

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Киберспорт»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 признали 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, целеустремлённость, 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.

Направленность программы – техническая.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность программы определяется востребованностью развития данного направления деятельности современным обществом. На занятиях по техническому творчеству обучающиеся соприкасаются со смежными образовательными областями. За счет использования запаса технических понятий и специальных терминов расширяются коммуникативные функции языка, углубляются возможности лингвистического развития обучающегося.

Педагогическая целесообразность заключается не только в развитии технических способностей и возможностей средствами конструктивно-технологического подхода, гармонизации отношений ребенка и окружающего мира, но и в развитии созидательных способностей, устойчивого противостояния любым негативным социальным и социотехническим проявлениям. Выявление интеллектуальных, творческих и физических способностей обучающихся, формирование у них интереса к киберспорту.

Цель программы: дать первоначальные навыки, умения и знания по Киберспорту и программированию; развитие интереса обучающихся к технике и техническому творчеству.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными терминами и понятиями в области киберспорта и научить использовать специальную терминологию;
- сформировать представление об основных законах киберспорта;

Развивающие:

- развивать творческие способности и логическое мышление;

- выявить и развить природные задатки и способности детей, помогающие достичь успеха творчестве;

- поощрять стремление к применению своего потенциала в поиске оригинальных идей, обнаружении нестандартных решений, развитию творческих способностей;

- развивать способности работы индивидуально и в командах.

Воспитательные:

- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;

- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, веру в свои силы;

- способствовать развитию способности конструктивной оценки и самооценки, выработке критериев оценок и поведенческого отношения к личным и чужим успехам и неудачам;

- подтверждать высокую ценность таких способностей и качеств, как эмоциональная уравновешенность, рассудительность, эмпатия;

- поддерживать представление обучающихся общечеловеческих нравственных ценностей, сотрудничества;

- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

Возраст обучающихся, для которых предназначена дополнительная общеразвивающая программа – 6-10 лет.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы.

Программа рассчитана на 6,5 месяцев – всего 28 часов за период обучения.

Формы обучения и режим занятий

Данная программа реализуется в очной форме обучения.

Формы занятий – групповая.

Тип занятий – комбинированные.

Формы проведения занятий – учебное занятие.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. 1 час – 45 минут.

Язык обучения – русский.

Ожидаемые результаты, способы определения их результативности.

Предметные результаты:

По окончании обучения по программе обучающиеся будут иметь:

- навыки конструирования и программирования роботов;
- мотивацию к получению знаний;
- мотивацию к осознанному выбору инженерной направленности

обучения в дальнейшем.

Кроме того, занятия по программе будут способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям, формировать навыки коллективного труда.

Личностные результаты:

У обучающихся будут сформированы:

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению других;

- нравственная позиция (внутренняя мотивация поведения обучающегося, способного к самоконтролю и имеющего чувство личного достоинства);

- толерантность (разновозрастное сотрудничество на основе общего коллективного творчества).

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

У обучающихся сформированы действия:

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы по программе;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успеха/неуспеха;
- пользоваться приемами анализа и синтеза при чтении и просмотре видеозаписей;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные творческие способности на занятиях.

Коммуникативные УУД

У обучающихся сформированы действия:

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- работать в группе, управлять поведением партнера;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться о распределении функций в совместной деятельности, приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- умению выражать разнообразные эмоциональные состояния (грусть, радость, злость, удивление, восхищение).

Способы определения результативности

Возможно использование следующих методов отслеживания результативности:

1. Педагогическое наблюдение.
2. Педагогический анализ результатов опросов, тестов, контрольных тематических заданий, активности обучающихся на занятиях.

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей	Беседа
Текущий контроль		
В течении всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися, учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление обучающихся,	

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
	отстающих и опережающих обучение.	
Промежуточный или рубежный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Контрольные тематические задания
В конце учебного года или программы обучения		
В конце учебного года или программы обучения	Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение.	Презентация

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной общеразвивающей программы – подведение итогов работы по программе проходит в форме общественной презентации (выставка, состязание, конкурс).

Система оценивания предметных результатов

Оценке подлежит уровень теоретической и практической подготовки

обучающихся. Эффективность обучения определяется следующим образом:

-80-100% - высокий уровень освоения программы;

-60-80% - уровень выше среднего;

-50-60% - средний уровень;

-30-50% - уровень ниже среднего;

-меньше 30% - низкий уровень.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п. п	Название темы	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации или контроля
1	Введение в киберспорт	2	1	1	Беседа
2	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	7	3	4	Контрольные тематические задания
3	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	4	1	3	Контрольные тематические задания
4	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	14	3	11	Контрольные тематические задания
5	Итоговая аттестация	1		1	Презентация
	Всего	28	8	20	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение в киберспорт

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.

2. 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.

3. 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.

4. 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, тактическая подготовка.

Календарный учебный график

№ П/П	Месяц	Форма проведения	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1-2	Ноябрь	Учеб. Занятие	2	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	Комп класс	Беседа Педагог. наблюдение
3-4	Декабрь	Учебное занятие	2	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Комп класс	Беседа Педагог. наблюдение
5-6	Декабрь	Учебное занятие	2	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Комп класс	Педагог. наблюдение
7-8	Январь	Учебное занятие	2	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	Комп класс	Педагог. Наблюдение Контрольные тематические задания
9-10	Январь	Учебное занятие	2	Прочие киберспортивные дисциплины.	Комп класс	Педагог. наблюдение
11-12	Февраль	Учебное занятие	2	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	Комп класс	Педагог. наблюдение

№ П/П	Месяц	Форма проведения	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
13-14	Февраль	Учебное занятие	2	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	Комп класс	Педагог. Наблюдение Контрольные тематические задания
15-16	Март	Учебное занятие	2	Практика игры в команде. Распределение ролей.	Комп класс	Педагог. наблюдение
17-18	Март	Учебное занятие	2	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	Комп класс	Педагог. наблюдение
19-20	Апрель	Учебное занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	Комп класс	Педагог. наблюдение
21-22	Апрель	Учебное занятие	2	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	Комп класс	Педагог. наблюдение
23-24	Май	Учебное занятие	2	Внутригрупповой чемпионат по	Комп класс	Педагог. наблюдение

№ П/П	Месяц	Форма проведения	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				выбранной дисциплине.		
25-26	Май	Учебное занятие	2	Награждение победителей.	Комп класс	Педагог. наблюдение
27-28	Май	Учебное занятие	2	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	Комп класс	Педагог. Наблюдение Контрольные тематические задания Презентация

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание обучения включает практическую и теоретическую части. Доля теоретических занятий составляет меньшую часть от общего объема образовательной программы, но это не значит, что теория менее важна, чем практика. Большинство занятий носит комбинированный характер, обучаемые знакомятся с теоретическим материалом, затем педагог инструктирует детей, как выполнить практическую работу. Обучаемые выполняют работу под руководством педагога, который осуществляет контроль путем наблюдения или оценивания работы по определенным критериям, которые заранее доводятся до сведения обучаемых.

Формы и методы проведения занятий.

Основными организационными формами занятий являются групповая, парная и коллективная работа. В процессе обучения используются:

- словесные методы: рассказ-введение, рассказ-изложение, лекция с обратной связью, эвристическая беседа с опорой на эмпирический опыт обучаемых;
- наглядные методы: методы иллюстраций и демонстраций с использованием, как традиционных средств, так и современных –компьютера, проектора для демонстрации презентаций, слайдов, фильмов.
- практические методы: практические работы, презентации..

Наряду с объяснительно-иллюстративными и репродуктивными методами обучения применяются исследовательские и частично-поисковые. При использовании проблемно-поисковых методов обучения используются такие приемы:

- создание проблемной ситуации (педагог ставит вопросы, предлагает задачу, экспериментальное задание);
- организация коллективного обсуждения возможных подходов к разрешению проблемной ситуации и анализ результата.

Обучающиеся, основываясь на прежнем опыте и знаниях, высказывают предположения о путях разрешения проблемной ситуации, обобщают ранее приобретенные знания, выявляют причины явлений, объясняют их происхождение, выбирают наиболее рациональный вариант разрешения проблемной ситуации.

Материально-техническое обеспечение:

- средства реализации ИКТ материалов на занятии (компьютер, проектор, экран).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр, из источника <https://openbooks.itmo.ru/ru/file/8483/8483.pdf>

2. Рабочая программа внеурочной деятельности "Информационная культура личности. Киберспорт" из источника - <https://infourok.ru/rabochaya-programma-vneurochnoy-deyatelnosti-informacionnaya-kultura-lichnosti-kibersport-3478721.html>