

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Протокол педагогического совета № 3
от «29» мая 2023

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 127 от «29» мая 2023
Директор ДДЮТ _____ Н.А. Савченко

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Киберспорт»

Возраст учащихся 12 - 17 лет
Срок реализации 1 год

Разработчик –
Глазов Михаил Павлович,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт» (далее — Программа) имеет техническую направленность и общекультурный уровень освоения.

Киберспорт - разновидность спорта, в основе которого лежат компьютерные игры.

Статус официального вида спорта как командное или индивидуальное соревнование в Российской Федерации компьютерный спорт получил в 2016 году. (Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта; Приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта».

Адресат программы

Программа предназначена для обучающихся 12 - 17 лет, ранее не знакомых с основами компьютерного спорта.

Обучающиеся должны не иметь медицинских противопоказаний для занятий спортом и для работы на компьютере.

Актуальность

Компьютерный спорт - новое и быстро развивающееся спортивное направление, отвечающее интересам современного общества. DOTA 2 современная площадка для соревновательной деятельности. DOTA 2 приучает к логическому мышлению, дисциплине, точному расчету, увеличивает объем памяти и концентрацию внимания. Развивается ассоциативное мышление, чувство ответственности, а также навык работы в команде, что очень важно в любом виде профессиональной деятельности.

Данная Программа отвечает запросам детей среднего и старшего школьного возраста и вызывает интерес к компьютерному спорту в среде людей старшего возраста.

Программа позволяет включить в образовательный процесс, наряду с теоретическими основами компьютерной грамотности, все виды подготовки спортсменов: техническую, тактическую, психологическую, а также специальную физическую, способствующую оптимальному распределению времени с учетом здоровьесберегающего компонента организации занятий.

Уровень освоения Программы

Уровень освоения программы – базовый. Создание условий для самореализации учащихся;

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 1 год, 74 часа; дополнительный модуль практических заданий (74 часа) – 148 часов в год.

Цель Программы: развитие у учащихся интереса и мотивации к обучению и саморазвитию через освоение теории и практики компьютерного спорта и приобретение опыта участия в квалификационных соревнованиях.

Задачи

Обучающие:

— Познакомить с основами теории и практики в DOTA 2 (интерфейс, роли, задачи, простейшие тактические приемы, определение плана действий и т. д.).

— Сформировать навыки игры, позволяющие успешно вести соревновательную деятельность.

Развивающие:

— Повысить уровень логического и ассоциативного мышления, внимания, усидчивости.

— Способствовать развитию физических и психологических качеств (выносливость, скорость реакции, когнитивные способности и т.д.).

Воспитательные:

— Формирование личностных качеств спортсмена, повышение самооценки. Воспитание потребности в систематических занятиях, повышающих уровень знаний и самооценку.

Планируемые результаты

В результате успешного освоения Программы обучающимися будут получены следующие результаты:

Предметные:

- теоретические и практические знания, а также навыки, необходимые для ведения соревновательной деятельности в компьютерном спорте;

- начальные навыки работы с базами данных и поиском информации в сети Internet.

Метапредметные:

- способность к самостоятельной работе;

- навыки оптимальной организации учебной деятельности.

Личностные:

- устойчивый интерес к познавательной деятельности; - стремление к самосовершенствованию.

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации.

Форма обучения – очная.

Особенности реализации программы

Содержание Программы делится на базовую теоретическую и практическую части и предполагает возможность реализации ее в усложненном варианте – с большим объемом практических заданий и игровой практики. Схема построения занятия: постановка задачи, объяснение нового материала, его закрепление, практическая игра и проверка пройденного материала. Во время занятия проводятся физкульт-минутки, гимнастика. Продолжительность теоретической части одного учебного часа занятия не должна превышать 15 минут, непрерывное время работы на компьютере - 35 минут. В процессе усвоения теоретического материала, обучающиеся овладевают игровыми навыками и связывают изучение теории с собственной игровой практикой.

Учитывая специфику программы, в структуру образовательного процесса включены здоровьесберегающие технологии, направленные на укрепление психофизического здоровья детей, профилактику нарушений зрения и переутомления зрительного аппарата:

- технологии сохранения и стимулирования здоровья: динамические паузы, корригирующая гимнастика, гимнастика для глаз.
- технологии обучения здоровому образу жизни: игротренинги, коммуникативные игры.

В работе по программе используются следующие методы обучения:

1. Словесные методы обучения (лекции и беседы с обучающимися по необходимым темам).
2. Наглядные методы обучения (показ видеоматериала, разбор партий, наблюдение за выполнением заданий обучающимся).
3. Практические методы обучения (выполнение упражнений и решение задач на компьютерах в классе, выполнение домашних заданий).

Программой предусмотрено использование компьютерных программ по всем изучаемым темам.

При освоении теоретической части Программы предусмотрены задания, направленные на выработку навыка самостоятельной работы.

Условия набора в коллектив

Условия набора и формирования групп

Набор свободный, на основании заявления родителей и заключение Договора.

Условия формирования групп:

В группу принимаются школьники 12 — 17 лет. Предусматривается дополнительный набор в группу в течение учебного года при наличии свободных мест. Группы комплектуются обучающимися близкими по возрасту.

Количество обучающихся в группе

Группы формируются в количестве от 8 до 12 учащихся и с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- Фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение, отработка упражнений).
- Коллективная: организация творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно (работа в команде).
- Групповая: (мини-группы, динамические группы, обеспечивающие отработку тактики и стратегии ведения игры).

Материально-техническое обеспечение

Для осуществление образовательного процесса необходимо иметь кабинет для занятий компьютерным спортом, подготовленный в соответствии с требованиями и нормами САНПиНа и оснащенный мебелью, оборудованием:

- столами и стульями, соответствующими возрасту обучающихся;
- столом и стулом для руководителя;
- демонстрационной доской с комплектом демонстрационных фигур;

- персональными компьютерами с установленными программами Steam и DOTA 2 (для каждого занимающегося и руководителя);
- дидактическим материалом: задания по различным темам.

Технические средства реализации

Занятия проходят в учебном классе, компьютерном кабинете, оснащенном персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением. Занятия по физической подготовке проходят в спортивном зале и плавательном бассейне.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебно-методический комплекс

Разделы [темы дополнительной общеобразовательной программы]	Разделы умк			
	Учебно-методические пособия для педагогов	Учебно-методические пособия для обучающихся	Диагностические и контрольные материалы	Средства обучения
Знакомство с компьютерным спортом.	Конспекты занятий. Инструкции по ТБ. <u>Киберспорт ФКС России (resf.ru)</u> Космина Е.А. «Профессиональный спортивное совершенствование (компьютерный спорт)».	Правила техники безопасности на занятиях в СДЮСШОР №2 и при работе в компьютерном классе. <u>Киберспорт ФКС России (resf.ru)</u> Космина Е.А. «Профессиональный спортивное совершенствование компьютерный спорт».	Устный опрос. Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	Канцелярские материалы. Компьютер, проектор, экран, наушники, принтер. Индивидуальные тетради обучающихся. Компьютерный класс с Интернетом. Steam, DOTA 2. Фишки, наклейки, мяч.
Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. Космина Е. «Профессиональный спортивное совершенствование (компьютерный спорт)».	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. Космина Е. «Профессиональный спортивное совершенствование компьютерный спорт».	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	
Игровые Юниты и предметы, их особенности.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	
Амплуа и роли в DOTA 2.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. Роланд Ли «Киберспорт».	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. Роланд Ли «Киберспорт».	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	
Основные режимы игр и их особенности.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	

Игровая экономика, опыт, ресурсы	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2.	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий.	Индивидуальная оценочная карта обучающегося	
Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора пессонажей.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2.	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий.	Результаты калибровки, итоговое значение рейтинга.	

Информационные источники

Литература для педагога:

1. Болдырева, С. П. Киберспорт [Текст] /С.П.Болдырева, А.С.Гришачев // Вестник научных конференций. – 2017. – № 3-6 (19). – С. 24-25.
2. Зубова Е. А. Киберспорт в современной жизни [Текст]/Е.А. Зубова, Е.Н. Чуйкова, Д. Н. Резеньков //НаукаПарк. – 2021. – № 3 (54). – С.34-36.
3. История российского киберспорта. Адрес доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/istoriya-kybersporta-rossiyskogo-ot-milleniama-do-priznaniya> (дата обращения: 04.12.2021).
4. Малиновская И.В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России [Текст] / И.В. Малиновская//Транспорт. Экономика. Социальная сфера: материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. – Пенза:ПГАУ, 2019. – С. 238-243.
5. Нещерет Н.Н. История появления и развития киберспорта [Текст]/Н.Н.Нещерет, Е. В. Немцева, Т.И. Тумасян//The Newman in Foreign Policy. – 2020. – № 46 (90). – С. 34-35.
6. Официальный сайт ФКС России. Адрес доступа: <http://resf.su/missiya> (дата обращения: 03.05.2022).
7. Сафин И.И. Киберспорт: понятие, роль, польза и вред, развитие в мире как спортивной дисциплины [Текст]/И. И. Сафин//Совершенствование системы физического воспитания, спортивной тренировки, туризма, психологического сопровождения и оздоровления различных категорий населения: материалы XVIII Всерос. науч.-практ. конф. – Сургут: Россиздат, 2021. – С. 383-386.
8. Семенова, Д. О. Перспективы развития киберспорта [Текст]/Д.О. Семенова//Экономика и менеджмент в XXI веке: информационные технологии, биотехнологии, физкультура и спорт : материалы Междунар. науч.-практ. конф. – М.: ГЦОЛИФК, 2020. – С. 71-78.
9. Тельных Д. А. Киберспорт и его сравнение с активными видами спорта [Текст]/ Д.А.Тельных //Региональный вестник. – 2020. – № 1 (40). – С. 58-60.
10. Черных Е.В. Киберспорт [Текст]/Е.В. Черных, С.Ю. Грибцов, О.В.Малявко// Современные проблемы и тенденции развития экономики и управления: региональный аспект : материалы II Всерос. науч.-практ. конф. – Краснодар: Издательский Дом – Юг, 2018. – С. 208-210.
11. Федерация компьютерного спорта России. Адрес доступа: <https://resf.ru/> (дата обращения: 13.12.2021).
12. Каргина К.В. Киберспорт в России и мире: современное состояние, проблемы, перспективы развития [Текст] /К.В.Каргина//Актуальные проблемы современной науки: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. – Пенза: Наука и Просвещение, 2019. – С. 292-298.
13. Корепова В.В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров // Кластеры. Исследования и разработки. - 2017. - Т 3. - № 3 (8). - С. 21-27.

14. Панкина В.В., Хадиева Р.Т. Киберспорт как явление XXI века // Физическая культура.

15. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. - 2016. - Т. 1. - № 3. - С. 34-37.

Интернет-ресурсы:

1. Робототехнику и киберспорт предложили включить в список «уроков будущего» [Электронный ресурс]. <https://www.rbc.ru/society/07/09/2019/5d7270d09a79470b54cb13a3> (дата обращения: 20.02.2020).

2. Симонович Н.Е., Горбунова О.С., Петрякова С.В. и др. Проблемы внедрения профессиональных стандартов: психологические особенности // Образование и право. - 2019. - № 5. - С. 277-282.

3. Аналитики составили портрет типичного российского киберспортсмена [Электронный ресурс]. https://www.rbc.ru/technology_and_media/08/11/2019/5dc5352c9a7947a3c59f7c4d (дата обращения: 20.02.2020).

4. Солodников В.В., Тимофеева В.И. Кибер-спорт в России как объект маркетинга и социальный феномен // Социологическая наука и социальная практика. - 2020. - Т. 8. - № 1. - С. 167-187.

5. Паньч Р.Б., Петровский С.С., Огурцов Д.А. Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине // Педагогика. Вопросы теории и практики. - 2019. - Т. 4. - Вып. 1. - С. 36-41.

— Приказ Минспорта России от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в Приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта». Адрес доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_199135/ (дата обращения: 07.05.2022).

— Приказ Минспорта России от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». Адрес доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_215519/ (дата обращения: 09.05.2022).

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Данный раздел содержит материалы, необходимые для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе, и состоит из краткого описания диагностических материалов, позволяющих определить уровень и качество освоения программы.

Для отслеживания результатов образовательной деятельности по программе проводится: входной, промежуточный и итоговый контроль (текущий контроль осуществляется на занятиях, по результату выполнения практических заданий и упражнений).

Формы оценки результативности

Контроль за освоением Программы осуществляется при помощи контрольных испытаний в различных формах, по окончании каждого раздела программы и уровня подготовки.

Контроль за освоением Программы осуществляется при помощи контрольных испытаний в различных формах, по окончании каждого блока подготовки.

Виды контроля	Формы фиксации результатов
Входной контроль	Наблюдение и диагностика исходных практических навыков, квалификационного уровня.
Текущий контроль	Проверка домашних заданий, решение задач на занятиях для закрепления материала.
Промежуточный контроль	Контрольные задания, результаты учебных турниров, результаты опросов и тестов на занятиях.
Итоговый контроль	Итоговые результаты калибровки рейтинга.

Диагностика результатов обучения по образовательной программе проводится 2 раза в год (в конце каждого учебного полугодия). Она проводится по 15 показателям (по 5 в каждой области): О1, О2, О3, О4, О5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области обучения; Р1, Р2, Р3, Р4, Р5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области развития; В1, В2, В3, В4, В5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области воспитания. По каждому показателю определено содержательное (словесное) описание градаций, соответствующее количественному выражению (2 – высокий уровень, 1 – средний уровень, 0 – низкий, незначительный уровень) (Рис.1)