

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕТСКИЙ ЦЕНТР «АРТЕК»**

РАССМОТРЕНА

и рекомендована к реализации
научно – методическим советом
ФГБОУ «МДЦ «Артек»

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ФГБОУ «МДЦ «Артек»

Протокол № _____ от _____ 2021 г.

от «___» _____ 2021 г. № _____

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Киберспорт. МОБА (Dota2)»**

Возраст обучающихся: 14 – 17 лет
Объем программы: 12 часов

Авторы-составители:

Павлов И.К., педагог дополнительного
образования студий детского творчества
ФГБОУ «МДЦ «Артек»

Оленин А.И., педагог дополнительного
образования отдела

туристско-краеведческой работы
ФГБОУ «МДЦ «Артек»

Коженков В.В. педагог дополнительного
образования студий детского творчества
ФГБОУ «МДЦ «Артек»

Республика Крым, г. Ялта, пгт Гурзуф,
2021 год

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

В соответствии с приказом Минспорта России № 995 от 30 октября 2015 «Об утверждении Порядка разработки и предоставления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта» были утверждены основные положения развития дисциплины «Компьютерный спорт» в Российской Федерации. Согласно приказу №183 от 16.03.2017 о переводе во второй раздел ВРВС, компьютерный спорт стоит на одном уровне с такими видами спорта как: баскетбол, бокс, плавание, лыжные гонки, легкая атлетика, волейбол, гандбол и другие.

Приоритетами программы дополнительного образования детей, одним из наиболее важных направлений, являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает компьютерный спорт.

Компьютерный спорт – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных дисциплин и 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 компьютерном спорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционных видах спорта: профессионализм, целеустремленность, инициативность, смелость, дисциплинированность, решительность, выдержка и воля к победе. Особенностью компьютерного спорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Программа позволяет организовать обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе ускоренное обучение в порядке, установленном локальными нормативными актами ФГБОУ «МДЦ «Артек». В рамках программы допускается работа по индивидуальным образовательным маршрутам с одаренными детьми и детьми с ограниченными возможностями здоровья.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов образовательный процесс по программе реализуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

Обучение по программе для иностранных граждан осуществляется в порядке, установленном локальными нормативными актами ФГБОУ «МДЦ «Артек».

Актуальность программы обусловлена современным социальным заказом на формирование устойчивого интереса к спорту, применение различных видов реализации своих знаний, умений и навыков. Благодаря использованию и внедрению современных технологий в обучающий процесс, ставится цель создания нового направления по такому виду спорта как «компьютерный спорт», в котором особое внимание уделено внедрению компьютерных игр в обучающий и развивающий процесс. Настоящая программа предусматривает улучшение физиологических показателей, развитие пространственного мышления, формирование устойчивого интереса к игре, технологии и спорту у обучающихся. Систематические занятия по компьютерному спорту способствуют: формированию игровой культуры у подрастающего поколения, позитивному отношению к здоровому образу жизни, более осознанному использованию персонального компьютера и периферии, а также развивают навыки работы в команде, навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе, учат дисциплинированности и самоконтролю, улучшают показатели скорости реакции, принятия решений, оценки ситуации. В процессе занятий у подростков не только формируется положительный социальный опыт, но и развиваются различные технические и социальные, а также умственные навыки: зрительная память, логическое мышление, способность к быстрому запоминанию большого объема информации, прогнозирование и т.д.

Направленность программы – физкультурно-спортивная.

Уровень освоения – стартовый.

Новизна программы обусловлена тем, что обучение по программе предусматривает реализацию современных аспектов использования и сопровождения относительно нового вида спорта «компьютерный спорт», указанных в программе «Развитие компьютерного спорта в Российской Федерации» от 21 мая 2018 года. Данная программа нацелена на осознанном погружении в особенности спортивной дисциплины «компьютерный спорт» и её сопровождения. Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт.МОВА(Dota2)» направлена не только на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также на ознакомление с процессом организации спортивной подготовки и соревновательной деятельности, согласно программе развития компьютерного спорта.

Педагогическая целесообразность. Приступая к изучению дисциплины жанра МОВА(Dota2), обучающиеся знакомятся с историей возникновения и узнают географические особенности ее популярности, учатся обращению с компьютером как средством игровой практики. Занимаясь по данной программе, обучающиеся 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. С точки зрения педагогической целесообразности занятия данной киберспортивной дисциплиной являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения.

Отличительной особенностью программы является возможность развития личностных качеств и физиологических способностей организма без серьёзных физических нагрузок. Это даёт возможность обучаться всем детям, даже с физическими ограничениями. Данная программа рассчитана на развитие логического мышления и микромоторики с использованием современных компьютерных технологий, привычных для обучающихся и встречающихся повсеместно в привычной жизни детей в возрасте от 14 до 17 лет. Полученные навыки и знания, обучающиеся смогут продемонстрировать в течение 21 дня – лагерной смены.

Объём программы: 12 часов.

Наполняемость группы: 15 человек.

Возраст обучающихся: 12-17 лет.

Формы и режим занятий. При реализации программы предусмотрено проведение различных по форме занятий, а именно:

- теоретические;
- практические.

Занятия проводятся 6 раз в смену по 2 академических часа каждое.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для формирования и активизации познавательной деятельности обучающихся, повышения их технической грамотности и популяризации компьютерного спорта.

Задачи.

Обучающие:

- активизация познавательной деятельности;
- развитие познавательного интереса к компьютерному спорту и дисциплине Dota2;
- обучение владению технической аппаратурой, технической и внутриигровой терминологией;
- ознакомление с историей развития дисциплины Dota2 и современными киберспортивными достижениями;

- обучение основам стратегического планирования, анализа и принятия решений в игре.

Развивающие:

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность за принятие решений;
- развитие абстрактного и пространственного мышления;
- развитие логического мышления стратегического характера;
- развитие мелкой моторики.

Воспитательные:

- формирование устойчивого интереса к киберспортивной дисциплине Dota2;
- организовать коллективную творческую деятельность обучающихся на основе взаимной поддержки;
- формирование умения передавать свои знания другим;
- формирование стремления к достижению поставленной цели и самосовершенствованию;
- воспитание нравственных, эстетических и личностных качеств, доброжелательности, трудолюбия, честности, порядочности, ответственности, аккуратности, терпения, предприимчивости.

1.3. Планируемые результаты программы

Ожидаемые результаты. В результате обучения по программе обучающиеся будут **знать:**

- возможности использования игровых консолей и персональных компьютеров;
- правила компьютерного спорта;
- историю возникновения и особенности географической популярности дисциплины Dota2;
- основы дисциплины Dota2;
- персонажей, их роли, внутриигровые тактики и стратегии.

уметь:

- правильно использовать игровые консоли и персональные компьютеры, периферию и их особенности;
- применять и вырабатывать игровые тактики в игре;
- понимать свою роль, а также распределять роли внутри команды;
- применять навыки поведения и общения в команде;
- принимать решения в экстренной ситуации;
- пробовать рационально решать сложные тактические задачи;

Формы аттестации:

- **текущая** (педагогическое наблюдение, самооценка, устный опрос, рефлексия);
- **итоговая** (соревнования).

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Содержание программы

Инвариантная часть

Тема 1. Вводное занятие. Компьютерный спорт, дисциплины и основные положения.

Теория. Техника безопасности при работе с персональным компьютером и устройствами периферии. Соблюдение правил техники безопасности и правила поведения в игровом зале (кампусе, буткемпе). История появления вида спорта «Компьютерный спорт», история развития. Основные дисциплины и положения по компьютерному спорту.

Практика. Замер физиологических способностей (общего физиологического состояния, скорости реакции, моторики, скорости принятия решений).

Тема 2. Погружение в моба. Внутриигровое обучение основам игры.

Теория. Изучение внутриигрового интерфейса, игрового мира, миникарты, персонажей, их классов, характеристик и способностей.

Практика. Ознакомление с игровым миром в режиме тренировочной игры.

Тема 3. Работа с внутриигровой лавкой и курьером. Тренировочная игра

Теория. Изучение предметов: основных, улучшенных и нейтральных. Обучение в использовании курьера.

Практика. Сбор и покупка предметов, использование курьера в обучающем режиме игры.

Тема 4. Распределение ролей. Распределение по командам. Разбор ролей.

Теория. Изучение механик и ролей персонажей в игре, а также основные варианты взаимодействий персонажей между собой.

Практика. Выбор персонажей по ролям в режиме тренировочной игры.

Тема 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов. Рабочие связки и их грамотное использование в процессе игры.

Теория. Изучение вариантов использования разнообразных тактик и связок персонажей на различных участках игровой карты. Основные варианты взаимодействия персонажей между собой.

Практика. Повторение изученных вариаций тактического взаимодействия на различных участках игровой карты, в разнообразных игровых ситуациях во время тренировочной игры.

Тема 6. Закрепление всех полученных навыков. Итоговый замер функционального состояния.

Практика. Замер функционального состояния обучающегося на скорость реакции и скорость принятия решений, микромоторика, психологическое состояние. Внутриотрядная соревновательная игра.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебно-тематический план

№	Название раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Инвариантная часть					
1.	Вводное занятие. Компьютерный спорт, дисциплины и основные положения. Замер функционального состояния.	2	1	1	педагогическое наблюдение, самооценка, рефлексия
2.	Погружение в моба. Внутриигровое обучение основам игры.	1	0,5	0,5	
3.	Работа с внутриигровой лавкой и курьером. Тренировочная игра	1	0,5	0,5	педагогическое наблюдение, самооценка, устный опрос, рефлексия
4.	Распределение ролей. Распределение по командам. Разбор ролей.	2	1	1	педагогическое наблюдение, самооценка, рефлексия педагогическое
5.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов. Рабочие связки и их грамотное	5	2	3	

	использование в процессе игры.				наблюдение, рефлексия
6.	Закрепление всех полученных навыков. Итоговый замер функционального состояния.	1	–	1	
Итого:		12	5	7	
Занятия для обучающихся, не задействованных в программе					
1.	Презентация программы	2	0,5	1,5	
2.	Мастер-классы	2	0,5	1,5	

3.2. Календарный учебный график*

Срок реализации программы	Учебный период	Режим занятий	Объём программы (час.)	Количество групп
2022 год	все смены	по расписанию	12	не ограничено

**Изменения в календарном учебном графике отражаются в программе смены.*

3.3. Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- зал со специализированными столами и игровыми компьютерами;
- экран и проектор, или смарт панель с большой диагональю;
- игровая периферия для персонального компьютера (клавиатура, мышь, наушники, игровой монитор);
- аппаратура, для воспроизведения звука.

Кадровое обеспечение программы: педагог дополнительного образования, тренер-преподаватель.

Методические и оценочные материалы. Для успешной реализации программы планируется использовать следующие методические и дидактические материалы:

- видеоматериалы;
- иллюстративные материалы;
- тренажеры для обучения отдельным техническим элементам;
- диагностический инструментарий.

Оценочный лист
Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт.МОВА(Dota2)» освоена на стартовом уровне, если обучающийся: – ознакомился с возможностями использования игровых консолей и персональных компьютеров; правилами компьютерного спорта; – узнал: дисциплины компьютерного спорта и стандарты; методы решения тактических задач; основы системы управления команды; основы дисциплины Dota2; – научился: применять игровые тактики в дисциплине Dota2; правильно использовать игровые консоли и персональные компьютеры, периферию и их особенности; использовать персонажей, их роли; применять внутриигровые тактики и стратегии; принимать решения в экстренной ситуации; пробовать рационально решать сложные тактические задачи.

3.4. Список литературы

3.4.1. Список использованной литературы.

1. Приказ Минспорта России № 995 от 30 октября 2015 «Об утверждении Порядка разработки и предоставления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта» были утверждены основные положения Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания».

2. Приказ Минспорта №470 от 29.04.2016 о внесении компьютерного спорта в ВРВС
3. Приказ Минспорта №183 от 16.03.2017 о переводе во второй раздел ВРВС
4. Приказ Минспорта №468 от 21.05.2018 об утверждении программы развития вида спорта «Компьютерный спорт»
5. Правила вида спорта «Компьютерный спорт» утверждённые приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335
6. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
7. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, №2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013. – С. 90-96.
8. Константин С.П., Гриценко Е.М. Киберспорт. История становления и текущее положение // Научный форум: Инновационная наука: сб. ст. по материалам X междунар. науч.-практ. конф. — № 1(10). — М., Изд. «МЦНО», 2018. — С. 38-45.
9. Методические рекомендации по организации и проведению юношеских и юниорских первенств России, спартакиад и других детско-юношеских всероссийских официальных спортивных мероприятий, утверждённые Минспортом РФ от 25.06.2019.
10. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://postnauka.ru/talks/41340>
11. Киберспорт как феномен. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen>.
12. История компьютерного спорта [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://goodgame.ru/creative/17141>.
13. Esports Market Report: Courtside – Playmakers of 2017 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-report>.
14. E-Sports Earning [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.esportsearnings.com>.
15. ФКС России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://resf.ru/about/about>.

4.2. Список литературы, рекомендованной обучающимся.

1. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 1995.
2. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. №3. С. 27-39.
3. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1, с 86-102.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
5. Рассел, Д. Киберспорт /Джекс Рассел, Рональд Кон, = Jess Russel, Ronald Cohn. - : VSD, 2012. – 118с.
6. Панкина В.В. Киберспорт как феномен XXI века. Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация / В.В. Панкина, Р.Т. Хадиева, – Челябинск: Изд-во «Челябинский государственный университет», 2016. – Т. 1. – № 3. – С. 34- 39.
7. Горбаченко А.Ф. Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества / А.Ф. Горбаченко, Е.Н. Скаржинская. – М.: Московский Политех, 2016.
8. Дайвер М. Твой путь в киберспорт. Из любителя в профессионалы / М. Дайвер переводчик П.А. – Самсонов 2017 – 192 с.