


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Солоновская средняя общеобразовательная школа»  
структурное подразделение Центр образования цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»  
Новичихинского района Алтайского края

«Принято»  
На педагогическом совете  
Протокол  
от 30.08.22 № 14

«УТВЕРЖДАЮ»  
директор МКОУ «Солоновская  
СОШ»

 В.В. Тумакова  
Приказ от.31/08/22 № 38/8 -ОД



**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа технической направленности  
«КиберСпорт »**  
Возраст учащихся: 8 -11 класс  
Срок реализации: 2022-23 учебный год

Автор-составитель:  
Кадар В.П  
учитель информатики

с. Солоновка

2022

## Пояснительная записка

Данная рабочая программа регламентирует содержание и организацию процесса обучения по дополнительной программе и составлена на основе следующих нормативных документов :

- Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа МКОУ «Солоновская СОШ» Новичихинского района (утверждена Приказ № 19/5 от «20» апреля 2021г) изменения приказ № 28/3-ОД от «26 » 08 2021г
- Календарный учебный график МКОУ «Солоновская СОШ " Новичихинского района на 2022-2023 уч.год (утвержден: Приказ от 31.08.2022г. № 38/9-ОД)
- Учебный план Центра дополнительного образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста» МКОУ «Солоновская СОШ " Новичихинского района на 2021-2022 уч. год (утвержден: Приказ от 31.08.2021г. № 29-ОД)
- Положение о порядке разработки оформление и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ утверждена Приказ № 28/ 2 ОД от 26.08.2021г

### Актуальность 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, целеустремленность, 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.

**Новизна.** В ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся 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.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

**Уровень сложности** – базовый.

**Направление программы.**

Дополнительная образовательная программа «Киберспорт» относится технической направленности.

**Категория учащихся.** Программа реализуется для учащихся в возрасте 8-10 классов.

**Срок и объем освоения:** 1 год, 70 педагогических часов. 2022-2023 уч год

**Форма обучения:** Очная.

**Формы и режим занятий.** Форма проведения занятий – групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая. При формировании групп учитываются возрастные и индивидуальные особенности. Оптимальным составом для обучения являются группы из 12 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

### **Планируемые результаты**

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; учащийся 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: учащийся 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.

### **Содержание программы**

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (4 часа)**

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

#### **Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины (14 часов)**

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.

#### **Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (10 часов)**

Теория: На этом занятии учащиеся определяются 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.

#### **Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине (12 часов)**

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.

#### Раздел 5. **Отработка командных стратегий и тактических приёмов (10 часов)**

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.

#### Раздел 6. **Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (8 часа)**

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,

#### Раздел 7. **Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (12 часов)**

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

### Учебно- тематический план

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	теория	практика
	<b>Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
	<b>Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>
	<b>Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>
	<b>Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
	<b>Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>
	<b>Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
	<b>Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
	<b>Итого:</b>	<b>70</b>		

### Календарно-тематический график

№ урока п/п	№ урока в теме	Тема	Оборудование	Дата	
				по плану	по факту
		<b>Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером (4ч)</b>			
1-2	1-2	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности			
3-4	3-4	Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ			
		<b>Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины (14ч)</b>			
5-6	1-2	Общая информация: симуляторы, их особенности и направления			
7-8	3-4	Общая информация: соревновательные головоломки, их особенности и направления			
9-10	5-6	Общая информация: коллекционные карточные игры (Hearthstone), их особенности и направления			
11-12	7-8	Общая информация: сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), их особенности и направления			
13-18	9-14	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин			
		<b>Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (10ч)</b>			
19-20	1-2	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины			
21-22	3-4	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями			
23-28	5-10	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины			
		<b>Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине (12ч)</b>			

29-30	1-2	Правила киберспортивной дисциплины			
31-32	3-4	Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине			
33-34	5-6	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине			
35-36	7-8	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине			
37-40	9-12	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине			
		<b>Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов (10ч)</b>			
41-42	1-2	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде			
43-44	3-4	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах			
45-46	5-6	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине			
47-48	7-8	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде			
49-50	9-10	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде			
		<b>Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (8ч)</b>			
51-52	1-2	Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату			
53-54	3-4	Изучение предполагаемых противников по чемпионату			
55-56	5-6	Отработка командных стратегий и тактических приемов			
57-58	7-8	Подготовка стратегий под конкретных противников			
		<b>Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (12ч)</b>			
59-64		Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов			
65-70		Просмотр и обсуждение матчей оппонентов			

## Список литературы

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.
6. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиу/>,
7. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>,
8. Андрей «Fuki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).
9. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
10. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
11. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina) (12. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>

### Формы текущего контроля.

Формы контроля	Текущий	Промежуточный	Итоговый
<b>Периодичность</b>	постоянно	1-2 раза в год	По окончании программы
<b>Формы выявления результата</b>	Беседы, педагогическое наблюдение; учет выполнения практических заданий;	Открытые уроки, показательные демонстрации роботов, участие в районных конкурсах	Защита проектов, участие в олимпиадах.
<b>Формы фиксации результата</b>	Учёт текущей успеваемости в журнале учета работы педагога. Бланки «Наблюдение»;	Оценки в журнале учета работы педагога. Бланки «Наблюдение» Творческие показатели (мониторинг). Карта самооценки учащимися и оценки педагогом компетентности учащегося	Защита проектов, участие в олимпиадах.



<b>Формы предъявления результата</b>	Презентация, демонстрация собранных механизмов и роботов, ответы на вопросы педагога	Показательные демонстрации роботов, конкурсы.	Защита проектов, результаты участия в олимпиадах. Итоговая анкета
--------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

### *Бланки «Наблюдение»*

Наблюдение проводится в течение учебного года. Помогает увидеть возникшие проблемы во взаимоотношениях ученик — ученик, ученик — учитель. Проводится с помощью дневника наблюдений.

<b>Параметры</b>	<b>Высокий (А)</b>	<b>Средний (Б)</b>	<b>Низкий (В)</b>
Активность включения в образовательный процесс			
Интерес к занятиям в объединении			
Общение с воспитанниками объединения			
Общение с педагогом на занятии			

### **Параметры наблюдения за учащимися:**

*1. Активность включения в образовательный процесс:*

- а) полностью включен;
- б) частично;
- в) не включён.

*2. Интерес к занятиям:*

- а) очень заинтересован;
- б) заинтересован в достаточной степени;
- в) не заинтересован.

*3. Общение с воспитанниками объединения:*

- а) общается со всеми;
- б) общается только с некоторыми воспитанниками;
- в) почти ни с кем не общается.

*4. Общение с педагогом на занятии:*

- а) хороший контакт;
- б) зависит от настроения воспитанника;
- в) не идёт на контакт.

**Матрицы промежуточного контроля Творческий показатель**

(учёт результативности участия в конкурсах различного уровня официального статуса, один раз в год )

Группа \_\_\_\_\_

№	ФИ учащегося	Районный уровень				
		И	II	III	Д уч	
1.						
2.						
3.						

**Условные обозначения результата участия в конкурсах:**

I – первое место

II – второе место

III – третье место

Д – дипломант

Уч – сертификат участника

**Карта самооценки учащимся и оценки педагогом компетентности учащегося**

Дорогой друг! Оцени, пожалуйста, по пятибалльной шкале знания и умения, которые ты получил, занимаясь в программе «\_\_\_\_\_» в этом учебном году, и зачеркни соответствующую цифру (1 – самая низкая оценка, 5 – самая высокая)

1.	Освоил теоретический материал по разделам и темам программы (могу ответить на вопросы педагога)	1	2	3	4	5
2.	Знаю специальные термины, используемые на занятиях	1	2	3	4	5
3.	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности	1	2	3	4	5
4.	Умею выполнять практические задания (упражнения, задачи, опыты и т.д.), которые дает педагог	1	2	3	4	5

5.	Научился самостоятельно выполнять творческие задания	1	2	3	4	5
6.	Умею воплощать свои творческие замыслы	1	2	3	4	5
7.	Могу научить других тому, чему научился сам на занятиях	1	2	3	4	5
8.	Научился сотрудничать с ребятами в решении поставленных задач	1	2	3	4	5
9.	Научился получать информацию из различных источников	1	2	3	4	5
10.	Мои достижения в результате занятий	1	2	3	4	5

*Процедура проведения:* учащимся предлагается обвести цифры, соответствующие его представлениям по каждому утверждению. После сбора анкет в свободных ячейках педагог выставляет свои баллы по каждому утверждению. Далее рассчитываются средние значения, и делается вывод о приобретении учащимися различного опыта. Педагог составляет сводную таблицу результатов по группе, пишет аналитическую справку. *Обработка результатов:*

- пункты 1, 2, 9 – опыт освоения теоретической информации;
- пункты 3, 4 – опыт практической деятельности;
- пункты 5, 6 – опыт творчества; • пункты 7, 8 – опыт коммуникации (сотрудничества).

### Анкета

#### Оценка педагогом запланированных результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы

(итоговый контроль по завершению программы)

№	Вопросы	Мнение педагога
1.	Освоил теоретический материал по разделам и темам программы	1 2 3 4 5
2.	Знает, понимает и использует в разговоре специальные термины, используемые на занятиях	1 2 3 4 5

3.	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности: может определить цель предполагаемой работы, спланировать ход ее выполнения, спрогнозировать и оценить результат	1 2 3 4 5
4.	Умеет выполнять практические задания с помощью алгоритма (упражнения, задачи...), которые дает педагог:	1 2 3 4 5
5.	Научился самостоятельно выполнять творческие задания, продумывать действия при решении задач творческого и поискового характера	1 2 3 4 5
6.	Умеет воплощать свои творческие замыслы. Понимает ради чего, какой смысл, вкладывается в замысел предполагаемой работы	1 2 3 4 5
7.	Может научить других тому, чему научился сам на занятиях: понимает, чему хочет научить, какой будет результат и как его достичь. Может свои идеи сформулировать другим. Может отразить после выполнения работы	1 2 3 4 5
8.	Научился сотрудничать с ребятами в решении поставленных задач: может обсуждать с ребятами пути решения учебных задач; искать информацию; готов к сотрудничеству; умеет грамотно в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка выражать свои мысли	1 2 3 4 5
9.	Может найти и выделить необходимую информацию с помощью разных источников: книг, компьютерных средств и пр.	1 2 3 4 5
10.	Научился сотрудничать со взрослыми в решении поставленных задач: может обсуждать со взрослыми пути решения учебных задач; участвовать в распределении обязанностей; выполнять поручение за контролем выполнения поставленных задач, обсуждать на основе сотрудничества пути и способы решения, высказывать корректно свое мнение	1 2 3 4 5
11.	Может ответить на вопросы «Что дают занятия, полученные знания, в чем ценность достигнутого для себя, для семьи, общества?»	1 2 3 4 5

*Процедура проведения:* Педагог выставляет свои баллы по каждому утверждению.

Составляет сводную таблицу результатов по группе, пишет аналитическую справку.

*Обработка результатов:*

- Пункты 1, 2, 4 – предметный результат
- Пункты 3, 7, – метапредметный (регулятивный) результат
- Пункты 5, 9 – метапредметный (познавательный) результат
- Пункты 8, 10 – метапредметный (коммуникативный) результат • Пункты 6, 11 – личностный результат.

