальность компьютерного спорта обуславливается следующими факторами:

- несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями;
- решение задач интеграции в социум несовершеннолетних;
- профориентация молодежи;
- популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня.

Развитие социальных проектов в компьютерном спорте поможет создать рынок популярных игр, пропагандирующих укрепление моральных ценностей, здоровый образ жизни и социальную активность.

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, межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе.

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. 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 учащиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере компьютерного спорта.

Данная программа способствует развитию компьютерного спорта в нашей стране.

Педагогическая целесообразность Программы направлена на развитие и формирование интеллектуальных, коммуникативных и творческих

способностей, ориентирует обучающихся и их родителей на дальнейшее обучение по программе спортивной подготовки в области компьютерного спорта.

В данной программе предусмотрены следующие основополагающие принципы:

- комплексность – предусматривает тесную взаимосвязь всех сторон образовательного процесса (физической, технико-тактической и теоретической подготовки, воспитательной работы, контрольных мероприятий);

- преемственность – определяет последовательность изложения программного материала;

- вариативность – предусматривает индивидуальные особенности учащихся, включение в календарный учебный график разнообразного набора изменения нагрузок для решения одной или нескольких задач подготовки.

Отличительные особенности программы. Особенностью киберспорта является то, что он выступает в форме многопользовательских соревнований по компьютерным играм между профессиональными игроками, как индивидуальными, так и командами. Особую популярность сегодня имеют глобальные турниры, в которых соревнуются участники из разных точек земного шара. Факторами, влияющими на глобализацию киберспорта, являются экономические, политические, социокультурные, эпидемиологические, институциональные, технологические.

Программа направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию учащихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков, на воспитание каждого учащегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий.

При реализации ДООП 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.

Программа является модифицированной, за основу взята программа базового уровня по виду спорта «Компьютерный спорт», реализуемая в МБУ ДО СШ № 2 им. А.П. Осачука.

Адресат Программы: учащиеся 12-17 лет.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями учащихся 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 учащихся, 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 «Боевая арена» и «Спортивный симулятор» (12+).

Принимаются все желающие мальчики и девочки данной возрастной категории при наличии интереса к предметной области и не имеющие медицинских противопоказаний (наличие медицинской справки об отсутствии противопоказаний к занятиям компьютерный спорт). Вступительные испытания не предусмотрены.

Программа также ориентирована на детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации. Её содержание и используемые методы обучения могут содействовать преодолению психологических, познавательных, ценностных, компетентностных, психофизических проблем и дефицитов и сформировать на основе Программы позитивную жизненную стратегию.

На данную программу могут быть приняты дети-инвалиды и дети с ограниченными возможностями здоровья, которые по состоянию здоровья могут заниматься в группах на общих основаниях (наличие медицинской справки об отсутствии противопоказаний к занятиям компьютерным спортом и отсутствие требований специально созданных условий обучения в индивидуальной программе реабилитации или абилитации или в заключении ПМПК).

Программа имеет **базовый уровень освоения** и направлена на формирование знаний и развитие интереса к компьютерному спорту.

Объём Программы: 144 часа.

Срок освоения Программы: 1 год, с сентября по май.

Форма обучения — очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Формами проведения занятий являются: групповая форма с ярко выраженным индивидуальным подходом. Для детей талантливых, и показывающих высокие результаты может разрабатываться индивидуальный маршрут обучения.

Занятия с использованием ПК проводятся с учетом требований СП 2.4.3648-20. Непрерывная длительность работы, связанной с фиксацией взгляда непосредственно на экране монитора, не должна превышать 30 минут для учащихся V–IX классов и 35 минут для учащихся X–XI классов. Наушники применяются непрерывно не более 1 часа для всех возрастных групп, при условии, что уровень громкости не превышает 60% от максимальной. Перерыв предусматривает двигательную активность, снятие зрительного, умственного и мышечного напряжения. Проводится в форме игры средней подвижности с использованием специальных коррекционных и общеразвивающих упражнений, игр.

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий (комплексы упражнений физкультурных минуток, комплексы упражнений физкультурных пауз). Компьютерный спорт – многогранная и комплексная сфера, в которой невозможно качественно разобраться без поддержки опытного специалиста. Педагог в рамках программы выступает в большей мере творческим

наставником. Он направляет творческий потенциал учащихся в необходимое русло, соблюдая концепцию самореализации детей, навыков самостоятельного применения необходимых для достижения успеха методов и инструментов. Также педагог выступает социальным лидером коллектива, и его задача заключается в сплочении учащихся на основе выполнения перечня коллективных упражнений, рассчитанных на командное исполнение. При этом разрешение споров и конфликтов внутри коллектива подразумевает индивидуальную работу с каждым учащимся, исходя из его личностного набора характеристик.

Кроме выполнения работ под руководством педагога учащиеся 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.

Особенности организации учебного процесса: занятия проводятся в группах, состав постоянный, группы разновозрастные, количество учащихся — 10-15 человек. Необходимое число учащихся должно быть кратно 5, что важно для корректного формирования команды.

Образовательный процесс в учреждении осуществляется на основе учебного плана. В случае необходимости учащийся может быть переведен на обучение по индивидуальному плану, который обеспечивает освоение образовательной программы на основе индивидуализации ее содержания с учетом особенностей и образовательных потребностей конкретного учащегося. Перевод осуществляется по заявлению родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся либо по заявлению самого учащегося, достигшего совершеннолетнего возраста (Приложение 1), в соответствии с Положением о порядке обучения по индивидуальному учебному плану (программе) в муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования спортивной школы № 2 муниципального образования город-курорт Анапа имени заслуженного тренера России, мастера спорта СССР Алексея Петровича Осачука от 20.03.2024г.

Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/directivities?municipality=2&organizer=41>

Режим занятий: занятия проводятся с понедельника по субботу (воскресенье выходной), по 4 академических часа в неделю, 2 занятия по 2 академических часа. Академический час равен 40 минутам.

Режим образовательного процесса и наполняемость групп представлены в таблице 1.

Режим образовательного процесса и наполняемость учебных групп

Возраст для зачисления	Год обучения	Оптимальное число учащихся в группе	Часов в неделю	Занятий в неделю	Часов в год (36 недель)
12-17	первый	15	4	2	144

1.2 Цель и задачи Программы

Цель Программы: сформировать у детей стойкие навыки командной работы, развить логическое мышление, креативность и реакцию в дисциплинах компьютерного спорта, сделать осознанный выбор для дальнейшего прохождения спортивной подготовки по компьютерному спорту.

Задачи Программы:Образовательные:

- ознакомление учащихся с основами компьютерного спорта как спортивной дисциплины;
- изучение основных жанров компьютерных игр;
- изучение основных принципов командных соревновательных дисциплин компьютерного спорта различных направлений;
- обучение навыкам базового уровня игры в выбранной дисциплине компьютерного спорта;
- повышение уровня командной деятельности за счёт индивидуального исполнения задач своей игровой роли;
- обучение специальным методам подготовки и ведения мероприятий компьютерного спорта.

Личностные:

- формирование интереса к компьютерному спорту и ведению здорового образа жизни;
- развитие лидерских качеств, дисциплинированности, ответственности;
- формирование коммуникативной культуры, внимания и уважения к людям;
- создание благоприятного климата в коллективе учащихся.

Метапредметные:

- умение планировать деятельность и реализовывать командную стратегию;
- развитие аналитического и критического мышления;
- развитие скорости принятия решений;
- умение работать в команде и рабочей группе.

1.3 Содержание программы

1.3.1 Учебный план

Программа рассчитана на 1 год обучения (36 недель), состоит из 2-х модулей (60 ч.+84 ч.), 144 часа в год, по 4 часа в неделю. Учебный план представлен в таблице 2.

Таблица 2

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Модуль 1				
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	2	1	1	Педагогическое наблюдение, тестирование
1.2	История компьютерного спорта в России	2	1	1	Фронтальный опрос
1.3	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники для компьютерного спорта. Техника правильной посадки	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.4	Создание аккаунта. Основы кибербезопасности и защита виртуального имущества.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.5	Выбор дисциплины компьютерного спорта: практикум	10	3	7	Раздаточный материал (тесты, задачи)
1.6	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена»	6	0	6	Игровая практика
1.7	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена»	6	2	4	Игровая практика
1.8	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Стратегии»	6	2	4	Игровая практика
1.9	Основы командного взаимодействия в компьютерном спорте: психологический аспект	6	2	4	Педагогическое наблюдение
1.10	Основы физической культуры в компьютерном спорте	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.11	Основы организации мероприятий в компьютерном спорте	4	0	4	Педагогическое наблюдение
1.12	Тренировочный практикум: турнир в дисциплине «Боевая арена»	6	0	6	Игровая практика
1.13	Тренировочный практикум: турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	0	2	Игровая практика
1.14	Тренировочный практикум: турнир в дисциплине «Стратегии»	4	0	4	Игровая практика
	Итого по модулю 1	60	14	46	

2	Модуль 2				
2.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.2	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	6	1	5	Игровая практика
2.3	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена»	14	2	12	Педагогическое наблюдение
2.4	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена»	14	2	12	Раздаточный материал (тесты, контрольные задачи)
2.5	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Стратегии»	12	2	10	Раздаточный материал (тесты, контрольные задачи)
2.6	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	12	2	10	Игровая практика
2.7	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	12	2	10	Игровая практика
2.8	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Стратегии»	11	2	9	Игровая практика
2.9	Итоговое занятие	1	1	-	Дистанционное тестирование. Подведение итогов
	Итого по модулю 2	84	15	69	
	Итого за год	144	29	115	

1.3.2 Содержание учебного плана

Содержание первого модуля

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой. (2 часа)

Теория: Техника безопасности, правила поведения при работе с компьютером.

Практика: Вводное тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о мире компьютерного спорта?»

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение.

Тема 1.2 История компьютерного спорта в России. (2 часа)

Теория: Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ».

Практика: Краткий конспект по теме «Компьютерный спорт от малых компьютерных клубов до гигантских арен».

Текущий контроль: Фронтальный опрос.

Тема 1.3 Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники для компьютерного спорта. Техника правильной посадки. (2 часа)

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.

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение.

Тема 1.4 Создание аккаунта. Основы кибербезопасности, защита виртуального имущества. Педагогическое наблюдение. (2 часа)

Теория: Лекция на тему: «Основы кибербезопасности и защита виртуального имущества».

Практика: Создание аккаунта.

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение.

Тема 1.5 Выбор дисциплины компьютерного спорта: практикум. (10 часов)

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).

Текущий контроль: Выполнение тестов, решение задач.

Тема 1.6 Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена». (6 часов)

Практика: Объяснение механики навыков персонажей, роли персонажей, предметов, действий по игре. Стадии игры.

Текущий контроль: Игровая практика.

Тема 1.7 Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена». (6 часов)

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.

Текущий контроль: Игровая практика.

Тема 1.8 Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Стратегии». (6 часов)

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.

Текущий контроль: Игровая практика

Тема 1.9 Основы командного взаимодействия в компьютерном спорте: психологический аспект. (6 часов)

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».

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение.

Тема 1.10 Основы физической культуры в компьютерном спорте. (2 часа)

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.

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение.

Тема 1.11 Основы организации мероприятий в компьютерном спорте. (4 часа).

Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по компьютерному спорту в моем городе».

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение

Тема 1.12 Тренировочный практикум: турнир в дисциплине «Боевая арена». (6 часов)

Практика: Проведение внутреннего турнира СШ № 2 в выбранной киберспортивной дисциплине.

Текущий контроль: Игровая практика.

Тема 1.13 Тренировочный практикум: турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка». (2 часа)

Практика: Проведение внутреннего турнира СШ № 2 в выбранной киберспортивной дисциплине.

Текущий контроль: Игровая практика.

Тема 1.14 Тренировочный практикум: турнир в дисциплине «Стратегии». (4 часа)

Практика: Проведение внутреннего турнира СШ № 2 в выбранной киберспортивной дисциплине между группами с целью отработки базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов.

Текущий контроль: Игровая практика.

Содержание второго модуля

Тема 2.1 Вводное занятие. Техника безопасности. (2 часа)

Теория: Техника безопасности, правила поведения при работе с компьютером.

Практика: Тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о дисциплинах компьютерного спорта?»

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение.

Тема 2.2 Выбор киберспортивной дисциплины: практикум. (6 часов)

Теория: Обзор и особенности дисциплин компьютерного спорта.

Практика: Практические задания по разным дисциплинам компьютерного спорта.

Текущий контроль: Игровая практика

Тема 2.3 Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору). (14 часов)

Практика: Практика: углублённое объяснение механики навыков персонажей, роли персонажей, предметов, действий по игре. Стадии игры.

Текущий контроль: Раздаточный материал (тесты, контрольные задачи).

Тема 2.4 Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору). Выполнение тестов, решение задач. (14 часов)

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.

Текущий контроль: Раздаточный материал (тесты, контрольные задачи).

Тема 2.5 Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Стратегии» (по выбору). (12 часов)

Практика: Отработка практических приемов повышения индивидуального мастерства.

Текущий контроль: Раздаточный материал (тесты, контрольные задачи).

Тема 2.6 Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена». (12 часов)

Практика: Проведение внутреннего турнира СШ № 2 в выбранной киберспортивной дисциплине

Тема 2.7 Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка». (12 часов)

Практика: Проведение внутреннего турнира СШ № 2 в выбранной киберспортивной дисциплине.

Текущий контроль: Игровая практика.

Тема 2.8 Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Стратегии». Игровая практика. (11 часов)

Практика: Проведение внутреннего турнира СШ № 2 в выбранной киберспортивной дисциплине.

Текущий контроль: Игровая практика.

Тема 2.9 Итоговое занятие (1 час)

Теория: Подведение итогов освоения программы за год. Награждение победителей, вручение грамот.

1.4 Планируемые результаты

Программа предусматривает достижение в процессе обучения определённых результатов – предметных, личностных и метапредметных.

Предметные – учащиеся будут знать:

- основы компьютерного спорта;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных дисциплин компьютерного спорта различных направлений.

Учащиеся будут уметь:

- демонстрировать навыки базового уровня игры в выбранной дисциплине компьютерного спорта;
- создавать и настраивать аккаунт;
- исполнять задачи своей игровой роли в команде;
- использовать специальные методы подготовки и ведения мероприятий компьютерного спорта.

Личностные – у учащихся будут сформированы:

- интерес к компьютерному спорту и ведению здорового образа жизни;
- лидерские качества, дисциплинированность, ответственность;
- коммуникативная культура, внимание и уважение к людям;
- мотивация поддерживать и содействовать формированию благоприятного климата в коллективе учащихся.

Метапредметные – у учащихся будут развиты:

- аналитическое и критическое мышление;
- способность принимать быстрые решения;
- умение планировать деятельность и реализовывать командную стратегию;
- навыки работы в командных видах деятельности.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации

2.1 Календарный учебный график

Для реализации Программы составлен календарный учебный график, представленный в таблице 3.

Занятия проводятся с 15 сентября 2024г. по 03 июня 2025г., в т.ч. в каникулярное для школьников время. Государственные праздники являются выходными днями в соответствии с производственным календарём.

Продолжительность учебного года: 36 учебных недель, 38 календарных.

Продолжительность учебной недели: 6 дней.

Длительность учебно-тренировочного занятия: 40 минут.

Календарный учебный график

		Обучение с 15 сентября 2024 г. по 03.06.2025 г.																																								
		сентябрь		октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май										
Недели обучения		16.09.24-21.09.24	23.09.23-28.09.24	30.09.24-05.10.24	07.10.24-12.10.24	14.10.24-19.10.24	21.10.24-26.10.24	28.10.24-02.11.24	04.11.24-09.11.24	11.11.24-16.11.24	18.11.24-23.11.24	25.11.24-30.11.24	02.12.24-07.12.24	09.12.24-14.12.24	16.12.24-21.12.24	23.12.24-28.12.24	30.12.24-03.01.25	05.01.25-10.01.25	12.01.25-17.01.25	19.01.25-24.01.25	26.01.25-31.01.25	02.02.25-07.02.25	09.02.25-14.02.25	16.02.25-21.02.25	23.02.25-28.02.25	02.03.25-07.03.25	09.03.25-14.03.25	16.03.25-21.03.25	23.03.25-28.03.25	30.03.25-04.04.25	06.04.25-11.04.25	13.04.25-18.04.25	20.04.25-25.04.25	27.04.25-02.05.25	04.05.25-09.05.25	11.05.25-16.05.25	18.05.25-23.05.25	25.05.25-30.05.25	01.06.25-03.06.25	Всего учебных недель	Всего часов по Программе	
		часы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37			38
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	36	144

Условные обозначения:

4 Проведение занятий 4 часа в неделю/2 часа в неделю

2 Итоговое занятие

2.2 Воспитательная деятельность

Сегодня под воспитанием в общеобразовательной организации понимается создание условий для развития личности ребенка, его духовно-нравственного становления и подготовки к жизненному самоопределению.

Общие задачи и принципы воспитания представлены в Федеральном законе от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», где воспитательная деятельность рассматривается как компонент педагогического процесса в каждом общеобразовательном учреждении и охватывает все составляющие образовательной системы, что направлено на реализацию государственного, общественного и индивидуально личностного заказа на качественное и доступное образование в современных условиях.

Воспитание в сфере дополнительного образования детей базируется прежде всего на возможности самого ребенка проявить и реализовать себя, осуществить выбор, понять, объяснить и заняться тем, что ему интересно.

Цель, задачи, целевые ориентиры

Цель воспитательной деятельности: формирование и развитие у учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующих их личностному гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами.

Задачи воспитательной деятельности:

- формирование у учащихся чувства патриотизма, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде;

- развитие морально-нравственных качеств учащихся: честности, доброты, совести, ответственности, чувства долга;

- развитие волевых качеств учащихся: самостоятельности, инициативности, дисциплинированности, принципиальности, самоотверженности, организованности;

- воспитание стремления к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;

- приобщение учащихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению.

Целевые ориентиры:

- формировать осознанное уважительное и доброжелательное отношение к культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и мира;

- формировать понимание ценности жизни, здоровья и здорового образа жизни;

- воспитывать культуру самоконтроля своего физического состояния; стремления к соблюдению норм спортивной этики; уважения к старшим,

наставникам; дисциплинированность, трудолюбие, волю, ответственность;

- формировать интерес к спортивным достижениям и традициям, к истории российского и мирового спорта и спортивных достижений.

Формы и методы воспитания

Воспитательный процесс в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей 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, профилактики асоциальных явлений в обществе, отношений старшего и младшего поколений 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. Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно планам, составляемым ежегодно.

Особая роль в воспитательном процессе отводится турнирам: квалификационным, тематическим, итоговым и посвященным знаменательным датам. В процессе турнирной практики воспитываются волевые качества, уважение к противнику, а также повышается значимость памятных дат, если этим датам посвящен турнир.

Примерный план воспитательной работы представлен в таблице 4.

Примерный план воспитательной работы

№ п/п	Наименование мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат или информационный продукт
1	Инструктаж по ТБ «Правила поведения в игровом зале»	сентябрь	Инструктаж	Ознакомление с правилами
2	Информационная пятиминутка по знаменательным датам сентября: 21.09 – день освобождения Анапы.	сентябрь	Беседа на подготовительном этапе занятия	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения
3	Информационная пятиминутка по знаменательным датам октября: 20.10 – день отца в России.	октябрь	Беседа на подготовительном этапе занятия	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения
4	Информационная пятиминутка по знаменательным датам	ноябрь	Беседа на подготовительном этапе занятия	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях

	ноября: 04.11 – день народного единства; 24.11 – 30.11 – день герба Р.			учреждения
5	Информационная пятиминутка по знаменательным датам декабря: 03.12 – день неизвестного солдата, 09.12 – день Героев Отечества, 12.12 – день Конституции РФ.	декабрь	Беседа на подготовительном этапе занятия	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения
6	В преддверии Нового года	декабрь	Турнир, поздравление победителей	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения
7	Информационная пятиминутка по знаменательным датам января: 27.01 – день полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	январь	Беседа на подготовительном этапе занятия	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения
8	Турнир в честь знаменательной даты февраля и марта: 23.02 - день защитника Отечества, 08.03 – Международный женский день;	Конец февраля – начало марта	Турнир, поздравление победителей	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения
9	Инструктаж по ТБ «Правила поведения в чрезвычайных ситуациях»	апрель	Инструктаж	Ознакомление с правилами
10	Турнир в честь знаменательной даты мая 01.05 – праздник Весны и Труда; 09.05 – День Победы или заключительный турнир	май	Турнир, поздравление победителей	Фотоотчет и заметка о мероприятии в социальных сетях учреждения

2.3 Условия реализации Программы

Условиями для успешной реализации Программы является правильное формирование групп учащихся с учетом физиологических, психологических и возрастных особенностей, а также правильная организация рабочего пространства, материально-техническое, дидактическое и кадровое обеспечение.

Занятия должны проводиться в светлом просторном кабинете. Материально-техническое обеспечение в расчете на одну учебную группу с максимальным количеством учащихся (15 человек) следующее:

- столы и стулья для учащихся и педагога – 16 шт.;

- персональные компьютеры – 16 шт.;
- сетевое оборудование;
- акустические колонки – 16 шт.;
- наушники с микрофоном – 16 шт.;
- проектор и экран – 1 шт.;
- стандартная доска с маркерами.

Программное обеспечение необходимое для реализации программы:

- Windows 11 или эквивалент;
- Графические драйвера;
- Steam или эквивалент;
- Discord или эквивалент;
- Яндекс Браузер.

Расходные материалы:

- бумага формата А4 – 3 пачки,
- канцелярские принадлежности – ручки, карандаши, ластик – по 16 шт.

Кадровое обеспечение Программы: педагог дополнительного образования, имеющий подготовку в сфере информационных технологий или по направлению компьютерного спорта.

2.4 Формы аттестации и контроля

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля: текущий контроль и итоговый контроль. Промежуточная и итоговая аттестация не предусмотрены.

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

Текущий контроль успеваемости - самооценка и оценка практических работ. Текущий контроль осуществляется после освоения программы первого модуля 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 позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Итоговый контроль проводится в форме дистанционного тестирования, размещенного на официальном сайте учреждения во вкладке «дистанционное обучение» <https://chess.anapaedu.ru/distanczionnoe-obuchenie/>, с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее обучение по программе спортивной подготовки или дальнейшее самостоятельное обучение. Так же результаты итогового контроля используются в качестве обратной связи для совершенствования программы и методов обучения.

Определить результативность освоения программы позволяют устные опросы, проверка алгоритма решения задач и программной реализации алгоритма, групповой анализ решения и сравнительный анализ эффективности вариантов, контроль по тестовым данным, временной контроль быстродействия, результаты участия в любых турнирах по компьютерному спорту.

2.5 Оценочные материалы

Оценка результативности освоения Программы проводится педагогом по критериям, представленным в таблице 5.

Уровень оценивания: максимальный, средний, минимальный.

Форма сводной диагностической карты оценки уровня образовательных возможностей учащихся представлена в таблице 6.

Таблица параметров и критериев оценивания по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Киберспорт»

	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	
		Низкий	Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция.	1	
	Интеллектуальные и творческие способности	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	
	Предметные	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии	Высокий	Знания в области компьютерного спорта, терминологии достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные неточности.	3
			Средний	Знания в области компьютерного спорта, терминологии не систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	2
			Низкий	Знания в области компьютерного спорта, 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	

2.6 Методические материалы

Методы обучения. Для успешной реализации данной программы используются современные методы и формы занятий, которые помогают сформировать у учащихся устойчивый интерес к данному виду деятельности:

1. Словесные методы: рассказ, беседа, объяснение, работа с книгой, метод примера.

2. Наглядные методы: использование подлинных вещей; просмотр фотографий, видеофильмов, картин, схем, плакатов, рисунков, макетов.

3. Практические методы: выполнение работ, проектов.

4. Методы стимулирования и мотивации: формирование опыта эмоционально ценностных отношений у обучающихся; интереса к деятельности и позитивному поведению.

5. Методы создания положительной мотивации учащихся:

- эмоциональные: ситуации успеха, поощрение и порицание, познавательная игра, свободный выбор задания, удовлетворение желания быть значимой личностью;

- волевые: предъявление образовательных требований, формирование ответственного отношения к получению знаний;

- информирование о прогнозируемых результатах образования.

Педагогические технологии. На занятиях применяются технологии:

- информационно-коммуникационные – 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;

- 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;

- 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;

- групповые технологии - ведущая форма познавательной деятельности, применяемая в данной программе, поскольку данный вид спорта относится к командным. Учащиеся делятся на команды по 5 человек и сообща отрабатывают командные навыки и командные роли;

- 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. 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.

Формы организации учебного занятия. Для проведения теоретической части занятия педагогом дополнительного образования используется словесный и наглядный метод, на практической части занятия – практический метод организации занятия, для младших детей практикуется использование.

Деятельность учащихся на теории носит разнообразный характер и может изменяться от слушателя до исследователя. На практической части - деятельность учащихся исследовательская в командах.

Алгоритм учебного занятия. Занятие имеет основную, подготовительную и заключительную части. Они взаимосвязаны, но в то же время решают самостоятельные задачи.

Задачи подготовительной части занятия:

- организация группы (привлечение внимания занимающихся к предстоящей работе);
- повышение работоспособности детей, эмоциональный настрой на предстоящую работу.

Подготовительный этап:

На этом этапе осуществляется привлечение детей к занятиям для формирования полноценных тренировочных групп.

В начале занятия с целью закрепления знаний повторяются основные изученные термины и выводы предыдущего занятия. В случае, если занятие первое, то объясняются основные правила компьютерного спорта.

На данный этап тратится 10-15% времени от всего тренировочного занятия.

Основной этап:

1. Изучение нового материала по одной из основных тем. На данный этап тратится 30-35% времени от всего тренировочного занятия.

2. Проведение разминочной физкультминутки с целью поддержания здоровья и работоспособности учащихся, до 10% времени от всего тренировочного занятия.

3. Игровая практика, учащиеся отрабатывают базовые навыки: командные перемещения, совместные тактические заготовки, умение слышать и слушать напарника по команде, а так же проводятся тренировочные игры и внутригрупповые турниры, 30% времени от всего тренировочного занятия.

Всего на основной этап тратится 75-80% времени от всего тренировочного занятия.

Заключительный этап:

На этом этапе подводятся итоги прошедшего занятия и формируются основные выводы по новой изученной теме. Данные выводы должны быть усвоены воспитанниками к следующему тренировочному занятию.

На заключительный этап тратится 10% времени от всего тренировочного занятия.

Основой организации работы с детьми по данной программе является **система дидактических принципов:**

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

- принцип вариативности - у учащихся формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

- принцип творчества - процесс обучения ориентирован на приобретение учащимися собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у учащихся устойчивого интереса к занятиям, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении командной цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

2.7 Список литературы

Для педагогов

1. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность. Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского–Москва: Можайск-Терра, 2000, 431 с.
2. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, Вестник Герценовского университета. 2013. №4. С. 88-90.
3. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — Москва: Акрополь, 2010, 439с.
4. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110–118.
5. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Язык твой – враг твой: как в футболе и киберспорте игроков учат манерам» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/yazyk-tvoi-vrag-tvoi-kak-v-futbole-i-kibersporte-igrokov-uchat-maneram> (дата обращения 06.03.2024).
6. Герасимова Т. В. Формирование навыков здорового способа жизни методами оздоровительной физической культуры, Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. – 2009. - № 10. – С. 25-27
7. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? /Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – Москва: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
8. 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.
9. Лупекина Е.А., Мельникова О.Н. Психология личности и спортивной карьеры – Гомель,: УО «ГГУ им. Ф. Скорины», 2010–126с.
10. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 06.03.2024)

Для родителей

1. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 06.03.2023).
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 06.03.2024).
3. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110–118.
4. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — Москва.: Акрополь, 2010.

5. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность. Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского–Москва: Можайск-Терра, 2000, 431 с.

Для учащихся

1. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Как хорошо вы знаете геймерский сленг?» [Электронный ресурс] URL:

<https://www.cybersport.ru/games/articles/reteik-dispel-i-paverspaik-kak-khorosho-vy-znaete-geimerskii-sleng> (дата обращения 06.03.2024).

2. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Угадай персонажа видеоигры по его оружию» [Электронный ресурс] URL:

<https://www.cybersport.ru/games/articles/ugadai-personazha-videoigry-po-ego-oruzhiyu-test-dlya-tekh-kto-znaet-tolk-v-krutykh-pushkakh-i-mechakh> (дата обращения 06.03.2024).

3. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г.192 с., 12+

4. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978- 5-04-097471-9, 352 с., 16+

5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 06.03.2024).

6. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание– Москва: Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+

Приложение 1

Форма заявления о переводе на обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе на ускоренное обучение

Перевести на обучение по индивидуальному учебному плану (ускоренное обучение) с «___» _____ 20__ г. Приказ № ___ от «___» _____ 20__ г.
(заполняется администрацией МБУ ДО СШ № 2 им. А.П. Осачука)

Директору МБУ ДО СШ № 2
им. А.П. Осачука
Ткаченко С.Н.

от _____

(ФИО родителей, законных представителей)

ЗАЯВЛЕНИЕ

Прошу перевести на обучение (организовать обучение) по индивидуальному плану/ускоренное обучение (*ненужное зачеркнуть*) по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (уровень освоения (*ознакомительный, базовый, углубленный*), модуль):

_____ (наименование программы, необходимый уровень из перечисленных подчеркнуть)

моего ребенка _____

_____ (фамилия, имя, отчество ребенка (полностью))

Срок обучения с _____ по _____, продолжительность _____ часов

Форма обучения _____

«___» _____ 202__ г. _____ / _____
Подпись / ФИО заявителя