

**«Программа подготовки по компьютерному спорту»
учащихся в соответствии с требованиями ФГОС**

Введение

За последние годы компьютерный спорт успешно развивается, а также изменяет личную и деловую сферы нашей жизни. Компьютерные игры с момента их появления были частью нашей жизни так же, как и общеизвестные спортивные игры, например, футбол, хоккей или бадминтон. Особый интерес получили многопользовательские игры, в которых проявляется соревновательный дух, и люди уже не просто играют в игры, а состязаются в разных дисциплинах, проявляя смекалку, стойкость, физическую подготовку или логику, стараясь превзойти своего соперника по всем правилам спортивной игры. Компьютерные игры занимают всё более важную роль в жизни человека. На сегодняшний день соревнования в сфере киберспорта признаны во многих странах мира и приравнены к профессиональному спорту. Интенсивная экспансия компьютерного спорта в нашу повседневную жизнь требует, чтобы данная сфера развивалась наравне с общепринятыми спортивными играми, а, следовательно, нужно обучать пользователей механике компьютерных игр с основ.

В последние годы значительно увеличился интерес к образовательной программе по киберспорту. В школы закупается новое учебное оборудование, для занятий выделяют отдельные классы с hi-end компьютерами, а учащиеся приносят на занятия собственные манипуляторы, клавиатуры и гарнитуры, всё как положено в профессиональном киберспорте. Компьютерный спорт в образовании — это междисциплинарное явление, интегрирующее в себе науку (статистику и теорию вероятности), информатику, математику, лингвистику, физическую культуру, основанное на активном обучении учащихся. Во многих ведущих странах мира есть национальные программы по развитию именно киберспортивного образования. Компьютерный спорт представляет учащимся технологии 21 века, способствует развитию их коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, самостоятельности при принятии решений, раскрывает их творческий потенциал. Дети и подростки лучше понимают предмет, когда они что-либо самостоятельно создают или изобретают. Такую стратегию обучения помогает реализовать образовательная среда по компьютерному спорту.

Новые ФГОС по дополнительному образованию требуют освоения основ курса, и программа по компьютерному спорту полностью удовлетворяет эти требования.

Пояснительная записка

Данная программа по компьютерному спорту научно-практической направленности, так как в наше время компьютеризации и появления соревнований на основе компьютерных и видеоигр, ребенка необходимо учить правилам игры и взаимодействию в игровой среде, которые помогут ему обеспечить равные условия состязания человека с человеком или команды с командой, защищать свое решение и воплотить его в игровой модели, то есть непосредственно принять участие в игре на равных с соперником.

Актуальность развития этой темы заключается в том, что в настоящий момент в России киберспорт развивается, как профессиональный спорт. То есть созревает благодатная почва для развития компьютерного спорта. Спортивные успехи страны в XXI веке будут определять не только уровень физической подготовки, но и уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем развития киберспортивных дисциплин в школе. Уникальность образовательной программы по компьютерному спорту заключается в возможности объединить общепринятые школьные дисциплины и физическую культуру в одном курсе, что способствует интегрированию преподавания информатики, математики, физики, лингвистики, естественных наук с развитием логического мышления, через компьютерный спорт. Компьютерный спорт — мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, компьютерный спорт — многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

Педагогическая целесообразность этой программы заключается в том, что, она является целостной и непрерывной в течении всего процесса обучения, и позволяет школьнику шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире. В процессе обучения основам киберспорта дети получают дополнительное образование в области науки (статистика и теория вероятности), математики, лингвистики и информатики, логики и развитию речи.

Использование компьютерных игр во внеурочной деятельности повышает мотивацию учащихся к обучению, так как при этом требуются знания практически из всех учебных дисциплин от искусств и истории, до математики и естественных наук. Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и построению различных тактик, логических решений и возможных исходах игры. Одновременно занятия киберспортом как нельзя лучше подходят для изучения основ профессионального спорта.

Работа с компьютерными играми позволяет школьникам в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. Во время игры затрагивается множество проблем из разных областей знания — от теории вероятности до психологии, — что является вполне естественным.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного игрового творчества.

Изучая простые механики компьютерных игр, ребята учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают логическое мышление, фантазию, учатся коммуникации планированию.

Преподавание курса предполагает использование компьютеров. Важно отметить, что компьютер используется как средство игровой практики, но это не значит, что обучающиеся будут только играть, его использование направлено на тренировки для проведения успешных игр. Учащиеся получают представление об особенностях планирования, составления тактических схем и решения логических задач.

Компьютерные игры позволяют учащимся:

- совместно обучаться в рамках одной команды;
- распределять обязанности в своей команде;
- проявлять повышенное внимание культуре и этике общения;
- проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;
- видеть реальный результат своей работы.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы колеблется от 12 до 17 лет. В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Сроки реализации программы: 2 года.

Режим работы, в неделю 2 занятия по 2 часа. Часовая нагрузка 208 часов.

Цель: обучение воспитанников основам компьютерного спорта. Развитие творческих, интеллектуальных, психологических, коммуникативных, научных и физических способностей в процессе игры.

Задачи:

Обучающие:

- дать первоначальные знания о компьютерном спорте;
- обучить основам игровых механик;
- сформировать общенаучные и гуманитарные навыки;
- сформировать представление о профессиональном компьютерном спорте;
- ознакомить с правилами техники безопасности при занятии спортом.

Воспитывающие:

- формировать творческое отношение к выполняемой работе;
- воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

Развивающие:

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.

- развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Материальные ресурсы:

1. АРМ учителя (компьютер, проектор, сканер, принтер)

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

По окончании курса обучения учащиеся должны

ЗНАТЬ:

- правила безопасной работы;
- основные правила компьютерного спорта;
- особенности различных компьютерных и видеоигр;
- компьютерную среду, включающую в себя основы информатики;
- особенности различных соревнования по компьютерным и видеоиграм;
- конструктивные особенности различных компьютерных и видеоиграх;
- как решать задачи различной сложности;
- порядок создания стратегии для различных ситуаций;
- как использовать игровые специфики для достижения цели;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе игры (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт стратегического мышления с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.);
- создавать новые тактические решения по разработанной схеме, по собственному замыслу;

УМЕТЬ:

- принимать или намечать учебную задачу, ее конечную цель.
- прогнозировать результаты работы.
- планировать ход выполнения задания.
- рационально выполнять задание.
- руководить работой группы или коллектива.
- высказываться устно в виде сообщения или доклада.
- высказываться устно в виде рецензии ответа товарища.
- представлять одну и ту же информацию различными способами
- выходить из трудноразрешимых ситуаций, как в команде, так и единолично

МЕХАНИЗМ ОТСЛЕЖИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

- соревнования;
- учебно-исследовательские конференции.
- проекты.

- подготовка рекламных буклетов о проделанной работе;
- отзывы преподавателя и родителей учеников на сайте школы.

Деятельность по реализации Программы

В первый год обучения дается необходимая теоретическая и практическая база, формируются навыки работы с простейшими играми, требующими логического или стратегического мышления. На основе шахмат, настольных игр, игр с элементами случайности школьники знакомятся с основами компьютерного спорта. Под руководством педагога, а затем и самостоятельно учатся работать в команде, придумывать решения разных игровых задач, а также создают собственные команды для участия в соревнованиях. Готовятся к различным соревнованиям по компьютерному спорту.

Второй год обучения предполагает расширение знаний и усовершенствование навыков компьютерного спорта. Учащиеся будут готовиться на базе лицея для соревнований городского, всероссийского и, возможно, мирового уровня.

Учебно-тематическое планирование
(1 год обучения)

| № п/п | Тема занятий | Колич. часов | | |
|-------|---|--------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1. | Вводное занятие. Основы компьютерного спорта. | 2 | 2 | |
| 2 | Математика и игра. Введение в теорию игр. | 4 | 1 | 3 |
| 3 | ОФП. | 4 | 1 | 3 |
| 4 | Введение в логические игры и решение задач. | 4 | 1 | 3 |
| 5 | Понятие команды, совместных действий, командной игры. | 4 | 2 | 2 |
| 6 | ОФП. | 2 | 1 | 1 |
| 7 | Концепция выигрышной стратегии. | 4 | 1 | 3 |
| 8 | Преимущества, определяющие стратегию. Определение конкретных стратегий. | 4 | | 4 |
| 9 | ОФП. | 4 | 1 | 3 |
| 10 | Цель игры: сходство и отличие. | 4 | | 4 |
| 11 | Игры и псевдоигры. | 4 | | 4 |
| 12 | ОФП. | 4 | 1 | 3 |
| 13 | Игры и рождение теории вероятности. | 4 | 1 | 3 |
| 14 | Укрощение случайности. | 4 | 2 | 2 |
| 15 | Имеет ли значение порядок? | 6 | | 6 |
| 16 | ОФП. | 4 | 1 | 3 |
| 17 | Теория вероятности и её капризы. | 4 | 1 | 3 |
| 18 | Самостоятельная творческая работа учащихся. | 4 | | 4 |
| 19 | Вероятность и повторяющиеся события. | 6 | 1 | 5 |
| 20 | ОФП. | 4 | 1 | 3 |
| 21 | Теория игр. Принципы теории игр. | 4 | 1 | 3 |
| 22 | Абстрактная игра с чистыми стратегиями. | 4 | 1 | 3 |
| 23 | Применение смешанных стратегий. | 4 | 2 | 2 |
| 24 | Разработка стратегий для соревнований. | 6 | | 6 |
| 25 | Минимаксный метод. Преимущества и недостатки. | 8 | 2 | 6 |

| | | | | |
|-------|---|-----|----|-----|
| | Применение в компьютерном спорте. | | | |
| 26 | Развитие теории игр. | 6 | 1 | 5 |
| 27 | ОФП. | 4 | 1 | 3 |
| 28 | Равновесие Нэша. Дилемма задержанного и классические задачи. Кооперативные игры, партнёрства и распределение ролей. Применение в компьютерном спорте. | 10 | | 10 |
| 29 | Возникновение и развитие игр компьютерной эпохи. Классификация компьютерных игр. Подготовка к соревнованиям | 12 | 2 | 10 |
| 30 | Подведение итогов | 2 | 2 | |
| Итого | | 140 | 30 | 110 |

**Календарно-тематическое планирование
(1год обучения)**

| №п/п | Тема урока | Кол. часов | Дата | Основные вопросы рассматриваемые на Уроке | Планируемые результаты | | |
|------|---|------------|------|--|--|---|---|
| | | | | | Предметные | Мета предметные | Личностные |
| 1 | Вводное занятие. Основы компьютерного спорта. | 2 | | Рассказ о развитии компьютерного спорта в мировом сообществе и в частности в России. Показ видео роликов о киберспорте и компьютерных играх. Правила техники безопасности. | Проявление познавательного интереса и активности в данной области | Соблюдение норм и правил культуры труда | Владение поиском информации, представление м о компьютерном спорте. |
| 2-3 | Математика и игра. Введение в теорию игр. | 4 | | Связь математики и игры. История связи математики и игр. Рождение теории игр. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности | Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности. | Планирование технологического процесса и процесса труда. |
| 4-5 | ОФП. | 4 | | Основы физической подготовки. Правила техники безопасности. Зачем нужна физкультура в компьютерном спорте? | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |

| | | | | | | | |
|-------|---|---|--|---|---|---|--|
| 6-7 | Введение в логические игры и решение задач. | 4 | | Знакомство с логическими играми, способы решения задач разной степени сложности. | Контроль промежуточных и конечных результатов труда по установленным критериям. | Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности. | Проявление познавательных интересов и активности в логической деятельности. |
| 8-9 | Понятие команды, совместных действий, командной игры. | 4 | | Обучение работе в команде, основам взаимоотношений и совместной деятельности. | Проявление познавательного интереса и активности в данной области | Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности. | Умение работать в команде. |
| 10 | ОФП. | 2 | | Основы физической подготовки. | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество. |
| 11-12 | Концепция выигрышной стратегии. | 4 | | Аксиома выбора. Анализ игр, создание условий, позволяющих игроку решать самому, как играть в определённые моменты, учитывая ходы оппонента. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности | Согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками. | Проведение необходимых опытов и исследований при проектировании и объектов труда |
| 13-14 | Преимущества, определяющие стратегию. Определение | 4 | | Классификация игр, открытие общей выигрышной стратегии. | Развитие трудолюбия и ответственности | Алгоритмизированное планирование процесса | Планирование технологического процесса и процесса труда. |

| | | | | | | | |
|----------|--------------------------------|---|--|--|---|---|---|
| | конкретных стратегий. | | | Анализ игр, игры для двух игроков. | за качество своей деятельности. | познавательно трудовой деятельности. | Формирование рабочей группы. |
| 15 16 | ОФП. | 4 | | Основы физической подготовки. | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |
| 17 18 | Цель игры: сходство и отличие. | 4 | | Анализ целей и правил игр. | Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности. | Самостоятельная организация и выполнение практических работ | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 19 20 | Игры и псевдоигры. | 4 | | Анализ игр, где победителя определяют исключительно правила и цель игры. Выигрышная стратегия, в случае, если игрок не может повлиять на результат игры. | Владение способами научной организации труда | Планирование процесса труда. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |
| 21 22 | ОФП. | 4 | | Основы физической подготовки. | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |

| | | | | | | | |
|----------------|-------------------------------------|---|--|---|---|---|---|
| 23 24 | Игры и рождение теории вероятности. | 4 | | История теории вероятности, её влияние на игры. | Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности. | Согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |
| 25 26 | Укрощение случайности. | 4 | | Расчёт вероятностей простейших примеров, таблица примеров. | Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности. | Согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |
| 27 28 29 | Имеет ли значение порядок? | 6 | | Расчёт вероятности события. Различные пути подсчёта. Субъективность интуиции. | Рациональное использование учебной и дополнительной информации для создания объектов труда. | Самостоятельная организация и выполнение творческих работ | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 30 31 | ОФП. | 4 | | Основы физической подготовки. | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |

| | | | | | | | |
|----------------|--|---|--|---|---|---|---|
| 32 33 | Теория вероятности и её капризы. | 4 | | Что такое вероятность выигрыша, спор о жребии, неинтересная ставка. | Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности. | Планирование технологического процесса и процесса труда | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 34 35 | Самостоятельная творческая работа учащихся | 4 | | Самостоятельная творческая работа учащихся. Практика на играх со случайностями. | Рациональное использование учебной и дополнительной информации для создания объектов труда. | Планирование технологического процесса и процесса труда | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 36 37 38 | Вероятность и повторяющиеся события. | 6 | | Роль математического ожидания, повторяющиеся события, анализ задач на вероятность. Практика с компьютерными играми на случайности и закономерности. | Владение алгоритмами решения технико-технологических задач | Алгоритмизированное планирование процесса познавательно-трудовой деятельности | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |
| 39 40 | ОФП. | 4 | | Основы физической подготовки. | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |

| | | | | | | | |
|----------------|--|---|--|---|---|--|---|
| 41 42 | Теория игр. Принципы теории игр. | 4 | | Теория игр и её принципы. Рождение теории игр, равновесие. | Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности. | Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 43 44 | Абстрактная игра с чистыми стратегиями. | 4 | | Абстрактные игры. Чистые стратегии и их применение. | Рациональное использование учебной и дополнительной информации для создания объектов труда. | Планирование технологического процесса и процесса труда | Овладение установками, нормами и правилами научной организации умственного и физического труда. |
| 45 46 | Применение смешанных стратегий. Работа в Интернете. | 4 | | Применение смешанных стратегий. Определение оптимальной смешанной стратегии. Поиск информации в соревнованиях, описаний моделей | Рациональное использование учебной и дополнительной информации для создания объектов труда. | Поиск новых решений возникшей технической проблемы. | Выражение желания учиться и трудиться для удовлетворения текущих и перспективных потребностей. |
| 47 48 49 | Разработка стратегий для соревнований. | 6 | | Выбор оптимальной стратегии, изготовление, испытание и внесение конструктивных изменений. | Ориентация в имеющихся средствах и технологиях | Использование дополнительной информации при проектировании | Проявление познавательных интересов и активности в предметно |

| | | | | | создания объектов труда. | и и создании объектов. | технологическо й деятельности. |
|----------------------------|---|-----------|--|---|--|--|---|
| 50 51 52 53 | Минимаксный метод. Преимущества и недостатки. Применение в компьютерном спорте. | 8 | | Преимущества и недостатки минимаксного метода. Применение в компьютерном спорте. | Владение алгоритмами решения технико-технологических задач | Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 54 55 56 | Развитие теории игр. | 6 | | Развитие теории игр и её применение в компьютерном спорте | Владение алгоритмами решения технико-технологических задач | Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 57 58 | ОФП. | 4 | | Основы физической подготовки. | Укрепление физического здоровья. | Самоорганизация. | Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. |
| 59 60 61 62 63 | Равновесие Нэша. Дилемма задержанного и классические задачи. Кооперативные | 10 | | Равновесие Нэша. Использование дилеммы задержанного и классические задачи. Кооперативные игры, партнёрства и распределение ролей. | Рациональное использование учебной и дополнительной информации для | Использование дополнительной информации при проектировании | Проявление технико-технологического мышления при организации |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|---|-----------|--|--|---|--|---|
| | игры, партнёрства и распределение ролей. Применение в компьютерном спорте. | | | | создания объектов труда. | и и создании объектов | своей деятельности |
| 64 65 66 67 68 69 | Возникновение и развитие игр компьютерной эпохи. Классификация компьютерных игр. Подготовка к соревнованиям | 12 | | Создание и испытание стратегий. Устранение неисправностей и недостатков. Совершенствование техники игры. | Рациональное использование учебной и дополнительной информации для создания объектов труда. | Использование дополнительной информации при проектировании и создании объектов | Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности |
| 70 | Подведение итогов | 2 | | Участие в соревнованиях. | | | |