Общественная палата г. Ижевска

Молодёжный парламент при Городской Думе города Ижевска

Управление по делам молодёжи Администрации г. Ижевска

**Общеразвивающая программа становления киберспорта в**

**МО г. Ижевск**

**«Соревнования в современных командных многопользовательских**

**дисциплинах»**

**Разработчик:**

Панин В.С.

**Срок реализации** – 3 года

**Возраст обучающихся** – 12-28 лет

**Уровень** – углубленный

Ижевск 2017

1. **Пояснительная записка**

**Направленность программы:** техническая

**Актуальность.**

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных

технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри

которого происходит состязание. Это принципиально новое направление,

развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных

специалистов, как в области информационных технологий, так и в области

спорта, менеджмента, психологии, продаж и управления. Помимо этого

актуальность киберспорта для общества подчеркивается его абсолютной

демократичностью к физическим данным участников соревнований – люди с

ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

**Новизна и отличительные особенности программы.** В ходе нашего курса

учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать в соревнованиях не только в качестве игроков, но и как организаторы и составители регламента. Это предоставляет учащимся опыт, который они не могут получить где-то еще, так как в нашей стране нет какой либо лиги киберспорта для школьников.

C точки зрения **педагогической целесообразности** киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития

коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего

поколения. В работе клуба принимают участие одаренные подростки и

старшеклассники, мотивированные на получение профессионального высшего и среднего образования в области IT-технологий и естественно-научного цикла дисциплин.

Обучение по данной программе обеспечивает формирование личностных

ценностно-смысловых ориентиров - умения 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, наблюдательность, умения программировать виртуальный образ будущих персонажей игры.

**Цель:**

**Наша миссия** – выдвинуть киберспортивные соревнования среди молодежи на совершенно новый уровень, развить профессионализм участников клуба.

**Наша цель** – создать сообщество профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их. Мы хотим видеть у себя не просто игроков. Мы хотим видеть у себя профессионалов и тех, кто хочет стать ими.

Основными целями программы являются:

➢ координация и развитие связей педагогов и учащихся, заинтересованных в

интеллектуальной, творческой деятельности, связанной с киберспортивными

соревнованиями и информационными технологиями;

➢ ориентация учащихся на технические специальности, связанные с

киберспортивными соревнованиями и информационными технологиями;

➢ формирование у обучающихся универсальных учебных действий

(личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных);

➢ социальное, культурное, профессиональное самоопределение и творческая

самореализация учащихся;

**Задачи:**

➢ создание условий для удовлетворения индивидуальных потребностей

обучающихся в социализации игровых активностей путем проведения

соревнований, встреч, семинаров, тренировок, фестивалей, сетевых турниров

и т.п.;

➢ выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся

способности в киберспорте создание условий для приобретения

соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

➢ проведение исследований по влиянию киберспортивной активности на

развитие личностных качеств спортсменов;

Основной возрастной категорией обучающихся являются учащиеся средних и старших классов учреждений общего среднего образования. Группы

формируются из обучающихся в одном образовательном учреждении, которое они в дальнейшем будут представлять на районных и городских соревнованиях в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обусловливает численность игроков в команде не более 5 человек.

**Режим занятий:** Занятия проходят 2 академических часа 2 раза в неделю (152 часа в год).

1. **Учебно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Количество часов** | | |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| **Первый год** | | | | |
| 1 | Безопасные методы и приемы работы за  персональным компьютером.  История развития киберспорта | 3 | 1 | 4 |
| 2 | Выбор и настройка игровых аксессуаров | 3 | 1 | 4 |
| 3 | Программы, используемые для голосового  общения в команде | 2 | 2 | 4 |
| 4 | Программное обеспечение для оптимизации  персонального компьютера | 2 | 6 | 8 |
| 5 | Настройка программного обеспечения для онлайн трансляций матчей | 2 | 2 | 4 |
| 6 | Основные направления современных  командных соревновательных киберспортивных  дисциплин | 1 | 3 | 4 |
| 7 | Обзор действующих соревнований по  киберспорту | 1 | 3 | 4 |
| 8 | Киберспортивные дисциплины направления FPS | 7 | 21 | 28 |
| 9 | Киберспортивные дисциплины направления  стратегии | 7 | 21 | 28 |
| 10 | Киберспортивные дисциплины направления  MOBA | 7 | 21 | 28 |
| 11 | Киберспортивные дисциплины направления  симуляторы | 7 | 21 | 28 |
| 12 | Выбор командной соревновательной  киберспортивной дисциплины | 1 | 3 | 4 |
| 13 | Итоговое занятие | 1 | 3 | 4 |
| **Всего** | | **44** | **108** | **152** |
| **Второй год** | | | | |
| 1 | Безопасные методы и приемы работы за  персональным компьютером.  Детальное рассмотрение правил  киберспортивной дисциплины | 1 | 3 | 4 |
| 2 | Обзор действующих соревнований по  киберспортивной дисциплине | 1 | 3 | 4 |
| 3 | Различные режимы игры в киберспортивной  дисциплине | 4 | 12 | 16 |
| 4 | Распределение ролей в команде | 5 | 15 | 20 |
| 5 | Отработка тактических приемов для реализации  своей роли в команде | 4 | 12 | 16 |
| 6 | Практика командных игр | 5 | 15 | 20 |
| 7 | Роль stand-in в команде | 1 | 3 | 4 |
| 8 | Правила организации и проведения  чемпионатов по киберспортивной дисциплине | 3 | 1 | 4 |
| 9 | Просмотр и обсуждение профессиональных  матчей | 10 | 10 | 20 |
| 10 | Подготовка команды к чемпионату | 5 | 15 | 20 |
| 11 | Внутригрупповой чемпионат по  киберспортивной дисциплине | 0 | 23 | 23 |
| 12 | Итоговое занятие. Награждение победителей | 1 | 0 | 1 |
| **Всего** | | **40** | **112** | **152** |
| **Третий год** | | | | |
| 1 | Безопасные методы и приемы работы за  персональным компьютером.  Обсуждение изменений в механике игры | 2 | 6 | 8 |
| 2 | Отработка командных стратегий и тактических  приемов | 20 | 60 | 80 |
| 3 | Просмотр и обсуждение профессиональных  матчей | 10 | 10 | 20 |
| 4 | Подготовка команды к чемпионату | 5 | 15 | 20 |
| 5 | Внутригрупповой чемпионат по  киберспортивной дисциплине | 0 | 23 | 23 |
| 6 | Итоговое занятие. Награждение победителей | 1 | 0 | 1 |
| **Всего** | | **38** | **114** | **152** |

1. **Содержание курса**

**Первый год обучения**

Раздел 1. “**Безопасные методы и приемы работы за персональным**

**компьютером. История развития киберспорта**” знакомит учащихся с:

➢ безопасными методами и приемами работы за персональным компьютером;

➢ правилами поведения в клубе, уставом клуба;

➢ историей развития киберспорта;

➢ основными чемпионатами по киберспортивным дисциплинам.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками,

просмотр фильмов.

Раздел 2. “**Выбор и настройка игровых аксессуаров**” знакомит учащихся с:

➢ ассортиментом современных игровых аксессуаров;

➢ их техническими характеристиками, и особенностями;

➢ способами и приемами их детальной настройки.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками,

настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

Раздел 3. “**Программы, используемые для голосового общения в команде**” знакомит учащихся с:

➢ разнообразными программами для голосового общения;

➢ принципами работы, настройками и особенностями использования

программы Skype;

➢ принципами работы, настройками и особенностями использования

программы TeamSpeak;

➢ детальными настройками серверной программы TeamSpeak.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками,

создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения.

Раздел 4. “**Программное обеспечение оптимизации персонального**

**компьютера**” знакомит учащихся с:

➢ техническими характеристиками игровых персональных компьютеров, и

их влиянием на реальную его производительность;

➢ разнообразными программами для оптимизации персонального

компьютера;

➢ принципами работы этих программ;

➢ детальными настройками и путями повышения производительности

персонального компьютера.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками,

настройка персонального компьютера.

Раздел 5. “**Настройка программного обеспечения для он-лайн трансляций матчей**” знакомит учащихся с:

➢ программным обеспечением для он-лайн трансляций матчей

киберспортивных соревнований;

➢ принципами работы и настройками этого программного обеспечения;

➢ программным обеспечением для просмотра он-лайн трансляций и записей

матчей киберспортивных соревнований;

➢ принципами работы и настройками этого программного обеспечения;

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками.

Раздел 6. “**Основные направления современных коммандных**

**соревновательных киберспортивных дисциплин**” знакомит учащихся с:

➢ основными направлениями современных командных соревновательных

киберспортивных дисциплин;

➢ примерами различных дисциплин этих направлений;

➢ понятием роли игрока в команде;

➢ основными правилами соревнований по этим дисциплинам.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками,

просмотр фильмов.

Раздел 7. “**Обзор действующих соревнований по киберспорту**” знакомит

учащихся с:

➢ основными чемпионатами по современным командным соревновательным

киберспортивным дисциплинам;

➢ основными правилами проведения и организации этих чемпионатов;

➢ требованиями, предъявляемыми к участникам этих соревнованиям;

➢ действующими чемпионами по различным дисциплинам.

Практические занятия: работа за компьютером с интернет источниками,

просмотр фильмов.

Раздел 8. “**Киберспортивные дисциплины направления FPS**” знакомит

учащихся с:

➢ основными принципами командных соревновательных киберспортивных

дисциплин этого направления;

➢ дисциплинами этого направления;

➢ ролями игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого

направления;

➢ сходствами и различиями между ними.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 9. “**Киберспортивные дисциплины направления старатегии**” знакомит учащихся с:

➢ основными принципами командных соревновательных киберспортивных

дисциплин этого направления;

➢ дисциплинами этого направления;

➢ ролями игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого

направления;

➢ сходствами и различиями между ними.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 10. “**Киберспортивные дисциплины направления MOBA**” знакомит учащихся с:

➢ основными принципами командных соревновательных киберспортивных

дисциплин этого направления;

➢ дисциплинами этого направления;

➢ ролями игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого

направления;

➢ сходствами и различиями между ними.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 11. “**Киберспортивные дисциплины направления симуляторы**”

знакомит учащихся с:

➢ основными принципами командных соревновательных киберспортивных

дисциплин этого направления;

➢ дисциплинами этого направления;

➢ ролями игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого

направления;

➢ сходствами и различиями между ними.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 12. “**Выбор командной соревновательной киберспортивной**

**дисциплины**”:

➢ на этом занятии учащиеся определяются с дисциплиной которой они

будут заниматься следующие два года

➢ возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными

учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 13. “**Итоговое занятие**”:

➢ подводятся итоги первого года обучения;

➢ окончательно решаются вопросы с составами групп на следующие два

года;

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

**Второй год обучения**

Раздел 1. “**Безопасные методы и приемы работы за персональным**

**компьютером. Детальное рассмотрение правил киберспортивной**

**дисциплины**” знакомит учащихся с:

➢ безопасными методами и приемами работы за персональным

компьютером;

➢ правилами киберспортивной дисциплины;

➢ ролями в команде по киберспортивной дисциплине;

➢ дополнительным программным обеспечением, используемым в

киберспортивной дисциплине.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 2. “**Обзор действующих соревнований по киберспортивной**

**дисциплине**” знакомит учащихся с:

➢ действующими соревнованиями по киберспортивной дисциплине;

➢ правилами организации и проведения этих соревнований;

➢ чемпионами по киберспортивной дисциплине в мире и в России;

➢ дополнительным программным обеспечением, используемым при

организации соревнований по киберспортивной дисциплине.

Практические занятия: работа за компьютером, просмотр матчей, игровая

практика.

Раздел 3. “**Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине**”

знакомит учащихся с:

➢ различными режимами игры в киберспортивной дисциплине;

➢ различиями в правилах этих режимов;

➢ использовании различных режимов игры при проведении соревнований и

тренировок команд.

Практические занятия: работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 4. “**Распределение ролей в команде**” знакомит учащихся с:

➢ различными ролями в команде по киберспортивной дисциплине;

➢ особенностями игры на каждой роли в команде по киберспортивной

дисциплине;

➢ различными тактическими приемами, используемыми при игре на каждой

роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 5. “**Отработка тактических приемов для реализации своей**

**роли в команде**” знакомит учащихся с:

➢ тактическими F9еu1087 приемами, используемыми при игре на каждой роли в

команде по киберспортивной дисциплине;

➢ тактическими приемами помешать противнику реализовать его роль в

команде;

➢ тактическими приемами помочь союзнику реализовать его роль в команде.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 6. “**Практика командных игр**” знакомит учащихся с:

➢ командными стратегиями и тактическими приемами при игре в команде

➢ особенностями реализации своей роли в команде при различных игровых

моментах.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 7. “**Роль stand-in в команде**” знакомит учащихся с:

➢ понятием stand-in, его роли в команде и особенностями игры;

➢ изменениями в стратегии команды при использовании stand-in;

➢ особенностями реализации своей роли при наличии в команде stand-in.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 8. “**Правила организации и проведения чемпионатов по**

**киберспортивной дисциплине**” знакомит учащихся с:

➢ правилами организации и проведения соревнований по киберспортивной

дисциплине различного уровня;

➢ правилами соревнований round robin, single elimination, double elimination;

➢ программным обеспечением, используемым при организации и

проведении соревнований по киберспортивной дисциплине;

➢ требованиями к участникам соревнований;

➢ изменениями в командной стратегии, тактических приемах и

психологических особенностях на различных этапах соревнования.

Практические занятия: работа за компьютером, совместное составление правил внутригруппового чемпионата, командная игровая практика.

Раздел 9. “**Просмотр и обсуждение профессиональных матчей**”

знакомит учащихся с:

➢ командными стратегиями и тактическими приемами, применяемыми

профессиональными игроками на чемпионатах;

➢ особенностями их реализации в различных игровых моментах;

➢ изменениями стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика,

отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 10. “**Подготовка команды к чемпионату**” знакомит учащихся с:

➢ особенностями тренировки команды при подготовке к чемпионату;

➢ изучением предполагаемых противников по чемпионату;

➢ подготовкой стратегий под конкретных противников.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика,

отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 11. “**Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной**

**дисциплине**”

Практические занятия: участие во внутригрупповом чемпионате по

киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 12. “**Итоговое занятие. Награждение победителей**”

На этом занятии подводятся итоги второго года обучения и награждение

победителей внутригруппового чемпионата. возможны изменения в составах

команд в соответствии с уровнем игры и психологическими особенностями

учащихся.

**Третий год обучения**

Раздел 1. “**Безопасные методы и приемы работы за персональным**

**компьютером. Обсуждение изменений в механике игры**” знакомит

учащихся с:

➢ безопасными методами и приемами работы за персональным

компьютером;

➢ изменениями в механике игры за последний год;

➢ изменениями в стратегиях профессиональных команд, связанных с этим;

➢ новыми тактическими моментами, появившимися в связи с этим.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 2. “**Отработка командных стратегий и тактических приемов**”

знакомит учащихся с:

➢ новыми командными стратегиями и тактическими приемами в

киберспортивной дисциплине.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика,

отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 3. “**Просмотр и обсуждение профессиональных матчей**”

знакомит учащихся с:

➢ матчами профессиональных команд на турнирах;

➢ использованными ими стратегиями и тактическими приемами;

➢ способами адаптации этих стратегий для своей команды.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика,

отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 4. “**Подготовка команды к чемпионату**” знакомит учащихся с:

➢ особенностями тренировки команды при подготовке к чемпионату;

➢ изучением предполагаемых противников по чемпионату;

➢ подготовкой стратегий под конкретных противников.

Практические занятия: работа за компьютером, командная игровая практика,

отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 5. “**Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной**

**дисциплине**”

Практические занятия: участие во внутригрупповом чемпионате по

киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 6. “**Итоговое занятие. Награждение победителей**”

На этом занятии подводятся итоги обучения и награждение победителей

внутригруппового чемпионата.

1. **Методическое обеспечение программы**

Каждый раздел включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с

постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

Теоретические занятия начинаются с приветствия, вопросов по пройденному

материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

Практические занятия состоят из:

➢ настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом

месте;

➢ совместно 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 (со второго года в составе

команды по киберспорту), с предварительным обсуждением стратегии и

последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их

исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от

нее).

**Материальное обеспечение**

1. Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса,

эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.

2. Подборка научных и научно-популярных фильмов.

1. **Список литературы**

использованная при составлении программы:

1. Н.Д.Угринович, Информатика и ИКТ, Москва, БИНОМ.Лаборатория

знаний, 2008

2. Трубникова А.В., Прокди Р.Г., Переустановка, установка, настройка,

восстановление Windows 7, СПБ, Bhv, 2013г.

3. Клаус Фопель, Создание команды, Москва, Генезис, 2012г.

4. Юрий Клещев, Подготовка команды к соревнованиям, Москва, Дивизион,

2014г.

5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный

ресурс]\\postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340 (дата

обращения 24.09.2015)

6. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный

ресурс]\\postnauka.ru, 2013, URL: http://postnauka.ru/video/21661 (дата

обращения 24.09.2015)

7. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный

ресурс]\\gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersportolimpijskaya-

distsiplina (дата обращения 24.09.2015)

рекомендованный для прочтения учащимся:

1. Сунь-цзы, Искуство войны, АСТ, Астрель, 2015г.

2. Миямото Мусаси, Книга пяти колец, Москва, Феникс, 2007г.

3. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт — это следующая

крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] \\ siliconrus.com,

2015, URL: http://siliconrus.com/2015/04/esport (дата обращения 24.09.2015)

4. gmbox.ru, Киберспортсмены, которым удалось [электронный ресурс] \\

gmbox.ru, 2013, URL: http://gmbox.ru/platform/pc/kibersportsmeny-kotorymudalos