

Департамент образования Ярославской области
Государственное профессиональное образовательное учреждение
Ярославской области
Переславский колледж им. А.Невского

Принята на заседании
научно-методического совета
от «3» мая 20 23 г.
Протокол № 7

УТВЕРЖДАЮ
директор ГПОУ ЯО
Переславского колледжа
им. А. Невского


Г.В. Белова
«3» мая 2023 г.
М.П.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа

«Киберспорт (12-14 лет)»

Возраст детей: 12-14 лет
Срок реализации: 1 год
Направленность: техническая

г. Переславль – Залесский, 2023

Организация – разработчик: ГПОУ ЯО Переславский колледж им. А. Невского, структурное подразделение Центр цифрового образования детей «IT-куб»

Автор разработки:

Кусин М.С., педагог структурного подразделения Центр цифрового образования детей «IT-куб».

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
 - 1.1 Нормативно-правовые основы разработки программы
 - 1.2 Направленность программы
 - 1.3 Цель и задачи программы
 - 1.4 Актуальность, новизна и значимость программы
 - 1.5 Отличительные особенности программы
 - 1.6 Категория обучающихся
 - 1.7 Условия и сроки реализации программы
 - 1.8 Примерный календарный учебный график
 - 1.9 Планируемые результаты программы
2. Учебно-тематический план
3. Содержание программы
4. Методическое обеспечение программы
5. Материально-техническое обеспечение
6. Список литературы и иных источников

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

- Федеральный закон от 29.12.12 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.364820 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление правительства ЯО № 527-п 17.07.2018 (в редакции постановления Правительства области от 15.04.2022 г. № 285-п) Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области; Приказа департамента образования ЯО от 21.12.2022 № 01-05/1228 «Об утверждении программы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устав государственного профессионального образовательного учреждения Ярославской области Переславского колледжа им. А. Невского
- Положение О структурном подразделении Центр цифрового образования детей «IT-куб».

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» относится к программам технической направленности.

1.3. Цели и задачи образовательной программы

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

Задачи:

- знакомство с основами киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей обучающихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;

- выработка командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка обучающихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры обучающихся.

1.4. Актуальность, новизна и значимость программы.

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.

1.5 Отличительные особенности образовательной программы.

В ходе данного курса обучающиеся осваивают работу с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет обучающимся 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.

1.6 Категория обучающихся:

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 12 до 14 лет (6-8 классы). Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

1.7 Условия и сроки реализации образовательной программы.

К занятиям допускаются дети без специального отбора.

Наполняемость группы не менее 8 и не более 12 человек. Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа (по 30-45 минут в зависимости от формы обучения и вида занятий) с 10 минутным перерывом.

Объем учебной нагрузки в год – 144 часа, в неделю – 4 часа.

Продолжительность учебного года – 36 недель.

Занятия проводятся в кабинете «Цифровая гигиена и работа с большими данными», оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

Форма обучения – очная. Форма занятий - групповая, по подгруппам, в парах. Виды занятий указаны в разделе 4.

Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

1.8 Учебный план

Раздел программы	Кол-во часов
Введение в образовательную программу, техника безопасности	2
Безопасность в Интернете	4
Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	8
Выбор и настройка игровых аксессуаров.	4
Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	6
Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы	10
Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	10
Киберспортивные дисциплины направления МОБА	10
Прочие киберспортивные дисциплины.	8
Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	4
Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	6
Практика игры в команде. Распределение ролей.	8
Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	6
Отработка командных стратегий и тактических приёмов	16

Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	30
Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	10
Итоговое занятие, награждение победителей.	2
Итого	144

1.9. Планируемые результаты и способы определения результативности образовательного процесса.

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

Первый уровень результатов:

формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов:

развитие ценностных отношений к знаниям; обучающийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов:

обучающийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности,

гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

В результате изучения курса обучающиеся должны знать:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

уметь:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

Способы отслеживания результатов освоения программы учащимися:

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

- межгрупповые соревнования;
- всероссийские соревнования;
- **Итоговая оценка развития личностных качеств воспитанника**

производится по трём уровням:

- «высокий»: положительные изменения личностного качества воспитанника в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;
- «средний»: изменения произошли, но воспитанник потенциально был способен к большему;
- «низкий»: изменения не замечены.

Результатом усвоения обучающимися Программы по каждому уровню являются: устойчивый интерес к занятиям киберспорта, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

2. Учебно-тематический план программы «Киберспорт»

№	Раздел и темы	Количество часов
----------	----------------------	-------------------------

		теория	практика	всего
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности	2		2
2.	Безопасность в Интернете	2	2	4
3.	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	6	2	8
4.	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	2	4
5.	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	4		6
6.	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы	4	6	10
7.	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	4	6	10
8.	Киберспортивные дисциплины направления МОБА	4	6	10
9.	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	6	8
10.	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	2	4
11.	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	4	6
12.	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	6	8
13.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	4	6
14.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	4	12	16
15.	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	4	26	30
16.	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.		10	10
17.	Итоговое занятие, награждение победителей.	2		2
	Итого			144

3. Содержание образовательной программы.

1. Введение в образовательную программу, техника безопасности

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее).

2. Безопасность в Интернете

Теория: Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

Практика: Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.

Теория: Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (World of tanks, Warfare, Warthunder).

Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

7. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.

Теория: Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Hearthstone, StarCraft 2, Warcraft 3, FIFA 2018).

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

8. 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.

9. 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.

10. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.

Теория: На этом занятии учащиеся определяют с дисциплиной которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов

групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

11. 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.

12. 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.

13: 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.

14. 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.

15. 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,

16. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.

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

17. Итоговое занятие. Награждение победителей.

На этом занятии подводятся итоги обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

4. Организационно-педагогические условия

4.1. Методическое обеспечение программы.

Реализация поставленных цели и задач реализуется через:

- систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания;
- организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

В основные формы работы были включены элементы тренинга. Тренинг дает знания, полученные в действии. Введение элементов тренинга позволяют создать на занятиях атмосферу доброжелательности, искренности, безопасности, погружение в ситуации выбора и способствуют раскрытию личностных особенностей обучающихся.

Использование занятий по развитию личностных качеств в виде игры, как формы работы с детьми, предоставляет большие возможности достигнуть результата. В программе используются:

- игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные) – занимают небольшое время, и в большинстве случаев используются как средство организации отдыха, переключения с одного вида деятельности на другой, снятия напряжения, решения конкретной воспитательной или психологической задачи;
- компьютерные игры – это цель реализации программы.

Методические материалы

Каждый раздел включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

4.2. Материально-техническое обеспечение программы.

Кабинет, оснащенный компьютерной техникой на 1 ученика:

Ноутбук

Наушники с микрофоном

Мышь

На кабинет:

МФУ (Копир, принтер, сканер), А4, ч/б, лазерный

Сетевой настенный корпус с монтажной рамой

Сервер

Моноблочное интерактивное устройство

Напольная мобильная стойка для интерактивных досок с площадкой для крепления проекторов к стойке

Рекомендуемое учебное оборудование (на группу из 12 учащихся):

4.3. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют педагогические работники:

- педагог структурного подразделения Центр цифрового образования «ИТ-куб».
- формы промежуточной аттестации могут быть организованы педагогом-организатором или методистами;
- участие в соревнованиях и конференциях предусматривает сотрудничество с наставниками от работодателей, инженером-преподавателем.

5. Список литературы и иных источников

1. Cybersport Media — All Rights Reserved - <https://www.cybersport.ru/>
2. Киберспорт, Материал из Википедии — свободной энциклопедии <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82>
3. Федерация компьютерного спорта России, 2000–2023 - <https://resf.ru/>
4. Что такое киберспорт? - Киберспорт.рф