**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Промышленновская средняя общеобразовательная школа № 56»**

Утверждено

О.Ю.Гугунова, директор

Приказ № 105 –о от 30.08.2024г



**«Киберспорт»**

*Рабочая программа*

*курса внеурочной деятельности*

**Составитель**: Костин Кирилл Владимирович

Промышленная 2024

1. Содержание курса внеурочной деятельности………………………………………………………….3
2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности………………………………………………….………7
3. Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы курса внеурочной деятельности, возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов………………………………………………………………8

Киберспорт (компьютерный спорт) – индивидуальное или командное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Россия первая страна в мире признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. Данный вид спорта включает шесть киберспортивных дисциплин: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор», «файтинг». Шутер/Тактический трехмерный бой (по состоянию на 29.04.2021 не признан в России Министерством спорта России и не включен в правила компьютерного спорта).

Адресат программы «Киберспорт» - дети 7-12 лет.

**1.Содержание курса внеурочной деятельности**

**Раздел 1.** **Вводное занятие.**

Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.

**Теоретическая часть:** 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.

**Раздел 2. Теоретическая подготовка.**

Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

**Теоретическая часть:** 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, компьютерная игра как фильм с участием зрителя. Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

Выбор и настройка игровых аксессуаров.

**Теоретическая часть:** 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.

**Практическая часть:** 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.

**Теоретическая часть:** 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.

 **Практическая часть:** работа за компьютером с интернет-источниками, просмотр фильмов, игра.

Киберспортивные дисциплины направления боевая арена.

**Теоретическая часть:** 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.

**Практическая часть:** игровая практика.

**Раздел 3. Киберспортивные дисциплины.**

**Теоретическая часть:** общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, (Hearthstone), (по выбору тренера-преподавателя). Их особенности и направления.

**Практическая часть:** игровая практика.

Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.

**Теоретическая часть:** на этом занятии обучающиеся определяются с дисциплиной которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными обучающиеся дисциплинами.

**Практическая часть:** игровая практика по дисциплине «Боевая арена», для определения выбора между Dota 2 или League of Legend.

**Раздел 4. Специальная подготовка.**

Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.

**Теоретическая часть:** 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.

**Практическая часть:** работа за компьютером, игровая практика.

Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

**Теоретическая часть:** 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.

**Практическая часть:** Игровая практика, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

**Раздел 5. Технико-тактическая подготовка.**

Практика игры в команде. Распределение ролей.

**Теоретическая часть:** 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.

**Практическая часть:** командная игровая практика.

Отработка командных стратегий и тактических приёмов.

**Теоретическая часть:** 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

**Практическая часть:** игровая практика, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

**Раздел 6.** **Соревновательная подготовка.**

Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.

**Теоретическая часть:** особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

**Практическая часть:** работа за компьютером, командная игровая практика.

**Раздел 7.** **Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.**

 **Практическая часть:** участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

**Раздел 8.** **Итоговое занятие.**

Награждение победителей. На этом занятии подводятся итоги обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

**Форма организации** деятельности обучающихся – малогрупповая, групповая.

Основными формами занятий являются:

- групповые практические занятия;

- возможны индивидуальные учебные занятия по индивидуальным планам, в группе под руководством педагога дополнительного образования;

- теоретические занятия с просмотром медийных материалов, беседы;

- соревновательные внутри группы, участие в соревнованиях различного уровня;

- контрольные занятия, по текущему, промежуточному и итоговому контролю;

- открытые занятия;

- чемпионат, размышление, занятие - игра, блиц турнир.

**2.Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

В ходе освоения программы вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

− 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 освоение программы 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.

Главным результатом реализации программы является развитие коммуникативных навыков и положительной социализации детей, в том числе и детей с поражением опорно-двигательного аппарата.

− 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.

**3.Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы курса внеурочной деятельности, возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Тема** | **Количество часов** | **Электронные цифровые (образовательные) ресурсы** |
| 1 | Вводное занятие | 1 | Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL[: http://postnauka.ru/video/21661](file:///C%3A%5CUsers%5CS.Vishnevsky%5CDownloads%5C%20http%5Cpostnauka.ru%5Cvideo%5C21661) Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: [http://postnauka.ru/talks/41340](http://postnauka.ru/talks/41340%20)  |
| 2 | Теоретическая подготовка | 3 | Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Язык твой – враг твой: как в футболе и киберспорте игроков учат манерам» [Электронный ресурс] URL:<https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/yazyk-tvoi-vrag-tvoi-kak-v-futbole-i-kibersporte-igrokov-uchat-maneram>Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Как хорошо вы знаете геймерский сленг?» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/reteik-dispel-i-paverspaik-kak-khorosho-vy-znaete-geimerskii-sleng> |
| 3 | Киберспортивные дисциплины | 6 |
| 4 | Специальная подготовка | 6 |
| 5 | Техник0-тактическая подготовка  | 2 |
| 6 | Соревновательная подготовка | 10 |
| 7 | Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине боевая арена | 5 |  |
| 8 | Итоговое занятие | 1 |  |
|  | Всего: | 34 |  |