

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УДМУРТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Ключевой центр дополнительного образования детей
«Дом научной коллаборации имени В.И. Вернадского»
(ДЦК им. В.И. Вернадского)



УТВЕРЖДАЮ:

Ректор ФГБОУ ВО «УдГУ»

02.01.2022г.

Директор ДЦК им. Вернадского

02.01.2022г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«КИБЕРСПОРТ. СТАРТ»

Срок реализации: 9 месяцев

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Базовый уровень

Разработчик:

старший преподаватель кафедры
ТМПО ИИЦИТ Вязрунин А.В.

Ижевск, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----------|
| 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ | 3 |
| 1.1. Пояснительная записка | 3 |
| Направленность программы | 3 |
| Актуальность программы | 3 |
| Уровень программы | 3 |
| Отличительные особенности и новизна программы | 3 |
| Преимственность программы | 3 |
| Адресат программы | 3 |
| Сроки реализации программы, режим занятий и формы организации образовательного процесса | 4 |
| 1.2. Цель и задачи программы | 5 |
| 1.3. Содержание программы | 6 |
| Учебный план | 6 |
| Содержание учебного плана | 7 |
| 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ | 10 |
| Календарный учебный график | 10 |
| Условия реализации программы | 11 |
| Формы аттестации. Оценочные материалы | 12 |
| Методическое обеспечение программы | 13 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ | 14 |

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт. Старт» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность программы

Актуальность данной программы обусловлена признанием киберспорта (компьютерного спорта) в России видом спорта и включением его в реестр видов спорта, а также широким интересом молодежи и подростков к компьютерным и видеоиграм, определяющим состав дисциплин киберспорта. Компьютерный спорт также относят к интеллектуальным видам спорта.

Развитием киберспорта в России занимается Федерация компьютерного спорта России, которая наряду с многими другими соревнованиями также ежегодно проводит соревнования в рамках Всероссийской интеллектуально-киберспортивной лиги (Школьной лиги), участие в которой принимают учащиеся из многих регионов России.

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.

К особенностям киберспорта можно отнести следующее:

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

б) большое внимание уделяется тактике и стратегии, распределяются роли в команде, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявляются лидерские качества, 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) спортсмены хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что многие 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.

Уровень программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт. Старт» реализуется на базовом уровне.

Отличительные особенности и новизна программы

Данная программа ориентирована на знакомство учащихся, проявляющих интерес к компьютерным играм, с особенностями киберспорта, с его дисциплинами и играми, эти дисциплины представляющими. Также после знакомства учащимся предоставляется возможность определиться с наиболее подходящей дисциплиной и перевести интерес в спортивное увлечение с возможностью последующего участия в киберспортивных турнирах. В рамках программы рассматриваются дисциплины «Боевая арена» (на примере игры Dota 2), «Соревновательные головоломки» (на примере игры Hearthstone), «Тактический трехмерный бой» (на примере игры World of Tanks).

Преимственность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт. Старт» находится на стыке предметов «Информатика» и «Физическая культура» и может рассматриваться как их дополнение. Также данная программа является основанием для последующего обучения по программам, ориентированным на конкретные киберспортивные дисциплины.

Категория обучающихся (адресат программы)

Программа ориентирована на обучающихся 12-14 лет, интересующихся компьютерными и видео- играми и желающих познакомиться с миром киберспорта. По программе могут обучаться дети одного возраста или разновозрастные группы, состав группы постоянный.

Сроки реализации программы, режим занятий и формы организации образовательного процесса

Объём дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт. Старт» составляет 72 часа.

Срок освоения программы составляет 9 месяцев.

Форма обучения: очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: 1 раз в неделю 2 занятия по 40 минут с перерывом 10 минут.

Занятия проводятся в компьютерном классе в форме семинаров и тренингов с участием во внутренних соревнованиях.

При использовании элементов дистанционного обучения программа реализуется с помощью компьютерных телекоммуникаций, учебный процесс при дистанционном обучении включает в себя основные формы организации учебного процесса: семинары, тренинги.

Также при дистанционном обучении могут быть организованы:

- «очные» консультации, проводимые преподавателем в учебном центре – они составляют 10-15% времени, отводимого учебным планом;

- off-line консультации, которые проводятся преподавателем с помощью электронной почты или в режиме телеконференции и составляют около половины времени, отводимого учебным планом;

- on-line консультации, проводимые преподавателем.

Для дистанционной поддержки курса в системе электронного обучения УдГУ <http://distedu.ru> может быть создан электронный курс, являющийся обязательным элементом обучения. Он содержит информационные материалы (в том числе фрагменты видеолекций), ссылки на внешние ресурсы, базу тестовых заданий и ситуационных задач и будет использован для текущей и итоговой аттестации, знакомства с дополнительными материалами и помощи в выполнении учебных заданий.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками в дисциплинах компьютерного спорта.

Задачи:

- Знакомство с особенностями компьютерного спорта.
- Овладение учащимися основами игры в киберспортивных дисциплинах.
- Подготовка к участию на соревнованиях.
- Развитие у учеников инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, скорости реакции, индивидуальности, самообладания, самостоятельности.
- Развитие интереса к информационным технологиям.
- Развитие коммуникативных навыков.

Планируемые результаты:

В результате освоения программы обучающийся приобретет следующие результаты:

Предметные:

- будет иметь представление о состоянии компьютерного спорта в мире, в России, в Удмуртской республике;
- определится с киберспортивной дисциплиной в соответствии с собственными интересами и способностями;
- приобретет основные знания и умения для успешной игры;
- сможет разрабатывать тактику игры и применять её в практике;
- получит опыт участия в соревнованиях.

Метапредметные:

- появится мотивация к изучению устройства компьютера и стандартного программного обеспечения;

- появится мотивация к изучению английского языка;
- разовьется интерес к физической культуре и спорту.

Личностные:

- разовьются коммуникативные навыки, любознательность, внимательность, целеустремленность, умение преодолевать трудности;

- разовьются логические способности, память, пространственное мышление, скорость реакции.

1.3. Содержание программы

Учебный план

| № | Наименование тем | Количество часов | | | Формы контроля/ аттестации |
|--|---|------------------|--------|----------|----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. Компьютерный спорт. Введение | | | | | |
| 1.1 | Вводное занятие. Техника безопасности. Киберспорт в мире и России. | 2 | 1 | 1 | опрос |
| 1.2 | Дисциплина «Боевая арена». Особенности игры Dota 2. | 12 | 1 | 11 | наблюдение, анализ игры |
| 1.3 | Дисциплина «Соревновательные головоломки». Особенности игры Hearthstone. | 8 | 1 | 7 | наблюдение, анализ игры |
| 1.4 | Дисциплина «Тактический трехмерный бой». Особенности игры World of Tanks. | 12 | 1 | 11 | наблюдение, анализ игры |
| 1.5 | Выбор киберспортивной дисциплины | 2 | - | 2 | опрос |
| 2. Компьютерный спорт. Старт | | | | | |
| 2.1 | Отработка командных стратегий и тактических приёмов | 8 | 1 | 7 | наблюдение, анализ игры |
| 2.2 | Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату | 24 | - | 24 | наблюдение, анализ игры |
| 2.3 | Внутригрупповой чемпионат | 4 | - | 4 | турнир |

| № | Наименование тем | Количество часов | | | Формы контроля/ аттестации |
|---|-------------------------------|------------------|--------|----------|----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| | по киберспортивной дисциплине | | | | |
| | Итого: | 72 | 5 | 67 | |

Содержание учебного плана

1. Компьютерный спорт. Введение

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Киберспорт в мире и России. (2 часа)

Теория: Техника безопасности. Знакомство с содержанием программы. Состояние и развитие компьютерного спорта в мире и России, система квалификации, существующие турниры.

Практика: Создание аккаунтов, регистрация на игровых площадках. Минитурнир по шашкам или быстрым шахматам.

1.2. Дисциплина «Боевая арена». Особенности игры Dota 2. (12 часов)

Теория: Понятие дисциплины «Боевая арена», особенности. Примеры игр. Правила игры Dota2.

Практика: Отработка правил в игровой практике.

1.3. Дисциплина «Соревновательные головоломки». Особенности игры Hearthstone. (8 часов)

Теория: Понятие дисциплины «Соревновательные головоломки», особенности. Примеры игр. Правила игры Hearthstone.

Практика: Отработка правил в игровой практике.

1.4. Дисциплина «Тактический трехмерный бой». Особенности игры World of Tanks. (12 часов)

Теория: Понятие дисциплины «Тактический трехмерный бой», особенности. Примеры игр. Правила игры World of Tanks.

Практика: Отработка правил в игровой практике.

1.5. Выбор киберспортивной дисциплины (2 часа)

Практика: Мини-турниры, обсуждение достигнутых успехов, выбор дисциплины для специализации, определение составов команд для дальнейшей подготовки по выбранной дисциплине, выбор капитанов.

2. Компьютерный спорт. Старт

2.1. Отработка командных стратегий и тактических приёмов (8 часов)

Теория: Обсуждение известных в мировой практике стратегий и приёмов игры и командного взаимодействия, выбор командной стратегии.

Практика: Отработка выбранных стратегий и командного взаимодействия в игровой практике, выявление недочетов и корректировка стратегии и командного взаимодействия.

2.2. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (24 часа)

Практика: Оттачивание стратегий и тактических приемов игры, совершенствование индивидуальных умений игры, проведение мероприятий на сплоченность команды.

2.3. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (4 часа)

Практика: Проведение внутреннего чемпионата, награждение победителей, подведение итогов.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Срок реализации программы 9 месяцев. Начало обучения – сентябрь. Окончание обучения – май. Всего учебных недель – 36.

| Месяц | Учебная неделя | Учебная работа (У), Аттестация (А) | Примечание |
|----------|----------------|---------------------------------------|-----------------|
| Сентябрь | 1. | У, А | Начало обучения |
| | 2. | У | |
| | 3. | У | |
| | 4. | У | |
| Октябрь | 5. | У | |

| Месяц | Учебная неделя | Учебная работа (У), Аттестация (А) | Примечание |
|---------|----------------|---------------------------------------|--------------------------|
| | 6. | У | |
| | 7. | У, А | |
| | 8. | У | |
| Ноябрь | 9. | У | |
| | 10. | У | |
| | 11. | У, А | |
| | 12. | У | |
| Декабрь | 13. | У | |
| | 14. | У | |
| | 15. | У | |
| | 16. | У, А | Конец первого полугодия |
| Январь | | К | |
| | 17. | У, А | Начало второго полугодия |
| | 18. | У, А | |
| | 19. | У | |
| Февраль | 20. | У | |
| | 21. | У | |
| | 22. | У, А | |
| | 23. | У | |
| Март | 24. | У | |
| | 25. | У | |
| | 26. | У | |
| | 27. | У | |
| | 28. | У | |
| Апрель | 29. | У | |
| | 30. | У | |
| | 31. | У | |
| | 32. | У | |
| Май | 33. | У | |
| | 34. | У, А | |

| Месяц | Учебная неделя | Учебная работа (У), Аттестация (А) | Примечание |
|-------|----------------|---------------------------------------|---------------------|
| | 35. | У | |
| | 36. | ИА | Завершение обучения |

У – учебные занятия по расписанию, А – аттестация (текущая, промежуточная), К-каникулы, ИА – итоговая аттестация.

Условия реализации программы

Кадровые условия:

Педагогическая деятельность по реализации дополнительной общеобразовательной программы осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам. Специалисты имеют опыт работы по направлению подготовки данной программы. Организовывать практические работы и обслуживать оборудование будут квалифицированные лаборанты и инженеры, имеющие профильное образование.

Материально-технические условия:

1. Компьютерный класс в составе:

- Персональный компьютер с монитором, клавиатурой, мышью и наушниками, производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 9500 единиц, не менее 4 ядер, производительность графической подсистемы (по тесту PassMark — Videocard BenchMark <http://www.videocardbenchmark.net/>): не менее 7500 единиц, объём оперативной памяти не менее 16 Гб, объём видеопамяти не менее 4 Гб, объём накопителя SSD не менее 128 Гб, объём накопителя HDD не менее 1 Тб, монитор диагональю не менее 23” и разрешением не менее 1920x1080.

- Программное обеспечение в составе Steam с установленными программами Dota2, World of Tanks, Hearthstone.

Компьютерный класс должен быть обеспечен высокоскоростным подключением к сети Интернет, обеспечивающим работу с игровыми серверами.

Формы аттестации. Оценочные материалы

Текущий контроль проводится в форме наблюдения и опроса, позволяющих определить усвоение знаний по изучаемой теме, а также заинтересованность в приобретении и расширении знаний и умений в киберспортивных дисциплинах.

Промежуточный контроль проводится в форме анализа проведенных игр, позволяющих определить умение играть по всем турнирным правилам, выполнение игровых логических заданий.

Итоговый контроль проводится в форме внутреннего чемпионата. Оценка развития качеств учащегося производится по полученной в течение года игровой статистике и достигнутому результату во внутреннем чемпионате.

Методическое обеспечение программы

Для обучения рекомендуется использовать учебные материалы, опубликованные на сайтах соответствующих игровых программ. Также рекомендуется использовать специальные режимы игр – режим обучения, тренировочный бой, квалификация.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Киберспорт. Статья из открытой энциклопедии. URL:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>
2. Официальный сайт игры World of Tanks. URL: <http://worldoftanks.ru/>
3. Официальный сайт игры Dota2. URL: <http://ru.dota2.com/>
4. Официальный сайт игры Hearthstone. URL: <http://eu.battle.net/hearthstone/ru/>