

«Согласовано»

Руководитель Центра образования
цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста» МКОУ СОШ №10


А.Ю.Погорелова

«Утверждаю»

Директор школы МКОУ СОШ №10


Л.Е.Сокуренок



Дополнительная общеразвивающая программа
«Компьютерный спорт»
муниципального казенного общеобразовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа №10»

Составитель:
Камышева Г.А.
учитель информатики

с.Ачикулак
2022–2023 учебный год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный спорт» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

- Концепция развития дополнительного образования обучающихся (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).

- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования обучающихся" (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41).

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196).

- Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996- р).

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания обучающихся и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242).

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 №1Д-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

- Реализация образовательной программы или ее частей возможна как очно, так и с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе. Особенность киберспорта состоит в том, что участниками соревнований могут быть и дети с ограниченными физическими возможностями, которые могут играть наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

На занятиях по программе обучающиеся познакомятся с официальными дисциплинами киберспорта, правилами и стратегиями игр. В ходе курса ребята смогут

участвовать в соревнованиях в различных амплуа: игрок, комментатор, судья.

Обучаясь по данной программе, ребята учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению игрового результата, сотрудничать с каждым членом 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.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;

Цель программы: формирование у детей стойких навыков командной работы, а также развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

- знакомство с основами киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка в учащихся командного духа и базового понимание того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для
- приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

Задачи:

Обучающие:

- обучение основам киберспорта;
- самостоятельное применение теории и практики в соревнованиях по компьютерному спорту;
- формирование навыков обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде.

Воспитательные:

- формирование умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;
- воспитание усидчивости, аккуратности, умения планировать свое время и терпение;
- воспитание умения работать в команде.
- приобретение соревновательного опыта и формирование спортивной культуры

учащихся.

Развивающие:

- развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- развитие познавательных и профессиональных интересов обучающихся.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 10-14 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, объем 108 часов, из расчета 3 учебных часа в неделю (4 модуля).

Формы обучения по программе: очная, очная с применением дистанционных технологий.

Форма организации деятельности: групповая, с применением дистанционных технологий.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1,5 академических часа.

Длительность одного занятия – 40 минут.

Наполняемость учебных групп: от 15 человек в группе (три игровых команды).

Результаты освоения программы

личностными результатами изучения программы являются:

- Развитие навыков игры в команде.
- Развитие индивидуальных игровых навыков.
- Умение обрабатывать поток большого объёма информации, в условиях изменяющихся внешних факторов.
- Формирование личностного отношения друг к другу, к педагогу.
- Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности в области дисциплин компьютерного спорта.

Метапредметными результатами изучения программы являются:

- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации в игре.
- умение самостоятельно определять цели своего обучения в кибер спортивной дисциплине, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований тренера, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся игровой ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, сформулированной тренером, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в реальной игровой ситуации;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение при разборе турниров.

Предметными результатами изучения программы являются:

- понимание роли и значения интеллектуального спорта (киберспорта) в формировании

- личностных качеств обучаемого;
- овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека, создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития кибер спорта, освоение умений отбирать упражнения и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с учётом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих занятий, включать их в режим учебного дня и учебной недели;
- освоение базовых знаний в дисциплинах компьютерного спорта: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, технический симулятор и файтинг (на уровне ознакомления);
- применение полученных знаний и умений для решения задач в игре.

В результате изучения программы ученик должен: иметь представление:

- о дисциплинах компьютерного спорта;
- о тренировках и составлении методик тренировок;
- о технических составляющих компьютера;
- о средствах связи и передачи информации, способах коммуникации во время игры или тренировки;
- о турнирных площадках;

уметь:

- Правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.
- Грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей.
- Пользоваться каналами связи, для онлайн матчей, тренировок и консультаций.
- Устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок.
- Пользоваться браузером и антивирусными программами.
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.
- Принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды.
- Анализировать игры с командой.

Учебный план

№	Основные модули программы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Модуль 1. Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр.	23	8	15
2.	Модуль 2. Дисциплины компьютерного спорта и правила соревнований.	58	18	40
3.	Модуль 3. Практика игры в команде. Распределение ролей.	27	16	11
Всего часов:		108	42	66

Формы контроля

Программой предусматриваются следующие виды контроля: предварительный, текущий, итоговый.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения, определяется уровень игры.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, повторение основных понятий и методов, определение основных навыков работы, наблюдение и результаты игровой деятельности (персональный рейтинг).

Итоговый контроль проводится на основе сравнения персонального рейтинга до прохождения программы и по ее итогам.

Оперативный контроль осуществляется в ходе объяснения нового материала с помощью контрольных вопросов и индивидуальных заданий.

Конечный результат оценивается по активности обучаемых в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы систематически организуется деятельность, направленная на изучение уровня освоения образовательной программы. Результаты исследований отражаются в журнале.

Критерии оценки результативности образовательной деятельности		
Уровень теоретических знаний	Знания	
Низкий	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно и буквально.	Н
Средний	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями терминами, законами, теорией.	С
Высокий	Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	В
Уровень практических умений и навыков	Специальные умения, навыки.	
Низкий	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет умениями и навыками	Н
Средний	Владеет специальными навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	С
Высокий	Воспитанник владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство)	В

Оценка качества освоения программы производится на итоговом командном турнире.

Содержание программы

Модуль 1. «Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр»

Цель: Обучить игроков правилам пользования компьютером и необходимым для его работы оборудованием, а также ознакомить обучающихся с жанрами компьютерных игр.

Задачи:

- Научить пользоваться компьютером и необходимым оборудованием без вреда здоровью.
- Научить, самостоятельно устанавливать ПО.
- Рассмотреть спортивную составляющую игровых платформ в сети Интернет.

Предметные ожидаемые результаты по модулю:

Обучающийся должен знать:

- Правила техники безопасности при работе за ПК;
- Виды компьютерных игр.
- Перечень необходимого оборудования для работы с ПК.

Обучающийся должен уметь:

- Пользоваться браузером и антивирусными программами.
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в

гарнитуре и девайсах.

Обучающийся должен приобрести навык:

- Быстро и точно определять технические составляющие компьютера;
- Составления и ведения дневника киберспортсмена.

Учебно-тематический план модуля 1
«Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности	1	1	0
2.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	0	1
3.	Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.	2	1	1
4.	Классификация компьютерных игр	2	1	1
5.	Системные требования к игровому ПК	2	1	1
6.	Игровые аксессуары	5	1	4
7.	Установка и настройка специального программного обеспечения для игровой деятельности	4	1	3
8.	Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет	6	2	4
	Итого:	23	8	15

Содержание программы модуля 1
«Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр»

Тема 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности.

Теория. Изучение базовых правил техники безопасности при работе за компьютером.

Тема 2. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Практика. Подготовка компьютера и рабочего места к игровой деятельности.

Тема 3. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.

Теория. Знакомство с понятиями “Вирус”, “Анти-вирус”, а также видами вирусов и перечнем анти-вирусных программ.

Практика. Установка и настройка антивирусной программы на игровой ПК.

Тема 4. Классификация компьютерных игр

Теория. Изучения жанров игр, а также их классификация по различным параметрам.

Практика. Запуск и знакомство с играми разных жанров.

Тема 5. Системные требования к игровому ПК.

Теория. Изучение необходимых требований для оптимальной работы

компьютера.

Практика. Сопоставление системных требований различных игр, а также анализ игрового компьютера по критериям.

Тема 6. Игровые аксессуары.

Теория. Знакомство с игровыми аксессуарами и их разновидностями. Практика.

Сравнение характеристик игровых аксессуаров для компьютера, используемых для различных целей и задач.

Тема 7. Установка и настройка специального программного обеспечения для игровой деятельности.

Теория. Знакомство с ведущими игровыми платформами и программами, нацеленными на улучшение качества игр.

Практика. Установка онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ «Steam» и его настройка. Установка программы «NVIDIA GeForce Game Ready» и его настройка. Установка игр онлайн-сервиса «Steam». Установка необходимых драйверов, для оптимальной работы компьютера.

Тема 8. Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет.

Теория. Знакомство с понятием «Игровая платформа». Изучение предназначения игровых платформ в сети интернет.

Практика. Регистрация на различных игровых платформах, а также их непосредственное использование. Платформы: Steam, Origin, Epic Game Store, Blizzard.

Модуль 2. Дисциплины компьютерного спорта и правила соревнований

Цель: ознакомление обучаемых с дисциплинами компьютерного спорта и правилами соревнований.

Задачи:

- Ознакомиться с официальными дисциплинами компьютерного спорта.
- Изучить правила компьютерного спорта, для каждой из действующих дисциплин.
- Изучить основы ведущих игр-представителей, официальных дисциплин компьютерного спорта.

Предметные ожидаемые результаты по модулю:

Обучающийся должен знать:

- Дисциплины компьютерного спорта.
- Механику и геймплей игр-представителей дисциплин.
- Критерии определяющие уровень игрока, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.

Обучающийся должен уметь:

- Правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.
- Грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей.
- Пользоваться каналами связи, для онлайн матчей, тренировок и консультаций.

Обучающийся должен приобрести навык:

- Быстрого составления стратегии, в условиях адаптации к игровым ситуациям.
- Быстрого чтения.
- Грамотного и продуктивного общения в команде.

№ п/п	Учебно-тематический план модуля 2 «Дисциплины компьютерного спорта и правила соревнований» Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Дисциплины компьютерного спорта и основные игры-представители.	1	1	0
2.	Современные соревнования по компьютерному спорту: характеристика и особенности	1	1	0
3.	Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.	1	1	0
4.	Особенности игры Hearthstone.	3	1	2
5.	Особенности игры Clash Royal.	3	1	2
6.	Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка».	3	1	2
7.	Дисциплина «Технический симулятор»: общая характеристика.	3	0	3
8.	Особенности игры 1.	1	1	0
9.	Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».	3	1	2
10.	Игровая практика по дисциплине «Технический симулятор»	2	0	2
11.	Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.	1	1	0
12.	Особенности игры 2.	1	0	1
13.	Игровая практика по играм дисциплины «Стратегия в реальном времени».	1	1	0
14.	Особенности игры League of legends.	2	1	1
15.	Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика.	2	0	2
16.	Особенности игры 3.	1	1	0
17.	Игровая практика по играм дисциплины «Спортивный симулятор».	10	2	8
18.	Роли игроков в команде по играм дисциплины «Боевая арена». Их сходство и различие	3	1	2
19.	Киберспортивные игры дисциплины «Боевая арена»: общая характеристика. Знакомство с игрой Dota 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации	5	1	4
20.	Роли игроков в команде по дисциплине «Боевая арена», их сходство и различие.	9	0	9
Итого:		56	16	40

Содержание программы модуля 2

«Дисциплины компьютерного спорта и правила соревнований»

Тема 1. Дисциплины компьютерного спорта и основные игры-представители. Теория. Понятие компьютерного спорта и знакомство с дисциплинами компьютерного спорта.

Тема 2. Современные соревнования по компьютерному спорту: характеристика и особенности

Теория. Обзор и анализ турниров по компьютерному спорту. Чемпионат, Кубок, Первенство, спортивные и физкультурные мероприятия.

Тема 3. Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной «Соревновательные головоломки». Игры- представители дисциплины.

Тема 4. Особенности игры Hearthstone.

Теория. Знакомство с игрой Hearthstone: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение карт (стоимость, характеристики, эффект, здоровье и урон и т.д.), изучение терминологии игры (боевой клич, предсмертный хрип, существо, заклинание, герой и т.д.), изучение механик и особенностей игры.

Тема 5. Особенности игры Clash Royal.

Теория. Знакомство с игрой Clash Royal: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение карт (стоимость, характеристики, эффект, здоровье и урон и т.д.), изучение терминологии игры (боевой клич, предсмертный хрип, существо, заклинание, герой и т.д.), изучение механик и особенностей игры.

Тема 6. Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка». Практика. Игра в различных игровых режимах, с целью увеличения рейтинга в режиме или получения внутриигровой валюты.

Тема 7. Дисциплина «Технический симулятор»: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной «Технические симуляторы». Игры- представители дисциплины.

Тема 8. Особенности игры 1.

Теория. Знакомство с игрой: Изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение разновидностей виртуальной военной техники и её особенностей.

Тема 9. Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».

Теория. Определение понятия роли. Виды игровых ролей. Сходство ролей в различных играх дисциплины «Технические симуляторы».

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации.

Тема 10. Игровая практика по дисциплинам «Технические симуляторы» Практика. Выбор игры учеников, для участия в соревнованиях по Техническим симуляторам. Создание индивидуальной разминки и системы тренировок для обучающихся. Игра в онлайн режиме.

Тема 11. Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной «Стратегия в реальном времени». Игры- представители дисциплины «Стратегия в реальном времени».

Тема 12. Особенности игры 2.

Теория. Знакомство с игрой 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение характеристик и особенностей игры 2.

Тема 13. Игровая практика по играм дисциплины «Стратегия в реальном времени».

Практика. Игра в различных игровых режимах «5 на 5» или «1 на 1» для увеличения рейтинга и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 14. Особенности игры League of legends.

Теория. Знакомство с игрой League of legends: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик. Игра в различных игровых режимах для увеличения рейтинга и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 15. Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика. Теория. Знакомство с дисциплиной «Спортивный симулятор». Игры-представители дисциплины. Позиция дисциплины «Интерактивный футбол» и её отличие от дисциплины «Спортивный симулятор».

Тема 16. Особенности игры 3.

Теория. Знакомство с игрой 3: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации. Краткий анализ серий игр 3, их особенности и различия.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика игры 3. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик.

Тема 17. Игровая практика по дисциплинам направления «Спортивный симулятор».

Практика. Игра в различных игровых режимах «1 против компьютера» или «1 на 1», с целью увеличения рейтинга в режиме и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 18. Киберспортивные дисциплины направления «Боевая арена»: общая характеристика. Знакомство с игрой Dota 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации

Теория. Знакомство с дисциплиной «Боевая арена». Игры-представители дисциплины направления «Боевая арена».

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика игры Dota 2. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик (предметы, способности, герои и атрибуты, строения, эффекты, опыт и золото, время и время перезарядки, руны, существа и их типы, здоровье и мана). Игра в различных игровых режимах для увеличения рейтинга в режиме и/или опыта в игре.

Тема 19. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам направления «Боевая арена», их сходство и различие.

Теория. Определение понятия роли в дисциплине направления «Боевая арена». Виды игровых ролей. Распределение игровых ролей между учениками.

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации. Командное общение с соблюдением правил культуры и этики. Анализ матчей и игр профессиональных игроков. Анализ матчей учеников с целью выявления ошибок и дальнейшего их исправления. Изучения механик и особенностей игры на практике.

Модуль 3. «Практика игры и тренировок в команде. Распределение ролей»

Цель: подготовка команды к соревновательной деятельности. Задачи:

- Научить составлять тактический план и распределять роли и обязанности игроков перед игрой.
- Определить игру и роль в игре, для каждого из обучающихся.
- Научить составлять методику индивидуальных и командных тренировок.

Предметные ожидаемые результаты по модулю:

Обучающийся должен знать:

- Структуру составления методики тренировок;
- Роли в игре;
- Предназначения и смысл ролей в игре;

Обучающийся должен уметь:

- Принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды.
- Анализировать игры с командой.

Обучающийся должен приобрести навык:

- Командного взаимодействия в условиях игровых ситуаций.
- Тактического распределения ресурсов команды.
- Правильного и быстрого принятия решений, с учётом внешних факторов игры.

Учебно-тематический план модуля 3 «Практика игры в команде. Распределение ролей»

№	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
п/п				
1.	Стратегия и тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине	2	1	1
2.	Особенности подхода команды к тренировкам.	2	1	1
3.	Особенности каждой роли игрока в команде	6	1	5
4.	Просмотр и разбор профессиональных матчей	2	1	1
5.	Просмотр и разбор матчей обучающихся	2	1	1
6.	Особенности реализации командных стратегий профессиональными игроками на чемпионатах	2	1	1
7.	Особенности игровых ролей выбранной дисциплины	2	2	0
8.	Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника	2	1	1
	Итого:	20	9	11

Содержание программы модуля 3 «Практика игры в команде. Распределение ролей»

Тема 1. Стратегия и тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине.

Теория. Обзор и изучение стратегий и тактик в командной игре.

Практика. Применение изученных стратегий и тактик в игровом командном матче.

Тема 2. Особенности подхода команды к тренировкам.

Теория. Анализ командных тренировок профессиональных команд. Практика.

Применение тактических приемов и упражнений профессиональных команд, в системе тренировок собственной команды или индивидуального игрока.

Тема 3. Особенности каждой роли игрока в команде.

Теория. Изучение игроками ролей союзников в команде.

Практика. Индивидуальные тренировки с обучающимися по их ролям.

Тема 4. Просмотр и разбор профессиональных матчей.

Теория. Просмотр игрового матча профессиональной команды. Практика.

Анализ матча профессиональной команды.

Тема 5. Просмотр и разбор матчей обучающихся

Теория. Просмотр матча обучающихся.

Практика. Анализ матча обучающихся.

Тема 6. Особенности реализации командных стратегий профессиональными игроками на чемпионатах.

Теория. Просмотр матча профессиональной команды в рамках соревнований по избранной дисциплине.

Практика. Анализ игровых моментов, влияющих на ситуацию в игре.

Тема 7. Особенности игровых ролей выбранной дисциплины.

Теория. Изучение возможных игровых ролей с учетом обновления игры.

Тема 8. Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Теория. Анализ составленных стратегий и разбор возможных игровых ситуаций, влияющих на результат матча.

Практика. Изменение собственного плана на игру и стратегии, с учётом возможных игровых ситуаций и игры соперника.

Методическое обеспечение программы

Основные принципы, положенные в основу программы:

Принцип сотрудничества предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами командной работы, где результат зависит от каждого индивидуально. Субъект - субъектное взаимодействие состоит в осознании субъектами целей, условий, содержания и способов деятельности, адекватное оценивание ее результатов.

Отношения участников дополнительного образования строятся на основе диалога, создающего оптимальные предпосылки для эффективного общения равных, принимающих, уважающих друг друга людей, умеющих слушать и воспринимать чужую точку зрения и адекватно на нее реагировать.

Принцип продуктивности деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности в интеллектуальном спорте являются индивидуальный рейтинг в игре, как индивидуальные, так и групповые спортивные достижения и т.п.

Принцип единства группового и индивидуального обучения. Этот принцип обусловлен тем, что индивид становится личностью/спортсменом, благодаря, с одной стороны, его общению и взаимодействию с другими игроками, а с другой — в стремлении к личному результату. В рамках программы учащиеся образуют команды, распределяют роли в команде в зависимости от сильных сторон и в этих ролях готовятся к командным турнирам.

Формы проведения занятий:

- работа в малых группах (по 5 человек) – командный уровень;
- по плану индивидуальной тренировки;

- просмотр и обсуждение турниров;
- обсуждение и разрешение проблем («мозговой штурм», ПОПС-формула=Позиция+Обоснование+Пример+Следствие, «дерево решений»).

Методы обучения: приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия, на первый план выдвигаются диалогические методы общения, совместный поиск истины, анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.