

СОГЛАСОВАНО

с Педагогическим советом

(протокол от «31» августа 2023 г. № 12)

Основная образовательная программа основного общего образования  
(применяется с 01.09.2023г.)

**Рабочая программа**

**курса внеурочной деятельности «Киберспорт»**

для обучающихся 5И класса

**Новомосковск 2023**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Для 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.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Программа курса внеурочной деятельности «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.

*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 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.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы курса внеурочной деятельности определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 часа)**

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.

### **Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре (3 часа)**

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.

Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

### **Выбор и настройка игровых аксессуаров (3 часа)**

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.

Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

### **Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин (2 часа)**

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 соревнованиям.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

### **Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы (7 часов)**

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.

Работа за компьютером, игровая практика.

### **Киберспортивные дисциплины направления стратегии (7 часов)**

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

Работа за компьютером, игровая практика.

### **Киберспортивные дисциплины направления МОВА (7 часов)**

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.

Работа за компьютером, игровая практика.

### **Практика игры в команде. Распределение ролей (2 часа)**

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.

Работа за компьютером, командная игровая практика.

### **Просмотр и обсуждение профессиональных матчей (1 час)**

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.

Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

# **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ)**

## **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

У обучающихся будут развиты (сформированы):

- личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
- умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

У обучающихся будут развиты:

- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;
- навыки в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Обучающиеся будут знать:

- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.

Обучающиеся будут уметь:

- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
1	Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером	2	0	2
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	3	0	3
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров	3	0	3
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин	2	0	2
5	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы	7	0	7
6	Киберспортивные дисциплины направления стратегии	7	0	7
7	Киберспортивные дисциплины направления MOBA	7	0	7
8	Практика игры в команде. Распределение ролей	2	0	2
9	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	1	0	1
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>0</b>	<b>34</b>



## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
1	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ	1	0	1
2	Основные классы компьютерных игр, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка	1	0	1
3	Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, компьютерная игра как фильм с участием зрителя	1	0	1
4	Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов	1	0	1
5	Ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их настройки. Работа за компьютером с интернет источниками	1	0	1
6	Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек. Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте	1	0	1
7	Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы. Создание аккаунта	1	0	1

8	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам	1	0	1
9	Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов	1	0	1
10	Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (World of tanks)	1	0	1
11	Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (Warfare)	1	0	1
12	Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (Warthunder)	1	0	1
13	Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними	1	0	1
14	Работа за компьютером, игровая практика направления TPS/аркадные симуляторы	1	0	1
15	Работа за компьютером, игровая практика направления TPS/аркадные симуляторы	1	0	1
16	Работа за компьютером, игровая практика направления TPS/аркадные симуляторы	1	0	1
17	Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Hearthstone)	1	0	1
18	Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого	1	0	1

	направления по выбору (StarCraft 2)			
19	Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Warcraft 3)	1	0	1
20	Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (FIFA 2018)	1	0	1
21	Работа за компьютером, игровая практика направления стратегии	1	0	1
22	Работа за компьютером, игровая практика направления стратегии	1	0	1
23	Работа за компьютером, игровая практика направления стратегии	1	0	1
24	Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления	1	0	1
25	Дисциплины этого направления	1	0	1
26	Знакомство с Dota 2 или League of legends	1	0	1
27	Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними	1	0	1
28	Работа за компьютером, игровая практика направления МОБА	1	0	1
29	Работа за компьютером, игровая практика направления МОБА	1	0	1
30	Работа за компьютером, игровая практика направления МОБА	1	0	1
31	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	1	0	1
32	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1	0	1
33	Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах	1	0	1
34	Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника	1	0	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	34

