

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Калининградской области**  
**Собрание учредителей АНО Лицей "Ганзейская ладья"**  
**АНО ЛИЦЕЙ "ГАНЗЕЙСКАЯ ЛАДЬЯ"**

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании кафедры кафедра  
естественно-математических наук

\_\_\_\_\_  
ПРОТОКОЛ № 2  
от «28» августа 2024 г.

Дейч Ю.К.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор

\_\_\_\_\_  
ПРИКАЗ № 76/1  
от «30» августа 2024г.

Ильина М.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ**  
**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**  
**АНО ЛИЦЕЙ «ГАНЗЕЙСКАЯ ЛАДЬЯ»**  
**(НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД)**

**ФИО учителя: Зарубина Ксения Александровна**  
**Наименование курса: «Киберспорт»**

**Калининград 2024**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию обучающихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков обучающихся, на воспитание каждого обучающегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта и цифровых технологий.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы 7-12 лет. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности обучающегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером. Также данный возрастной порог обусловлен наличием ограничений по возрасту для использования программ, необходимых при обучении - виртуальных соревновательных площадок.

**Цель программы:** Всестороннее развитие личности, самореализация, раскрытие творческого потенциала и профориентация обучающихся, подготовка киберспортивного резерва и киберспортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами соревнований.

Для реализации поставленной цели в процессе обучения будут решаться следующие задачи:

*Обучающие:*

- обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

*Развивающие:*

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать формированию и развитию навыков в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

*Воспитательные:*

- способствовать формированию коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;
- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся.
- воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;
- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины.

Занятия проводятся в группах возрастной категории 7-12 лет постоянным составом учащихся. Рабочая программа рассчитана на 34 часов (1 час в неделю).

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1. Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой.

Теория: Техника безопасности, правила поведения при работе с компьютером.

Практика: Вводное тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о мире киберспорта?»

2. История компьютерного спорта в России

Теория: Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней»

Практика: Краткий конспект по теме «Киберспорт: от малых компьютерных клубов до гигантских арен»

3. Основы внутреннего устройства компьютера

Теория: Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика: Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки

Теория: Лекции на тему «Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки»; «Техника правильной посадки за компьютером как залог успешной игры и сохранения осанки».

Практика: Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.

5. Выбор киберспортивной дисциплины: практикум

Теория: Краткая лекция «Многообразие киберспортивных дисциплин: виды и классификация»

Практика: Краткая игровая сессия в каждой из выбранных дисциплин для определения общегрупповой дисциплины («Боевая арена»: Dota 2, League of Legends; «Соревновательные головоломки»: Hearthstone, Gwent, Artifact; «Спортивный симулятор»: FIFA, NHL).

6. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)

Практика: Отработка практических приемов повышения индивидуального мастерства: рост АРМ (action per minute), уменьшение коэффициента «лишних действий»

7. Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)

Теория: Лекция на тему «Важность командного взаимодействия для регулярных побед».

Практика: Командные тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: командные перемещения, совместные тактические заготовки, умение слышать и слушать напарника по команде.

8. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)

Теория: Лекция на тему «Основы составления игровых инструментов для обеспечения роста индивидуального мастерства»

Практика: Тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов.

9. Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект

Теория: Лекция на тему «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе складывания команды».

Практика: Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды».

10. Основы физической культуры киберспортсменов

Теория: Лекция на тему «Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте»

Практика: Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.

#### 11. Основы организации киберспортивных мероприятий

Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».

#### 12. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»

Практика: Проведение внутреннего турнира ГБНОУ «Академия цифровых

технологий» в выбранной киберспортивной дисциплине.

#### 13. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»

Практика: Проведение внутреннего турнира Академии в выбранной киберспортивной дисциплине.

#### 14. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»

Практика: Проведение внутреннего турнира Академии в выбранной киберспортивной дисциплине.

#### 15. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»

Практика: Проведение внутреннего турнира Академии в выбранной киберспортивной дисциплине.

### **Формы работы**

Фронтальная, групповая, индивидуальная.

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно при подаче теоретического материала (беседа, рассказ, показ, объяснение);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач;

- индивидуальная: организуется для решения индивидуальных задач, при подготовке мероприятий и отчетов, а также для коррекции освоения программы отстающими учащимися или при выполнении усложненных задач учащимися, опережающими свою учебную группу.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

При реализации образовательной программы «Создание цифрового рисунка на компьютере с использованием графического планшета в Clip Studio Paint» в полном объеме обучающиеся приобретут основные знания в области создания цифрового рисунка.

### *Личностные результаты:*

- ценностно-смысловые ориентации и установки, отражающие индивидуально-личностные позиции и социально значимые личностные качества;
- духовно-нравственное развитие обучающихся; мотивация к познанию и обучению, готовность к саморазвитию и активному участию в социально значимой деятельности;
- позитивный опыт участия в творческой деятельности; интерес к произведениям искусства и литературы, построенным на принципах нравственности и гуманизма, уважительного отношения и интереса к культурным традициям и творчеству своего и других народов.

### *Метапредметные результаты:*

- характеризовать форму предмета, конструкции;
- выявлять доминантные черты (характерные особенности) в визуальном образе; сравнивать плоскостные и пространственные объекты по заданным основаниям;
- находить ассоциативные связи между визуальными образами разных форм и предметов; сопоставлять части и целое в видимом образе, предмете, конструкции; анализировать пропорциональные отношения частей внутри целого и предметов между собой; обобщать форму составной конструкции; выявлять и анализировать ритмические отношения в пространстве и в изображении (визуальном образе) на установленных основаниях;
- передавать обобщенный образ реальности при построении плоской композиции; соотносить тональные отношения (тёмное – светлое) в пространственных и плоскостных объектах; выявлять и анализировать эмоциональное воздействие цветовых отношений в пространственной среде и плоскостном изображении.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

| № п/п | Тема разделов занятий                                                                                     | Количество часов | Дополнительные сведения (материалы, ИКТ, ЭЦР, ДЗ) |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------|
| 1     | Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой                                            | 2                |                                                   |
| 2     | История компьютерного спорта в России                                                                     | 4                |                                                   |
| 3     | Основы внутреннего устройства компьютера                                                                  | 4                |                                                   |
| 4     | Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки | 2                |                                                   |
| 5     | Выбор киберспортивной дисциплины: практикум                                                               | 2                |                                                   |
| 6     | Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)                         | 6                |                                                   |

|   |                                                                                                                              |    |  |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
| 7 | Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору) | 6  |  |
| 8 | Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект                                                    | 4  |  |
| 9 | Тренировочный практикум: отчетный турнир                                                                                     | 4  |  |
|   | <b>Итого:</b>                                                                                                                | 34 |  |

### **Литературные источники:**

1. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013. 8 с.
2. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010.
3. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110-118.
4. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5699-84277-3, 560 с.
5. Робачевский А.М. Интернет изнутри: Экосистема глобальной Сети, Альпина Паблишер, 2017, ISBN 978-5-9614-5882-4, 223 с.