

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ СЕВЕРНАЯ ОСЕТИЯ – АЛАНИЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ВЫЯВЛЕНИЯ, ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ
СПОСОБНОСТЕЙ И ТАЛАНТОВ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ «ВЕРШИНА»

Принята на заседании
педагогического совета
от « 14 » 08 2024 г.
протокол № 1



Утверждаю:
14 августа 20 24 г.

Директор ГБОУ «Вершина»

Вардашева З.Г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая краткосрочная программа
по киберспорту**

направленность: спорт

уровень: базовый

возраст обучающихся: 13-16 лет

срок реализации: 4 месяца

Автор – составитель:
преподаватель ГБОУ «Вершина»
Дзагуров Вадим Тотразович

г. Владикавказ, 2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по киберспорту спортивной направленности является краткосрочной, адресована обучающимся 13-16 лет, мотивированных на получение профессионального среднего и высшего образования в области IT- технологий.

Киберспорт – новое направление в образовательной системе региона. Интеллектуальный вид спорта активно развивается и включен во Всероссийский реестр видов спорта.

Программа по киберспорту предназначена для ознакомления с данным видом спорта на базовом уровне, рассчитана на 102 часа на протяжении 4 месяцев.

Режим занятий – 2 раза в неделю по 3 часа, для группы обучающихся в количестве 5-6 человек, 1 академический час – 40 минут.

Форма реализации – очная.

Программа разработана на основе нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 - 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

С 7 июня 2016 года киберспорт имеет статус официального вида спорта на основании приказа Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта».

Киберспорт (также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт», англ. esports) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры. Другими словами – это спорт высоких технологий, суть которого заключается в состязании людей друг с другом. Современные многопользовательские компьютерные игры позволяют состязаться людям друг с другом в реальном времени на виртуальной арене при помощи специальных девайсов.

Киберспорт развивает координацию и интуицию, способность к концентрации. 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.

В ходе данного курса обучающиеся научатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет им опыт, который позволит не только самим

эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы, что имеет большое значение для социально-экономического развития региона.

Цель программы – формирование базовых навыков, умений и знаний в области киберспорта.

Задачи:

- знакомство с основными и специальными терминами и понятиями в области киберспорта;
- формирование представления об основных законах киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей обучающихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выявление, развитие и поддержка обучающихся, проявляющих способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры обучающихся.

Содержание программы

Учебный план

№	Наименование модулей	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за персональным компьютером. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире. Направления и жанры киберспорта.	1	0	1	опрос
2	История WarThunder . WarThunder как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по WarThunder . Клиент игры и регистрация.	1	1	2	Практика/опрос
3	Знакомство с игрой. Начальный интерфейс. Начальные настройки.	1	1	2	Практика/опрос

	Прохождение внутри-игрового обучения.				
4	Виды режимов. Виды техники. Виды внутри-игровой валюты. Концепция прокачки техники. Правила игры и матча. Рейтинг техники.	1	1	2	Практика/опрос
5	Наземная техника: Ветка прокачки Классы техники Виды вооружения Виды боеприпасов Виды брони Карты местности	1	5	6	Практика
6	Авиация: Ветка прокачки Классы техники Виды вооружения Виды боеприпасов Карты местности Вертолеты	1	5	6	Практика
7	Флот: Ветка прокачки Классы техники Виды вооружения Виды боеприпасов Виды брони Карты местности	1	5	6	Практика
8	История League of Legends League of Legends как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по League of Legends . Клиент игры и регистрация.	1	1	2	Практика/опрос
9	Знакомство с игрой. Начальный интерфейс. Начальные настройки. Прохождение внутри-игрового обучения.	1	1	2	Практика/опрос
10	Виды режимов. Классы персонажей.	1	1	2	Практика/опрос

	Виды внутри-игровой валюты. Правила игры и матча. Рейтинг.				
11	Персонажи и способности. Разбор персонажей. Практические занятия по каждому классу персонажей. Онлайн матчи.	4	15	19	Практика
12	История Counter-Strike 2 Counter-Strike 2 как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по Counter-Strike 2 . Клиент игры и регистрация.	1	1	2	Практика/опрос
13	Знакомство с игрой. Начальный интерфейс. Начальные настройки. Прохождение внутри-игрового обучения.	1	1	2	Практика/опрос
14	Виды режимов. Виды внутри-игровой валюты. Правила игры и матча. Рейтинг.	1	1	2	Практика/опрос
15	Виды оружия. Разбор характеристик оружия. Практические занятия по стрельбе из каждого вида оружия.	3	5	8	Практика/опрос
16	Стратегия и тактика матча. Приемы и хитрости.	2	10	12	Практика
17	История StarCraft II StarCraft II как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по StarCraft II . Клиент игры и регистрация.	1	1	2	Практика/опрос

18	Знакомство с игрой. Начальный интерфейс. Начальные настройки. Прохождение внутри-игрового обучения.	1	1	2	Практика/опрос
19	Виды режимов. Виды внутри-игровой валюты. Правила игры и матча. Рейтинг.	1	1	2	Практика/опрос
20	Фракции. Основные характеристики фракций. Подробный разбор фракций. Разбор юнитов фракций.	4	6	10	Практика/опрос
21	Тактика и стратегия матча. Особенности и хитрости фракций. Практика.	4	6	10	Практика
	Всего:	33	69	102	

Содержание учебного плана

1. Техника безопасности при работе за персональным компьютером. Понятие о киберспорте

Теоретический компонент:

Техника безопасности при работе за персональным компьютером.

История возникновения и развития киберспорта в России и в мире.

Практический компонент:

Опрос по ТБ.

2. История WarThunder.

Теоретический компонент:

WarThunder как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по WarThunder.

Практический компонент:

Клиент игры и регистрация.

3. Знакомство с игрой.

Теоретический компонент:

Начальный интерфейс. Начальные настройки.

Практический компонент:

Прохождение внутри-игрового обучения.

4. Виды режимов и техники.

Теоретический компонент:

Правила игры. Виды внутри-игровой валюты. Рейтинг.

Практический компонент:

Концепция прокачки техники.

5. Наземная техника.

Теоретический компонент:

Ветка прокачки. Классы техники. Виды вооружения. Виды боеприпасов. Виды брони
Карты местности.

Практический компонент:

Совершенствование игровой техники.

6. Авиация.

Теоретический компонент:

Ветка прокачки. Классы техники. Виды вооружения. Виды боеприпасов. Карты
местности. Вертолеты.

Практический компонент:

Индивидуальная работа.

7. Флот.

Теоретический компонент:

Ветка прокачки. Классы техники. Виды вооружения. Виды боеприпасов. Виды брони
Карты местности.

Практический компонент:

Совершенствование игровой техники.

8. История League of Legends.

Теоретический компонент:

League of Legends как киберспортивная дисциплина.

Инвентарь для киберспорта по **League of Legends**.

Практический компонент:

Клиент игры и регистрация.

9. Знакомство с игрой.

Теоретический компонент:

Начальный интерфейс.

Начальные настройки.

Практический компонент:

Прохождение внутри-игрового обучения.

10. Виды режимов. Классы персонажей.

Теоретический компонент:

Виды режимов. Классы персонажей. Виды внутри-игровой валюты.

Практический компонент:

Правила игры и матча. Игра.

11. Персонажи и способности.

Теоретический компонент:

Разбор персонажей.

Практический компонент:

Практические занятия по каждому классу персонажей. Онлайн матчи.

12. История Counter-Strike 2

Теоретический компонент:

Counter-Strike 2 как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по **Counter-Strike 2**.

Практический компонент:

Клиент игры и регистрация.

13. Виды оружия.

Теоретический компонент:

Разбор характеристик оружия.

Практический компонент:

Практические занятия по стрельбе из каждого вида оружия.

14. История StarCraft II.

Теоретический компонент:

StarCraft II как киберспортивная дисциплина. Инвентарь для киберспорта по StarCraft II.

Практический компонент:

Клиент игры и регистрация.

15. Фракции.

Теоретический компонент:

Основные характеристики фракций. Подробный разбор фракций.

Практический компонент:

Разбор юнитов фракций.

16. Тактика и стратегия матча.

Теоретический компонент:

Особенности и хитрости фракций.

Практический компонент:

Практические занятия по каждому классу персонажей. Онлайн матчи.

Планируемые результаты

В результате освоения программы обучающиеся будут *знать*:

- историю, современное состояние и перспективы развития киберспорта в России и в мире;
- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент безопасных 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 компьютерную технику под кибердисциплины;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать и настраивать аккаунт;

- устанавливать и настраивать программы для голосового общения;
- планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;
- принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях в интересах команды, нести за них ответственность.

Формы контроля и оценочные материалы

Контроль уровня освоения программы осуществляется по окончании изучения каждой темы и всей программы посредством соревнований.

Оценка умений обучающегося производится согласно правилам каждой игры.

Методические материалы

Методика обучения основана на формировании командной стратегии и тактических приемов при игре в команде. Используются методические рекомендации источников:

- Приказ Минспорта России №470 от 29.04.2016 о внесении компьютерного спорта в ВРВС;
- Правила вида спорта «Компьютерный спорт» Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22;
- «Киберспорт / Роланд Ли»: Эксмо; Москва; 2018, ISBN 978-5-04-097471-9 Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>;
- История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>;
- Обзор киберспортивных дисциплин: <https://www.cybersport.ru/>;
- Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности, Журнал Профессиональное образование и рынок труда - 2017;
- Киберспорт, как учебная дисциплина. Образование и право - N4, 2020.

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в специально оборудованном кабинете.

Высокопроизводительные персональные компьютеры Hi-End класса, эргономичные рабочие места (6 мест) и широкополосный доступ в Интернет.

Кадровое обеспечение

Обучение по программе осуществляется преподавателем, имеющим высшее образование в области информационных технологий.

Календарный план воспитательной работы

<i>№</i>	<i>Тема мероприятия</i>	<i>Дата</i>
1	Беседы, посвященные календарю государственных и народных праздников	в течение периода
2	Беседы по ТБ, ПДД и антитеррору	в течение периода
3	Беседы, посвященные здоровому образу жизни, диалоги о вреде веществ: алкоголь, наркотики	в течение периода
4	Международный День программиста	19 сентября
5	Международный День интернета	30 сентября
6	Всемирный день компьютерных игр	14 декабря

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1	10 сентября 2024	15 января 2025	17	102	2 раза в неделю по 3 часа (1 учебный час – 40 минут)

Список литературы

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Литература для обучающихся

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/>
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.teamempire.org/news/1594/>
3. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina.
7. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>.

Использованные источники

1. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://base.garant.ru/12157560>.
2. Рассел, Д. Киберспорт / Джесс Рассел, Рональд Кон = Jess Russell, Ronald Cohn. - : VSD, 2012 - 118 с.
3. ProGamer. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournamentsday9.htm>.
4. Библиотека международной спортивной информации. Информационное обеспечение Управления спортивным соревнованием. [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://bmsi.ru/doc/9bcceec2-1516-4cd4-8d8c-9810f6228bba>.

5 Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика физ. культуры. - 2013 - N 6 - С. 51-55.

6 CyberSport.ru - Портал о киберспорте, новости, репортажи [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http:// cybersport.ru](http://cybersport.ru).

7 Russian e-Sport Portal [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://resp.su>.

8 International e-Sports Federation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.iesf.com>.

9 Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>.

10 Федерация компьютерного спорта г.Москвы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fcs.moscow>.

11 Сайт Dota2.Ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dota2.ru>.

12 История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>