

АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО "ЕвроАРТ"

127427, Г.Москва, ВН.ТЕР.Г. МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ МАРФИНО, УЛ БОТАНИЧЕСКАЯ, Д. 1, КВ. 55
ОГРН 1227700203070, ИНН/КПП 9715417060/771501001, тел: +7 903 778-01-29, e-mail: mfua.vsb@mail.ru

УТВЕРЖДАЮ:
Генеральный директор
АО "ЕвроАРТ"



 /С. Б. Волков/
1 марта 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА «КИБЕРСПОРТ»

г. Москва 2023

Содержание

РАЗДЕЛ 1. Пояснительная записка.....	3
1.1 Планируемые результаты	5
РАЗДЕЛ 2. Содержание программы.....	7
2.1 Учебный план программы.....	7
2.2 Календарный учебный график.....	8
2.3 Рабочие программы дисциплин.....	10
РАЗДЕЛ 3. Оценка качества освоения программы.....	12
3.1 Формы аттестации.....	12
3.2 Оценочные материалы.....	12
РАЗДЕЛ 4. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы	14
4.1 Материально-технические условия реализации программы.....	14
4.2 Кадровое обеспечение реализации программы.....	14
4.3 Учебно-методическое обеспечение программы.....	14

РАЗДЕЛ 1. Пояснительная записка

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования 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.

Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Новизна и отличительные особенности программы. 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. Отмечено, что:

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

б) в играх обучающиеся 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 студенты 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.

Срок освоения программы 36 часов.

Продолжительность обучения: 14 дней.

Форма получения образования – очная.

Категория слушателей: Руководители, заместители руководителей, методисты, сотрудники спортивных организаций, студенты, обучающиеся в высших учебных заведениях с экономическим и ИТ направлениями, и другие совершеннолетние лица, заинтересованные в изучении и освоении навыков киберспортивных дисциплин.

После успешного освоения программы, обучающемуся выдается **свидетельство.**

1.1 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.

РАЗДЕЛ 2. Содержание программы

2.1 Учебно-тематический план

	Темы модулей	Всего часов аудиторных	Распределение часов по видам занятий		
			лекции	семинары	практические занятия,
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1.1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером	2	2		
1.2	Киберспортивные дисциплины	3	2		1
1.3	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	5	4		1
1.4	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	10	2	4	4
1.5	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	10	2	1	7
1.6	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6			6
	Итого	36	12	5	19

2.2 Календарный учебный график

№	Наименование модулей	Период	Количество часов	Количество календарных дней
1.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером	Календарное распределение сроков обучения определяется на основе приказа о зачислении слушателей на обучение и утверждается отдельно для каждой учебной группы	2	1
1.1	Общая информация: симуляторы, их особенности и направления		1	
1.2	Общая информация: соревновательные головоломки, их особенности и направления		1	
2	Киберспортивные дисциплины		3	2
2.1	Общая информация: коллекционные карточные игры (Hearthstone), их особенности и направления		2	1
2.2	Общая информация: сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), их особенности и направления		1	1
3.	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины		5	2
3.1.	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины		3	1
3.2.	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями		2	1
4.	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине		10	4
4.1	Правила киберспортивной дисциплины	2	1	
4.2	Дополнительное программное обеспечение, используемое в	3	1	

	киберспортивной дисциплине		
4.3	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	1
4.4	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	2	1
5.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	10	4
5.1	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	2	1
5.2	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	3	1
5.3	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	1
5.4	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	2	1
6	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6	1
6.1	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	6	1
	Итого:	36	14

2.3 Рабочие программы модулей

Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 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. Киберспортивные дисциплины (3 часа)

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 (5 часов)

Теория: На этом занятии учащиеся определяют дисциплину, 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 (10 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. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (6 часов)

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

РАЗДЕЛ 3. Оценка качества освоения программы

3.1 Формы аттестации

Для подведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия учащихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона. Промежуточная аттестация не предусмотрена.

Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

3.2 Оценочные материалы

Форма контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог заполняет таблицу с этими характеристиками (Таблица 1) с точки зрения их проявления для каждого обучающегося.

Таблица 1

• стартовый уровень (проявляются иногда)
• базовый уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)
• продвинутый уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других)
Принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта
Самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре
Сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
Умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности
Доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение
Соблюдение правил здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни

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.

РАЗДЕЛ 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1 Материально-технические условия реализации программы

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы - 6 шт., стулья – 6 шт. включая рабочее мест для педагога.

Оборудование:

Персональный компьютер с выходом в сеть «Интернет»– 6 шт.
Доска учебная - 1 шт.

4.2 Кадровое обеспечение реализации программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6
С целью обеспечения высокого качества организации и реализации воспитательной деятельности в рамках общеразвивающей программы могут быть привлечены педагогические работники АО «ЕвроАРТ»: методисты, тьютеры, педагоги-организаторы, педагог-психолог.

4.3 Учебно-методическое обеспечение программы

Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. объяснительно-иллюстративный;
2. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. проектно-исследовательский;
4. наглядный:
 - демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм;
 - использование технических средств;
 - просмотр видеороликов;

5. практический:

- практические задания;
- анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности учащихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

Формы обучения:

- фронтальная – предполагает работу педагога сразу со всеми учащимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются Интернет-ресурсы;
- групповая – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;
- индивидуальная – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним учащимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем учащийся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

Методическая работа

- учебно-планирующая документация;
- диагностический материал (тестовые и кейсовые задания);
- наглядный материал, аудио и видео материал.

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> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.