


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА «НЕВСКАЯ» ГОРОДСКОГО ОКРУГА МАРИУПОЛЬ»
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
(ГБОУ «СШ «НЕВСКАЯ» Г.О. МАРИУПОЛЬ»)

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО
педагогов ЦДОД

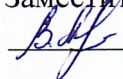
 И.А. Якшина

Протокол № 1

от «27» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

 Е.В. Алесинская

от «28» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ «СШ «НЕВСКАЯ»

Г.О. МАРИУПОЛЬ»

 В.В. Бондарева

Приказ № 146

от «30» августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
физкультурно-спортивной направленности
секции киберспорта «CyberNewsriy»**

уровень программы – базовый

адресат – 12 – 15 лет

срок реализации – 2 года

Рабочую программу составил(а):
педагог дополнительного образования
Власенков Александр Андреевич

г.о. Мариуполь 2024

Рабочая программа по дополнительному образованию составлена в соответствии с:

1. Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
2. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 (для V – VIII классов),
3. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.08.2013 № 1015,
4. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования от 17.05.2021 г. № 287.
5. Федеральной образовательной программой основного общего образования приказ МОН от 18.05.2023 г.
6. Учебным планом основного общего образования ГБОУ «СШ «Невская» ГО Мариуполь ДНР на 2024-25 учебный год.
7. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.03.2014 №253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования»,
8. Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека и Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 № 189
9. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.06.2016 № 699 «Об утверждении перечня организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, среднего общего, основного общего образования»,
10. Инструктивно-методическим письмом Комитета по образованию от 11.07.2014 № 03-20-2419/14-0-0 «Об организации изучения иностранных языков в государственных общеобразовательных организациях, реализующих основные образовательные программы»
11. Примерными программами по учебным предметам. Иностранный язык. 5–9 классы. – М.: Просвещение, 2012. – (Серия «Стандарты второго поколения»).
12. Уставом ГБУ «СШ «Невская» (новая редакция) приказ МОН ДНР от 21.06.2024 г. №432.

Пояснительная записка

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. 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 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.

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.

НОВИЗНА заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования, представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

НАПРАВЛЕННОСТЬ программы физкультурно-спортивная, так как занятия по ней формируют навыки безопасного поведения при тренировках и киберспортивных соревнованиях, способности к быстрой обработке и анализу информации во время командного противодействия, развивают умения работать в команде в рамках соревновательных игр.

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. 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

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ – развитие интеллектуальных способностей и профориентация обучающихся средствами киберспорта.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ:

Обучающие:

1. Обеспечить освоение базовых понятий киберспорта и теории спортивных компьютерных игр.
2. Научить самостоятельному применению теории и практики.
3. Формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации и принятия решений в компьютерной среде.
4. Формировать опыт подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки.

Развивающие:

1. Обеспечить освоение приёмов командного взаимодействия в процессе компьютерных игр и соревнований.
2. Развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта.
3. Развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Воспитательные:

1. Формировать умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий.
2. Формировать умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности.
3. Воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время.
4. Формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

Критерии оценки и уровни освоения программного материала

Способом оценки достижений является гибкая рейтинговая система. Критерии оценки результативности обучения

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия

теоретической информации; осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

- практической подготовки учащихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития учащихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе.

Содержание киберспортивной подготовки

МОДУЛЬ 1. «ПОДГОТОВКА К ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Модуль «Подготовка к игровой деятельности» рассчитан на знакомство с оборудованием компьютерного класса и программным обеспечением, необходимым для обучения и тренировок. На занятиях обучающиеся учатся создавать аккаунты на киберспортивных платформах и сервисах. Через практическую работу осваивают приемы безопасного поведения за компьютером и здоровьесберегающие упражнения для киберспортсменов. *Цель* модуля – формирование навыков безопасного и эффективного использования компьютерной техники во время тренировок киберспортсменов.

Задачи модуля:

- 1) Формировать представления о киберспортивных платформах и сервисах.
- 2) Познакомить обучающихся со здоровьесберегающими технологиями и упражнениями для работающих с компьютером.
- 3) Формировать опыт настройки ПК и подключения периферийного оборудования.

МОДУЛЬ 2. «ОСНОВЫ ЭФФЕКТИВНОЙ СПОРТИВНОЙ ИГРЫ»

1. Основы игры “DOTA2”

Знакомство с игровыми приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся с ролями в игре, персонажами игры, стратегиями ведения боя, получают навыки эффективного использования снаряжения и навыков персонажей. Учатся взаимодействовать в составе команды, использовать командные тактики игры. *Цель* – формирование умений командного ведения стратегически выверенного боя.

Задачи:

- 1) Познакомить с игровыми механиками, видами персонажей и их особенностями, ролями игроков в команде.

2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.

3)Формировать навыки командного взаимодействия в процессе соревнования.

2. Основы игры “Мир танков”

Знакомство с игровыми картами и приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся с приемами и методами ведения соревновательного боя, получают навыки эффективного использования снаряжения. Учатся взаимодействовать в составе команды, использовать командные тактики игры. *Цель* – формирование умений командного ведения стратегически выверенного боя.

Задачи:

1)Познакомить с игровыми соревновательными картами и инвентарем;

2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.

3)Формировать навыки командного взаимодействия в процессе соревнования.

3. Знакомство с ритм симулятором “Just dance” и симулятором футбола

Через практическую работу осваивают приемы командообразования и командных игр. *Цель* – формирование навыков безопасного и эффективного выполнения физических упражнений для поддержания здоровья киберспортсмена.

Задачи:

1)Формировать представления о киберспортивных спортивных мероприятиях.

2)Формировать опыт физических нагрузок.

4. Основы игры «WARTHUNDER»

Знакомство с игровыми картами и приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся с приемами и методами ведения соревновательного боя, получают навыки эффективного использования техники. Учатся взаимодействовать в составе команды, использовать командные тактики игры. *Цель* – формирование умений командного ведения стратегически выверенного боя.

Задачи:

1)Познакомить с игровыми соревновательными картами;

2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.

3)Формировать навыки командного взаимодействия в процессе соревнования.

5. Основы игры в жанре «Файтинг»

Знакомство с игровыми приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся со стратегиями ведения боя, получают навыки эффективного использования комбинаций и умений персонажей. Учатся применять тактики игры. *Цель* – формирование умений ведения стратегически выверенного боя.

Задачи:

- 1)Познакомить с игровыми механиками, видами персонажей и их особенностями.
- 2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.
- 3)Формировать навыки эффективного применения умений и навыков в процессе соревнования.

МОДУЛЬ 3. «ПОДГОТОВКА К СОРЕВНОВАНИЯМ»

Модуль «Подготовка к соревнованиям» рассчитан на закрепление умений командного взаимодействия и навыков спортивной игры. *Цель* модуля – формирование умений использовать различных методов игрового взаимодействия для решения поставленных задач.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с видами соревнований и правилами их проведения;
- 2) Познакомить с принципами, действующими при проведении соревнований по киберспорту различного уровня;
- 3) Формировать умения разрабатывать стратегию командной спортивной игры.

<i>Нормативы максимального объема тренировочной нагрузки</i>	
Год подготовки	2
Количество часов в неделю	6
Общее количество часов в год	216

<i>Распределение учебных часов</i>			
	теория	практика	всего
<i>Подготовка к игровой деятельности</i>	5	35	40
<i>Основы эффективной спортивной игры. Основы игры "Dota2"</i>	6	40	46
<i>Основы эффективной спортивной игры. Основы игры "Мир танков"</i>	5	35	40
<i>Основы эффективной спортивной игры. Знакомство с ритм симулятором "Just dance" и симулятором футбола</i>	5	45	50
<i>Подготовка к соревнованиям</i>	5	35	40
<i>Итого</i>	26	190	216

Всего: 36 недель, 26 часов теоретических занятий, 190 часов практических занятий.

<i>Нормативы максимального объема нагрузки</i>	
Год подготовки	3
Количество часов в неделю	8
Общее количество часов в год	288

<i>Распределение учебных часов</i>			
	теория	практика	всего
<i>Подготовка к игровой деятельности</i>	10	30	40
<i>Основы эффективной спортивной игры. Основы игры "Dota2"</i>	10	42	52
<i>Основы эффективной спортивной игры. Основы игры "WARTHUNDER"</i>	10	42	52
<i>Основы эффективной спортивной игры. Ритм симулятор "Just dance" и симулятор футбола</i>	10	38	48
<i>Основы игры в жанре «Файтинг»</i>	10	38	48
<i>Подготовка к соревнованиям</i>	10	38	48
<i>Итого</i>	60	228	288

Всего: 36 недель, 60 часов теоретических занятий, 228 часов практических занятий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obshcherazvivayuschih-programm/viewer>
2. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. No 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет- портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа :<http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа:<http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ No 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
9. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. /РМЦ ГБОУ ДО СО СДДЮТ – Самара, 2021 [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
10. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. No МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского инный ресурс] /